

REVISTA CIENTÍFICA
YACHAQ

**EFFECTOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES: UNA REVISIÓN
SISTÉMICA**

EFFECTS OF VIDEO GAME USE ON ADOLESCENTS: A SYSTEMIC REVIEW

Est. Eliza Amparo Tacanga Polo
Universidad Católica de Trujillo
Orcid: 0009-0003-7496-3328

Est. María de los Ángeles Ulloa Vargas
Universidad Católica de Trujillo
Orcid: 0009-0004-7207-8437



Recibido:23/05/2024
Aceptado:23/08/2023

DOI:

RESUMEN

La presente investigación sistemática tuvo como propósito examinar los impactos del empleo de los juegos electrónicos en los jóvenes de acuerdo a documentos científicos. Para alcanzar el objetivo metodológico establecido, se llevó a cabo una investigación de tipo básico, utilizando un diseño de estudio que consistió en una revisión sistemática de publicaciones

científicas. Se seleccionaron 25 artículos científicos de una muestra compuesta por 164 documentos, utilizando diversas bases de datos como PubMed, ERIC, MDPI, REDIB, Researchgate, Scielo, Sciencedirect, Scopus, Taylor and Francis y Wiley. Se aplicó una herramienta de evaluación mediante la técnica de análisis documental. Los resultados indicaron que

el uso de los videojuegos es predominante entre los varones, y su abuso sin control puede resultar en problemas como falta de sueño, irritabilidad, aislamiento social y escasa actividad física. Las principales causas de este fenómeno incluyen la permisividad parental, la disponibilidad de dispositivos tecnológicos en el hogar y

la disfuncionalidad familiar. Además, se observó que los adolescentes que inician el uso de videojuegos suelen ser estudiantes con baja autoestima, dificultades en las relaciones interpersonales y que buscan una evasión de la realidad a través de la virtualidad.

Palabras Clave: Adolescentes – videojuegos – efectos

ABSTRACT

The purpose of this systematic investigation was to examine the impacts of using electronic games on young people according to scientific documents. To achieve the established methodological objective, a basic type of research was carried out, using a study design that consisted of a systematic review of scientific publications. 25 scientific articles were selected from a sample made up of 164 documents, using various databases such as PubMed, ERIC, MDPI, REDIB, Researchgate, Scielo, Scienedirect, Scopus, Taylor and Francis and Wiley. An evaluation tool was applied using the documentary analysis

technique. The results indicated that the use of video games is predominant among men, and its uncontrolled abuse can result in problems such as lack of sleep, irritability, social isolation and poor physical activity. The main causes of this phenomenon include parental permissiveness, the availability of technological devices in the home, and family dysfunction. Furthermore, it was observed that adolescents who begin using video games tend to be students with low self-esteem, difficulties in interpersonal relationships and who seek an escape from reality through virtuality.

Keywords: adolescents, video games, effects.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos en la actualidad son una de las estrategias de diversión más empleadas entre los adolescentes y jóvenes, no obstante, el uso sin medida y compulsivo provocaría una serie de dificultades que afectarían su tranquilidad personal y calidad de vida. (Estrada, 2023).

Portillo et al, (2023) menciona que existe evidencia científica que los adolescentes están expuestos constantemente a un tiempo excesivo en los videojuegos,

desarrollan varios comportamientos patológicos, como la tranquilidad, introversión, falta de control y problemas

interpersonales o intrapersonales.

A nivel internacional, Iglesias et al. (2022) refieren que varios estudios han demostrado que los hombres dedican más tiempo a este tipo de entretenimiento. En España, la diferencia porcentual en el uso diario de videojuegos entre géneros es menor al cinco por ciento, con un 52% de hombres y un 48% de mujeres. Este

porcentaje es inferior al registrado en otros países, como Estados Unidos, donde el 55% de hombres y el 45% de mujeres juegan videojuegos; evidenciando que los adolescentes de 14 años juegan cinco veces más que las mujeres. En Italia, la disparidad es aún más pronunciada, con el 100% de los hombres y el 73% de las mujeres reportando jugar videojuegos. Reafirmando la predominancia masculina en el uso de este divertimento, asimismo son quienes mayor disposición de juego problemático presentan.

Menéndez et al. (2022) indican que el uso de los videojuegos se ha expandido en todo el mundo. Cuyo uso está diseñado para cubrir los tiempos libres. Sin embargo, un uso excesivo se está transformando cada vez más en un motivo de preocupación, ya que el 15% de los adolescentes emplea más de tres horas a jugar videojuegos en un día de escuela (lunes a viernes). Sin embargo, aun siendo motivo de objeto de debate, hay cada vez más investigaciones que afirman que el trastorno de juego en Internet son adicciones conductuales.

Méndez et al. (2023) refieren que los videojuegos se han clasificado como uno de los medios de entretenimientos y expresiones más empleados de nuestra cultura, apoderándose de los jugadores de diferentes edades en cada extremo del mundo. Actualmente el tipo de videojuegos más arriesgado se caracteriza por llevar a comportamientos agresivos, adicción y distanciamiento social, entre otras posibles consecuencias contrarias provenientes del uso y/o práctica.

ChatGPT

López et al. (2022) señalan que en la última década, los videojuegos se han

convertido en una parte integral de la vida

diaria de los jóvenes, facilitado por la accesibilidad y atractivo de los dispositivos móviles, lo que ha impulsado el crecimiento de los juegos en red a través de internet. Además, se estima que entre el 5% y el 8% de los jugadores habituales pueden desarrollar trastornos relacionados, con una proporción significativa de adultos jóvenes dentro de este grupo, fluctuando entre el 3% y el 13%. Asimismo, se observa una tendencia en la que los hombres muestran una mayor inclinación hacia los videojuegos en línea y dedican más tiempo a estas actividades en comparación con las mujeres.

López et al. (2022) indican que los videojuegos son la principal alternativa de diversión audiovisual en varios países, por ejemplo: España, donde el 47% de la comunidad de 6 y 64 años juega a videojuegos, esto es casi 15.9 millones de individuos, el 74.2% todas las 4 semanas del mes. Ello se hace más fuerte en el caso de la población adolescente, donde el 72% entre 11 y 14 juegan a videojuegos de modo habitual.

Sánchez et al. (2021) refieren que el 85.5% de los adolescentes en México han utilizado videojuegos, y se ha informado que más del 44.6% de ellos llevan jugando más de cinco años. Las consolas de videojuegos son las más populares, utilizadas por el 50.9% de los encuestados, y el juego más común es Garena Free Fire, con un 36.6% de los participantes mencionándolo. Además, el 35.4% indicó que juega menos de una hora al día, mientras que el 33.5% juega de lunes a viernes.

Ortega et al. (2023) mencionan que el

crecimiento abrumante del uso de videojuegos a nivel mundial representa un 5.3% más que el del 2020, ya que según los resultados obtenidos por Newzoo; en ese año en América Latina existía 289 millones de jugadores lo que representaba el 10% de todos los jugadores del mundo, sin embargo, hoy en día el número de jugadores se sitúa en 3.000 millones. En donde la media de adolescentes ecuatorianos alcanza un 50.79% hombres y 44.08% en mujeres.

A nivel nacional, Peralta y Torres (2020) mencionan que, en el Perú, se reportó que la adicción a los videojuegos tiene una relación con la agresividad en los adolescentes y se identificó un mayor posibilidad de agresividad en los caballeros en comparación a las féminas. Asimismo, se indicó que el 28% tiene un nivel muy elevado de agresividad y el 32.3% presenta un nivel alto. Por ello, se conoce a la agresividad como un rasgo que puede estar de manera concurrente en la personalidad del ser humano.

Peralta y Torres (2020) citan a la Organización Mundial de la Salud (2018) quien incluyó dentro del manual diagnóstico el trastorno por videojuegos. Para su diagnóstico debe cumplir con ciertos criterios: tener un practica de juego continuo, es decir, que haya una práctica exagerada y desmesurada; un aumento en cuanto al interés y necesidad que se crea a los videojuegos; y la desaparición para frenar su conducta de juego que como repercusión se conserva a pesar de tener conocimiento de las consecuencias perniciosas.

Estrada (2023) refiere que existe una relación directa y significativa entre el trastorno de uso de videojuegos (TUV) y el comportamiento agresivo (CA) en los

adolescentes de la educación secundaria de la Amazonía peruana, en donde de los estudiantes con sujeción a los videojuegos presentan un 54.08% de uso leve, de igual manera se observó un 42.86% en un nivel medio, mientras que la conducta delictiva presente 71.43% en un nivel bajo.

La revisión se realizó a partir de la pregunta ¿Cuál es el efecto del uso de videojuegos en adolescentes?

En cuanto a la justificación, a nivel teórico, la presente revisión sistemática se justifica, porque permite informarse y renovar información sobre la variable estudiada, lo cual será de mucha ayuda para nuevas revisiones. A nivel social, los resultados permitirán identificar y comunicar sobre los efectos del uso de videojuegos en los adolescentes. A nivel metodológico, porque nos va a permitir adecuar una guía paso a paso sobre cómo abordar un proyecto.

Se investigó los efectos del uso de videojuegos en los adolescentes, por lo que se planteó como objetivo general, Describir los efectos del uso de videojuegos en los adolescentes. Asimismo, se planteó los objetivos específicos, analizar las causas sobre el uso de videojuegos en adolescentes y conocer las características sobre el uso de videojuegos en adolescentes.

La revisión de literatura a nivel internacional reveló que Guarnizo et al. (2024) llevaron a cabo un estudio con el propósito de investigar los efectos del uso de videojuegos en el desempeño académico de los estudiantes de educación media en la Institución Educativa San Luis Gonzaga, Chicoral. Utilizaron un enfoque metodológico cuali-cuantitativo con un diseño mixto y

descriptivo. El instrumento utilizado fue un cuestionario virtual aprobado por la

OMS titulado "¿Do I Play Too Much Videogames?" Los resultados obtenidos indicaron que no se encontró una asociación negativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico. García et al. (2022) indican que el objetivo principal de su estudio fue realizar una revisión sistemática sobre la participación femenina en los videojuegos y los esports, utilizando la metodología PRISMA. Se llevaron a cabo búsquedas exhaustivas en documentos publicados desde 2017 hasta el 15 de septiembre de 2022. Un total de 98 artículos fueron recopilados de las bases de datos Science Direct, PubMed y PsycINFO. Luego de aplicar criterios de inclusión y exclusión, se analizaron detalladamente 17 artículos científicos relevantes. Los hallazgos revelaron, entre otros datos, que un poco menos del 50% de las mujeres participan en los juegos de video.

Rojas et al. (2023) en su investigación, se propusieron identificar el trastorno por uso excesivo de videojuegos en adolescentes, analizando las características de los jóvenes que lo padecen, sus efectos a nivel cerebral, los factores asociados y las herramientas de evaluación disponibles. Para ello, llevaron a cabo una revisión sistemática

METODOLOGÍA

La presente revisión fue de tipo básica, puramente teórica y tiene como objetivo proponer nuevas teorías editar las existentes, para ampliar conocimientos científicos o fisiológicos, sin perjuicio de aspectos prácticos (Ortega, 2017).

de los estudios científicos publicados en Scopus sobre este trastorno en la población adolescente. Los hallazgos revelan que los adolescentes con este trastorno son principalmente varones y dedican más horas diarias y semanales al juego en comparación con aquellos que no lo presentan. Además, exhiben una variedad de síntomas en las áreas conductual, emocional y cognitiva.

A continuación, se describe la investigación de revisión sistemática realizada por Davila y García (2021) a nivel nacional. Su objetivo fue definir las características de la dependencia a los videojuegos en adolescentes. La muestra inicial estuvo conformada por 40 artículos, de los cuales se seleccionaron 25 artículos finales publicados en revistas indexadas y encontrados en motores de búsqueda de impacto como PubMed, Eric, MDPI, REDIB, Researchgate, Scielo, Sciencedirect, Scopus, Taylor and Francis y Wiley. Los resultados obtenidos indicaron que los varones tienen un mayor riesgo de desarrollar adicción a los videojuegos. Las causas comunes de esta adicción en adolescentes suelen ser la permisividad de los padres, el deseo de evitar emociones negativas y la tendencia a la introversión. En cuanto a los efectos, se identificaron cinco principales: ansiedad y problemas académicos como el más común, seguido por dificultades para establecer relaciones sociales, depresión y estrés.

Teniendo en cuenta esto, el estudio se encarga de realizar un análisis de los efectos del uso de videojuegos en los adolescentes, lo que permite visualizar

más allá de la problemática.

El diseño de estudio tiene por nombre

revisión sistemática, que tiene como objetivo obtener una gran cantidad de

información veraz obtenida a través de artículos, experimentos o estudios, con la finalidad de tener la información necesaria para el estudio académico. La RS se caracteriza por la objetividad que busca transmitir y la identificación de vacíos en la investigación bajo revisión (Grijalva et al, 2019).

La muestra es un subconjunto exactamente representativo de una población, existiendo diferentes tipos de muestras; y el tipo de muestra que elijas dependerá de la calidad y representatividad que desees de tu población de estudio (Rojas, 2017).

Por ello, la muestra se obtuvo a partir de los criterios que establecieron los mismos investigadores, generando en un comienzo 164 artículos científicos, y culminando con un total de 25 artículos, que se publicaron en revistas objetivas, resaltando su capacidad de impacto en buscadores como: PubMed, ERIC, MDPI, REDIB, Researchgate, Scielo, Sciencedirect, Scopus, Taylor and Francis y Wiley.

Teniendo en consideración la incógnita planteada en el estudio, se pudo definir palabras claves como: videojuegos, adolescentes, secundaria, estudiantes, addiction, video game, school. Considerando (9) artículos científicos para el objetivo general, (8) artículos

científicos para el primer objetivo específico y (8) artículos científicos para el segundo objetivo específico.

Los criterios de inclusión para este estudio son los siguientes: Se seleccionarán artículos científicos que se centren en el estudio de la variable de investigación, que es el uso de videojuegos en adolescentes. Además, se incluirán artículos publicados en el período de tiempo entre 2021 y 2024. Se considerarán tanto artículos escritos en español como en inglés.

Por otro lado, los criterios de exclusión son: Artículos científicos que tratan del uso de videojuegos en adultos, niños, adictos., así como artículos científicos psicométricos que miden la adicción a los videojuegos.

La técnica que se empleó fue el análisis documental, consiste en encontrar referencias de calidad y agrupar la información para comprender la investigación teórica fundamental, complementaria en apoyo al desarrollo de diversos métodos de investigación de la socio-información (Guevara, 2018 pág. 108).

Se utilizó una lista de cotejo como instrumento de recolección de información, que permite la identificación y documentación del aprendizaje con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Consta de una serie de indicadores de desempeño, cuya presencia o ausencia se puede afirmar en un momento dado a partir del desempeño del indicador evaluado (Ministerio de Salud, 2022).

Flujograma

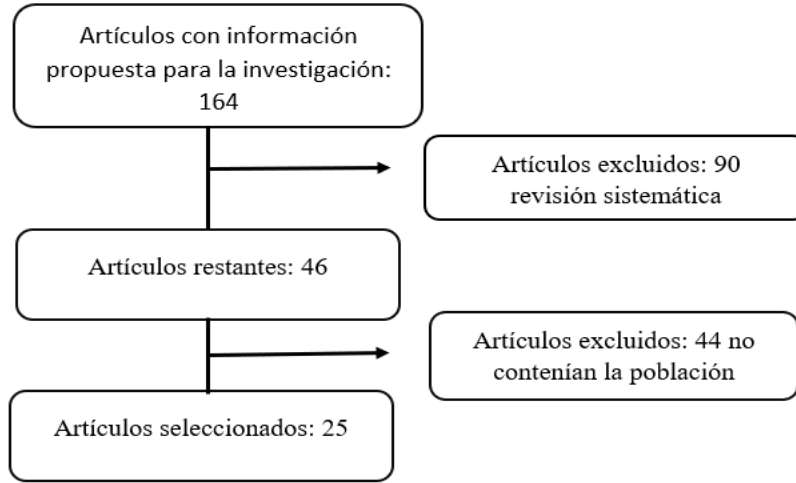


Figura 1 Flujograma de selección de artículos científicos

RESULTADOS

Tabla 1

Efectos del uso de videojuegos en adolescentes

N°	autor y año	efectos del uso de videojuegos
1	Peralta, L. Torres, M. (2020).	Conductas agresivas e incluso violentas
2	Sánchez et al (2021)	Vulnerables a comportamientos patológicos
3	Menéndez et al (2022).	Variar de acuerdo al tiempo de uso de los videojuegos
4	Méndez et al (2023).	Aislamiento social y escasez en habilidades psicosociales
5	Davila, R. García, M. (2021).	Dificultades para la sociabilidad y para una vida saludable donde la actividad física esté presente.
6	Barros et al. (2015).	Cambio de actitud y endeudamiento
7	Guarnizo et al, (2024).	Aumentar la motivación en los estudiantes
8	Ministerio de Salud Argentina (2022).	Especificar con claridad los pasos a seguir, para la realización de alguna investigación.

9	Ortega (2017)	Proceso ordenada y sistemática, de análisis y estudio.
---	---------------	--

En la tabla 1, se puede observar que los efectos del uso de videojuegos en adolescentes encontrados, el 36% de los artículos estudiados mencionan estos aspectos, donde el 60% refiere que se generan cambios de actitud, comportamientos agresivos y dificultades

para establecer relaciones interpersonales, mientras que un 20% menciona que sirven como fuentes de motivación para las actividades escolares donde logran incrementar su rendimiento escolar.

Tabla 2

Causas sobre el uso de videojuegos en adolescentes

N°	Autor y año	Causas del uso de videojuegos
10	López et al (2022).	Introdujo a los videojuegos como herramientas para el aprendizaje y el desarrollo como en el TDAH Y Dificultades de Aprendizaje.
11	López et al (2022).	Baja autoestima y problemas para relacionarse con sus pares.
12	Iglesias et al (2022).	El género masculino hace un mayor uso de videojuegos que el femenino.
13	Barros et al. (2015).	Situación de riesgo futuro debido a un mal manejo financiero
14	Sans, D. (2019).	En las últimas décadas el uso de videojuegos ha ido aumentando
15	López et al. (2022).	El entorno familiar y el estilo de crianza, relacionado con la permisividad excesiva.
16	Portillo et al. (2023).	La edad y la vulnerabilidad en la adolescencia.
17	Rojas et al. (2022)	La creciente expansión de los videojuegos manifiesta trastornos en los adolescentes

En la tabla 2, se evidencia que respecto a los causas del uso de videojuegos en adolescentes encontrados, el 32% de los artículos estudiados indigna en estos aspectos, donde el 40% refiere que su uso descontrolado está relacionado con la

dinámica familiar en la que se encuentra el adolescente, 25% sin embargo menciona que es por la vulnerabilidad propio de la edad y etapa que va atravesando y 10% es generado como plan de intervención para adolescentes con problemas de atención y tdah.

Tabla 3

Conocer las características sobre el uso de videojuegos en adolescentes

N°	Autor y año	Características de la violencia
18	Ortega et al (2023).	Incremento del uso de videojuegos debido a la pandemia del COVID 19
19	Estrada et al (2023).	Comportamiento negativo caracterizado por la pérdida de control sobre el juego y el tiempo total dedicado.
20	Cuevas et al. (2022).	El consumo de videojuegos puede generar conflictos y discusiones en el núcleo familiar
21	Cervigón et al. (2022).	Problemas para controlar el tiempo de uso de videojuegos.
22	García et al. (2022).	Los juegan más tiempo que las chicas a los videojuegos
23	Jiménez et al. (2023).	Las características más comunes en los videojuegos son la motivación y competitividad
24	Rojas (2017).	la población objetiva cumple con los criterios para una investigación.
25	Paschke et al, (2021).	Pérdida de autonomía y sedentarismo.

En la tabla 3, se observa que, respecto a las características del uso de videojuegos en adolescentes encontrados, el 32% de los artículos estudiados indigna en estos aspectos, donde el 45% mencionan como

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La presente revisión tuvo como finalidad conocer los efectos del uso de videojuegos en adolescentes, Ortega et al. (2023) mencionan que el uso de videojuegos ha aumentado debido a la pandemia de COVID 19, puesto que los adolescentes son el grupo poblacional más vulnerable, aquellos que al no poder tener las herramientas para controlarlo y usarlo con moderación podrían desarrollar una adicción, eso traería consigo consecuencias negativas. Estos pueden estar relacionados con problemas de sueño, efectos sobre la salud, pérdida de control, aislamiento social y reducción de la actividad física (Paschke et al, 2021). Como también se puede valorar que los resultados obtenidos fueron, 48.18% de los adolescentes tiene un uso moderado de videojuegos y un nivel de enfrentamiento de 17.29%, demostrando que a mayor flexibilidad

característica principal los problemas de conducta, pérdida de sueño, irritabilidad, etc. Un 25% considera personas con poca motivación e interés, así como un estilo de vida sedentario.

de enfrentamiento menos uso de videojuegos por lo tanto menos posibilidades del desarrollo un mal comportamiento. (Ortega et al, 2023).

Sin embargo, Jiménez et al. (2023) mencionan que las características más comunes en los videojuegos para aumentar la motivación y la competitividad son: incluir los niveles o etapas, diferentes niveles de vida o de salud, o incluso equipos adicionales para la recuperación de vida (preparados, comida, pastillas, límites de tiempo; múltiples objetivos a corto, medio y largo plazo); y a medida de que avanza y transcurre el juego se activa el sistemas de recompensa, como derrotar al enemigo, conseguir trofeos, puntos, vidas o algunas monedas reales.

En cuanto al primer objetivo específico, Cuevas et al. (2022) mencionan que los videojuegos, al igual que otras herramientas surgidas y aplicadas

mediante las tecnologías de la información y las comunicaciones, han ido adquiriendo una mayor relevancia en nuestra sociedad. Aunque siguen siendo principalmente asociados al ocio y, por ende, utilizados en entornos privados, el crecimiento de enfoques como la gamificación ha llevado a los videojuegos a ocupar un lugar destacado en el ámbito educativo. Según varios estudios, una cantidad significativa de jugadores, que oscila entre el 67.5% y el 82%, declaran que no suelen prestar atención al tiempo cuando juegan, y a menudo terminan jugando más tiempo del que tenían previsto. Esto sugiere que la pérdida de la noción del tiempo es más frecuente en aquellos que juegan con mayor regularidad. (Cervigón et al. 2022). Por otro lado, está la investigación de García et al. (2022) quienes refieren que el bajo índice de uso de videojuegos en mujeres se debe a que en su mayoría los juegos están diseñados para los hombres con características estereotipadas positivas para ellos y negativas hacia la mujer. Aquello que tiene tendencia a aumentar si es que no se realizan acciones para generar un cambio, educar en valores y luchar por la igualdad. Asimismo, tenemos a Sans (2019) quien menciona que el negocio de los videojuegos va

dirigido a los adolescentes varones, siendo el principal objetivo de las industrias, las ofertas son para ellos, integrando lo menos posibles a las mujeres. Por otro lado, tenemos a Rojas et al. (2022) quienes refieren que la familia, es una de las principales causas para el uso de los videojuegos, ya que la disponibilidad de dispositivos electrónicos es lo que facilitará el contacto temprano y prematuro para con los videojuegos. Asimismo, la dinámica familiar y la cultura empleada dentro del hogar será vital para el uso de videojuegos independiente de que si el adolescente es hombre o mujer.

En cuanto al segundo objetivo específico, Rojas et al. (2022) mencionan que los adolescentes ensimismados en el uso de videojuegos tienen problemas dentro de su núcleo familiar, no les es fácil relacionarse con sus pares evitando su interacción con ellos y refugiándose en los videojuegos, siendo un tipo salvavidas dentro de su vida diaria. Sin embargo, López et al. (2022) refieren que los videojuegos pueden ofrecer oportunidades creativas y generar un compromiso significativo en los jóvenes, promoviendo el desarrollo de habilidades y formas de compromiso cognitivo y emocional. Sin

embargo, también conllevan riesgos como la adicción a la tecnología, el sedentarismo y dificultades en la interacción social. Asimismo, Portillo et al. (2023) mencionan que se encuentran diferencias significativas entre hombres y mujeres en la adicción a los videojuegos, siendo los hombres la población más vulnerable. Reafirmando tal vulnerabilidad, Barros et al. (2015) mencionan que la adolescencia constituye una etapa del desarrollo psicosocial que se ve influenciada por los contextos económico-político, social y cultural. Estos no solo inciden en la conformación de identidades sociales, sino también en la subjetividad y en las prácticas de consumo y endeudamiento de los adolescentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barros, S. Cardenas, C. Denegri, M. (2015). Concepciones y prácticas de consumo y endeudamiento en adolescentes de la ciudad de Temuco, Chile. *Revista de la facultad de psicología*, 18. 17-28.
<https://revistasinvestigacion.un>

Acorde al objetivo general se puede determinar que los efectos del uso de videojuegos en adolescentes son insomnio, conductas impulsivas, aislamiento social, pérdida de actividad física y bajo rendimiento escolar. Conforme al primer objetivo específico, las causas del uso de videojuegos, se evidencia a la disponibilidad de aparatos tecnológicos en el hogar y a la falta de control por parte de los padres para con estos juegos, así como una dinámica familiar disfuncional. Respecto al segundo objetivo específico, las características de uso de videojuegos es que nos enfrentamos con adolescentes que tienden a tener una baja autoestima, así como problemas para relacionarse con sus pares.

msm.edu.pe/index.php/psico/article/view/11770/10524

Cuevas, N. Gabarda, V. Cánovas, P. (2022). El uso responsable de videojuegos: ¿una cuestión familiar o escolar? *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-18.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413674311012>

- Cervigón, V. García, C. Ballester, R. Giménez, C. Castro, J. (2022). Uso de videojuegos y estimación del tiempo: ¿existen diferencias en función del género? *Revista de Psicología*, 1(1).
file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/38.+Ver%C3%B3nica+Cervig%C3%B3n+Carrasco.pdf
- Estrada, E. Gallegos, N. Paricahua, J. (2023). Trastorno por uso de videojuegos y comportamiento agresivo en adolescentes de educación secundaria: Un estudio transversal en Perú. *Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios*. 13(1). 395-404.
http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_gmc/article/view/26562/144814492530
- García, A. Agustín, N. Santos, O. (2022). Women, video games and esports: a systematic review. *Psicología del Deporte: aplicaciones prácticas*. 1(24) 29-46.
<https://www.informaciopsicologica.info/revista/article/view/1948/1886>
- Grijalva, P. Cornejo, G. Gómez, R. Real, K. Fernández, A. (2019). Herramientas colaborativas para revisiones sistemáticas. *Revista Espacios*, 40(25), 1-10.
<https://www.revistaespacios.com/a19v40n25/a19v40n25p09.pdf>
- Guevara, G. (2018). Análisis documental: Propuestas metodológicas para la transformación en programas de posgrado desde el enfoque socioformativo. *Artículo de investigación*.
https://www.researchgate.net/publication/334233194_Analisis_documental_Propuestas_metodologicas_para_la_transformacion_en_programas_de_posgrado_desde_el_enfoque_socioformativo
- Guarnizo; F. Quintero; H. Castro; C. (2024). Efectos del uso de videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Media. *Revista de Educación*. 6(16). 1-11.
<https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/1235/2668>

- Iglesias, G. Domínguez, J. González, R. (2022). Influencia del género y la edad en el uso de los videojuegos en la población adolescente. *Psychology, Society & Education, 14(2)*, 11-19.
<https://journals.uco.es/psy/art/icle/view/14267/13477>
- Jiménez, A. Lavín, J. Martín, N. (2023). El videojuego como motor de la trama fílmica: una intertextualidad en auge. *Artículo científico*.
<https://www.redalyc.org/journal/105/10574559002/10574559002.pdf>
- López; C. Álvarez, O. González, J. Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte, 22(1)*, 124-137.
<https://revistas.um.es/cpd/artic/le/view/466831/319021>
- López, S. Rial, A. Marín, D. Rodríguez, J. (2022). Videojuegos, salud, convivencia y adicción. ¿Qué dice la evidencia científica? *Psychology, Society & Education, 14(1)*, 45-54.
<https://journals.uco.es/psy/art/icle/view/14178/12818>
- López, F. Gallardo, J. Muñoz, D. (2022). Videojuegos y preadolescencia. Uso, hábitos e implicaciones socioeducativas en función del género. *Revista Colombiana de Educación, 1(84)*, 1-25.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413674311017>
- Méndez, C. Palacios, N. Méndez, D. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Revista Killkana Sociales, 7(1)*. 83-94.
<file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-UsodeVideojuegosYSuIncidenciaEnLaJuventudActual-9075847.pdf>
- Menéndez, A. Jiménez, A. Rodrigo, M. Marín, M. Sánchez, F. Roman, E. Blasco, H. (2022). Internet, video game and mobile phone addiction in children and adolescents: A case-control study. *Adicciones, 34(3)*. 208-217.

- <https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/1469/1168>
- Ministerio de Salud Argentina (2022). Guía para la elaboración de Instrumentos de Evaluación de Residentes. *Dirección Nacional de Talento Humano y Conocimiento*. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/03-2023-guia-herramientas-evaluacion-residentes.pdf>
- Ortega, J. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Journal of the Selva Andina Research Society*, 8(2), 145-146. <https://www.redalyc.org/pdf/3613/361353711008.pdf>
- Ortega, J. Cedeño, G. Del Rocío, M. (2023). Uso problemático de videojuegos y flexibilidad de afrontamiento en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*. 23(1).289-301. <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=748&path%5B%5D=569>
- Paschke et al, (2021). Adolescent gaming and social media usage before and during the COVID-19 pandemic Interim results of a longitudinal study. *Research and Practice* 67(1).13-22. https://www.researchgate.net/publication/349368138_Adolescent_gaming_and_social_media_usage_before_and_during_the_COVID-19_pandemic_Interim_results_of_a_longitudinal_study
- Peralta, L. Torres, M. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS*. 5(3);118-130. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7770608>
- Portillo, S. Caldera, J. Sedeño, K. Zamora, M. Reynoso, O. Pérez, I. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. *Revista Electrónica Educare*, 27(3). 1-19. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194177511024>

- Rojas, C. Polanco, R. Navarro, R. Faúndez, F. Chamorro, M. (2022) "Game (not) Over": A Systematic Review of Video Game Disorder in Adolescents, *Revista colombiana de psicología*. 31(2). 1-20. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcps/v31n2/0121-5469-rcps-31-02-45.pdf>
- Rojas, A. (2017). Investigación e Innovación Metodológica. <https://investigacionmetodologicaerojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>
- Sánchez, J. Telumbre, J. Castillo, L. (2021) Description of the use and dependence to videogames in adolescents schooled in Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1-14. <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=558&path%5B%5D=405>
- Sans, D. (2019). Adolescencia y consumo de videojuegos: Una revisión narrativa del Estado del Arte. *Universidad de Buenos Aires-Argentina*. Anuario de Investigaciones; vol. XXVI. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369163433017>