

USO DE VIDEO JUEGO EN ESTUDIANTES DOMINICANOS DE SECUNDARIA

Francisco, Leonela; Jaquez, Zoila; López, Lisseluz

Asesora: Dra. Andrea Manjarres Herrera

RESUMEN

La presente investigación fue de tipo no experimental, con metodología mixta, en donde participaron 30 estudiantes de un centro educativo público, quienes colaboraron con el objetivo de: Determinar el nivel de dependencia de videojuegos de los estudiantes de 5to grado de secundaria de un centro educativo público del municipio de Pimentel. Para comprender a partir de sus opiniones y relatos de sus experiencias en el uso de videojuegos, se llevó a cabo un grupo focal como instrumento cualitativo, en el que se presentaron imágenes provocadoras. Como instrumento cuantitativo, se utilizó. El Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) Cholíz y Marco (2011). Los resultados muestran, que el nivel de dependencia existente por parte de los estudiantes del 5to grado que formaron parte del estudio tiene un nivel de dependencia media, mientras que en la dimensión Abstinencia el nivel fue medio, en la dimensión Abuso y Tolerancia el nivel de la mayoría fue baja, en cuanto a Problemas ocasionados por los videojuegos la mayoría tiene un nivel medio y finalmente en la dimensión Dificultad en el control el nivel fue bajo.

PALABRAS CLAVE: Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas ocasionados por los videojuegos, Dificultad en el control.

ABSTRAC

The present investigation was of a non-experimental type, with mixed methodology, in which 30 students from a public educational center participated, who collaborated with the objective of: Determining the level of the video game dependence test of the 5th grade students of a secondary school public education of the municipality of Pimentel. To understand from their opinions and accounts of their experiences in the use of video games, a focus group was carried out as a qualitative instrument, in which provocative images were presented. As a quantitative instrument, the Video Game Dependence Test (TDV) Cholíz and Marco (2011) was used. The results show that the level of dependency on the part of the 5th grade students who were part of the study has a medium level of dependency, while in the Abstinence dimension the level was medium, in the Abuse and Tolerance dimension the level of Most were low, as for Problems caused by video games, most have a medium level and finally in the Difficulty in control dimension the level was low.

KEYWORDS: Abstinence, Abuse and Tolerance, Problems caused by video games, Difficulty in control.

Introducción

Según Zyda (2005), los video juegos son una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora o consola de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento del jugador. No obstante, los videojuegos en la actualidad son descritos como programas informáticos interactivos para el entretenimiento que se pueden ejecutar en múltiples dispositivos: computadoras consolas teléfonos móviles, estos integran audio y video lo cual permite a quien interactúe con el disfrutar de experiencias que en muchos casos son muy difíciles de obtener en la vida real (Aarseth, 2007). Los videojuegos actualmente son la principal herramienta tecnológica de moda la cual se ha vuelto indispensable en la mayoría de los usuarios móviles, ordenadores y consolas a nivel mundial, este se ha convertido en un arma de doble filo para los fanáticos de este tipo de entretenimiento. Los estragos que ha causado en las poblaciones adolescentes y jóvenes adultos a nivel mundial han sido considerados por autores como, (Björk y Holopainen, 2005) como caóticos.

Dicho esto, podemos decir que la República Dominicana no ha quedado exenta de las consecuencias que causan el uso de los videos juegos, el mercado dominicano también tiene un alto contenido del uso de estos juegos, aquellos que se consideran contenidos altamente violentos, disponibles para las poblaciones más vulnerables como lo son los niños y adolescentes. Estos se venden en muchas de las tiendas más populares del país y a través de plataformas digitales las cuales vienen integradas en los dispositivos móviles (Playstore, Appstore, Microsoft Store y Play Station Store) las cuales son de fácil acceso para los menores.

Según Gómez (2016), los psiquiatras están preocupados porque reciben a niños derivados de escuelas públicas y colegios que tienen problemas de adicción a los videojuegos, ya que duran de 8 a 12 horas frente a una pantalla. También advirtió que los videojuegos crean adicción y crean un síndrome de abstinencia similar a la adicción a las drogas.

Por otra parte, y según datos proporcionados por NPD Group, Real Track Service y Digital Games Tracking Service, 27.5% de todos los videojuegos descargados por usuarios adolescentes están asociados con disparos y violencia, 22% son juegos de acción, un 11 % de descargas de juegos deportivos y el porcentaje restante corresponde a juegos de estrategia, carreras y aventura.

Un gran porcentaje de la comunidad estudiantil porta un dispositivo electrónico (celular, computadora o Tablet) y accede a Internet unas 15 horas al día. Esto representa una ventaja para la enseñanza, puesto que los maestros pueden aprovechar estas tecnologías para asignar actividades de aprendizaje. Desafortunadamente, los estudiantes no usan estos recursos tecnológicos para sus estudios, sino que la mayoría de las veces los utilizan para divertirse y mantenerse comunicados.

Los estudiantes de sexo masculino son los que más consumen este tipo de aplicaciones y la gran mayoría descargan juegos que involucran violencia. Esto no importa, siempre que los padres del estudiante regulen la cantidad de horas que el niño está expuesto a su dispositivo. Los problemas comienzan cuando los padres o tutores de un estudiante no tienen control sobre qué tipos de juegos descarga el estudiante y cuántas horas dedican a ellos.

Muchos estudiantes están demasiado enfocados en la tecnología, cambiando las prioridades de estudio, actividad física y socialización, lo cual es un problema serio a largo plazo.

Según la Asociación Psicológica Americana (APA), a pesar de que los medios de comunicación «recurren a menudo al uso de videojuegos violentos como un contribuyente causal de los actos de homicidio», no existen pruebas suficientes para afirmar que hay una relación causal. «Las personas que tienen ciertos rasgos violentos se sienten atraídas por videojuegos violentos, pero es difícil establecer qué es causa y qué es efecto». «Es posible que haya una especie de retroalimentación, pero una persona que no sea propensa a actitudes violentas no se va a convertir en violenta por el simple hecho de exponerla a un videojuego de estas características» (APA, 2019).

Por esta razón es importante realizar dicha investigación que permita Determinar el nivel de dependencia de videojuegos de los estudiantes de 5to grado de secundaria de un centro educativo público del municipio de Pimentel. Cabe destacar que los resultados de esta investigación podrían favorecerlos y así creen estrategias y horarios para el uso de los videojuegos, así como que puedan identificar cuando estén haciendo un mal uso de estos y soliciten ayuda. También servirá para motivar a otros investigadores a que se interesen a realizar estudios para conocer el tema a profundidad, sobre todo podría servir como fuente de consulta para futuros profesionales que le permita tener acceso a la misma para recogida de datos en investigaciones futuras.

El término videojuego se utiliza para referirse a un recurso de entretenimiento que se adapta a diferentes entornos y se caracteriza por permitir la actuación de una persona como otra y poder desarrollar diversas alternativas en una misma situación (Gee y Squire, citados por Pérez y Ruiz, 2006).

El uso de la tecnología y en especial de los videojuegos se ha convertido en un medio de entretenimiento y esparcimiento para muchas personas, especialmente niños, niñas y jóvenes, lo que en los últimos años ha planteado una interrogante sobre el impacto de estas actividades en su crecimiento y desarrollo de quienes las utilizan (Maldonado, Buitrago y Mancilla, 2014).

El uso excesivo de videojuegos ha aumentado de manera vertiginosa y, especialmente, entre los varones con edades comprendidas entre los 10 y los 19 años. Muchos adolescentes pierden el control sobre el videojuego, lo que puede tener consecuencias negativas como el juego patológico, problemático o la adicción al videojuego (Rodríguez y García, 2021).

Actualmente, la población que usa videojuegos tiende a dejar de lado las actividades físicas u otras formas de entretenimiento en favor de gran parte del tiempo a los videojuegos, lo que genera alarmas sobre las consecuencias negativas que pueden ocurrir como el tiempo considerable que requiere este tipo de actividad.

El uso de videojuegos se ha convertido en parte de la vida diaria de muchos jóvenes, obteniendo de su uso para intercambiar información, competencias en línea que la mayoría

de los casos hacen parte del tiempo de ocio de sus jugadores, pero poco a poco puede aumentar el tiempo de aislamiento e inclusive el desplazamiento de actividades propias del tiempo libre o de sus responsabilidades.

Estas consecuencias de la interrupción de las actividades o las consecuencias adversas para el desempeño de los niños y jóvenes, han planteado grandes interrogantes sobre sus efectos, encontrándose investigaciones a favor y en contra de su uso.

Estudios como Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) destacan la utilidad de los videojuegos en el proceso de aprendizaje; Rodríguez (2002) enfatiza que su uso como recurso didáctico en el campo de la educación promueve la adquisición y retención de nuevos conocimientos. Autores como Gagnon (1985), Silvern (1986), Greenfield (1994), Ricci (1994), Calvo (1998) y Marqués (2000) sostienen que el desarrollo de las habilidades cognitivas espaciales, la motivación y la resolución de problemas se debe a su uso, tal como lo señala Contreras y Contreras (2014) y García (2014).

Así, quedó, claro que la evidencia científica tenía como objetivo demostrar usos tanto beneficiosos de los videojuegos que llevó al equipo de investigación a cuestionar la asociación existente entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico de adolescentes de 12 a 14 años y si la utilización de estos puede afectar el desempeño académico, generando disminución o pérdida de logros en las diferentes áreas de conocimiento que evalúa la formación académica.

Método

Se utilizó un método mixto, con un diseño concurrente, de tipo no probabilístico. Esta investigación tuvo como fin Determinar el nivel de dependencia de videojuegos de los estudiantes de 5to grado de secundaria de un centro educativo público del municipio de Pimentel. La población estuvo compuesta por 30 estudiantes del nivel secundario, quienes aceptaron un consentimiento informado en línea, con el cual, de manera autónoma y libre, aceptaron ser parte de este proyecto.

Conforme a los objetivos que persigue esta investigación, se aplicó un instrumento con 3 preguntas de carácter demográfico y el cuestionario Test de Dependencia de

Videojuegos (TDV) constituido por 25 ítems. Los primeros 14 ítems se responden mediante una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4, referida a la frecuencia (0 “nunca”; 1 “rara vez”; 2 “a veces”; 3 “con frecuencia” y 4 “casi siempre”), y en los 11 ítems restantes se pregunta por el grado de acuerdo o desacuerdo, a través de una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4 (0 “totalmente en desacuerdo”; 1 “un poco en desacuerdo”; 2 “neutral”; 3 “un poco de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”), sobre un conjunto de afirmaciones relacionadas con los videojuegos, para un total de 28 preguntas.

El mismo presenta un índice de alfa de Cronbach general de 0.94, por lo que se le considera un test con características psicométricas satisfactorias. Por su consistencia interna no se requiere realizar modificaciones al instrumento para su aplicación en otras poblaciones similares. El mismo fue aplicado en línea por medio de Google Forms. En donde a cada estudiante se le envió un enlace por WhatsApp, el cual contenía el formulario.

Como segundo instrumento, se realizó la implementación de un grupo focal el cual tuvo como finalidad captar el pensar y la experiencia de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos. Se realizó de manera virtual vía zoom con el objetivo de comprender que tanto utilizan los estudiantes de un centro educativo público de Pimentel los videojuegos.

Se desglosaron 6 preguntas acompañadas de imágenes, las cuales estuvieron dirigidas por la moderadora, creando así una historia en la cual los estudiantes se habían de sentir identificados expresando sus opiniones de acuerdo a cada lámina.

Procedimiento

1^{ra} Fase (Diagnostica): se realizó una investigación por proyecto sobre el Uso de video juego en estudiante de la población del 5to grado de secundaria, en el contexto escolar en un centro educativo público del municipio de Pimentel. Para luego llevar a cabo la investigación de campo, en el cual se utilizaron dos instrumentos para la recolección de información basado en el Test de Dependencia de Video Juegos (tvd, Chóliz Y Marco, 2011), así como también un grupo focal con los estudiantes del Centro Educativo Público del Municipio de Pimentel, con el objetivo de Determinar el nivel de dependencia de

videojuegos de los estudiantes de 5to grado de secundaria de un centro educativo público del municipio de Pimentel; para hacer un diagnóstico de los problemas que se encontraron.

La muestra seleccionada para el grupo focal, comprende entre las edades 15 y 18 años del 5to grado del nivel secundario. Los relatos obtenidos del grupo focal fueron grabados en videos y previo a estos fueron firmados los consentimientos informados, tanto por la directora del centro como por los tutores de los adolescentes; para el análisis de los datos cualitativo recogidos en la fase diagnostica se utilizó el Software Atlas ti7, en el cual nos facilitó dicho analizo (ver tabla I)

Tabla I.

Categorías de análisis

Categoría	Subcategoría
Positiva	<ul style="list-style-type: none">● Entretenimiento● Vinculo de amistad● Abstinencia
Negativa	<ul style="list-style-type: none">● Abuso y Tolerancia● Problemas ocasionados por los video juegos● Dificultad en el control

Resultados

Diagnóstico: De acuerdo con los resultados obtenidos, mediante los instrumentos el grupo focal aplicado en estudiantes de 5to grado de secundaria de un centro educativo público del municipio de Pimentel, se pudo encontrar que existen en los estudiantes rasgos

positivos como son el entretenimiento, puesto que la mayoría afirma que, *“Realmente es más entretenido y dinámico cuando estás jugando en grupo con otra persona entonces, eh...por lo mismo que decía p4, se crea lazos y como es al mismo tiempo pues se vuelve eh.. Como más dinámico”*. Al igual que se puede formar vínculo de amistad dado que, *“Uno crea muchas amistades realmente, porque contactas con más personas y crees, conoces más personas y tienes más amistades”*.

En cuanto a abstinencia, en virtud que no reciben restricciones para pasar tiempo en video juegos y sin embargo *“Yo realmente no juego mucho”, “Igualmente, rara vez, no se pasa más de 1 hora a lo mucho así en ocasiones de entre meses y meses”* lo cual muestra la parte positiva de utilizar video, en ambientes controlados, esto podría fomentar y ampliar los vínculos de amistad según los datos obtenidos por los entrevistados.

No obstante en cuanto a los rasgos negativos se pudo apreciar que existe un alto nivel en el control, el abuso y la tolerancia y los problemas ocasionado por los video juegos en donde se vislumbran tanto valores medios como altos, en cuanto a los rasgos negativos, en cuanto al abuso y tolerancia se puede observar que *“Yo suelo jugar mucho, pero hay prioridades, ósea, hay tiempo para los juegos, pero también hay tiempo para las tareas de la secundaria, así que es algo moderado”, “Todo lo que se utiliza en exceso puede generar problemas, si tienen una adicción a los video juegos va a generar problemas porque va a desplazar las actividades necesarias que tienen que realizar, como la tarea o las actividades del hogar por querer jugar”*.

A su vez se pudo observar que existen problemas ocasionados por los video juegos, puesto que, se podrían volver adictos *“sí, claro”, “claro, se pueden volver adicto a cualquier cosa, respondiendo la pregunta si se pueden volver adictos a los video juegos”, “obviamente”, “se pueden volver adictos, si y más un niño porque son más susceptibles realmente”*.

Siguiendo esta misma línea según los hallazgos obtenidos mediante la aplicación del Test de dependencia de videojuegos (tdv) (Chóliz y Marco, 2011), en el cual se pudo determinar el nivel de uso de los videojuegos en estudiantes de 5to grado de secundaria de

un centro educativo público del municipio de Pimentel, fue medio lo cual indica que el nivel de dependencia de video juegos en los estudiantes no afecta negativamente realizar sus deberes y asignaciones impartidas en el centro y el hogar, sin embargo esto no podría evitar que pudieran verse afectados de manera negativa en un futuro, dado que tener dispositivos móviles propios podría fomentar el uso sin restricciones.

Tabla 2.

Nivel de dependencia de videojuegos

	M	Mdn	DE	Min	Max
Puntaje General	14.00 ^a	42.000	23.47	6.00	81.00
Abstinencia	26.00	19.000	9.80	3.00	35.00
Abuso y Tolerancia	1.00	8.000	5.40	.00	16.00
Problemas ocasionados por los video juegos	7.00	7.000	4.47	.00	16.00
Dificultad en el control	8.00 ^a	9.000	6.03	1.00	21.00

Según los datos obtenidos del test de dependencia de videojuegos, tuvo una media de 14.00^a (DE=23.47), con un valor mínimo de 6.00 y un máximo de 81, por dimensiones de abstinencia con una media de 26.00 (DE=9.80), seguido por abuso y tolerancia con una media de 1.00 (DE=5.40), y problemas ocasionados por los video juegos con una media de 7.00 (DE=4.47) finalmente la dificultad en el control, con una media de 8.00^a (DE=6.03).

Figura 1

Dimensión Abstinencia

Tal y como se ilustra en la tabla referente al nivel de dependencia de videojuegos, en la dimensión de abstinencia, se puede establecer que el 43% de los estudiantes del 5to grado del centro de educación secundario del municipio de Pimentel tiene un nivel medio,

mientras que el 40% tuvo un nivel bajo, mientras que solo el 17% tuvo un nivel alto de abstinencia.

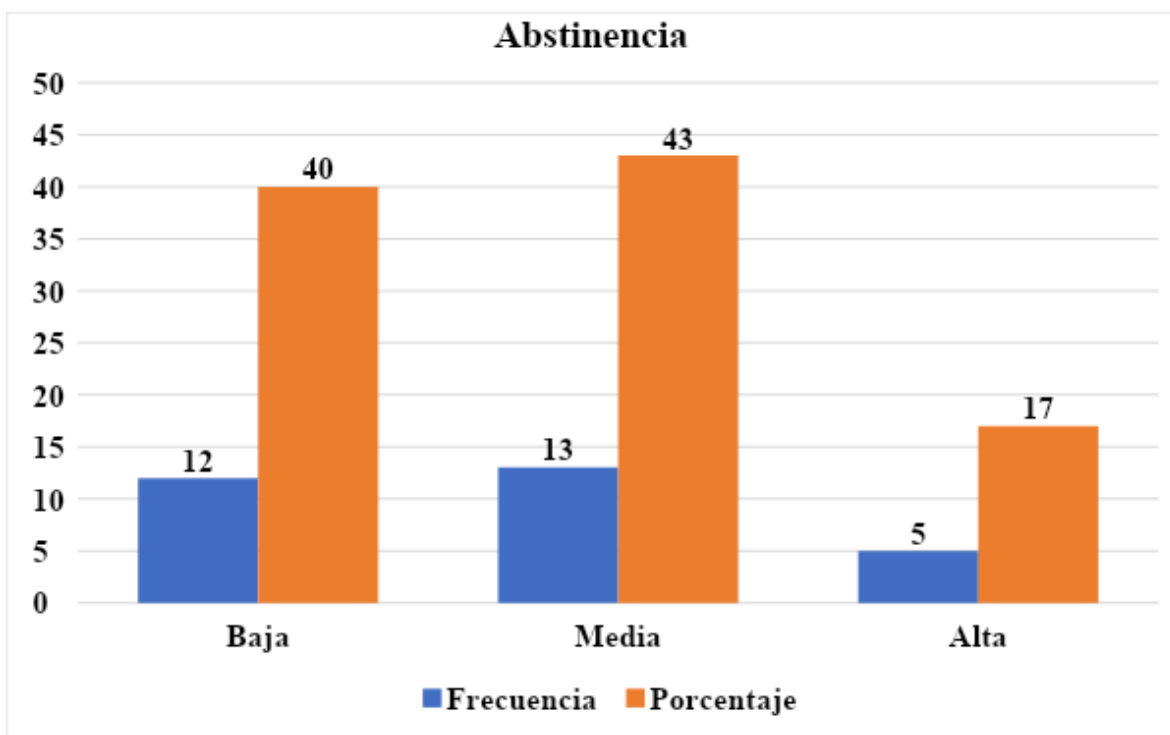


Figura 2

Dimensión abuso y tolerancia

Según los datos mostrados en la dimensión de abuso y tolerancia que hace parte del test de dependencia de videojuegos, se puede vislumbrar que 43% de los entrevistados tuvo un nivel de abuso y abstinencia baja, mientras que el 33% tuvo un nivel medio, seguido del 24% quienes tuvieron un nivel alto.

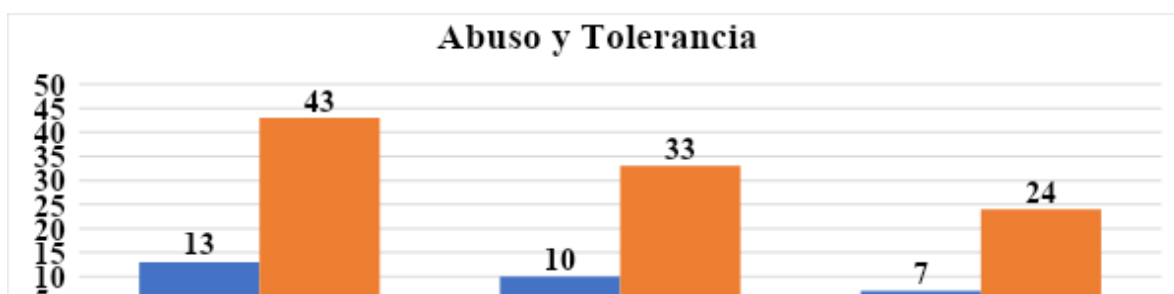
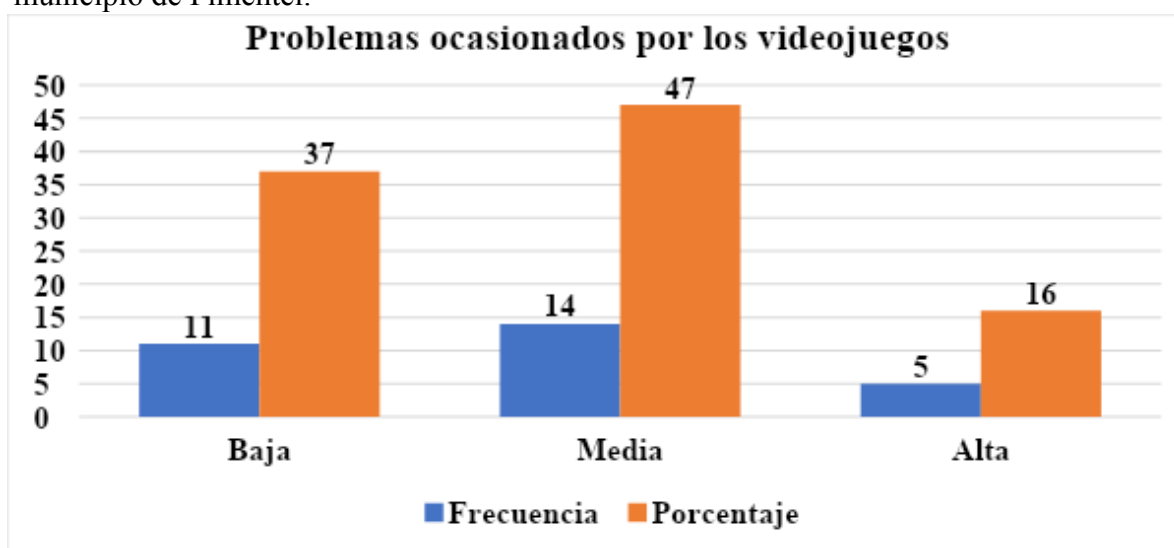
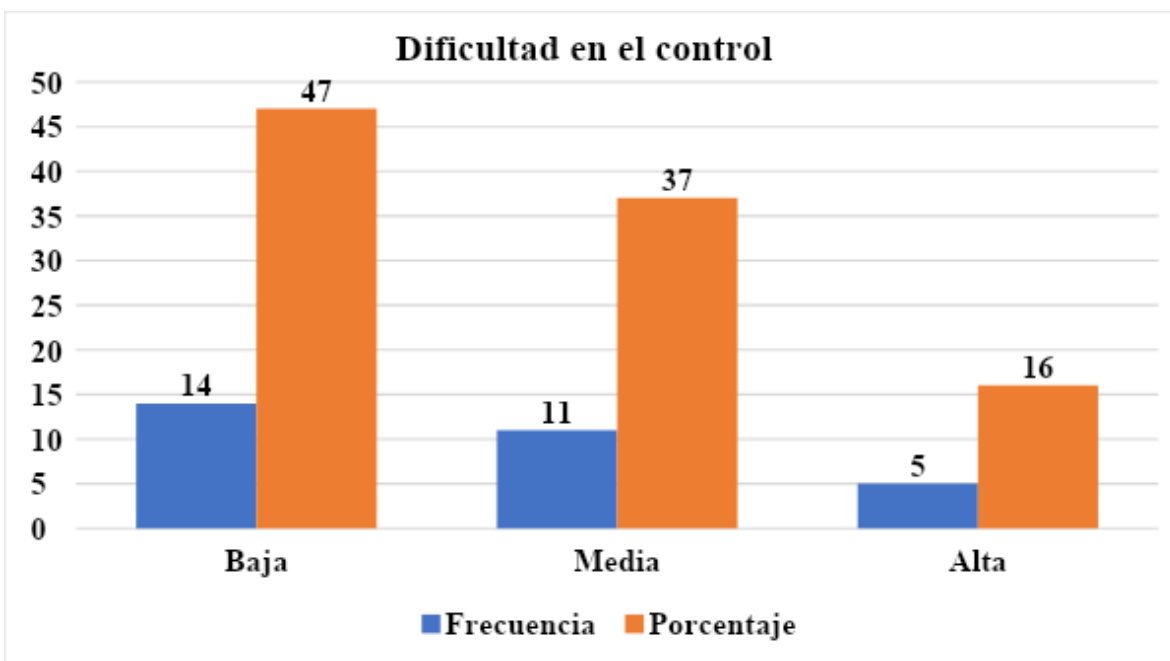


Figura 3*Dimensión problemas ocasionados por los videojuegos*

En relación a la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos, la cual forma parte del test de dependencia de videojuegos, se puede observar que el 47% de los entrevistados tuvo un nivel medio, mientras que el 37% se alojó en un nivel bajo, seguido del 16% quienes estaban en un nivel alto de problemas ocasionados por los videojuegos según el test utilizado con los estudiantes del 5to de secundaria en un centro educativo en el municipio de Pimentel.

**Figura***Dimensión dificultad de control.*

Según los datos mostrados en la tabla que corresponde a la dificultad en el control la cual forma parte del test de dependencia de videojuegos (tdv), se puede observar que el 47% de los entrevistados, tiene un nivel bajo, mientras que el 37% estuvo establecido en un nivel medio, no obstante, el 16% estuvo en un nivel alto, siendo la variable menos frecuente.



Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en la presente investigación, los mismo se analizaron tomando en cuenta los valores porcentuales de mayor relevancia en cada una de las dimensiones, al mismo tiempo que se relaciona con otros con otros estudios previamente realizados por diversos investigadores en la literatura consultada por la cual se estable que, el nivel de abstinencia que tiene los estudiantes de 5to grado de secundaria de un centro educativo público del municipio de Pimentel, datos similares fueron los obtenidos por Alave y Pampa (2018), en donde el 40.5% de la población estudiada tenía un nivel moderado de abstinencia, es decir que estos reconocen los límites establecidos por sus

tutores en cuanto al uso de videojuegos en sus diferentes versiones, es decir computador, video juegos de consola dentro de la casa o portátiles y dispositivos móviles.

En cuanto a la dimensión de Abuso y Tolerancia según los valores obtenidos por parte de los estudiantes del 5to grado de secundaria de un centro educativo en el municipio de Pimentel, se pudo apreciar que el 43% tuvo un nivel bajo, datos que se varían según los obtenidos por Holguin y Andrade (2019), en donde afirman que los estudiantes en la dimensión de conducta compensatoria (tolerancia y abuso) los estudiantes adictos al Fornite tenían un nivel alto de abuso y tolerancia.

De acuerdo con la tabla que aborda los Problemas ocasionados por los videojuegos, en los estudiantes del 5to grado del nivel secundario en el municipio de pimenten, se puede observar que el 47%, estuvo establecido en un nivel medio, estos datos fueron comparados con el estudio realizado por Enciso y Andrade (2020), quienes afirman que en los resultados fueron que el 65.1% de la muestra correspondiente a los adolescentes entrevistados del centro de estudios privado de independencia, fueron moderados y bajos respectivamente según el 39% y 38%.

En cuanto a la dimensión de Dificultad en el control, los datos obtenidos muestran que el 47% de los entrevistados del estudio tuvo un nivel bajo en cuanto a la dificultad en el control, datos similares obtuvieron Alave y Pampa (2018), en donde muestran que el 46.6% de la muestra tuvo niveles bajos.

Conclusiones

Basados en los datos expuestos en las páginas previas, donde se verificó y estudió todas las informaciones basadas en la comprobación de objetivos en cada uno de los aspectos asociados a los objetivos se concluyen exponiendo lo siguiente:

Que existe tanto una categoría positiva y una negativa para los usos de video juegos en los estudiantes del 5to grado en la parte positiva están, vínculos de amistad abstinencia y entretenimiento, mientras que en la parte negativa se encontraron Abuso y Tolerancia, Problemas ocasionados por los video juegos y Dificultad en el control.

El nivel de abstinencia en los estudiantes de 5to grado de secundaria de un centro educativo público del municipio de Pimentel, fue medio.

El nivel de Abuso y Tolerancia, de los estudiantes del 5to grado de secundaria, fue bajo.

El nivel de Problemas ocasionados por los videojuegos, en los entrevistados del 5to grado de secundaria en un centro escolar de Pimentel, fue media.

El nivel de Dificultad en el control en los estudiantes de un centro escolar del nivel secundario en el municipio de pimente fue bajo.

Mientras el valor total del Test de dependencia de videojuegos (tdv) es medio en los estudiantes del 5to grado de un centro de estudios.

La mayoría de los estudiantes del 5to grado utiliza los juegos como un medio de relacionarse y divertirse con personas tanto conocida como desconocidas.

Mostrado los resultados obtenidos anteriormente podemos concluir afirmando que a medida que avanzan los años y las tecnológicas ganan más campos es visible el impacto que tienen dichos instrumentos digitales en el comportamiento de los niños es decir, que cada día que pasa, todos los adolescentes se ven más influenciado por los video juegos, estos suelen iniciarse como un pasa tiempo pero que con el tiempo se vuelven una dependencia para sentirse emocionalmente estable, y son los adolescentes quienes se encuentran en un proceso de mayor riesgos de adicción debido a las actividades que deben realizar para completar un juego, lo cual indica mayor un menor tiempo para realizar actividades escolares y actividades físicas que indispensables para el desarrollo de los adolescentes.

Se debe destacar como limitación que la investigación estuvo conformada exclusivamente por estudiantes del 5to de secundaria; por lo cual, serán necesarios estudios posteriores que superen está condición. Sería pertinente en este tipo de estudios complementar la medición de Uso de videojuegos con otras medidas acerca de sus efectos, debido a la dependencia de los videojuegos que puede ir desarrollando los adolescentes.

Referencias

- Alave Mamani, S. M., & Pampa Yupanqui, S. N. (2019). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de La Investigación*, 3(2). <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Ayala León, M. M. (2021). Impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana. Universidad San Ignacio de Loyola. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/11599>
- Chóliz, Mariano, & Marco, Clara (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2),418-426. [fecha de Consulta 6 de Diciembre de 2021]. ISSN: 0212-9728. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Enciso Olivares, R., & Jara Zamudio, J. J. (2021). Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/70342>
- El metropolitano (2016). En el país venden juegos electrónicos que incentivan al robar y matar. Recuperado de: <https://www.elmetropolitano.com.do/en-el-pais-venden-juegos-electronicos-que-incentivan-al-robar-y-matar/>
- Farfán Chambergo, L. L., & Muñoz Gamarra, E. V. (2018). Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016. Tesis.usat.edu.pe. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1146>
- Gómez (2016). Psiquiatra advierte ese juego genera adicción. Recuperado de: <https://listindiario.com/la-republica/2016/07/20/427790/psiquiatra-advierde-ese-juego-genera-adiccion>
- González Rojas, Miguel. (2021). Videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Rosa Flores de Oliva – Chiclayo. Ucv.edu.pe. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/20.500.12692/57958>
- Holguín Álvarez, J. A., & Andrade Paredes, P. (2019). Conductas adictivas al juego Fortnite: evidencias experimentales de ejercicios de relajación en escolares. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69855>

- Marco, Clara, & Chóliz, Mariano. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>
- Maldonado, M. J. L., Buitrago, A. B. y Mancilla, M. M. A. (2014). Videojuegos y adicción en niños adolescentes: una revisión sistemática. *TOG (A Coruña)*, 11(20), 1-22.
- Pablo, J., Domínguez¹, S., Yovani, J., Terrero², T., Del Carmen, L., Arcos³, C., Alexander, E., & Sosa⁴, S. (n.d.). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos Validación of the Videogame Dependence Test in a sample of Mexican adolescents. <https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>
- Pérez, J. y Ruiz, J. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los video jugadores. *EduTec. Asociación para el Desarrollo de la Tecnología Educativa*, 21. Recuperado de <https://bit.ly/2vN6l8b>
- Rodriguez, M. & García, F. (2020). El uso de videojuegos en adolescentes. *Un problema de Salud Pública*. vol.20, n.62, pp.557 591. <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>.
- Vara, R. (2017). Adicción A Los Videojuegos Y Agresividad En Estudiantes De Secundaria De Dos Colegios Privados De Villa María Del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193–216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>
- Vidal, K. (2020). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020. *Ucv.edu.pe*. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/20.500.12692/48166>