

# VIDEOJUEGOS Y ADICCION EN NIÑOS – ADOLESCENTES: UNA REVISION SISTEMATICA.

## VIDEO GAMES AND ADDICTION IN CHILD - ADOLESCENT: A SYSTEMATIC REVIEW.

**DECS:** Video juegos, Adicción, adolescentes, niños.

**MESH:** Key Words: video games, addiction, adolescents, children.



### Autoras:

**Dña. Marcy Jeanette Lancho Maldonado.**

*Docente Terapeuta Ocupacional  
Universidad de Santander sede Cúcuta  
e-mail: [marc.y.lan@hotmail.com](mailto:marc.y.lan@hotmail.com)*

**Dña. Maria Alexandra Amaya Mancilla.**

*Docente Terapeuta Ocupacional  
Universidad de Santander sede Cúcuta  
e-mail: [alexa400202@hotmail.com](mailto:alexa400202@hotmail.com)*

**Dña. Luz Angela Baquero Buitrago**

*Docente de Competencias comunicativas  
Universidad de Santander sede Cúcuta  
e-mail: [Babulza01@gmail.com](mailto:Babulza01@gmail.com)*

### Como citar este documento:

Maldonado MJL, Buitrago AB, Mancilla MAA. Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática. TOG (A Coruña) [revista en Internet]. 2014 [fecha de la consulta]; 11(20): [22 p]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>

**Texto recibido:** 27/07/2014

**Texto aceptado:** 24/09/2014

**Texto publicado:** 30/11/2014

## Introducción

Realizar un estudio sistemático sobre los videojuegos, teniendo como horizonte teórico el concepto de adicción, implica asumir un estudio sobre temáticas de actualidad que dan principio de racionalidad a dicho fenómeno. Sin embargo, aunque se han realizado diversas investigaciones sobre las causas y efectos del tema de la adicción a los videojuegos, pocas de ellas han versado o se han enfocado en la sintetización y reducción del horizonte de posibilidades que embarga dicho fenómeno.

## Antecedentes

De acuerdo con la investigación realizada por Tejeiro R.<sup>1</sup> considera el uso de los videos juegos fundamental para

### Resumen

El presente estudio tiene como objetivo realizar un análisis sistemático de investigaciones acerca de la posible adicción de los videojuegos en niños y adolescentes. Para el análisis del temático objeto de estudio se llevó a cabo una revisión sistemática de literatura a través de las bases de datos EBSCO, HINARI, OVID SP, PUBMED, y LILACS. En las opciones de búsqueda se incluyeron los diferentes criterios de búsquedas año de publicación 2008- 2013, videos juegos en niños, adolescentes y adicción. Se encuentra un número considerable de información científica indexada entre revisiones de tema, sistemáticas y originales, donde cada autor llega a diferentes conclusiones que enriquecen la discusión referentes a lugar, frecuencia y nivel de adicción a los que están expuestos los participantes, la importancia del control parental como pilar fundamental de la estrategia de solución a las dificultades, y la invitación a cada uno de ellos a mejorar la comunicación familiar. Tal pluralidad mostrará el carácter aún por trabajar de lo que son o pueden ser los videojuegos. Sin embargo ellas mismas, tanto las más críticas como las más favorables, suelen llegar a la conclusión de la presencia de los padres en este tipo de actividades. La posibilidad de la presencia parental permitiría experimentar una nueva manera de vivir la virtualidad combinada con los espacios físicos, de modo que se pudiese orientar a los hijos en el desarrollo de habilidades sociales que los alejen de la problemática establecidas por los videojuegos.

### Summary

The present study aims to conduct a systematic analysis of research on the potential addiction of video games on children and adolescents. For the analysis of the topic under study, a systematic review of literature through databases EBSCO, HINARI, OVID SP, PUBMED and LILACS. In the search options included different search criteria published in the year 2008- 2013, video games on children, adolescents and addiction. It is a considerable number of indexed scientific information between subject discussion, Regarding location, frequency and level of addiction is exposed participants, the importance of control parent as a cornerstone of the strategy to solve the difficulties and the invitation to each family community to improve and experience a new way of living combined with the virtual physical space can guide their children in developing social skills that away from the problem set by video game.

Lavilla F.<sup>2</sup> afirma: "el empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes, al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria". Lavilla considera que lo anterior tiene su causa en la ausencia y el poco tiempo que los padres pasan con sus hijos. En un estudio realizado<sup>3</sup>, se estima que menos de un 8% de los padres

fomentar la imaginación, independencia y seguridad en el niño. Sin embargo, el abuso de tal herramienta puede invertir los beneficios que inicialmente puede prestar. "Una de las críticas más habituales a los videojuegos es la que hace referencia a su supuesto potencial adictivo. A partir de la observación de jóvenes que les dedican una parte importante de su tiempo y que centran sus relaciones sociales en torno a ellos, no falta quien habla de *enganche y adicción*, en claro paralelismo a la dependencia de sustancias".

La adicción a los videojuegos y su deliberado uso ocasionan desordenes en la vida diaria.

juegan con sus hijos por más de dos horas. Complementa el trabajo de Pérez y Ruiz<sup>4</sup>, al afirmar que “Los hallazgos evidencian que la adicción cumple un papel dinámico que pone en manifiesto una alteración que involucra en su génesis patrones de familia y entornos sociales inadecuados”. Tal afirmación nos abre el espectro de los lugares donde se puedan instaurar bases para la solución al problema de la adicción.

Son múltiples las consecuencias que se relacionan con un mal uso de los videojuegos. De acuerdo con diversos estudios<sup>5</sup> han concluido que el uso excesivo de los videojuegos se encuentra asociado con menores niveles de actividad física, tendiendo de esta manera a desarrollar o padecer una obesidad tanto en la niñez como en la adultez.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación, no son fines en sí mismas, debemos comprenderlas como unas herramientas que permiten el desarrollo de habilidades que antes difícilmente podrían ser potenciadas. Es necesario que los padres y cuidadores comprendan la importancia y la necesidad de ingresar al mundo de los videojuegos y la red. Vallejos M. y Capa W.,<sup>6</sup> en su investigación llegaron a la conclusión de que el punto fundamental es la supervisión parental, “ya que aquellos menores cuyos padres no controlaban la cantidad de horas al día que sus hijos dedicaban al juego tienen más riesgo de desarrollar adicción estos espacios y lugares donde los niños y jóvenes hoy conviven con sus amigos y allegados, es primordial para mejorar los canales de comunicación entre padres de familia y sus hijos”.

La (discutible) tesis de aislamiento progresivo en los niños-adolescentes que están inmersos en los videojuegos, aceptada ampliamente sin estudios que la corroboren de manera contundente, es puesta en duda por diversos estudiosos. Lo que ocurre en estas "nuevas" tecnologías es una modificación de la sociabilidad y de las formas mismas de asociación. La estrategia de supervisión

de los padres debe tener en cuenta la posibilidad de asumir nuevas formas de asociación con sus hijos que rebasan las heredadas.

## **Objetivos**

Realizar un análisis sistemático de investigaciones acerca de la posible adicción de los videojuegos en niños y adolescentes (2008-2013).

## **Criterios de selección**

Para este artículo se realizó una revisión sistemática de literatura a través de las bases de datos EBSCO, HINARI, OVID SP, PUBMED, Y LILACS. Utilizando como parámetros para la búsqueda y relacionando con términos tales como "adicción, videojuegos, adolescentes y niños" "videogame AND adicction." "videogame AND children" children adicction AND videogames".

En los criterios de inclusión se tomó las opciones de búsqueda teniendo en referente el año de publicación del artículo el cual debería estar entre 1994 y 2013; y ser de revisión sistemática, artículos de revista indexada, y artículos originales. Edad de los menores entre los 12 a los 18 años referenciados en los artículos.

En cuanto a los criterios de exclusión se realizó un análisis del contenido de los artículos en cuanto a pertinencia con el objeto a indagar que para el caso era videojuegos y adiciones en niños buscando dar congruencia a la búsqueda. Y a su vez excluyendo artículos fuera del rango de tiempo tomado para la publicación 1994-2013. A través de la lista de chequeo basada en CONSORF para artículos originales e iniciativa PRISMA para revisiones sistemáticas se excluyen los que no cumplan con estos criterios.

## Metodología

Los criterios de búsqueda se determinaron por 26 artículos encontrados en las bases de datos anteriormente mencionadas, y 24 artículos que se encontraron en bases de datos tales como "google académico", para un resultado total de búsqueda de 50 artículos, dentro de estos se excluyeron 13 artículos que se encontraron repetidos, quedando 37 artículos, a los cuales se les aplicó que cumplieran con los criterios de inclusión tales como edad 12 A 18 años y adicción, y con publicación menor a 5 años. A cada artículo encontrado se le ha aplicado la lista de chequeo basada en CONSORF para artículos originales e iniciativa PRISMA para revisiones sistemáticas, estableciendo como nivel de clasificación los artículos que cumplieran con el 80 % de los ítems verificados. Luego de esta selección se excluyeron 32 artículos quedando 5 para el análisis organización de la discusión y resultados.

## Resultados

Dentro de los resultados de la búsqueda bibliográfica para las adicciones a Internet, juegos de video en línea, o teléfonos celulares entre 1996 y 2005 se encontraron 145 artículos pertinentes de 148 recuperados en PsycINFO y 68 artículos pertinentes de 240 recuperados en PubMed. Una vez que los duplicados se habían eliminado, quedaron 6 artículos válidos. El año de publicación fue entre 1996 y 2005. La más importante cantidad de artículos fueron publicado entre 2004 (542) y 2.005 (540). Los países más productivos fueron, en orden de productividad, los Estados Unidos (552), China (523), el Reino Unido (517), Taiwán (513), Sur Corea (59), España (57) y Australia (56).

Entre los resultados más importantes cabe resaltar que cada 8 de 10 niños hacen uso de los videojuegos. Juegan más los varones que las mujeres, los fines de semana juegan un 42.7% del tiempo, y entre semana un 22.3%. 4 de 10 adolescentes juegan en su casa, 2 de cada 10 presenta dependencia a los

---

videojuegos (según resultado del estudio), 7 de cada 10 abusa de los videojuegos.

Los resultados se refieren en sexo Masculino 133 (53,6%), y sexo Femenino 115 (36,4%). El tiempo de uso de Internet fue menos de 5 horas semanales 159 (64,1%), entre 6 y 10 horas semanales 51 (20,6%), más de 10 horas semanales 38 (15,3%). En el plano educativo, el 36,3 % de los estudiantes refirió haber desaprobado al menos un año escolar. Cuando se preguntó por el antecedente de problemas disciplinarios, el 41,9 % refirió nunca tener problemas; el 52,4 % refirió tener problemas esporádicamente y 5,6 % refirió tener problemas con frecuencia. El antecedente de haber faltado a la escuela sin motivo justificable se presentó en el 17,7 % de los adolescentes estudiados.

En lo que se refiere al tipo de consola utilizada, las chicas juegan más que los chicos con consolas portátiles, mientras que ellos juegan más con consolas de sobremesa. El 63.8% de la muestra afirma haber aprobado todas las asignaturas de la última evaluación, mientras que el 36.2% han suspendido alguna.

Continuando con la revisión se encontró la investigación denominado Video Juegos: Adicción Y Factores Predictores<sup>6</sup>. El objetivo de esta investigación fue ofrecer un modelo explicativo de la adicción a los videos juegos en la población adolescente, en términos de los factores predisponentes o moduladores de dicha problemática (funcionalidad familiar y estilos interactivos), así como los efectos que acarrea en el plano psicológico (afectividad y agresividad) y escolar (rendimiento académico).

"Esta investigación, en la cual se tomaron los estilos de toma de decisiones y tendencias de riesgo, correspondió a un diseño no experimental". En la misma se tomaron los estilos de toma de decisiones y tendencia al riesgo. Para la investigación se construyó un auto-reporte con opciones de respuesta tipo likert

con el objetivo de evaluar la efectividad con una población de 4.954 adolescentes que se encontraban cursando entre primero y quinto año de secundaria en seis colegios estatales en Lima.

Otra investigación a destacar fue Patrón De Uso Y Dependencia De Videojuegos En Infancia Y Adolescencia<sup>7</sup>, cuyo objetivo fue conocer el patrón de uso de video-juegos en niños y adolescentes, analizando los principales parámetros como frecuencia de uso, tiempo dedicado en cada sesión, atendiendo especialmente a las diferencias de género. En esta investigación se desarrolla un cuestionario para el estudio de la dependencia de videojuegos utilizando los mismos criterios del DSM-IV referida en dependencia de sustancias, con la finalidad de que pueda utilizarse tanto como instrumento de diagnóstico clínico para los profesionales, como de investigación para los científicos.

Fue una investigación descriptiva cuya muestra estuvo compuesta por 621 niños y adolescentes (327 chicos y 294 chicas) de entre 10 y 16 años de edad escolarizados en 12 colegios o institutos (un colegio privado, tres concertados y 8 institutos públicos) de la provincia de Valencia. Se seleccionaron aleatoriamente del listado de centros educativos de la Consejería de Educación y se les envió una carta invitándoles al estudio. El porcentaje de aceptación fue del 90%. El pase de pruebas fue aprobado por la comisión escolar correspondiente como parte de la programación educativa y se recabó la autorización de los padres de los menores.

En lo que se refiere al análisis de los resultados en función de la edad, los adolescentes entre 12 y 16 años juegan más días a la semana que los niños de 10 a 11 años y dedican más tiempo cada día que ellos, refiriéndose a los juegos de consola. Se constataron diferencias estadísticamente significativas en función del sexo, ya que los chicos jugaban con más frecuencia a videojuegos que las chicas y también dedicaban más tiempo en cada sesión con respecto a las niñas.

---

Igualmente se revisó la investigación titulada *Dependência De Internet E De Jogos Eletrônicos: Uma Revisão* donde el autor<sup>8</sup>, se planteó como objetivo revisar sistemáticamente los artículos que examinan la dependencia a Internet y a juegos electrónicos en la población general. En el trabajo se realizó una revisión sistemática de la literatura en bases de datos especializadas e indexadas como: Medline, Lilacs, SciELO, y Cochrane; utilizando como parámetro de términos "Adicción a internet" y "Juegos electrónicos". Entre los resultados más importantes se destacó el uso semanal promedio de los que llena los criterios para la dependencia, siendo de 38 horas semanales.

En cuanto a los videojuegos, tal vez esta es una de las actividades de ocio más importantes de los niños y adolescentes en todo el mundo y, aunque mucho se habla en la prensa acerca de su potencial para crear dependencia, pocos estudios han investigado este fenómeno para tratar de definir su uso como una problemática de posible trastorno psiquiátrico. Esta revisión incluyó estudios de evaluación de la epidemiología y las características clínicas de un grupo de personas que tienen daños importantes debido a su intensa participación en los videojuegos y / o del ordenador.

A sí mismo, el artículo revisado *Adicción A Internet: Desarrollo Y Validación De Un Instrumento En Escolares Adolescentes De Lima, Perú*<sup>4</sup> desarrollaron desde un enfoque cualitativo y cuantitativo, la validación de un instrumento que permita evaluar la adicción a internet en adolescentes. Se realizó un estudio observacional y analítico, involucrando a una población de adolescentes escolarizados pertenecientes a instituciones educativas públicas de la Lima Metropolitana, dependientes de la Unidad de Gestión Educativa Local. Se seleccionó de modo aleatorio una población que incluyó colegios de varones, de mujeres y mixtos.

Los centros educativos incluidos en el presente estudio fueron el colegio de varones Leoncio Prado, el colegio de mujeres Lucie Rynning de Antúnez de

Mayolo, y los colegios mixtos José Granda y Ramón Castilla. Estos cuatro centros educativos son los que presentaron mayor volumen estudiantil según los informes que se obtuvieron de los registros de la Unidad de Estadística de la Calidad Educativa de la UGEL 02 del Ministerio de Educación. Los 4430 estudiantes de estos cuatro colegios, estaban distribuidos en 148 secciones.

Por otro lado se encontró un artículo *Titulado A Bibliometric Analysis Of The Scientific Literature On Internet, Videogames, And Cell-Phone Addiction*<sup>9</sup> cuyo objetivo fue revisar, dentro de los estudios científicos, investigaciones que versen acerca de la adicción al Internet, videojuegos y teléfonos celulares identificando el patrón característico de las publicaciones en estas áreas.

Finalmente, se tuvo en cuenta el caso específico en *Los adolescentes y los videojuegos*<sup>10</sup>, donde se mencionan nuevos criterios de mediciones e interpretaciones, tal como Tejeiro R.<sup>1</sup> pide para este tipo de investigaciones, llegando a conclusiones que comienzan a desmitificar las pre comprensiones adquiridas, heredadas o simplemente asumidas sobre este tipo de actividades.

La mayoría de los estudios se refiere a este comportamiento excesivo como la dependencia, aunque los autores se cuestionan si se enfrentan a un verdadero trastorno mental (ver anexo 1).

## Discusión

Tras la revisión sistemática de los documentos mencionados anteriormente podemos establecer diversas referencias planteadas así, se encontró como común denominador que la población más vulnerable, en cuanto a los criterios desarrollados, fueron los adolescentes. Si se revisa la literatura relacionada con el desarrollo humano y adolescente puede ser aceptada tal tesis, ya que desde el desarrollo humano los adolescentes tienen características que permitirían la generación de tales disposiciones.

Características como la búsqueda de experiencias nuevas, la identidad, la motivación, la capacidad de resolución de problemas y la disposición de jugar, además del rompimiento del control parental (que no obstante no se da en todos los casos) favorecen el "enganche" a los videojuegos (aunque tal expresión "enganche" supone una clasificación a priori, sin evidencia empírica, de los videojuegos como factores de adicción). Tales características se reúnen con los factores socio-económicos que rodean a las formas productivas actuales. Nos referimos en especial a la publicidad, ya que<sup>29</sup> se hace notar que esta nueva tecnología tiene un potencial de crecimiento económico tal que los medios necesarios para ese incremento no discriminan ningún factor. La publicidad se vuelve el mecanismo más efectivo para que la adquisición de capital por los videojuegos tenga un crecimiento geométrico que pocas actividades pueden llegar a alcanzar en las circunstancias económicas actuales.

De modo que aquellas "vulnerabilidades" de los adolescentes se vuelven factores importantes en el área bursátil en la que ahora se hallan inscritos. Es aquella necesidad de identificación que los adolescentes enarbolan en su búsqueda de establecer una identidad, el campo donde la "manipulación" de esta urgencia por parte de las empresas puede tener un éxito rotundo, aunque discutible éticamente.

La publicidad dirigida al adolescente adopta temáticas que responden a aspectos esenciales de su vida (al menos así ellos mismos lo suponen). Por eso, hoy en día, no es casual ver que los anuncios exploten cada vez más la situación problemática de esta población. Podemos evidenciar que las nuevas tecnologías ( videojuegos en teléfonos móviles, tabletas, y demás medios electrónicos) a través de su información cargada de innovación tecnológica, hace que los adolescentes adopten una postura dirigida específicamente a la obtención de estas nuevas experiencias, en muchas ocasiones sin prever las dificultades que esto pueda causar más adelante.

Sin dudas, la relación de los adolescentes con la publicidad da cuenta de su permanente búsqueda de identidad: consumen todos los avisos que se asocian a las características propias de su edad y establecen objetivos en la creación de tendencias, o de saber qué elegir dentro del amplio espectro que se ofrece, pues ellos, serán seguidos por el resto.

El control parental definido por diversos autores<sup>35</sup>, incluye el manejo de contingencias, las conductas de monitoreo o supervisión, el establecimiento de reglas y la comunicación afectiva. El manejo de contingencias se refiere a la forma como los padres administran las consecuencias del comportamiento de sus hijos, con la intención de que dichas consecuencias cumplan la función de premio (refuerzo positivo) o castigo.

En la categoría definida como monitoreo o supervisión están las conductas que tienen que ver con el conocimiento por parte de los padres de las actividades y amistades de sus hijos. Las reglas incluyen los aspectos relativos a la imposición de normas de comportamiento, sean explícitas o implícitas, y en los “sermones” o “cantaletas”, donde también se comunican reglas de manera indirecta. Por último, la comunicación afectiva incluye las expresiones de afecto positivo, tanto en el ámbito verbal como no verbal; en esta categoría entran también las demostraciones de interés y confianza en los integrantes de la familia. Queda claro que un aspecto que resulta eficaz y valioso en el proceso de ejercer el control parental hacia los niños y jóvenes es la comunicación efectiva y el establecimiento de normas de disciplina con amor, y el moldeamiento de los padres como referencia de comportamiento y disciplina.

El desarrollo de este modelamiento se da en la comprensión que el adolescente tenga de su ambiente y del comportamiento de otros, empezando a hacer estas distinciones al interior de su familia (mejor utilización de tiempo libre) para luego poder hacerlo en un contexto social más amplio entre el cual resaltamos el escolar.

---

## Conclusiones

Tal como queda claramente expuesto<sup>1</sup> el tema de los videojuegos es un tema aun "inexplorado". Y no en tanto que no existen estudios sobre el mismo (pues de hecho hay una sobre-producción de discursos académicos y no académicos sobre ello), sino en tanto que casi la totalidad de los discursos parten de pre-comprensiones.

Pre-comprensiones que antes que lograr dar con la especificidad de los videojuegos (su peculiaridad, aquello que los diferencia radicalmente de otros "juegos" o "adicciones") impiden el claro conocimiento de los mismos. Pre-comprensiones que parecen surgir del carácter extremadamente novedoso que las experiencias de juego "virtual-electrónico" traen a la sociedad. No sabemos aún qué es el videojuego (en el sentido de su especificidad). Por eso se hace notar la ausencia de criterios establecidos claramente para el estudio de sus impactos. Al no poderse establecer dichos criterios, los investigadores han debido recurrir a criterios correspondientes a otros objetos.

Se han traído para los videojuegos criterios, por ejemplo, únicamente desarrollados para las adicciones que al ser aplicados a ellos generan un cúmulo de inexactitudes estadísticas que complican más aquella indeterminación objetual en la que ya se hallaban inscritos. Como no sabemos aún siquiera qué es el videojuego, acudimos a un conjunto de pre-comprensiones y de prácticas que le son ajenas, y que ocultan dicho objeto, que le forman una especificidad que es un conjunto de retazos "interdisciplinares". Lo que la investigación venidera debe hacer, a lo cual debería enfocarse, es al menos en la puesta en duda de tales criterios heredados<sup>34</sup>. El primer paso que hay que hacer es, efectivamente, dar un primer paso para despejar el panorama y poder notar aquello que se busca pero que parece siempre escapársenos de los análisis.

Sin embargo este panorama de indeterminación no debería ser campo de la inacción. En tanto que toda actividad humana trae consecuencias directas o indirectas sobre aquellos que la ejercen, y sobre las personas que les rodean, y tales influencias se notan condicionadas en gran medida, en la niñez-juventud, por la presencia parental, las estadísticas apoyan en general la tesis de que los padres pueden dar dirección o estabilidad a este tipo de actividades a que nos hemos referido. Si bien es cierto que no pueden extraerse aun conclusiones científicas concluyentes alrededor de los videojuegos, esta consecuencia epistemológica no puede estar al lado de una desatención en una de las etapas donde la formación de la individualidad es más vulnerable.

Podemos pensar que mientras los expertos logran dar con la especificidad que los videojuegos reclaman para su correcta comprensión, los padres deben lograr que dicha especificidad (aún no encontrada) sea lo menos perjudicial posible para sus hijos, y ello solo se logra mediante su presencia en tales actividades. Eso al menos es lo que muestra la generalidad de los estudios, y eso es lo que este trabajo quería también dejar notado.

## Bibliografía

1. Tejeiro Salguero R, Pelegrina del Rio M, Gómez Vallecillo JL. Efectos psicosociales de los videojuegos. COMUNICACIÓN [Revista en internet]. 2009. [Fecha de acceso 22 de mayo del 2013]; 1(7): 235-250. Disponible en: [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16\\_Efectos\\_psicosociales\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf)
2. Lavilla F. Los videojuegos y los niños. Portal Clínica Universidad De Navarra (España). [Revista en internet]. 2012. [Fecha de acceso 18 de Octubre del 2013]; Disponible en: <http://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>
3. Pérez Martín J. y Ruiz JI. Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los video jugadores. EDUTECH Revista electrónica de tecnología educativa (Palma de Mallorca, España). [Revista en internet] 2006. [Fecha de acceso 14 julio 2013]; 21: 1-14. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2034552>
4. Lam-Figueroa N, Contreras-Pulace H, Mori-Quispe E, Nizama-Valladolid M, Gutierrez C et al. Adicción a internet: desarrollo y validación de un instrumento en escolares adolescentes de lima, Perú. Rev. Salud Pública. 2011; 28(3): 462-9.
5. Gomez LF, Lucumi DI, Parra DC. Niveles de urbanización, uso de televisión y video juegos en niños Colombianos posibles implicaciones en salud pública. Rev. Salud pública. 2008; 10 (4): 1-9.
6. Vallejos M, Capa W. Video juegos: adicción y factores predictores. Av. Psicol (Unife). 2010; 18(1): 103-110.
7. Chóliz M, Marco C. Patrón De Uso Y Dependencia De Videojuegos En Infancia Y Adolescencia. An Psicol. 2011; 27 (2): 1.
8. Nabuco C, Gomes R, Sampaio D, Tornaim D. Dependência De Internet E De Jogos Eletrônicos: uma revisao. Rev Bras Psiquiatr. 2008; 30(2): 156-167.
9. Carbonell X, Guardiola E, Beranuy M, Bellés A. A bibliometric analysis of the scientific literature on internet, videogames, and cell-phone addiction. J Med Libr Assoc. 2009; 97(2): 102-107.
10. Leon R, López MJ. Los adolescentes y los videojuegos. Rev Apunt Psicol. Huelva. 2003; 21: 1-10.
11. Díez MA, Llorca A Díez, Bueno GM. La utópica protección del código PEGI. Estudios sobre el Mensaje Periodístico. Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense. Madrid. 2013; 19, (Núm. especial abril): 711-723.
12. Calderín M, Bringue X, Sádaba C. Incidencia de las pantallas del celular, el videojuego y la TV en la dinámica de la generación interactiva venezolana. Temas de comunicación [Revista en internet]. 2011. [Fecha de acceso 22 de Noviembre del 2013]; 22: 111-134. Disponible en: <http://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/temas/index.php/temas/article/view/379>
13. Chaín Pinzon N, Briñez BI. Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, internet y videojuegos. . Av. Psicol. Latinoam. 2011; 5(1): 9-23.
14. Vallejos M, Capa W. Videojuegos: Adicción y factores predictores. Av. Psicol. Latinoam. 2010; 18 (1): 103-110.
15. Labrador Encinas FJ, Villadangos Gonzalez MS. Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadores de posibles problemas de adicción. Psicothema (Oviedo) [Revista en internet]. 2010. [Fecha de acceso 22 de mayo del 2013]; 22 (2): 180-188. Disponible en: <http://www.unioviedo.es/reunido/index.php/PST/article/viewFile/8888/8752>
17. Cornejo Barrera J, LLanas Rodriguez JD, Alcazar Castañeda C. Acciones, programas, proyectos y políticas para disminuir el

- sedentarismo y promover el sedentarismo en los niños. Bol. Med. Hos. Infant. Mex. 2008; 65 (6): 1-11.
18. García Piña CA. Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad. Rev. Acta Pediatr Mex. 2008; 29(5): 273-9.
19. Nuñez P, Rodríguez A, García J, Aportaciones de la investigación cualitativa sobre videojuegos. DOXA. comunicación [Revista en internet]. 2008. [Fecha de acceso 22 de mayo del 2012]; 6:297-315. Disponible en: [http://dSPACE.ceu.es/bitstream/10637/5930/1/n%c2%baVI\\_pp297\\_315.pdf](http://dSPACE.ceu.es/bitstream/10637/5930/1/n%c2%baVI_pp297_315.pdf)
20. Moreno Villares JM, Elizaga V. Algunas tendencias en la ocupación del ocio en los jóvenes. Rev. Acta pediatr Esp. 2008; 66 (6): 271-276.
21. Rojas V. Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. Rev. Chil. Pediatr. 2008; 79(1): 80-85.
22. Etxebarria F. Video juegos consumo y educación. Electrónica teoría de la educación, educación y cultura en la sociedad de la información [Revista en internet]. 2008. [Fecha de acceso 22 de noviembre del 2013]; 9(3): 1-18. Disponible en: [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_09\\_03/n9\\_03\\_etxeberria.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_etxeberria.pdf)
23. Castellana Rosell M, Sánchez-Carbonell X, Graner Jordana C, Beranuy Fargues M. El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. Pap Psicol. [Revista en internet]. 2007. [Fecha de acceso Agosto 25 de 2013]; 28 (3):1-7. Disponible en: [http://www.papelesdelpsicologo.es/vernum\\_ero.asp?id=1503](http://www.papelesdelpsicologo.es/vernum_ero.asp?id=1503).
24. Ferrer López M, Ruiz San Román JA. Efectos del uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. Icono 14. [Revista en internet]. 2006. [Fecha de acceso 4 de Septiembre de 2013]; 4 (1):1-15. Disponible en: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/404file:///C:/Users/PC-USER/Downloads/404-1751-1-PB.pdf>
25. Marín Díaz V. Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo colaborativo. Aula abierta. [Revista en internet]. 2006. [Fecha de acceso 3 de septiembre 2013]; 87: 71-84. Disponible en: [file:///C:/Users/PC-USER/Downloads/Dialnet-LosVideojuegosEnElAmbitoDeLaFamilia-2583890%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/PC-USER/Downloads/Dialnet-LosVideojuegosEnElAmbitoDeLaFamilia-2583890%20(1).pdf)
26. Generalitat Valenciana. Influencia de los videojuegos en los niños y jóvenes. Convivencia. [Revista en internet]. [Fecha de acceso 5 de Julio de 2013]; 1-24. Disponible en: <http://www.cece.gva.es/eva/docs/convivencia/publicaciones/es/videojuegos.pdf>
27. Civertive.com, Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo [Sede Web]. 2005. [Fecha de acceso 5 de Julio de 2013]. Disponible en: <http://www.irabia.org>
28. Díez Gutiérrez EJ. Investigación desde la práctica. Guía didáctica para el análisis de los videojuegos. 6 ed. Madrid: Cide/Instituto de la mujer; 2004.
29. Estallo J. Masferrer MC. Aguirre C. Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. Apunt psicol [Revista en internet]. 2001. [Fecha de acceso 5 de Julio de 2014]; 19 (1): 161-174. Disponible en: [www.Cop.es/infocoponline/pdfvideojuegos.pdf](http://www.Cop.es/infocoponline/pdfvideojuegos.pdf)
30. Tejeiro. R. La adicción a los videojuegos. Una revisión. Adicciones (Palma de Mallorca) [Revista en internet]. 2001. [Fecha de acceso 22 de Julio 2014]; 13 (4): 407/413. Disponible en: [http://www.adicciones.es/ficha\\_art\\_new.php?art=255](http://www.adicciones.es/ficha_art_new.php?art=255)
31. Fairlie A. Frisancho. D. Teoría de las interacciones familiares. Rev investig Psicol [Revista en internet]. 1998 [fecha de acceso agosto 4 de 2013]; 1 (2):41-74. Disponible en:

[http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion\\_psicologia/v01\\_n2/pdf/a02v1n2.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v01_n2/pdf/a02v1n2.pdf)

32. Estallo. Martí. JUAN ALBERTO. Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema* (Oviedo) [en línea]. 1994; 6 (2):181-190

33. Beranuy M, Chamarro LA, Graner C, Carbonell X. Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a internet y el abuso de móvil. *Psicothema* (Oviedo). [en línea]. 2009; 21(1):1-5.

34. León Jariego R, López López MJ. Los adolescentes y los videojuegos. *Videojuegos y cultura* [Revista en internet]. 2008 [Fecha de acceso 5 de Octubre de 2013]; 21(1):1-5. Disponible en: <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/los-adolescentes-y-los-videojuegos.pdf>

35. Caycedo C, Ballesteros BP, Novoa MM, García DR, ARIAS AL, Heyck LV et al. Relación entre variables de control parental y prácticas de juego en niños y niñas de 10 a 13 años de edad en la ciudad de Bogotá. *Rev. Latinoam. cienc. soc. niñez juv.* 2005; 3(1): 1-21.

**REVISIÓN DE INVESTIGACIONES SOBRE VIDEO JUEGOS, PERTINENTES  
A LOS AÑOS 2008 – 1994**

IT E M	NOMBRE DEL ARTICULO	PALABRAS CLAVES	OBJETIVO	PROBLEMA A RESOLVER	METODOS	CONCLUSIONES
1	2013 MA ÁNGELES DÍEZ SÁNCHEZ, ÁNGELES LLORCA DÍEZ, GLORIA MARÍA BUENO CARRERA La utópica protección del código PEGI <sup>11</sup>	videojuegos, menores, código pegi	Investigar si el pan european game information (pegi) ha llegado a las instancias familiares que realizan el control de contenido (padres o tutores).	Determinar si la actual forma de apropiación y distribución del pegi sirve para el propósito que ella ha sido generada.	La muestra en la cual se ejecuta el estudio está compuesta por 403 progenitores, con media de edad de 45,94 años (Dt = 4,8). Se elaboró una encuesta, donde se preguntaba a padres/tutores de menores (de 11 a 16 años).	En los diferentes aspectos evaluados/relacionados con el PEGI se llega a la conclusión que la realidad deja constancia del desconocimiento de los padres sobre las medidas de control de los videojuegos y esta evidencia aconseja una mayor atención hacia aquellos cuyos contenidos sean inadecuados para los más pequeños.
2	2011 CALDERÍN, XAVIER BRINGUÉ Y CHARO SÁDABA Incidencia de las pantallas del celular, el videojuego y la tv en la dinámica de la generación interactiva venezolana <sup>12</sup>	Generación interactiva; valoración; consumo; televisión; telefonía celular	Estudiar la presencia de las diferentes formas de la pantalla en los hogares venezolanos.	Establecer las diversas formas de la pantalla (celular, televisión, videojuego) tiene mayor penetración en los hogares de los niños venezolanos.	Mediante el análisis multivalente establecer cuál de las formas de la pantalla tiene un mayor impacto y presencia en los niños de Venezuela. Se combina, así, diferentes variables y variaciones para poder establecer cuál de las tres posibilidades encontradas en principio tiene una fuerza preponderante sobre las otras.	En tanto que el estudio se delimita a la presencia En los hogares venezolanos, se encuentra que la pantalla de televisión es la que mayor presencia tiene en estos lugares. Tal presencia permite adoptar un conjunto de recomendaciones frente a su uso (por ejemplo, se suele controlar más el tiempo frente al televisor que el contenido emitido). Sin embargo el estudio también arroja un resultado anexo sobre la posesión de celulares por parte de los adolescentes, llegando a un 96% con celular propio.
3	2011 MARIANO CHÓLIZ Y CLARA MARCO Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia <sup>7</sup>	Adicciones tecnológicas, dependencia de videojuegos, test de dependencia de videojuegos, adolescencia, infancia	Conocer el patrón de uso de video-juegos en niños y adolescentes, analizando los principales parámetros como frecuencia de uso, tiempo dedicado en cada sesión. Desarrollar un cuestionario que sirva para el estudio de la dependencia de videojuegos utilizando los mismos criterios del DSM-IV para la dependencia de sustancias	Encontrar una solución a la gran la demanda de asistencia por parte de los centros de tratamiento y unidades de prevención, sobre problemas de adicción a los videojuegos.	Para la elaboración del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) se desarrollaron 55 ítems siguiendo los criterios del DSM-IV-TR para los Trastornos por Dependencia, intentando que cada uno de dichos criterios estuviera reflejado con al menos 7 ítems.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los varones juegan principalmente a videojuegos con temática deportiva y de carreras y prefieren aquellos con elevadas dosis de violencia y de disparos. Las chicas, por su parte, juegan preferiblemente con videojuegos en los que predominan los componentes socio-afectivos o educativos y de acción tipo.</li> <li>• Una de las consideraciones a tener en cuenta se refiere a la necesidad de realizar trabajos longitudinales y durante periodos de tiempo amplios que abarquen, al menos, todo un curso académico y que tengan en cuenta los periodos vacacionales para evitar que los condicionantes escolares afecten a los resultados.</li> </ul>
4	2011 MABEL CALDERÍN, XAVIER BRINGUÉ Y CHARO SÁDABA Incidencia de las pantallas del celular, el videojuego y la tv en la dinámica de la generación interactiva venezolana <sup>13</sup>	Generación interactiva; valoración; consumo; televisión; telefonía celular	Estudiar la presencia de las diferentes formas de la pantalla en los hogares venezolanos.	Establecer a través del análisis multivalente, cuál de las diversas formas de la pantalla (celular, televisión, videojuego) tiene mayor penetración en los hogares de los niños venezolanos.	Mediante el análisis multivalente establecer cuál de las formas de la pantalla tiene un mayor impacto y presencia en los niños de Venezuela. Se combina, así, diferentes variables y variaciones para poder establecer cuál de las tres posibilidades encontradas en principio tiene una fuerza preponderante sobre las otras.	En tanto que el estudio se delimita a la presencia EN los hogares venezolanos, se encuentra que la pantalla de televisión es la que mayor presencia tiene en estos lugares. Tal presencia permite adoptar un conjunto de recomendaciones frente a su uso (por ejemplo, se suele controlar más el tiempo frente al televisor que el contenido emitido). Sin embargo el estudio también arroja un resultado anexo sobre la posesión de celulares por parte de los adolescentes, llegando a un 96% con celular propio.
5	2011 NICOLÁS CHAHÍN –PINZÓM, BRIÑEZ BLANCA LIBIA Actividad física en adolescentes su relación con agresividad, impulsividad, internet y videojuegos <sup>13</sup>	Actividad física, adolescencia, internet, videojuegos, impulsividad, agresión	Establecer la relación entre la actividad física y las variables mencionadas (agresión, internet etc)	Establecer si existe una relación directa corroborarle entre la actividad física y las variables de agresión, impulsividad. Respecto a las variables internet y videojuegos dicha relación también es buscada pero la forma de abordarla es diferente, pues mientras en las primeras puede hablarse de una "causalidad" en el incremento o disminución de ellas.	Se llevó a cabo en un universo de 254 adolescentes entre los 12 y 17 años. En busca de las variables se aplicaron 3 instrumentos: la Escala de Impulsividad Barratt para Niños (Bis 11-c), el Cuestionario de Agresividad de Buss & Perry (AQ) y el Cuestionario CAGE para detección de Problemas de Internet y Videojuegos en Adolescentes.	En lo relativo a las correlaciones entre actividad física y las tres dimensiones de la impulsividad se ha encontrado que no hay ninguna relación en la dimensión motora y la no planificadora, pero sí existe una correlación estadísticamente significativa con la Impulsividad Cognitiva, como se ha descrito, este componente se encuentra relacionado con la capacidad de pensar y tomar decisiones rápidas.

6	2011 NELLY LAM-FIGUEROA ET AL. Adicción a internet: desarrollo y validación de un instrumento en escolares adolescentes de lima, Perú <sup>4</sup>	Estudios de validación; internet; adicción; adolescente; cuestionarios (fuente: decs bireme).	Desarrollar desde un enfoque cualitativo y cuantitativo, y validar un instrumento que permita evaluar la adicción a internet en adolescentes.	Las consecuencias de la adicción a internet no han sido estudiadas a profundidad en investigaciones realizadas en Asia y Norteamérica, dificultando la comprensión de la problemática. Teniendo en cuenta este desequilibrio en los casos analizados, es necesario contar con estadísticas confiables relacionadas con la prevalencia de la adicción a internet.	Estudio observacional y analítico, bajo la ayuda de EPIDAT versión 3.1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El fenómeno de la Adicción a Internet involucra tanto una dimensión sintomatológica como una dimensión de disfuncionalidades en la vida de la persona. Es papel de los investigadores en este campo delimitar y aproximarse de manera científica a la problemática de la Adicción a la Internet.</li> </ul> <p>Los hallazgos evidencian que la adicción cumple un papel dinámico que pone en manifiesto una alteración que involucra en su génesis patrones de familia y entornos sociales inadecuados.</p>
7	2010 MIGUEL VALLEJOS Y WALTER CAPA Video juegos: adicción y factores predictores <sup>14</sup>	Adicción, asertividad, agresividad, adolescentes, toma de decisiones, funcionalidad familiar, rendimiento académico, video juegos.	Desde una perspectiva psicológica ofrecer un modelo explicativo de la adicción a los video juegos en la población adolescente, en términos de los factores predisponentes o moduladores de dicha problemática (funcionalidad familiar y estilos interactivos) así como los efectos que acarrea en el plano psicológico (asertividad y agresividad) y escolar (rendimiento académico).	¿Cómo están relacionados la funcionalidad familiar y los estilos interactivos (toma de decisiones y tendencia al riesgo) con la adicción a los video juegos en los adolescentes?	La investigación correspondiente es de diseño no experimental o ex-post-facto, de tipo correlacional. Siendo desde el punto de vista de la naturaleza relacional entre las variables una investigación multivariante Para la investigación se construyó un autoreporte con opciones de respuesta tipo likert con el objetivo de evaluar la asertividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>A decir de los hallazgos de la presente investigación, minimizar el problema de adicción a los videojuegos podría llevarnos a negar esta realidad y adoptar una ceguera social respecto a un problema emergente que está involucrando a niños y adolescentes, generándoles consecuencias negativas por su práctica no controlada.</li> <li>A menor toma de decisiones apropiadas mayor uso de los videojuegos, y por último si hay mayor uso de los videojuegos hay problemas en el rendimiento académico.</li> <li>Durante los días hábiles de la semana los niños dediquen menos de una hora diaria a los videojuegos y que durante el fin de semana el tiempo sea controlado y supervisado, estableciendo límites y favoreciendo otras actividades.</li> </ul>
8	2009 FRANCISCO JAVIER LABRADOR ENCINAS Y SILVIA MARÍA VILLADANGOS GONZÁLEZ Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción <sup>15</sup>		Evaluar la percepción subjetiva de peligro derivada del uso de las nuevas tecnologías (nt) en los menores, y la identificación de conductas indicadoras de un posible problema de adicción a nt.	El uso de NTIC contribuye, en la mayoría de las ocasiones, a mejorar la calidad de vida de las personas, aunque su implantación en nuestra vida cotidiana no está exenta de polémica (Labrador y Villadangos, en prensa).	El estudio se realizó con una muestra de 1710 menores escolarizados en la Comunidad de Madrid. El 40,88% eran mujeres y el 59,12% varones. La edad de los participantes iba desde los 12-17 años, con una media de 14,03 (DT: 1,37) A través de la Asociación Protégelos se seleccionaron 6 centros situados en distintas partes de la Comunidad.	Se encontró una correlación positiva entre el tiempo de uso y la percepción subjetiva de peligro. La edad correlacionaba positivamente con esta percepción. La televisión es la tecnología que genera mayor percepción de problema en los menores. En cuanto a posibles síntomas de adicción, se constató que las NT generan conductas similares a las consideradas características en las adicciones establecidas. Entre ellas, destaca la relajación producida por el uso o el malestar si no puede utilizarse. Se constató la presencia de otros comportamientos relativamente frecuentes exclusivos de este tipo de tecnologías, como la comprobación constante del teléfono móvil.
10	2009 RICARDO TEJEIRO SALGUERO Efectos psicosociales de los videojuegos <sup>1</sup>	Videojuegos, efectos psicosociales, comunicación, adicción, agresividad	Establecer si existe algún soporte científico para la idea, comúnmente aceptada, de la influencia (negativa) sobre el comportamiento de los niños y adolescentes por parte de los videojuegos.	Realizar una revisión de los diferentes estudios sobre la influencia de los videojuegos en referencia a diversos ítems (tales como agresividad, aislamiento social, agresión etc).	Revisión y análisis sistemático de las características y resultados de las investigaciones que han abordado la cuestión de la adicción a los videojuegos con relación a las variables establecidas.	Las conclusiones del artículo se dejan resumir con las palabras allí citadas del Ministerio de Sanidad y Consumo: "Hasta ahora no existen estudios científicos realizados con el suficiente rigor e independencia que permitan determinar sin sombra de duda que el uso de estos juegos o juguetes cause o pueda causar daños inmediatos o previsible en los niños y jóvenes usuarios, o inducir a conductas delictivas o reprobables socialmente". (Ministerio de Sanidad y Consumo, 1999).
11	2009 XAVIER CARBONELL, PHD; ET AL. A bibliometric analysis of the scientific literature on internet, videogames, and cell phone addiction <sup>9</sup>		Revisar dentro de los estudios científicos, investigaciones que versen acerca de la adicción al internet, videojuegos y teléfonos celulares identificando el patrón característico de las publicaciones en estas áreas.	Actualmente existe un proliferación de estudios, análisis sobre la adicción y el uso desmesurado en las tecnologías de la información y la comunicación tic's, especialmente, la internet, los videojuegos y los teléfonos celulares. el problema a resolver es establecer un marco referencial para la búsqueda de estos estudios en las diferentes bases de datos con fines académicos.	Se recuperaron 179 artículos publicados e indexados en PubMed y Psyc INFO desde 1996 a2005 relacionados con el uso patológico de internet, celulares y videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El número de publicaciones en esta área está creciendo contantemente, sin embargo su búsqueda se dificulta debido a la falta de claridad en su terminología.</li> <li>Para facilitar la recuperación de información en las bases de datos bibliográficas se deben incluir términos descriptores que se refieran específicamente a adicción a "internet", "videojuegos" y "teléfono celular", así como a las adicciones más generales relacionadas con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y otras adicciones comportamentales.</li> </ul>

12	2008 JUDITH CORNEJO-BARRERA, JOSÉ DANIEL LLANAS- RODRÍGUEZ, CARLOS ALCÁZAR-CASTAÑEDA Acciones, programas, proyectos y políticas para disminuir el sedentarismo y promover el ejercicio en los niños <sup>17</sup>	Sedentarismo; ejercicio; niños; programas y acciones.	Diseñar e implementar programas y acciones que influyan en la disminución del sedentarismo, como lo han hecho en países como Canadá, Estados Unidos, Chile, Brasil, Australia, y otros, en los cuales se han comprobado los efectos benéficos del ejercicio, entre los que se encuentran la pérdida de adiposidad e incremento de la masa libre de grasa.	Prevalencia de enfermedades crónicas como sobrepeso, obesidad, diabetes mellitus, hipertensión arterial, problemas cardiovasculares, entre otros, va en aumento en México, según datos de la encuesta 2006, el sobrepeso y obesidad juntos se presentan en 26.35% de los niños de 5 a 11 años. por		Presenta un panorama general del estado del arte en cuanto a sedentarismo y actividad física (AF) se refiere, haciendo énfasis en los diferentes programas que impulsan o fortalecen las recomendaciones del Colegio Americano de Medicina del Deporte (ACSM) y del Centro para el Control de Enfermedades (CDC) desde 1995 para la población general, y sobre todo se presenta una revisión exhaustiva de los programas en la población infantil, compartiendo también la experiencia de los autores con el proyecto por tu salud muévete enfocado principalmente a escolares de Tamaulipas.
13	2008 CORINA ARACELI GARCÍA- PIÑA Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad <sup>18</sup>	Corrupción de menores, violencia, drogas, pornografía en internet, depredadores en línea.	Establecer los posibles riesgos que los niños tienen en el uso del internet (como nueva tecnología) y aportar estrategias mínimas de cuidado de los mismos.	Saber reconocer las diferentes esferas de socialización o comunicación que los niños tienen al alcance de la mano en internet.	Se establecen las diferentes formas de acceso al internet que tienen los niños en diversos países. Luego se clarifican las diversas formas de interacción que se presentan allí mismo (blogs, chats etc...) intentando medir los riesgos mismos que allí puedan existir, para finalmente partiendo de ellos establecer estrategias de prevención.	Se concluye que como el internet es un elemento de uso masivo, y que los beneficios que puede traer a los niños es considerable, sumado esto a las diferentes instancias de interacción que se encuentran en él, de lo que se trata, en la vulnerabilidad infantil y en la permeabilidad de peligros en la Red, de establecer diversos criterios encaminados a la protección a la infancia.
14	2008 PATRICIA NÚÑEZ GÓMEZ, AURORA RODRÍGUEZ DEL BARRIO Y JUVENAL GARCÍA ÁLVAREZ Aportaciones de la investigación cualitativa sobre videojuegos <sup>19</sup>	Niños, videojuegos, ocio audiovisual, investigación cualitativa	El objetivo de la investigación es profundizar sobre la percepción de los niños hacia los videojuegos, su manera de estar ante ellos y el lugar que ocupan en sus vidas.	Determinar la influencia de los juegos de videos en los niños teniendo en cuenta las variables de hábitos de hogar, de estudio y el tiempo que pasa con sus padres y otros niños. Es decir, si estas variables influyen en la forma en que los niños interactúan con los videojuegos.	Los autores utilizan mini grupos de discusión con niños y niñas entre 7 y 9 años y entre 10 y 12 separados por género combinando hábitat y clase sociocultural.	Para los niños el videojuego es un lugar de encuentro con pares, dentro y fuera del mundo virtual. Incluso a veces les gusta más mirar jugar a otros que jugar (sobre todo si no son hábiles con un juego). Para las niñas, es un espacio más de relación. Sus juegos favoritos tienden a responder a este aspecto. Por ejemplo, las niñas asocian el chat con los videojuegos de ordenador. El hábitat tiende a ser importante para la función socializadora.
15	2008 J.M. MORENO VILLARES, I. VILLA ELÍZAGA Algunas tendencias en la ocupación del ocio en los jóvenes: ¿hacia un nuevo autismo? <sup>20</sup>	Juego, ocio, niño, adolescente, autismo	Maximizar la independencia funcional del niño y mejorar su calidad de vida, disminuyendo, en la medida de lo posible, los rasgos centrales del tea, facilitar el desarrollo y el aprendizaje, promover las relaciones sociales, reducir las conductas de inadaptación, y educar y apoyar a las familias	El pediatra tiene una tarea importante en el asesoramiento del uso de las nuevas tecnologías y también en el campo de la prevención de la aparición de «conductas aisladoras».		El uso juicioso de los medios de comunicación –TV, cine, Internet, etc.– puede contribuir también a la formación de niños y jóvenes. La información que proporciona la historia familiar es muy importante para evaluar situaciones o afecciones médicas. Gran parte de nuestra sociedad infantil-adolescente cumple muchos de estos puntos, y nos podríamos preguntar: el «nuevo autismo» ¿a dónde nos conducirá?
16	2008 LUIS F. GÓMEZ1, DIEGO I. LUCUMÍ1,2, DIANA C. PARRA3 Y FELIPE LOBELO Niveles de Urbanización, Uso de Televisión y Video-juegos en Niños Colombianos: Posibles Implicaciones en Salud Pública <sup>5</sup>	Urbanización, televisión, juegos de video, salud pública	Examinar la asociación entre los niveles de urbanización y el uso excesivo de televisión y videojuegos (2 horas o más) en niños colombianos de 5 a 12 años	Determinar si existe una relación entre los estratos sociales y la forma de la adicción a las tecnologías mencionadas,	Cinco niveles de urbanización fueron determinados mediante una adaptación de las categorías definidas por el Departamento Nacional de Planeación. Un modelo de regresión logística fue llevado a cabo, el cual considero potenciales variables de confusión	Los hallazgos de este estudio muestran como el uso excesivo de televisión y video juegos en niños está asociado a mayores niveles de urbanización. Debido a las implicaciones que tiene para la salud de los niños la exposición excesiva a la televisión y otras formas de entretenimiento electrónico, es importante monitorear este comportamiento y entender sus determinantes

17	2008 VALERIA ROJAS O. Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil <sup>21</sup>	Aprendizaje, trastornos, televisión, tv, videojuegos, desarrollo.	Explorar las evidencias actuales de los efectos de la televisión y videojuegos en el consumo, aprendizaje y conducta de niños y jóvenes y entregar recomendaciones a los pediatras y profesionales de la salud que trabajen con niños, para orientar a los pacientes, sus familias y la comunidad en general en el uso apropiado de las TIC.	La gran influencia que las NTIC, a través de su omnipresencia en los hogares, escuelas, instituciones, etc, tienen sobre la salud infanto-juvenil. Dicha influencia, particularmente en aspectos como conducta violenta, consumo de alcohol y drogas, conductas sexuales de riesgo, trastornos alimentarios, nutritivos y otros.		Es necesario "preparar" al niño a comprender la cultura mediática, a tener un análisis crítico y a participar en ella propositivamente. Establecer ciertas normas mínimas de carácter ético para la publicidad; hay que impulsar políticas, planes y programas relativos al rol de la familia ante los medios, al mismo tiempo que formular políticas públicas que garanticen la calidad de los programas dirigidos a los niños.
18	2008 FÉLIX ETXEBERRIA VALERDI Videojuegos, consumo y educación <sup>22</sup>	Videojuegos y mercado, consumo, código PEGI, violencia y videojuegos, juegos serios, educar con videojuegos, software lúdico, software educativo.	Estudio centrado en las condiciones de España, sobre el incremento del uso de videojuegos	En tanto nueva tecnología, los videojuegos deben tratarse con cautela pues no se conocen las posibles influencias de ellos en los agentes involucrados,		Se propone lejos de demonizar los nuevos juegos y tecnologías, utilizar los nuevos instrumentos para mostrar y aprovechar las posibilidades que ofrece el amplio mundo de las pantallas. Hace ya tiempo que se ha abierto un enorme horizonte de utilización de estos nuevos recursos para la enseñanza en diferentes aspectos: habilidades, valores y conocimientos. Los simuladores facilitan el aprendizaje de destrezas muy concretas y muchos videojuegos "neutros" permiten una explotación didáctica en clase con un alto nivel de motivación, sin los riesgos de los juegos violentos
19	2007 MONTserrat CASTELLANA ROSELL, XAVIER SÁNCHEZ-CARBONELL, CARLA GRANER JORDANA Y MARTA BERANUY FARGUES El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos <sup>23</sup>	TIC, Adolescentes, Uso Patológico de Internet, Móvil, Videojuegos, Adicción, Adicciones Conductuales.	Como Nueva Tecnología, sobre los videojuegos debe establecerse si, en la población que mayor uso hace de ellos, existe alguna influencia en el desarrollo psicosocial, concretamente en el proceso de socialización y adquisición de la identidad personal.	Llegar a resolver el problema de cómo lidiar con los videojuegos, mediante la posibilidad de aplicación de cierto grupo de estrategias que el análisis mismo viene haciendo viable.	A través de una revisión sistemática de la literatura en torno al objetivo/problema, se buscan dar con los patrones generales presentes en los juegos de video (no se realizan encuestas o similares).	Los criterios de análisis de cada una de las TICs deben ser delimitados por cada uno de los campos en que ellas se ejecutan. He aquí las palabras de los autores: "constatar la necesidad de definir criterios diagnósticos sólidos y contrastados de la adicción a Inter-net, móvil y videojuegos que tengan en cuenta las particularidades de cada tecnología".
20	2006 MARINA FERRER LÓPEZ Y JOSÉ A. RUIZ SAN ROMÁN Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta <sup>24</sup>	Videojuegos – Niños – Infancia – Ocio electrónico – GTA San Andreas	Conocer los hábitos básicos declarados de los niños entre 7 y 12 años de Madrid en relación con los videojuegos.	Con todo, una iniciativa de gran interés es el proyecto civertice.com, en el que se ofrece a los colegios que lo solicitan informes ad hoc de modo que la comunidad educativa pueda estudiar los hábitos de consumo sobre "nuevas pantallas" en cada centro escolar.	Se basa en un trabajo de encuesta <sup>1</sup> , del que exponemos ahora los datos de una submuestra de 327 alumnos (167 niñas y 153 niños y 7 NC) de colegios públicos, privados y concertados de la Comunidad de Madrid.	• Más del 90% de los niños estudiados entre 7 y 12 años juega con algún tipo de videojuego. El juego "en familia", es decir, los hijos con los padres, es una rutina minoritaria que estimamos se da como máximo en el 10-15% de los casos. Los videojuegos son una realidad muy presente en la vida de los niños. No se considera que los videojuegos sean beneficiosos o perjudiciales en todos los casos
21	2006 VERÓNICA MARÍN DÍAZ Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo colaborativo <sup>25</sup>		En tanto nueva tecnología, los videojuegos deben monitorearse de tal manera que, aun no sabiendo de ellos todo a claridad, puedan prevenirse posibles consecuencias perjudiciales.	Determinar algunas estrategias para poder lidiar con los juegos en cuanto nuevas tecnologías, y en cuanto posibles moduladores de las conductas.		El consumo crítico de los videojuegos se debe hacer teniendo en cuenta las identidades, valores y estilos de vida que queremos desarrollar en los hombres y mujeres del futuro. Los videojuegos dan al jugador la posibilidad de aprender de otra forma de adquirir información, potencian su concentración, y el desarrollo de habilidades tanto físicas, psíquicas, motrices como sociales y es ahí donde se debe incidir.
22	2006 GENERALITAT VALENCIANA Influencia de los videojuegos en niños y jóvenes <sup>26</sup>		El objetivo del estudio realizado por AVACU ha sido conocer la influencia de los videojuegos en niños y jóvenes de la Comunidad Valenciana para poder prevenir actitudes violentas y discriminatorias en los jóvenes.	La introducción de los videojuegos como forma de ocio y diversión entre niños y jóvenes, provoca hoy día una lógica preocupación en padres y educadores.	El estudio se ha llevado a cabo mediante una metodología cuantitativa, utilizando la estrategia de encuesta. La encuesta nos permite obtener información sobre un tema en concreto a través de una serie de preguntas previamente establecidas.	Elaborar un marco normativo que regule la comercialización y publicidad de los videojuegos, especialmente de aquellos en los que se ensalza la violencia o conductas socialmente censurables como las torturas, el sexismo o la discriminación. Se debe reclamar un exhaustivo control sobre los productos que se venden y se encuentran expuestos en escaparates y estanterías, pues muchos de ellos ni siquiera especifican la edad de sus destinatarios.

23	2006 XAVIER 76 CARBONELL,PHD;ELENAGUA RDIOLA,MD,PHD;MARTABER ANUY,BPSY;ANABELLE`S Análisis biométrico de la literatura en internet sobre la adicción al internet, los videojuegos y los teléfonos celulares <sup>9</sup>	Revisión sistemática sobre la literatura en internet sobre los temas propuestos	Realizar una breve recapitulación del estado de la investigación acerca del posible potencial adictivo de los videojuegos.	La mayoría de los trabajos revisados tienden a señalar que, para algunos sujetos, el uso de videojuegos constituye un problema. Sin embargo, permanece acierta la cuestión sobre la naturaleza y el origen de dicho problema. Es decir la imprecisión conceptual aún persiste en este tema.	Revisión sistemática del tema a través de 129 de PubMed y PsychINFO	Falta terminología clara sobre el tema tratado, como han mencionado muchos otros autores. Se proponen criterios de búsqueda ante esta ausencia criterios claro
24	2005 FERNANDO GARCÍA FERNÁNDEZ Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo <sup>27</sup>		Investigar si existe algún respaldo para la idea de la influencia de los videojuegos sobre diferentes variables, tales como adicción, aislamiento, sexismo, violencia.	Reconociendo la peculiaridad de los videojuegos dentro de las TICS, se busca saber si es sostenible la idea de una influencia de parte de estos sobre el comportamiento de los involucrados.	Se aportan diversas perspectivas sobre la psicología de las emociones que puede verse afectada por tales tecnologías. Tal contextualización da paso a los estudios específicos de las variables mencionadas, para posteriormente ejemplificar el problema y las posibles soluciones mediante el caso particular de dos juegos de video.	Se encuentra que como nueva tecnología hay factores de riesgo que persisten en estas actividades. Por ello se plantean diversas formas de control (de contenido, de tiempo etc.) sobre las mismas. Además de estrategias para fomentar actividades paralelas (no siendo la prohibición un tema defendido aquí). Igualmente se recomienda no solo la prevención y la diversificación sino el diagnóstico (que daría pie a ellas).
25	2004 GUTIERREZ G.D. Investigación desde la práctica Guía didáctica para el análisis de los videojuegos <sup>28</sup>		Ofrecer una serie de actividades, en torno al análisis de los videojuegos, que pueden ser incorporadas al curriculum de aula en las diferentes áreas, tanto en Primaria como en Secundaria.		La metodología de trabajo que se propone en esta guía de actividades para el aula se basa en la experimentación, la reflexión y la actuación. Se necesita analizar cuáles son los mecanismos y las estrategias que generan un tipo de pensamiento, una serie de creencias, para poder cambiarlas.	Muestran que los contenidos y los valores que transmiten los videojuegos tienen un alto componente sexista, no sólo explícito, sino también implícito. Por lo que creemos necesario introducir el análisis de los mismos, desde una perspectiva no sexista, en el ámbito escolar. Este es el sentido y el objetivo esencial de esta guía.
26	2001 JUAN ALBERTO ESTALLÓ, M. CARME MASFERRER, CANDIBEL AGUIRRE Efecto a largo plazo del uso de videojuegos <sup>29</sup>	Videojuegos, adicción, personalidad, desarrollo cognitivo, ajuste social. AGRESION	Establecer si el uso continuado de los videojuegos tiene alguna repercusión en el desarrollo y comportamiento de los usuarios.		Se realiza una muestra general con 321 sujetos, en su mayoría varones entre los 13 y os 33 años, y un grupo de control de tres centros de enseñanza de la ciudad de Barcelona y Terrassa. Se aplica un protocolo en dos momentos: se aplica, en primer momento, una encuesta con 116 preguntas con total de 249 variables..	No hay diferencia sustancial entre los sujetos "adictos" a los videojuegos y los que no lo son, (en las variables que el estudio refiere). Una conclusión llamativa es la que en el grupo de los Gamers se presentó un índice de fumadores menor que en la de los no jugadores.
27	2001 Ricardo Tejero La adicción a los videojuegos. Una revisión <sup>30</sup>	Adicción, dependencia, videojuegos, revisión	Revisión sistemática crítica de las investigaciones realizadas sobre la temática propuesta		Revisión sistemática de la literatura. Sin embargo esta revisión también es una revisión conceptual sobre, por ejemplo, lo que se suele entender por adicción.	En definitiva, en nuestra revisión hemos podido constatar que a pesar de que la posible existencia de adicción a los videojuegos constituye un problema que levanta considerable preocupación social, existe una llamativa carencia de estudios centrados en este tema. Por otra parte, los estudios tienden a apoyarse en un frágil soporte teórico, adolecen de una visión global de la cuestión, muestran notables diferencias metodológicas, y las replicaciones son escasas, por lo que los resultados son parciales y sujetos a múltiples interpretaciones.
28	1998 ANAL FAIRLIE, DORA FRISANCHO Teoría de las interacciones familiares <sup>31</sup>	Interacción familiar, relación triádica.	Comprender el concepto de interacción o transacción familiar y a su fuente que es la red interactiva familiar, y se detiene en las interacciones triádicas sobre las cuales se ensaya una clasificación según se ponga el énfasis en el aspecto comunicacional.	Ahora y desde los años cincuenta, se tiende a imponer una psicología de las relaciones, y los desórdenes esquizofrénicos parecen tener más sentido con las disfunciones relacionales de la familia y el medio		No se ha intentado una relación de todas las interacciones triádicas familiares, pero se presenta una buena muestra de ellas -diez de cada clase y, precisamente las que son más recurridas en nuestros libros de consulta en razón, asimismo, de que siendo las mayormente citadas, nos ofrecen aquello que en su generalidad vamos a tratar de encontrar en nuestro medio.

29	1994 JUAN ALBERTO ESTALLO MARTÍ Videojuegos, personalidad y conducta <sup>32</sup>	Videojuegos, personalidad, neuroticismo, extroversión, conducta delictiva, conducta antisocial, juego de azar.	Establecer diferencias entre los jugadores de videojuegos y aquellos a los que estos les son indiferentes. Se tiene en el horizonte del presente trabajo la idea de corroborar o no los prejuicios sobre los videojuegos.	Lograr tal clarificación en el estudio de un conjunto de variables que mostrarían tal diferencia. Esto con el objeto de enunciar la influencia (positiva o negativa) de los juegos de video.	Se establecen siete variables: Neuroticismo, extroversión, psicoticismo, sinceridad, conducta antisocial, delictiva, frecuencia del juego de azar. A través de relaciones estadísticas se propone hacer notar la diferencia (estadísticamente notoria) entre ambos grupos propuestos.	Los resultados se mostraron fructíferos, pues no arrojan diferencias significativas entre ambos grupos en las variables que se suponía debían incrementarse en los videojuegos (aislamiento, conducta antisocial, criminal, juegos de azar). Los resultados muestran que dicha "influencia" no es tal, y que por lo tanto los prejuicios sobre los mismos, al menos en esta muestra (que ya incluye adultos), son solo prejuicios. Sin embargo se propone el establecimiento estadístico de un universo más amplio.
30	1994 MARTA BERANUY FARGUES, ANDRÉS CHAMARRO LUSAR, CARLA GRANER JORDANIA Y XAVIER CARBONELL SÁNCHEZ Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil <sup>33</sup>		El estudio pretende mejorar el PRI y construir una escala breve para el abuso de móvil y el internet. Se basa en una población de 1854 sujetos.	Determinar, a través de la escala propuesta, cuales son los grados de adicción o abuso de las tecnologías en estudio, y en el universo poblacional elegido.	Se utilizó dos cuestionarios, uno para cada tecnología. El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet evaluó conflictos intra e interpersonales relacionados con el uso de Internet. El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Móvil evaluó dos factores: primero, conflictos relacionados con el abuso del móvil, y segundo, problemas debido al uso emocional y comunicacional.	El móvil no produce el mismo grado de adicción; más bien se puede hablar de uso problemático. Los hombres presentaron un uso más adictivo de Internet, mientras las mujeres se caracterizaron por usar el móvil como medio para expresar y comunicar las emociones. Parece que el uso de ambas tecnologías es más problemático en la adolescencia y se normaliza con la edad, hacia un uso más profesional, menos lúdico y con menos consecuencias negativas.
31	Rodrigo LEÓN JARIEGO y Ma José LÓPEZ LÓPEZ Los adolescentes y los videojuegos <sup>34</sup>	Videojuegos, personalidad, rendimiento académico, adolescentes.	Establecer cuál es la presencia de los videojuegos en los adolescentes del colegio limeño Huelva capital, y la existencia o no de una diferencia en cuanto al desarrollo de la personalidad y el rendimiento académico	El principal problema a resolver es saber si existen, en el caso estudiado, relaciones directas, como supone la opinión aceptada, entre los videojuegos y los comportamientos de los adolescentes-niños.	Cuestionario elaborado al efecto, compuesto por 37 ítem, dicho instrumento permite obtener información acerca de: perfil del videojugador (edad, género, número de horas dedicadas a jugar, videojuego preferido, etc.), situación familiar, rendimiento académico, consumo de televisión y actividades realizadas en el tiempo libre de los adolescentes.	El 77.29% de la muestra afirma jugar con VDJ regularmente. Video jugadores y no videojugadores no difieren significativamente en las actividades que realizan en su tiempo libre (excepto claro está en la propia de videojugar), ni en el rendimiento académico (evaluado a través de la superación o no de curso y del número de asignaturas suspensas). Por último, tampoco aparecen diferencias en cuanto a la estructura básica de personalidad ni al autoconcepto.