

Universidad Nacional de Rosario

Facultad de Ciencias Médicas

Escuela de Enfermería

Proyecto de Tesina:

Relación entre el uso de los juegos electrónicos y los trastornos emocionales
según el sexo de los adolescentes que asisten a una escuela técnica
de Rosario, en el mes de septiembre
del año 2020.

Por:

Astete Florez, Miriam.

Director:

Lic. Córdoba, Viviana.

Docente Asesor:

Dra. Simonetti, Graciela.

Rosario, 13 de diciembre de 2019.

Protocolo de Investigación para regularizar la actividad académica Tesina

Resumen

La adolescencia es una etapa de la vida del ser humano en que éste se encuentra vulnerable y susceptible de desarrollar conductas de riesgo, como el uso inadecuado de los juegos electrónicos. Esto puede llevar a la aparición de diferentes trastornos emocionales.

El objetivo del presente proyecto es identificar la relación que existe entre el uso de los juegos electrónicos y los trastornos emocionales según el sexo de los adolescentes que asisten a una escuela técnica de la ciudad de Rosario, en el mes de septiembre del año 2020.

Se realizará un estudio de tipo cuantitativo, estudio prospectivo, de corte transversal, no experimental y descriptivo.

Para medir la variable uso de los juegos electrónicos se realizará la técnica de encuesta y el instrumento será un cuestionario autoadministrado. Para la variable trastornos emocionales se utilizará la técnica de encuesta a través del instrumento GHQ-12. En cuanto a la variable sexo, la misma será incluida en el encabezamiento de los instrumentos.

Se incluirá a los adolescentes de ambos sexos que estén cursando el nivel secundario en el mes de septiembre del año 2020. El tipo de muestreo será probabilístico estratificado. Para este estudio se tomarán 7 integrantes de cada curso, obteniendo la muestra de 150 adolescentes.

Para procesar y analizar los resultados a través de estadísticas descriptivas, se utilizará el programa Epi Info y representarán los mismos en tablas de doble entrada y gráficos de torta.

Palabras claves: Juegos electrónicos- Sexo- Trastornos emocionales-

Adolescentes

ÍNDICE GENERAL

Resumen y Palabras Clave	2
Índice General	3
Introducción	
Estado actual de conocimiento o Estado del Arte	4
Planteamiento del Problema en Estudio	9
Hipótesis y objetivos.....	10
Marco Teórico	11
Material y Métodos	
Tipo de estudio o diseño	27
Sitio o contexto de la investigación	27
Población y muestra	28
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
Personal a cargo de la recolección de datos	31
Plan de análisis	31
Plan de trabajo y cronograma	33
Anexos	
I- Guía de estudio de convalidación de sitios	34
II- Instrumento de recolección de datos	35
III- Resultado del estudio exploratorio	43
Bibliografía	44

INTRODUCCIÓN

La salud es sentirse bien, ya sea física, mental o socialmente, y no solo la ausencia de enfermedades. Un ser humano se encuentra sano cuando además de sentirse bien, sus estructuras corporales, procesos fisiológicos y comportamientos se mantienen dentro de los límites aceptados como normales, para todos los seres humanos que comparten con él las mismas particularidades y el mismo ambiente (O.M.S , 2019).

De esta manera el concepto de salud es integral abarcando los aspectos biológicos, psicológicos, sociales y lo espiritual del individuo, de su comunidad en condiciones de equidad. La salud se entiende como derecho del ser humano y valor fundamental para todas las sociedades más allá de referirse a la simple erradicación de la enfermedad (O.M.S , 2019).

Paralelamente, se considera que la práctica y el consumo frecuente de videojuegos en los adolescentes se incrementa cada año, a través del avance de la tecnología, la información y la comunicación, dentro de nuestra sociedad actual. El uso problemático de videojuegos, definido como un uso persistente y recurrente de videojuegos en Internet, muchas veces con otros jugadores, deriva en un trastorno clínico o angustia. Las personas con este problema normalmente tienen impedimentos importantes en su entorno escolar, de trabajo o en sus relaciones interpersonales (Gonzalvez, Espada, & Tejeiro, 2017).

Según la OMS, el trastorno por uso de video juegos, lo sufren principalmente los adolescentes que presenta un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente que puede ser en línea o fuera de línea. Para confirmar el diagnóstico este comportamiento debe ser evidente durante 12 meses, aunque el tiempo puede recortarse si la persona presenta todos los síntomas y si estos son graves (Portaltic, 2019).

Según con la descripción de la clasificación del CIE recogida dentro del trastorno debido a comportamientos adictivos, los síntomas se manifiestan en primer lugar por el deterioro en el control sobre el juego, donde se incluye el inicio, la frecuencia, la intensidad, la duración, la terminación y el contexto. También por el incremento de la prioridad dada al juego que llega a anteponer a otros intereses, que, en el caso de los

adolescentes, son la escuela, las relaciones con sus pares y la realización de obligaciones escolares. Y un último síntoma se refiere en la continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. (O.M.S , 2019)

La OMS señala que el patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas del funcionamiento. Actualmente los juegos de video ocupan gran parte de la vida de los menores, pudiendo llegar a dejar de ser una simple actividad de diversión para convertirse en un problema serio de adicción y aislamiento, desencadenando desacuerdos familiares, alteraciones en la convivencia y la comunicación, en las cuales los padres ven afectada, a su vez, su misión de educadores y su vida cotidiana. (InfoSalud, 2019)

La Asociación Psicoanalítica Argentina (APA), afirma que el videojuego en sí no es adictivo, puede ser algo entretenido, divertido, lúdico, lo que sí es potencialmente adictivo es el uso y la relación que se establece con el videojuego. Por otro lado, se debe tener en cuenta la cantidad de tiempo que se destina al juego. Puede ser una manera de aislamiento, por eso lo que se pierde casi en primer lugar son las relaciones con los otros, familiares o amigos y se van dejando de lado actividades fundamentales para la vida y el desarrollo social de cada uno. Cambia el rendimiento escolar o laboral y las relaciones se deterioran. (InfoSalud, 2019)

Las conductas adictivas relacionadas con el uso de video juegos, son consideradas por la O.M.S como un trastorno, incluido en la clasificación estadística internacional de enfermedades y problemas de salud conexos (C.E.I)

Hay diferentes estudios que demostraron los efectos que producen el uso excesivo de video juegos y la influencia de estos en la salud mental. A continuación, se destacan los siguientes ejemplos:

En España, en la ciudad de Pontevedra, durante el año 2015, en un colegio secundario se llevó a cabo una investigación con una muestra de 124 alumnos, con igual cantidad entre mujeres y varones. Este estudio analizó el uso de videojuegos por los adolescentes y el sitio de juego. Los resultados demostraron que solo un 6,5% de adolescentes jugaba a diario, el 60,5% lo hacían durante los fines de semana, y un 9,6% manifestó no jugar. Se evaluó que el uso de video juegos es predominante en varones por sobre la cantidad de mujeres. La mayoría manifestó preferencias en cuanto al sitio de juego, el 96% en el hogar; el 0.8% en casa de familiares, el 2.4% en

casa de amigos y el 0.8% en establecimientos específicos para el juego. (Ameneiros & Ricoy, 2015)

En Irán, se ha realizado un estudio de tipo transversal en una muestra de 444 adolescentes, a quienes se les administró un cuestionario acerca de aspectos sociodemográficos, estado mental, comportamiento agresivo, efectos secundarios debido al uso de los videojuegos de ordenador, y conductas de juego. Se encontró que, los adolescentes jugaban videojuegos 6.3 horas por semana y un 47% jugaban uno o más videojuegos intensamente violentos. También se ha encontrado que las personas que utilizaban videojuegos a edades más tempranas tenían una mayor predisposición a poseer una peor salud mental y que el comportamiento agresivo percibido por los adolescentes era mayor conforme aumentaba el tiempo de exposición al videojuego. Además, se demostró dos hallazgos importantes. Por una parte, los niños mostraron más comportamientos agresivos que las niñas, aunque ambos jugaran de forma excesiva. Segundo, los niños que no jugaban videojuegos mostraban los peores resultados en salud mental (Moncada Jimenez & Chacon Araya, 2012).

Por otro lado, en Costa Rica se estudió el papel de la agresión y la empatía como predictores de la tendencia en niños y niñas a jugar videojuegos solos y acompañados. En esta investigación se utilizó el enfoque revisado del manejo emocional aplicado al uso de videojuego. Se realizó una encuesta con 395 estudiantes de escuelas públicas y privada de San José. Los resultados señalan que los niños y niñas con puntuaciones altas en agresión conductual y empatía emocional tienden a canalizar la agresividad en el juego compartido. Los niños y niñas con puntuaciones altas en empatía conductual tienden a jugar solos (Ospina & Ospina, 2016).

En los colegios secundarios y universidades del Sur de Corea estudiaron una muestra de 1995 jugadores con videojuegos móviles, el 71% eran hombres y el 29% mujeres. El objetivo era comparar el uso de videojuegos móviles y la personalidad y los factores que pueden predecir la adicción a los videojuegos. Se realizó a través de un cuestionario compuesto sobre preferencias de los juegos móviles, adicción a los videojuegos, los rasgos de la personalidad y datos sociodemográficos. Los resultados demostraron que la agradabilidad es el factor más significativo para predecir las horas y la frecuencia del juego; las nuevas experiencias del juego es el rasgo más consistente como predictor; la responsabilidad, extroversión y neuroticismo están relacionados con la cantidad de videojuegos instalados en los móviles, tipo de teléfono móvil que poseían, compra de videojuegos que habían adquirido gratuitamente. En general la

asociación fue débil entre los rasgos de la personalidad y la influencia de estos sobre adicción a los videojuegos. (Muiños, 2018)

En una investigación realizada en la ciudad de Campeche, México la muestra fue de 185 adolescentes del nivel secundario. El objetivo de este estudio fue identificar la prevalencia y dependencia a los videojuegos instrumento validado que consta de 4 dimensiones. El 42,5% de la población encuestada hacía uso únicamente de forma ocasional a modo de pasatiempo; en este mismo sentido un 46.8% de los encuestados indicaba un uso moderado, y el 10.6% de los participantes mostró tener un nivel alto en dependencia hacia los videojuegos.

En dicho estudio el instrumento que se utilizó abarcó cuatro dimensiones. El factor de abstinencia, en el cual un 48.4 % de los adolescentes expresaron un nivel de abstinencia moderado, el 40.6% refirió un nivel bajo, mientras que un 11% de la muestra encuestada presentó un alto nivel de abstinencia. En cuanto a la frecuencia del factor Abuso y tolerancia, el 35.8% de los participantes informaron un bajo nivel, mientras que, un 9.9 %refirieron un nivel alto. El tercer factor, Problemas asociados a los videojuegos, puede observarse que un 12 % de la población reportó un nivel alto, lo que muestra que pueden estar presentado consecuencias negativas por estar jugando. En el último factor, Dificultad en el control, el 9.7% de los participantes señaló tener dificultades en dejar de jugar.

Los resultados de este estudio, permiten identificar una prevalencia significativa por parte de los jóvenes hacia la dependencia a los videojuegos y la relación de los factores que dieron como resultados a la dependencia, con el pasar del tiempo se incrementó el uso de los videojuegos, gracias al desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación. (Sánchez & Silveira, 2019)

Un estudio realizado en España, en la provincia de Alicante tomó una muestra de 380 alumnos de tres escuelas públicas para analizar el uso problemático de los videojuegos, determinar si existen diferencias entre jugadores online y offline y la aparición de manifestaciones clínicas de ansiedad y depresión. Los participantes tenían entre 12 y 17 años con la misma distribución de mujeres y varones. (Gonzalvez, Espada, & Tejeiro, 2017)

La investigación mostró los siguientes resultados: El 7,4% de las chicas y el 30% de los chicos se han considerado jugadores problemáticos. Jugadores online tiene casi

12 veces más probabilidad de jugar con alta frecuencia en comparación con jugadores offline. Los chicos juegan con mayor frecuencia y mayormente online, con una gran relación entre el uso problemático de los videojuegos y ansiedad. En las mujeres se demostró que existe una relación entre el uso problemático de video juegos y bajo estado de ánimo. A través de este estudio se pudo determinar que el abuso de videojuegos puede ocasionar trastornos emocionales como la ansiedad y depresión en adolescentes. (Gonzalvez, Espada, & Tejeiro, 2017)

Los resultados de una investigación realizada a través de una encuesta, en la comunidad de Madrid sobre el uso de los videojuegos en niños y niñas de 7 a 12 años, señalan que el 90% jugaron algún tipo de videojuegos, un 50% de los niños entre 11 y 12 años conocen juegos de contenido adulto como el GTA San Andreas. El 25% de los niños jugaban de lunes a viernes y los fines de semana 71% realiza este juego. Esta actividad en familia es una rutina minoritaria entre el 10-15% de los casos, jugaron siempre o casi siempre solos, el 70% de los padres no participan en la elección del juego, el 80% de los niños son quienes eligen el tipo de juego. Estos resultados confirman la necesidad de desarrollar estudios sobre la influencia en los niños el ocio electrónico, que los padres se impliquen en el juego, que conozcan el medio, y la elección del contenido adecuado para los niños. La edad estudiada es una etapa que está a puertas de la adolescencia pudiendo ser altamente perjudicial para su formación (Ferrer & Ruiz, 2006).

En relación al género se realizó un estudio en la ciudad de Valencia, España, en el año 2010. Éste tenía como objetivo analizar el patrón de uso y dependencia en videojuegos durante la infancia y la adolescencia. Se tomó una muestra de 621 niños y adolescentes (327 varones y 294 mujeres) entre los 10 y 16 años. Todos ellos respondieron un cuestionario autoadministrable de Dependencia a los videojuegos y los criterios de desórdenes de dependencia. Además, completaron una pregunta sobre su autopercepción de dependencia a los Videojuegos (Muiños, 2018).

Los resultados indicaron que los chicos juegan más seguido y más tiempo que las chicas. Además, los primeros prefieren los juegos de deportes, carreras, disparo y los que posean violencia gráfica. Mientras que las chicas suelen jugar videojuegos con aspectos socio-afectivos, educativos y de acción arcade. Encontraron que la adicción a los videojuegos se encuentra más relacionada con cuatro factores: tolerancia, falta de control, problemas causados por el uso excesivo y el estrés causado

por no poder jugar videojuegos; los chicos suelen presentar más problemas de juego patológico que las chicas (Muiños, 2018).

Durante el año 2014 en Colombia se hizo un estudio, en cinco colegios públicos del municipio de Sincelejo para determinar si el uso excesivo de videojuegos no dirigidos influye en el rendimiento escolar y comportamiento. La muestra conformada por 480 estudiantes masculinos entre 11 y 19 años que sean usuarios de videojuegos. Los resultados mostraron que el gusto por jugar es mayor entre los 13 y 15 años, posiblemente porque los jóvenes han perdido el interés por los juegos infantiles. Con respecto al rendimiento, éste ha disminuido porque se dedicaron menos horas al estudio. En relación al comportamiento los resultados demostraron cambios en sus hábitos alimenticios, en el tiempo de sueño, aislamiento, adicción y agresividad. (Fuentes, 2015).

De acuerdo a las investigaciones mencionadas, el avance de la tecnología y los nuevos dispositivos electrónicos (computadora, celular, Tablet) se han convertido parte de la vida cotidiana de la sociedad. El uso de los juegos electrónicos forma parte de una de las actividades de ocio o entretenimiento más populares, especialmente en los adolescentes, incorporándose en su vida diaria como una forma de ocupar el tiempo libre, con el solo hecho de pasar demasiado tiempo jugando convirtiéndose en una de sus prioridades, es decir que el adolescente puede verse afectado en diferentes aspectos ocasionando dependencia a los videojuegos, y la influencia en la aparición de trastornos emocionales.

El presente estudio se realizará para identificar los trastornos emocionales que pueden desarrollar los adolescentes que asisten a una escuela técnica de la ciudad de Rosario, por el uso de los dispositivos electrónicos. Con este estudio se pretende aportar información que oriente a la familia a los centros educativos y sanitarios a comprender y conocer mejor a los adolescentes con respecto al uso de juegos electrónicos y los trastornos emocionales. Esto será de utilidad para la elaboración de programas de educación para prevenir y controlar el uso de los mismos.

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué relación existe entre el uso de los juegos electrónicos y los trastornos emocionales según el sexo de los adolescentes que asisten a una escuela técnica de la ciudad de Rosario, en el mes septiembre del 2020?

HIPÓTESIS

El uso excesivo de los juegos electrónicos genera trastornos emocionales en adolescentes de una escuela técnica.

Los adolescentes que están expuestos a más de 4 horas a juegos electrónicos padecen trastornos emocionales.

Los adolescentes varones tienden a pasar más tiempo frente a los dispositivos que las mujeres y por lo tanto desarrollan trastornos emocionales

OBJETIVO GENERAL

Identificar la relación que existe entre el uso de los juegos electrónicos y los trastornos emocionales según el sexo de los adolescentes que asisten a una escuela técnica de la ciudad de Rosario, en el mes de septiembre del año 2020.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar el sexo de los adolescentes

Determinar el tipo de juegos electrónicos que prevalece en la elección de los adolescentes

Describir los trastornos emocionales que ocasionan los juegos electrónicos en los adolescentes

MARCO TEÓRICO

La adolescencia es una etapa compleja de la vida en la que se está expuesto a muchos cambios y factores de riesgo, lo que hace que sea una etapa especialmente vulnerable. Según la OMS, citado por Díaz, Marín y Muñoz, conceptualiza la adolescencia como un período de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años (Díaz, Marín, & Muñoz, 2013).

El paso de la niñez a la adolescencia provoca cambios neurobiológicos, psicológicos y neuro adaptativos que ocurren al mismo tiempo con importantes transformaciones físicas y hormonales. Esto implica que los sistemas para regular las emociones no están plenamente maduros, haciéndolos más vulnerables a los estímulos externos e internos (Alzur, 2017).

Los determinantes biológicos de la adolescencia son prácticamente universales; en cambio, la duración y las características propias de este período pueden variar a lo largo del tiempo, entre unas culturas y otras, y dependiendo de los contextos socioeconómicos (Moreno Madrid & Serrano Rodriguez, 2013) (Pineda & Aliño, 2002).

La Sociedad Americana de Salud y Medicina de la Adolescencia sitúa la adolescencia entre los 10-21 años. Distinguiendo 3 fases: adolescencia inicial (10-14 años), media (15-17 años) y tardía (18-21 años).

La adolescencia inicial, está marcada principalmente por los cambios biológicos, que suceden en la pubertad. Esta inicia en las niñas con la aparición del botón mamario entre los 8 y 13 años y en los niños por el aumento del volumen testicular entre los 10 y 14 años. Estos cambios repercuten en la percepción que presentan de su imagen corporal, apareciendo sentimientos de inseguridad y comparación con sus pares. Por otro lado, se acentúan las relaciones de amistad con personas del mismo sexo. La pérdida del cuerpo infantil implica dejar atrás los comportamientos de la niñez, abandonar identificaciones infantiles y encontrar nuevas orientaciones de conducta. Existen duelos por la pérdida del cuerpo y el status infantil, así como de la imagen de los padres seguros y protectores de la niñez (Güemes Hidalgo, 2017)

En la adolescencia media, se produce un distanciamiento afectivo de la familia y el acercamiento al grupo de pares, lo que implica una reorientación en las relaciones

interpersonales, que tiene consecuencias para el adolescente y para sus padres. En cuanto a su desarrollo psicológico, aumenta el sentido de la individualidad a pesar de que la autoimagen continúa dependiendo de la opinión de los otros. Por otro se desarrolla un sentimiento de invulnerabilidad lo que cual lo predispone a realizar conductas de riesgo. Este sentimiento de omnipotencia puede llevar a consecuencias negativas en su salud (Gaete, 2015)

La adolescencia tardía es una etapa de oportunidades, idealismo y promesas. Durante estos años los adolescentes ingresan en el mundo del trabajo o de la educación superior, establecen su propia identidad y comienzan a participar activamente en el mundo que les rodea. Por otro lado, la relación con los padres cambia porque los adolescentes reaceptan los consejos de los mismos. En relación a su imagen corporal, en la mayoría de los casos estos ya lo aceptan. Las mujeres pueden ser propensos a padecer trastornos alimentarios, como la anorexia y la bulimia. Esta vulnerabilidad se deriva de profundas ansiedades sobre la imagen corporal alentadas por los estereotipos culturales y mediáticos de la belleza femenina (Gaete, 2015).

En lo que confiere al desarrollo cognitivo, Piaget, encuadra a la adolescencia en una etapa denominada Operaciones Formales Abstractas, que comienza entre los 11 y 12 años. Ésta se caracteriza porque los adolescentes logran hacer una transición del pensamiento real a lo posible, ellos pueden pensar en cosas en las que no han tenido contacto y pueden generar ideas acerca de eventos que nunca ocurrieron. Además, aparece el pensamiento abstracto y reflexivo que presenta cuatro características: la lógica proposicional, el razonamiento científico, razonamiento combinatorio y razonamiento sobre probabilidades y proporciones (Bordignon, 2005)

Según Erickson, la adolescencia definida desde el desarrollo psicosocial, es el periodo de formación de la identidad, que define al individuo para toda su vida adulta, quiere aclarar quién es y cuál es su papel en la sociedad, que quieren de ellos, los padres, profesores y amigos. En esta etapa se explora la identidad versus la difusión de la identidad, la cual ocurre entre los 13 y 21 años (Bordignon, 2005).

En este proceso interfieren diferentes factores sociales, sexuales y religiosos que impiden que se desarrolle fácilmente con los valores tradicionales. Además los cambios emocionales, intelectuales, el rápido cambio y crecimiento de su cuerpo le causa ansiedad, necesita recuperarlos gradualmente buscando apoyo en sus pares

que también se encuentran en estado de cambio y necesidad de aprobación. Si el adolescente no está seguro de su identidad, siente miedo de relacionarse y puede caer en aislamiento encerrándose en sí mismo y aumentando la susceptibilidad a la depresión (Bordignon, 2005).

La socialización como proceso de incorporación de comportamientos sociales se desarrolla paralelo al desarrollo psicológico, con el cual interactúa recíprocamente. La socialización es parte de la integración que deben realizar los adolescentes durante la formación de su identidad y como parte de transición hacia la vida adulta. La familia, el colegio y el grupo de amigos son los tres medios sociales más importantes de los adolescentes, entre estos tiene especial importancia su grupo de compañeros (Bordignon, 2005).

Otro de los aspectos en la vida del adolescente es el juego. El mismo es importante para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral. A través de él se desarrollan, habilidades, destrezas y conocimientos. Es una actividad innata, que surge de forma natural. A través del juego los niños se relacionan con otros niños, con diferentes personas y con su entorno, conociendo el mundo que les rodea. Mediante el juego los niños exploran, aprenden, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, y sus capacidades intelectuales (Gallardo López & Gallardo Vásquez, 2018).

Otros autores lo definen como una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego (Delgado, 2011).

Por otro lado, el juego puede ser considerado como un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde (Delgado, 2011).

Para Piaget, el juego es el medio por el cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, siendo el mejor modo de comprender y asimilar la realidad. Además, el juego constituye una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos (Mardomingo, 2015).

En la adolescencia, el juego adquiere otro significado. Empieza a perder importancia los juegos tradicionales que antes preferían porque ahora les parecen infantiles. Comienzan a aparecer las preferencias por las tecnologías como la

televisión, tabletas, y sobre todo los celulares, lo cuales remplazan el juguete tradicional (Rufasto, 2004).

Actualmente los juegos más utilizados por los adolescentes son los juegos electrónicos online y offline. Estos son juegos insertados en máquinas electrónicas. Es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. En los videojuegos los usuarios deben involucrarse activamente con el contenido, para lo cual es necesario utilizar un mando como un joystick, mediante el cual se envían ordenes al dispositivo principal ya sea un ordenador o una consola especializada, y estas se ven reflejadas en una pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes (Sánchez & Silveira, 2019).

El uso de los videojuegos puede acontecer en diferentes lugares, como en la escuela, en el club, en el hogar o en la calle. Cada espacio posibilita una manera particular de jugar y sea cual sea dicho lugar, siempre será el más apropiado para aquella forma de jugar. Los adolescentes juegan a aquello que su contexto les permita, y con el juego, también se trasgreden ciertos límites. Gil Juarez y Vida Mombiela proponen ver las áreas de juego como juego a su vez, donde la regla del juego es sacar el mejor provecho posible del espacio de recreación (Gil Juarez & Vida Mombiela, 2007).

Los juegos se agrupan según su forma de jugar, entre ellos encontramos, los juegos de pelea en progresión, de lucha, juegos de acción en primera persona, de acción en tercera persona, de infiltración, plataformas, simulación de combate, arcade, deporte, carreras, agilidad mental, educación, aventura clásica, aventura gráfica, musicales, party games y juegos online (Castaño, 2017).

Según el autor de referencia, los videojuegos de pelea en progresión son similares a los de lucha, pero en éste los jugadores combaten con varios jugadores mientras avanzan de niveles, además, pueden jugar dos o más personas para facilitar la lucha. En los juegos de lucha, se recrean combates con un computador o con otro jugador, estos ponen principal atención en las artes marciales, boxeo o lucha libre. Los juegos de acción en primera persona se basan en realizar acciones básicas como mover al personaje y usar armas, en cambio, los juegos de disparos en tercera persona se basan en alternar entre disparos y pelea o interacción con el entorno, pero a

diferencia de los juegos de mira, se juega con un personaje visto desde atrás y en ocasiones, desde una perspectiva isométrica (Castaño, 2017).

En lo que respecta a los juegos de estrategia, en ellos se realizan acciones de sigilo y furtividad, en vez de buscar la confrontación directa con los enemigos, se encuentran entre ellos los juegos de comando. En el caso de los juegos de plataforma, el jugador controla a un personaje que debe avanzar en el escenario evitando obstáculos, ya sea saltando, escalonando o agachándose, permitiendo vencer a sus enemigos, convirtiéndose en juegos de acción (como por ejemplo Super Mario). Los juegos simulación de combate se caracterizan por el movimiento de los personajes o el comportamiento del armamento, a su vez tratan de ser absolutamente realistas (como pueden ser el Operation Flashpoint y Armed Assault). Por otra parte, los juegos de arcade se caracterizan por la simplicidad de acción rápida de jugabilidad (como es el caso del Pac-Man, Asteroids, Space Invaders, Galaxian) (Castaño, 2017).

En el caso de los juegos de deportes se simula el deporte real, donde el jugador controla al personaje a través del mando como el golf, futbol, tenis, hockey, juegos olímpicos entre otros. En los juegos de carrera, la idea principal del jugador es competir y llegar primero a la meta antes que los contrincantes (como puede ser Mario kart, Gran Turismo) (Castaño, 2017)

En cambio, los juegos de aventuras se caracterizan por investigación, exploración, la solución de rompecabezas y la interacción con personajes, desafíos basados en reflejos, son ejemplos de este tipo de juegos el Zork y Colossal Cave Adventure. Por otra parte, en los juegos de agilidad mental el jugador tiene que pensar y agilizar la mente, cuyo objetivo es resolver ejercicios con dificultad progresiva para desarrollar la habilidad mental (como por ejemplo Tetris, Brain Age, Brain Academy). Los juegos de educación son aquellos que enseñan mientras se promueve el entretenimiento (como, por ejemplo, Hansel y Gretel). Por último, otros videojuegos se centran en torno a la música y sus formas de expresión (como pueden ser el Guitar Hero, Karaoke) (Castaño, 2017).

Continúa afirmando Castaño que actualmente se consideran a los videojuegos como la puerta de entrada de los niños y de adolescentes en las tecnologías de la información y la comunicación. A través del videojuego pueden adquirir capacidades y

desarrollar diversas habilidades, siendo una de ellas la familiarización con las nuevas tecnologías y su dominio. Por ese motivo se considera al video juego un elemento para la socialización (Castaño, 2017).

Todos los videojuegos tienen un impacto en mayor o en menor medida en las personas, que a su vez puede ocasionar oportunidades, pero también riesgos. A continuación, se describirán los efectos positivos y negativos los videojuegos sobre los adolescentes.

Uno de los efectos positivos está relacionado con relacionado con la actividad neuronal que provoca. Este efecto permite mantener la mente activa y evitar el deterioro de habilidades cognitivas. Además, favorece la integración neuronal, mejorando la coordinación óculo-motora. Siendo esta la capacidad del organismo para reaccionar de una manera adecuada a estímulos e información visual y dar una respuesta rápida y precisa de manera motora (Castaño, 2017).

Respecto al impacto cognitivo, mejora la memoria, la velocidad de procesamiento y desarrolla la habilidad de realizar múltiples tareas (Castaño, 2017).

A nivel emocional, produce la disminución de la posible aparición de depresiones, mejora la autoestima y fomenta la autosuperación.

Se pueden ocasionar diferentes problemas si no se hace un uso debido de estos juegos. Los efectos negativos están relacionados con el uso excesivo de videojuegos pudiendo causar rechazo hacia otros medios didácticos. Genera conductas violentas. Puede llegar a desconectarse del mundo real y dejar de existir en el tiempo y el espacio, con la realidad. Por otro lado, interfiere en la comunicación con sus pares y familiares. Al dedicar varias horas al día a estos juegos, dedican menos tiempo a las tareas escolares (Reyes Hernández, Sánchez Chavez, & Toledo Ramirez, 2014).

A nivel psicológico generan estrés mental mientras que a nivel físico producen fatiga ocular, dolores musculares y articulares. Pueden producir nerviosismo y ansiedad e impulsividad. En el ámbito social puede provocar cierto retraso en el proceso de socialización e incluso aislamiento (Reyes Hernández, Sánchez Chavez, & Toledo Ramirez, 2014).

Según Gil Juárez y Vida Mombiela, el sitio donde con más frecuencia se utilizan los video juegos es el hogar. Esto se produce como consecuencia de que en los mismos hay conexión continua e ilimitada a internet y mayor acceso a diferentes dispositivos como son las tables, celulares, computadoras, televisores y consolas para juegos específicos. Estas nuevas tecnologías se consolidan como una nueva necesidad de consumo y de moda y poder disfrutar de ella también supone el acceso a una calidad de vida (Gil Juárez & Vida Mombiela, 2007).

Los adolescentes normalizan el uso de los juegos electrónicos implementando en su vida diaria a través de nuevas tecnologías que incluyen videojuegos, internet y teléfono móvil que no solo son útiles de manera individual, sino que se puede acceder a las funciones particulares de distintos aparatos sin necesidad de tener acceso a uno en particular. El hecho de que los celulares tengan acceso a internet favorece su utilización en otros espacios como los clubes, parques, colegios, y en reuniones familiares o con amigos, dejando de lado la interacción con estos grupos (Gil Juárez & Vida Mombiela, 2007).

En relación al rol de los padres, si ellos se integran al juego con los adolescentes pueden desarrollar una mejor confianza entre ellos, compartiendo, interactuando, fortaleciendo la integración entre los miembros de la familia y supervisando el juego. Además, que ayuda a fomentar confianza, creatividad, seguridad y desarrollo. Esta actividad beneficia tanto a la familia como al adolescente (Tejeiro & Gómez, 2009).

El uso que le dan los adolescentes a los dispositivos electrónicos en gran parte es influenciado por los padres ya que son ellos son quienes determinan la cantidad de tiempo, en qué momento y el espacio de privacidad para su uso. Esta actividad puede estar permitida en las comidas, antes de dormir, en reuniones familiares, durante las tareas del hogar y la escuela. Esto puede afectar a las relaciones interpersonales, produciendo conflictos en el núcleo familiar (Bernat, Catalá, Feixa, ..., & Moreno, 2008)

Es probable que los padres no tengan conocimiento acerca de la forma como están clasificados los videojuegos y los adolescentes estén expuestos a realizar juegos con contenido de violencia, temas inapropiados, lenguaje fuerte, y con contenido sexual entre otras, no aptos para su edad. La falta de conocimiento por parte de los padres puede tener efectos negativos en el adolescente generando conductas antisociales

(agresividad, robos, provocación de incendios y vandalismo) generando una repercusión en el entorno familiar, social y educativo (Cascardo & Veiga, 2018).

En cuanto a la forma jugar, los adolescentes prefieren los juegos online o en red, donde ellos interactúan con otros jugadores mediante la pantalla. Muchos videojuegos cuentan con sistemas de comunicación como son los mensajes por chats o envío de audios. A través de ellos pueden generar estrategias para lograr el objetivo del juego. Por un lado, esto es beneficioso, pero también puede tener un carácter negativo, debido a que los adolescentes no conocen realmente a con quien se están comunicando, pudiendo afectar su integridad. (Aranda & Sánchez, 2013)

En relación al ámbito escolar, el uso de los juegos electrónicos como herramienta didáctica favorece la adquisición y retención de conocimientos a partir de aquellos juegos que desarrollan habilidades cognitivas y resolución de problemas. (Restrepo & Arroyave, 2019).

El aprendizaje a partir de los videojuegos se caracteriza por una mayor interacción del jugador, debido a que el mismo se expone a un ciber-texto que lo obliga a explorar y configurar sus posibilidades. Esta forma de aprendizaje se contrapone al estilo lineal, donde el adolescente lee un texto de principio a fin.

Una de las ventajas de la incorporación de los videojuegos en el proceso de aprendizaje, es que éstos aumentan el compromiso de los estudiantes en su formación debido a la motivación que se genera al lograr el éxito en el juego. Por otro lado, fomentan capacidades y habilidades como la autonomía; la organización y gestión de cada grupo de trabajo en torno a un problema; el establecimiento de objetivos específicos; la responsabilidad compartida con los compañeros; y el seguimiento del proceso entre todos los alumnos (López Raventós, 2016)

El uso exitoso de los videojuegos en el aula depende de la habilidad de los profesores de integrar los nuevos conocimientos y de la habilidad de utilizar los videojuegos. En muchos docentes aparece el miedo al uso de los mismo, lo cual dificulta la aplicación efectiva de los videojuegos como herramienta pedagógica (López Raventós, 2016).

Con respecto al tiempo de exposición a los videojuegos, la Academia Americana de Pediatría recomienda el uso de los juegos de dos a tres horas al día dependiendo de la edad y el tiempo del adolescente, esto no quiere decir que es un límite sino una

referencia. Recomienda a los padres y acordar con ellos para el tiempo máximo de uso, aunque sean videojuegos educativos y ponerles un límite (Jo Palladino, 2016)

A largo plazo el tiempo de exposición y la frecuencia del uso de los juegos electrónicos influye negativamente, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso

Cuando se empieza a jugar de manera muy frecuente o excesiva puede generar ciertas modificaciones en su entorno social, provocando desinterés en las relaciones interpersonales y sociales e incluso una indiferencia por aquellas cosas que solía hacer con entusiasmo (actividades físicas, tareas, dormir, comer saludablemente). Ocasionando una inestabilidad en la vida diaria y como consecuencia en el entorno familiar y educativo (Maldonado & Buitrago, 2014)

Con respecto al género hay muchos autores que confirman que la mayoría de los videojuegos están diseñados y dirigidos para hombres, reforzando el comportamiento y papel masculino, la elección del juego en general es de contenido violento. En cambio, las mujeres prefieren los juegos personalizados, interactivos, de rol con intereses específicos como el de maquillaje, y la moda. En ocasiones eligen juegos violentos, pero en general los consideran aburridos, repetitivos con poco argumento elaborado alejándose de los mismos (Díez Gutiérrez, 2008)

Por otro lado, existe una diferencia entre hombres y mujeres. Ellos tienden a realizar juegos de tipo competitivo, mientras que las mujeres a usar juegos de tipo cooperativo. También los varones suelen jugar solos a través de la red, mientras que las mujeres prefieren tener una compañera de juego (Díaz Gutierrez, 2004).

Jugar videojuegos violentos no es amenaza que pronostican muchos, ni una actividad que esté absolutamente libre de producir efectos negativos. Sin embargo, los expertos afirman que prevalecen los efectos perjudiciales. Estos se ven reflejados principalmente en los varones, que son los principales consumidores, donde se ha relacionado el uso de estos juegos con un menor rendimiento escolar y un mayor número de actos agresivos. Es importante señalar que las conductas agresivas se ven favorecidas por los juegos donde las figuras humanas se encuentran en situaciones violentas, facilitando su aprendizaje mediante la imitación (Díez Gutiérrez, 2008)

Diferentes estudios mostraron resultados inciertos acerca del uso de videojuegos con temática violenta que favorecen la aparición y el desarrollo de conductas agresivas e impulsivas. A pesar de esto no se puede dejar de hacer una valoración negativa a estos juegos desde el punto de vista ético (Durán, Alaíz, & Serapio, 2006).

Para el mejor entendimiento de la relación de videojuegos y el desarrollo de comportamientos violentos, se plantean dos teorías contrapuestas la de la estimulación y la de la catarsis. La primera se sustenta en la teoría del aprendizaje social, sostiene que jugar con videojuegos agresivos estimula estas conductas aumentando la probabilidad de realizar actos violentos. Sin embargo, la teoría de la catarsis, jugar con estos videojuegos tienen efectos de relax al canalizar la agresividad latente, siendo un efecto positivo en la conducta del adolescente. (Durán, Alaíz, & Serapio, 2006)

El uso desmedido de este tipo de tecnologías puede intensificar la posibilidad de que los adolescentes se enfrente a un mayor aislamiento social. La ansiedad, depresión, irritabilidad, la ira y la inadaptación social, son síntomas que señalan una posible adicción al uso de dispositivos electrónicos

La Organización Mundial de la Salud (OMS) considerará por primera vez que el trastorno por videojuegos es una enfermedad mental. Y es que esta patología será incluida en la próxima edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11), que no se actualiza desde 1990. Este trastorno se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego continuo o recurrente y, si bien aún no se cierra su definición, la OMS, vincula a estas conductas negativas producidas por el abuso de los juegos digitales, está la pérdida de control de la conducta en cuanto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto en que se juega; también produce un aumento de la prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias; y la relación con la escalada o mantención de esta conducta, pese a la ocurrencia de las otras consecuencias negativas mencionadas (O.M.S , 2019).

La salud mental, según la OMS, se define como un estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera y es capaz de hacer una contribución a su comunidad. Esto trasladado a la etapa de la adolescencia, se podría traducir: como el desarrollo de las capacidades sociales y emocionales del adolescente que le permiten experimentar, regular sus emociones,

establecer relaciones próximas y seguras, y aprender (Hidalgo Vicario & Del Pozo Machuca, 2011).

La salud mental es un proceso evolutivo y dinámico, donde intervienen múltiples factores como hereditarios, un normal desarrollo neurobiológico, la educación familiar y escolar, el nivel de bienestar social, el grado de realización personal y una relación de equilibrio entre las capacidades del individuo y las demandas sociales. Ante el desequilibrio de estos factores pueden aparecer diferentes trastornos emocionales (Hidalgo Vicario & Del Pozo Machuca, 2011).

Los trastornos emocionales incluyen una gran gamma de condiciones que afectan sustancialmente la capacidad de las personas para manejar las demandas de la vida diaria. Estos trastornos pueden aparecer en cualquier etapa de la vida y se va manifestando de distintas formas. Los adolescentes son más vulnerables a sufrir los trastornos mentales, condicionando seriamente su futuro, disminuyendo sus oportunidades educativas, vocacionales y profesionales, mayor riesgo de suicidio y autolesiones, abuso de drogas, embarazo precoz, violencia, delincuencia, estigma y exclusión social (Hidalgo Vicario & Del Pozo Machuca, 2011).

Dentro de los efectos negativos de los videojuegos se pueden nombrar algunas alteraciones como trastornos mentales o emocionales, los que se caracterizan por grados más altos de ansiedad, depresión, temor y síntomas somáticos. Esta condición puede causar dificultades de pensamientos, sentimientos, conducta funcional y relaciones personales. Los adolescentes a menudo presentan síntomas de más de un trastorno a la vez y a veces se superponen los síntomas. La calidad del entorno en el hogar y del entorno educativo y social influye en el bienestar y el funcionamiento de los adolescentes. (OPS-OMS, 2017)

Durante la adolescencia la modificación repentina de su personalidad, temperamento y la forma de comunicarse de ellos, permite reconocer claramente el comienzo de esta etapa, demostrando características propias, donde puede mostrar síntomas depresivos y de ansiedad, frente a las exigencias escolares, aumento o pérdida de apetito, dificultad para conciliar el sueño, modificación en el estado de

ánimo y reacciones frente a la autoridad de los padres, profesores y sus pares (OPS-OMS, 2017).

La ansiedad, es una emoción básica intensa, de carácter desagradable, implica la captación de un peligro inminente que amenaza aspectos esenciales de la existencia psíquica y física del individuo. Podemos distinguir la ansiedad fisiológica de la patológica, la primera surge como una respuesta de alerta a un peligro o amenaza inmediata que uno se va adaptando y a la vez forma parte de aprendizaje y el desarrollo normal del adolescente. Y la patológica cuando hay mayor estímulo tanto interno como externo, siendo percibidos como amenazas, causando malestar, sufrimiento en el adolescente e interfiriendo en sus actividades diarias, llevándolo a conductas de aislamiento social (Ruiz Lozano, 2011).

Este trastorno de ansiedad se puede presentar a través de manifestaciones físicas como cefaleas, dolores abdominales, torácicos, náuseas y vómitos, palpitaciones, sudoración, falta de aire. También puede aparecer alteraciones cognitivas como intranquilidad, angustia desasosiego, preocupación inespecífica, miedo a perder control, inatención, falta de concentración, lentitud del pensamiento afectando en el rendimiento escolar. Y dentro de las alteraciones motoras tenemos inquietud, dificultad para estar quieto, y a nivel emocional presentan llanto, enfado, e irritabilidad. La ansiedad forma parte de muchas enfermedades, que a futuro pueden llevar a tener trastornos psiquiátricos (Ruiz Lozano, 2011).

El adolescente ansioso vive permanentemente con un sentimiento de aprensión, como si algo terrible fuera a suceder, puede observarse inquieto por su salud física, irritable o con episodios agudos de angustia, cuyo desencadenante puede ser cualquier hecho externo o interno (Ruiz Lozano, 2011).

También podemos decir que, en la adolescencia temprana, se puede manifestar muchas veces expresiones conductuales de angustia, con miedo o incomodidad, con crisis de rabia, fugas, somatizaciones etc. A medida que va evolucionando la capacidad cognitiva del adolescente, va adquiriendo conductas para poder afrontar estos eventos (Garcias, 2011).

El adolescente con una angustia normal tiene la capacidad de recuperarse de ella y de permanecer libre de ansiedad. Si es patológica, existe la incapacidad para

recuperarse rápidamente cuando el estímulo desaparece. Las características de este trastorno es que existe una preocupación excesiva que aparece en diferentes contextos, este cuadro puede generar, irritabilidad, tensión muscular, sensación de fatiga o falta de energía, dificultad para dormirse, déficit de atención e inquietud, quejas somáticas, con tendencia al perfeccionismo, alterando el desarrollo normal del adolescente, generando deterioro social y académico. Este trastorno se asocia con frecuencia con trastornos depresivos, fóbicos (Garcias, 2011).

La depresión es un trastorno del humor, constituido por un conjunto de síntomas, entre los que predominan los de tipo afectivo, pero también pueden presentarse algunos de tipo cognitivo, volitivo y físicos. En la adolescencia este trastorno es de 2 a 4 veces más frecuentes en el sexo femenino y constituye el principal factor de riesgo para el intento de suicidio (Pacheco & Chaskel, 2016).

Múltiples factores se asocian con la aparición, la duración y la recurrencia de trastornos depresivos en la infancia y la adolescencia, entre ellos se encuentran los factores genéticos, factores ambientales, acontecimientos vitales (enfermedades, duelos) y las características propias del adolescente (Pacheco & Chaskel, 2016).

Dentro de los factores de riesgo más importantes para el desarrollo de la depresión se encuentran, discapacidad intelectual leve o alguna condición física que los someta a burlas, antecedente de abuso físico y sexual, maltrato psicológico, las dificultades emocionales entre uno de los padres y el niño, la negligencia en el cuidado, el divorcio de los padres, la pérdida de amistades y la muerte de un familiar o amigo (Pacheco & Chaskel, 2016).

La expresión de las manifestaciones depende de la edad, el desarrollo cognitivo y emocional, y la capacidad verbal de expresar emociones y sentimientos. Entre ellas se encuentran cara triste, apatía, irritabilidad, agresividad, letargo o hiperactividad, tristeza y sensación frecuente de aburrimiento, culpabilidad y, en ocasiones, ideas recurrentes de muerte, falta de concentración, disminución del rendimiento escolar, fobia escolar, trastornos de conducta en el área escolar, trastorno del sueño, disminución o aumento del apetito y trastornos somáticos (Pacheco & Chaskel, 2016)

En la adolescencia están más marcadas las conductas de autorriesgo, como el consumo de alcohol y sustancias psicoactivas, sentimientos de no ser aceptado, aislamiento, descuido en el autocuidado, hipersensibilidad con retraimiento social,

ideas de autorreproche. En ciertas situaciones, pueden tener pensamientos de suicidio o a las autoagresiones (cortes superficiales en extremidades, abdomen, golpearse contra las paredes, quemarse, pellizcarse, rasguñarse, entre otros) (Pacheco & Chaskel, 2016)

La depresión adolescente tiene una manifestación polimorfa y puede enmascararse con otros trastornos, por lo que es probable que los padres los lleven a la consulta por molestias físicas (somatización/alteración del apetito) o disminución del rendimiento escolar. Los padres se quejan de la pérdida de interés que manifiestan sus hijos ante los juegos y amigos. Son frecuentes las referencias a la expresión facial y postural de sus hijos: los ven con mala cara, ojerosos o con ojos tristes. En esta etapa la depresión puede coincidir con cambios de carácter, mayor rebeldía, desobediencia, inicio de consumo de drogas, alcohol, y otras conductas de riesgo. (Avalia, Depresión en la infancia y adolescencia, 2016).

Las dificultades emocionales y conductuales en los adolescentes pueden surgir a través de un proceso de aprendizaje de respuestas conductuales y emocionales inadaptativas de los padres y compañeros. Las expectativas negativas y los sentimientos de ineficacia pueden contribuir a producir problemas emocionales y conductuales. Esto ocurre cuando los adolescentes creen que carecen de la capacidad o de recursos para influir en los acontecimientos de su vida. (Nicolson & Ayers, 2001).

Los trastornos emocionales pueden generar cambios en la función normal de las actividades cotidianas del adolescente. Como la incapacidad para realizar las actividades normales o adaptativas de la vida diaria, debido a la presencia de fenómenos perturbadores y síntomas psicopatológicos centrándose en alteraciones básicas y desadaptación menor tanto en lo personal como en lo social (García Morey, 2010)

Para Beate St Pourcain, uno de los factores que predispone al desarrollo de la disfunción social es la presencia de trastornos emocionales de base, los cuales suelen aparecer en etapas de desarrollo, como es la adolescencia.

Los trastornos emocionales, en las últimas décadas, comenzaron a parecer en edades cada vez más tempranas y tienden a persistir hasta la adultez, favoreciendo las conductas de riesgo, como abuso de sustancias, dedicación de tiempo excesivo a

actividades como uso de videojuegos, dejando de lado las relaciones interpersonales, estudios o actividades laborales (Sánchez Mascaraque, 2015)

Estos trastornos, pueden conducir al desarrollo de un trastorno de adaptación. Siendo este una reacción emocional o de comportamiento ante un evento estresante identificable en la vida de una persona que se considera inadaptada o de manera no esperada.

Los trastornos de adaptación pueden aparecer en cualquier etapa de la vida y con la misma frecuencia en varones y mujeres. Pero presenta diferencias en cuanto a su forma de presentación, según edad, sexo y contexto. La respuesta ante eventos estresante también va a depender del sistema de apoyo del adolescente y de la capacidad que posea de afrontar los problemas cotidianos (Sánchez Mascaraque, 2015)

La suma de estos trastornos emocionales y de adaptación, interfieren en el funcionamiento social y afrontamiento, es decir en la autoevaluación sobre la propia percepción de la capacidad de atender a asuntos personales, afrontar las preocupaciones, decidir y atender asuntos de la vida.

La aparición de estos trastornos en la adolescencia interfiere en su inserción social, porque es en esta etapa donde ellos toman mayor contacto con el mundo exterior, ya sea por medio de la entrada al mundo laboral o universitario.

Por lo tanto, siendo la adolescencia una etapa de varios cambios, enfermería como ciencia y disciplina debe enfocar su campo de acción no solo en la parte clínica y hospitalaria. Se debe proyectar hacia la comunidad tomando como teoría el Modelo de Adaptación de Callista Roy. Establecer una visión biopsicosocial del adolescente, es necesario para acompañar su desarrollo, considerando principalmente los hábitos y comportamientos que pueden ser prevenibles de forma oportuna y eficiente. (Raile Alligood & Marriner Tomey, 2007).

Para enfermería es necesario determinar las necesidades y los cambios que se originan en el adolescente por ser un grupo vulnerable, ayudándolos a afrontar situaciones problemáticas para que éste reaccione de modo positivo ante los cambios que se producen en su entorno y llegue a un máximo nivel de adaptación para evitar

riesgos subyacentes en torno a las consecuencias de los videojuegos, conservación de la salud y prevenir enfermedades (Raile Alligood & Marriner Tomey, 2007).

MATERIAL Y METODO

Tipo de estudio o Diseño Metodológico

El tipo de estudio es cuantitativo no experimental, descriptivo, transversal y prospectivo.

En las investigaciones no experimentales, las variables se estudian como son presentadas en la realidad, sin manipulación por parte del investigador. Se trata de un estudio descriptivo, donde la intención es determinar cómo es, o como está la situación de las variables que se está estudiando en una población específica, presencia o ausencia de alguna de ellas, la frecuencia con que se presentan y en quienes.

Es transversal porque la recolección de datos se da en un solo momento, es decir, se realiza una sola medición, se analizan las variables en estudio y se interrelacionan. Por último, es prospectivo porque se recolectarán datos primarios, el problema planteado en este proyecto se desarrollará en el mes de septiembre del año 2020.

Sitio de Investigación

Para realizar este estudio sobre la relación entre el uso de los juegos electrónicos y los trastornos emocionales en adolescentes que asisten a clases en un centro educativo de nivel secundario de la ciudad de Rosario durante el mes septiembre del año 2020, fue necesario definir las características que debe tener el contexto donde se llevará a cabo, para esto se realizó una exploración y convalidación de sitio (anexo I).

Dicha prueba se realizó en dos escuelas secundarias de educación pública estatal de la ciudad de Rosario, en la provincia de Santa Fe, y a partir de ella se estableció que el estudio será realizado en la institución del Distrito Noroeste, por contar ésta con las características necesarias a los fines de la investigación (anexo III)

Se tiene en cuenta que dicha escuela cuenta con mayor número de alumnos, con una cantidad casi similar entre mujeres y varones, y tienen mayor acceso e información a los dispositivos electrónicos. Además, hay mayor predisposición y organización por parte de los directivos del centro educativo, lo cual facilita para la recolección de datos a través del instrumento para medir las variables en este estudio.

Población y Muestra

Como unidad de análisis se incluirá a cada uno de los adolescentes de ambos sexos que estén cursando el nivel secundario en el mes de septiembre del año 2020. Se excluirán a los adolescentes que no tengan dispositivos electrónicos y aquellos que padezcan algún trastorno emocional previamente diagnosticado.

El tipo de muestreo será probabilístico estratificado, consiste en dividir la población en estudio, en subgrupos o estratos. Considerando la población total de 245 alumnos, para este estudio se tomarán 7 adolescentes de cada curso, teniendo en cuenta que la institución tiene 21 cursos, se obtiene así la muestra de 150 adolescentes con un nivel de confianza 95% y margen de error 5%.

Los resultados del estudio poseerán validez externa solo para la población en estudio, siendo los adolescentes del centro educativo mencionado.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para la recolección de datos de este estudio, se utilizará como técnica la encuesta. El primer instrumento para el estudio de la variable independiente, uso de los juegos electrónicos, fue elaborado por la autora del proyecto, de acuerdo al marco teórico que contiene sobre los juegos electrónicos, dimensiones e indicadores elaborados respectivamente.

Al encabezamiento de este instrumento se añade el año de cursado y la variable sexo, unificando un cuestionario de once preguntas de múltiple opción donde el encuestado tendrá que elegir la opción que considere correcta. Se estima para su llenado un tiempo de diez minutos.

Se tendrá en cuenta el respeto y la individualidad de la persona, haciendo uso de un lenguaje sencillo de tal manera que los adolescentes pueden responder sin dificultad el instrumento autoadministrado. (ver anexo II)

Variable: Uso de juegos electrónicos (cualitativo-independiente)

Dimensión I: Momento en el cual juega

Indicadores:

- Juega en la escuela durante las clases y en el recreo
- Juega en la casa, en el club y en la calle
- Falta a clase por jugarlos
- Juega después de clases
- Deja de lado actividades físicas por jugar
- Juega durante las comidas
- Se desvela jugando

Dimensión II: Tiempo de exposición

Indicadores:

- Una hora por día
- 2 horas por día
- 3 horas por día
- Más de 4 horas por días

Dimensión III: Frecuencia del juego

Indicadores:

- Una vez por semana
- De dos a tres días por semana
- Solo fines de semana

Dimensión IV: con quien juega

Indicadores:

- Juega solo
- Juega acompañado con sus pares
- Juega acompañado con sus hermanos
- Juega con los padres

Dimensión V: tipo de juegos

Indicadores:

- Habilidad (Tetris, rompecabezas, Pokémon, super Mario kart, crazy taxi)
- Deporte (NBA 2K20, FIFA 17, 18, 19, Maden FNL 15)

- Estrategia como aventuras, rol, juegos de guerra (company of héroes, comandos2, operation flashpoint, wolfenstien, world wart3)
- Acción o peleas (dragonball, carmageddom, mortal kombad, fornite, Free fire, call of duty)

El segundo instrumento se utilizará para medir los trastornos emocionales en los adolescentes, en base a un cuestionario validado de salud mental, GHQ de 12 items, planteado mediante una escala tipo Likert. Este mismo fue elaborado con la finalidad de detectar los trastornos mentales recientes, esta versión es la más utilizado en todo el mundo, por ser un instrumento corto, de fácil comprensión y autoadministrado lo que facilita su utilización como instrumento de cribado. Se estima un tiempo de llenado de diez minutos. (Brabete,2014)

Variable: Trastornos emocionales (cualitativo complejo- dependiente)

Indicadores:

- No me puedo concentrar bien en las actividades que realizo
- Me preocupo tanto que no puedo dormir durante la noche
- Siento que no soy útil en la vida
- No soy capaz de tomar mis propias decisiones
- Me he sentido agobiado y tensionado
- He sentido que no puedo superar mis dificultades
- No puedo disfrutar mis actividades normales de cada día
- Es capaz de enfrentar a sus problemas
- Se ha sentido poco feliz y deprimido
- Ha perdido confianza en sí mismo
- Siento que mi persona no vale para nada
- Se siente feliz en todo momento

Variable: Sexo (cualitativo simple-independiente)

Indicador:

- Femenino
- Masculino

Se realizó una prueba piloto del instrumento, en una escuela técnica del distrito norte de la ciudad de Rosario, a cinco estudiantes.

En la misma se verificó que el tiempo llenado para ambos instrumentos fue de veinte minutos y que los instrumentos resultaron de fácil entendimiento y que con veinte minutos fue suficiente para su llenado.

Durante la recolección de datos y para la utilización de ambos instrumentos se tendrán en cuenta los principios éticos.

En relación a ello, en este estudio se respetará a los adolescentes considerándolos como seres autónomos, únicos y libres, que tienen el derecho y la capacidad de tomar su propia decisión de participar en este estudio. Se les brindará la información adecuada para la decisión en el asentimiento informado donde se detallará en qué consistirá su participación y que se respetará el anonimato. Al ser menores de edad se enviará un consentimiento informado a los padres para su aprobación.

Por otro lado, se informará que los datos obtenidos no serán utilizados para beneficio propio o entidades privadas, si no que serán utilizados solamente con fines académicos, y se entregara el mismo instrumento a cada uno de los participantes.

Personal A Cargo De La Recolección De Datos

Para la aplicación del instrumento se necesitará la capacitación del personal docente, previamente se tendrá entrevistas con los tutores de cada curso con la autora del proyecto, donde se le informará la finalidad, propósito del estudio y la forma de administrar el instrumento en la población seleccionada.

Plan De Análisis

Para la realización del análisis de los datos obtenidos, se registrarán en una base de datos para lo cual se utilizará el programa Epi Info 3.5.4

Para el análisis de los datos se realizará una estadística descriptiva, en forma de tablas de doble entrada y gráficos para describir la relación entre las variables.

Variable: uso de los juegos electrónicos (cualitativa compleja-independiente). Los datos se recabarán a través del cuestionario de 11 ítems con 4 proposiciones de respuesta donde se le asignará un valor numérico del 0-0-1-1, donde el puntaje mínimo será 0 puntos y el máximo será de 11 puntos.

Una puntuación de 0 a 3 indica poco uso de juegos electrónicos, de 4 a 7 moderado uso y de 8 a 11 excesivo uso.

Los resultados de esta variable se medirán a través de la escala ordinal, lo cual podrá analizarse mediante estadísticas descriptivas como frecuencia, porcentajes, moda.

Variable: trastornos emocionales (cualitativa compleja-dependiente). Los datos obtenidos a través del instrumento de GHQ de 12 ítems con 4 opciones de respuesta donde se le asignará a cada opción un valor numérico de 0-0-1-1, obteniendo el valor máximo de 12 puntos donde nos indica que a mayor puntuación disminuye la salud mental (Brabete, 2014).

De 0 a 4 sin trastorno emocional, de 5 a 8 trastorno emocional leve y de 9 a 12 trastorno emocional moderado.

Los resultados de esta variable se medirán a través de la escala ordinal, se puede analizar mediante estadística descriptiva como frecuencias, moda y medidas de dispersión.

Variable: sexo (cualitativa simple-independiente). Se medirá a través de una escala nominal, esta será:

- Femenino (A)
- Masculino (B)

Los resultados podrán analizarse mediante estadísticas de porcentaje.

Plan de Trabajo

Se coordinará con la Dirección de la escuela Técnica seleccionada los horarios para reunión de capacitación docente, previo a la recolección de los datos. Dicha reunión se llevará a cabo en horario y día a convenir con los docentes en el mes de agosto de 2020.

Así mismo y previo a la recolección de datos se realizarán 150 impresiones de cada instrumento.

La recolección de datos se llevará a cabo durante un día del mes de septiembre, tanto en turnos mañana, tarde y noche. Se estima un tiempo aproximado de veinte minutos para el llenado de ambos instrumentos.

Por tal motivo se dispondrá de una franja horaria de mañana y otra que abarque los turnos tarde y noche.

Cronograma

Actividad	8 de septiembre de 2020, de 8 a 11 hs.	9 de septiembre de 16 a 21 hs.	Octubre 2020	Noviembre 2020	Diciembre 2020
Recolección de Datos					
Tabulación de los datos					
Análisis e Interpretación de Datos.					
Producción del Informe Final.					

ANEXO I

Guía para el estudio exploratorio

¿La Dirección de la Institución autoriza a la autora a realizar la investigación?

¿Está el personal docente dispuesto a colaborar con la recolección de datos planificada a los fines de esta investigación? _____

¿Con cuanta cantidad de alumnos cuenta la institución del nivel secundario? _____

¿Cuántos turnos de cursado hay? _____

¿Los estudiantes que asisten son de ambos sexos? _____

¿Cuenta la escuela con sala de multimedia? _____

¿Se dictan en la institución clases de computación y tecnología? _____

¿En qué horarios se puede realizar la recolección de datos a los alumnos? _____

¿Qué tiempo permite la institución para la recolección de datos? _____

¿La institución permite a los alumnos ingresar con dispositivos electrónicos? _____

Si la institución permite el uso de los dispositivos electrónicos:

¿Utilizan durante las clases como herramienta educativa? _____

¿La institución dispone de espacios para la utilización de juegos electrónicos? _____

¿En qué momento hacen el uso de dichos dispositivos? _____

¿Recibieron información acerca del uso inapropiado de los dispositivos en las clases de informática? _____

¿La institución cuenta con datos cuantificados acerca de la presencia de trastornos emocionales diagnosticados en sus alumnos? _____

ANEXO II

Instrumentos para la recolección de datos

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS

Curso:

Sexo:

El uso de los juegos electrónicos en los adolescentes.

Señores estudiantes: lean detenidamente cada pregunta y responda marcando con un círculo la respuesta que consideres correcta.

1. ¿Dónde utiliza los juegos electrónicos?
 - a) En la casa
 - b) En el club
 - c) En la casa, en el club y en la escuela
 - d) En la escuela, durante las clases y en el recreo
2. ¿Juega durante las clases?
 - a) Nunca, casi nunca
 - b) Algunas veces
 - c) Muchas veces
 - d) Casi siempre
3. ¿Utiliza los juegos electrónicos durante el recreo?
 - e) Nunca, casi nunca
 - f) Algunas veces
 - g) Muchas veces
 - h) Casi siempre
4. ¿Falta a clases por jugarlos?
 - a) Nunca, casi nunca
 - b) Algunas veces
 - c) Muchas veces
 - d) Casi siempre
5. ¿Deja de al lado las actividades físicas por jugar?
 - a) Nunca, casi nunca
 - b) Algunas veces
 - c) Muchas veces
 - d) Casi siempre

6. ¿Juega durante las comidas?
 - a) Nunca, casi nunca
 - b) Algunas veces
 - c) Muchas veces
 - d) Casi siempre
7. ¿Se desvela jugando?
 - a) Nunca, casi nunca
 - b) Algunas veces
 - c) Muchas veces
 - d) Casi siempre
8. ¿Cuántas horas dedica a los videojuegos?
 - a) Una hora por día
 - b) Dos horas por día
 - c) Tres horas por día
 - d) Mas de cuatro horas por día
9. ¿Cuántos días de la semana les dedica a los videojuegos?
 - a) Una vez por semana
 - b) De dos a tres días por semana
 - c) Solo fines de semana
 - d) Todos los días de la semana
10. ¿Cuándo utiliza los videojuegos, usted juega?
 - a) Juega con sus hermanos
 - b) Juega con sus padres
 - c) Juega con sus pares
 - d) Juega solo
11. ¿Qué tipo de videojuegos utiliza?
 - a) Juegos de habilidades (Tetris, rompecabezas, Pokémon, poket-futball, super Mario kart, crazy taxi, planeta sinmer)
 - b) Juegos de deporte (NBA 2K20, FIFA17,18,19, Maden FNL15)
 - c)Juegos de estrategia como aventura, rol, juegos de guerra (company of héroes, comandos 2, operation flashpoint, wolfenstien, World wart 3)
 - d) Juegos de acción y peleas (dragonball, carmageddom, mortal kombad, ninja gaiden, splatterhouse, manhut, fornite)

CUESTIONARIO SALUD GENERAL DE 12 ITEMS (GHQ) (Brabete, 2014).

Lea cuidadosamente estas preguntas. Nos gustaría saber si usted ha tenido algunas molestias o trastornos emocionales y cómo ha estado de salud en las últimas semanas.

Conteste a todas las preguntas, marque con un círculo cada respuesta la opción que considere correcta.

- 1) ¿Ha podido concentrarse bien en lo que hace?
 - a) Mejor que lo habitual
 - b) Igual que lo habitual
 - c) Menos que lo habitual
 - d) Mucho menos que lo habitual

- 2) ¿Sus preocupaciones le han hecho perder mucho sueño?
 - a) No, en absoluto
 - b) No más que lo habitual
 - c) Bastante más que lo habitual
 - d) Mucho más que lo habitual

- 3) ¿Ha sentido que está jugando un papel útil en la vida?
 - a) Más que lo habitual
 - b) Igual que lo habitual
 - c) Menos útil que lo habitual
 - d) Mucho menos que lo habitual

- 4) ¿Se ha sentido capaz de tomar decisiones?
 - a) Más capaz que lo habitual
 - b) Igual que lo habitual
 - c) Menos que lo habitual
 - d) Mucho menos que lo habitual

- 5) ¿Se ha sentido constantemente agobiado y en tensión?
 - a) No, en absoluto
 - b) No más que lo habitual

- c) Bastante más que lo habitual
 - d) Mucho más que lo habitual
- 6) ¿Ha sentido que no puede superar sus dificultades?
- a) No, en absoluto
 - b) No más que lo habitual
 - c) Bastante más que lo habitual
 - d) Mucho más que lo habitual
- 7) ¿Ha sido capaz de disfrutar sus actividades normales de cada día?
- a) Más que lo habitual
 - b) Igual que lo habitual
 - c) Menos que lo habitual
 - d) Mucho menos que lo habitual
- 8) ¿Ha sido capaz de hacer frente a sus problemas?
- a) Más capaz que lo habitual
 - b) Igual que lo habitual
 - c) Menos capaz que lo habitual
 - d) Mucho menos que lo habitual
- 9) ¿Se ha sentido poco feliz y deprimido?
- a) No, en absoluto
 - b) No más que lo habitual
 - c) Bastante más que lo habitual
 - d) Mucho más que lo habitual
- 10) ¿Ha perdido confianza en sí mismo?
- a) No, en absoluto
 - b) No más que lo habitual
 - c) Bastante más que lo habitual
 - d) Mucho más que lo habitual

11) ¿Ha pensado que usted es una persona que no vale para nada?

- a) No, en absoluto
- b) No más que lo habitual
- c) Bastante más que lo habitual
- d) Mucho más que lo habitual

12) ¿Se siente feliz en todo momento?

- a) Más feliz que lo habitual
- b) Aproximadamente lo mismo que lo habitual
- c) Menos feliz que lo habitual
- d) Mucho menos que lo habitual

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LOS PADRES

Sra./Sr:

Su hijo/a ha sido invitado a participar en la investigación llamada "El efecto del uso de los juegos electrónicos y los trastornos emocionales en adolescentes" dirigida por la escuela de enfermería de la facultad de ciencias médicas de la ciudad de Rosario.

Este es un formulario de consentimiento informado cuyo objetivo es entregar toda la información necesaria para que Ud. decida si desea o no participar en esta investigación. La participación de su hijo/a es voluntaria, consistirá en realizar diferentes encuestas para recabar datos con el fin de obtener datos estadísticos, no se realizará ningún tipo de intervención que afecte la salud de los mismo. Este proceso será llevado a cabo por un estudiante de la licenciatura en enfermería de la escuela de enfermería ubicado en la ciudad de Rosario. La investigación se llevará a cabo en el año 2020 en el horario escolar. La encuesta se realizará a través de una serie de preguntas de opción múltiple que se llevará a cabo el día 20 de noviembre en el horario escolar.

Si Usted no desea que su que su hijo/a participe no implicará sanción. Además, su hijo/a tiene el derecho a negarse a responder a preguntas concretas, también puede optar por retirarse de este estudio en cualquier momento y la información que hemos recogido será descartada del estudio y eliminada.

La participación de su hijo/a es totalmente confidencial, ni su nombre ni ningún tipo de información que pueda identificarla aparecerá en los registros del estudio, ya que se utilizarán códigos. El almacenamiento de los códigos estará a cargo del investigador Responsable.

El participar en este estudio no tiene costos para su hijo/a y no recibirá ningún pago por estar en este estudio. Si Ud. desea, se le entregará un informe con los resultados de los obtenidos una vez finalizada la investigación. Y además los resultados del estudio serán utilizados solo con fines científicos.

Una vez finalizada la investigación Usted podrá conocer los resultados/copia electrónica/ un resumen, La información será almacenada en la facultad de ciencias médicas de Rosario.

Si durante la investigación Usted tiene algún, comentarios o preocupaciones relacionadas con la conducción de la investigación o preguntas sobre sus derechos al

participar en el estudio, puede dirigirse a la investigadora Miriam Astete Florez a través de la Facultad de Ciencias Médicas de Rosario (o al teléfono 3416555555).

Quedando claro los objetivos del estudio, las garantías de confidencialidad y la aclaración de la información, acepto voluntariamente la participación de mi hijo/a en este estudio, firmo la autorización.

He leído la información proporcionada. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente que mi niño/a participe en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirar del estudio mi niño/a en cualquier momento sin que afecte de ninguna forma mi atención médica ni la de mi niño/a.

Nombre del Participante _____

Nombre del Padre/Madre o Apoderado _____

Firma del Padre/Madre o Apoderado _____

Fecha _____

ASENTIMIENTO INFORMADO

Mi nombre es Miriam Astete Florez soy alumna de la Universidad Nacional de Rosario. Actualmente y para regularización de una materia estoy realizando un estudio para conocer el efecto del uso de los juegos electrónicos y los trastornos emocionales que estos generan en los adolescentes, para ello queremos pedirte que nos ayudes.

Tu participación en el estudio consistirá en responder a ciertas preguntas escritas en un formulario prediseñado, estará formado por preguntas acerca de cómo se relacionan con los videojuegos.

Tu participación es voluntaria, es decir, es la decisión de tus padres y tuya si participás o no en el estudio. También es importante que sepas que, si estabas participando y tus padres y vos no quieren continuar en el estudio, no habrá problema y nadie se enojará, o si no quieres responder a alguna pregunta en particular, tampoco habrá problema.

La información que nos proporcionas y las mediciones que realicemos con ellas nos ayudaran para el estudio. Esta información será confidencial, esto quiere decir que no diremos a nadie tus respuestas/resultados, sólo lo sabrán las personas que forman parte del equipo de este estudio. Tus padres también podrán saberlo, en algún momento de la investigación.

Si aceptas participar, te pido que por favor pongas una X en el cuadrado de abajo que dice SI quiero participar

quiero participar” y escribí tu nombre.

Si no quieres participar, no pongas ninguna X, ni escribas tu nombre.

Sí quiero participar

Nombre y apellido:

DNI: _____

Fecha: _____

Nombre y apellido, DNI, firma y sello de la persona que obtiene el asentimiento:

Fecha: _____

ANEXO III

Resultado del estudio exploratorio

Para realizar el proyecto de investigación, fue necesario definir características necesarias del contexto donde se llevará a cabo. A tal fin se realizó un estudio exploratorio en dos escuelas técnicas, una ubicada en el distrito norte y otra en el distrito noroeste de la ciudad de Rosario, durante el mes de septiembre del 2020.

En consecuencia, se definió que será en la escuela técnica distrito noroeste de la ciudad de Rosario el sitio a realizar la investigación. Durante la ejecución del estudio exploratorio y la realización de la guía de convalidación del sitio se estableció que la dirección de la institución educativa permite y autoriza a la autora a realizar la investigación.

Así mismo el personal docente que está a cargo de cada año de 1° a 5° accede y colabora con la autora para realizar la recolección de datos en los alumnos que asisten durante la fecha mencionada.

La institución cuenta con 245 alumnos de ambos sexos, con cursado de turnos mañana, turno tarde y turno noche.

El establecimiento cuenta con sala de multimedia, donde se dictan clases de computación y tecnología.

La institución permite a los alumnos ingresar con dispositivos electrónicos y los mismos se utilizan durante las clases como herramienta educativa, con restricción en el tiempo de uso. Según refiere el personal de la escuela, es en el recreo el momento en el cual los alumnos hacen el uso de dichos dispositivos.

La institución no cuenta con datos cuantificados y a disposición de la investigadora, acerca de la presencia de trastornos emocionales diagnosticados en sus alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

- Alzur, M. (2017). Depression in Adolescence: Necessary Considerations for its. *Revista Finlay*, 152-154.
- Ameneiros, A., & Ricoy, M. (2015). Los video juegos en la adolescencia: practicas y polemicas asociadas. *Rev. Estudios e Investigacion en psicologia y educacion.* , 13, 115-118. Recuperado el 3 de Agosto de 2019, de https://www.researchgate.net/publication/287972350_Los_videojuegos_en_la_adolescencia_practicas_y_polemicas_asociadas
- Aranda, D., & Sánchez, J. (2013). *Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuegos* (1° ed.). Barcelona: UOC. Recuperado el 18 de Octubre de 2019, de https://books.google.com.ar/books?id=be_qAgAAQBAJ&pg=PT5&dq=uso+excesivo+de+los+videojuegos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjI087xtIbmAhXOK7kGHcYDAVcQ6AEIazAI#v=onepage&q=uso%20excesivo%20de%20los%20videojuegos&f
- Avalia, T. (2016). *Depresión en la infancia y adolescencia*. Obtenido de <https://consaludmental.org/publicaciones/DepresionInfanciaadolescencia.pdf>.
- Avalia, T. (2016). *Depresión en la infancia y adolescencia*. Obtenido de <https://consaludmental.org/publicaciones/DepresionInfanciaadolescencia.pdf>.
- Bernat, A., Catalá, A., Feixa, C., ..., & Moreno, I. (2008). *Videojuegos y Aprendizaje* (1 ed.). Barcelona, España: GRAÓ, de IRIF, S.L. Recuperado el 22 de Noviembre de 2019, de <https://books.google.com.ar/books?id=SeXhfWORMsgC&printsec=frontcover&dq=horas+videojuegos+impacto+en+la+salud+adolescente&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjFnN2Evv7IAhVEtZ4KHUUpDEkQ6AEIbDAJ#v=onepage&q&f>
- Bordignon, N. (2 de Julio-Diciembre de 2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. *Revista Lasallista de Investigación*, 50-63. Recuperado el 25 de Septiembre de 2019, de redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf

- Brabete, A. (2014). el cuestionario de salud general de 12 items (GHQ-12): estudio de traduccion y adaptacion de la version rumana. *Revista Iberoamericana de Diagnostico y Evaluacion*, 11-29.
- Cascardo, V., & Veiga, M. (2018). *TECNOADICTOS: Los peligros de la vida online*. Buenos AIRES: Penguin Random House. Recuperado el 25 de Octubre de 2019, de <https://books.google.com.ar/books?id=PxdbDwAAQBAJ&pg=PT133&dq=uso+excesivo+de+los+videojuegos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjI087xtIbmAhXOK7kGHcYDAVcQ6AEIMjAB#v=onepage&q=uso%20excesivo%20de%20los%20videojuegos&f>
- Castaño, G. (2017). *Ventajas y desventajas del uso de videojuegos como herramienta didactica en las ciencias sociales*. Recuperado el 3 de Noviembre de 2019, de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002382.pdf
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodologia*. (1° ed.). Madrid, España: Parainfo. Recuperado el 2 de Noviembre de 2019, de https://books.google.com.ar/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA311&dq=el+juego+pdf&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiKwrXzmoTmAhUpIDQIHdFSBPYQ6AEIKTAA#v=onepage&q=el%20juego%20pdf&f
- Diaz Gutierrez, E. (2004). Utilizacion de los videojuegos según el sexo. En *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos* (págs. 74-76). España: CIDE/INSTITUTO DE LA MUJER. Recuperado el 18 de Noviembre de 2019, de <C:/Users/castr/Downloads/libro-videojuegos.pdf>
- Diaz, A., Marín, L., & Muñoz, A. (2013). Embarazo en la Adolescencia. En F. Moreno, & P. Serrano, *Manual de Pediatría Social* (págs. 203-204). Málaga: Ediciones del Genal. Recuperado el 20 de Octubre de 2019, de http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Manual_Pediatría_Social.pdf
- Díez Gutiérrez, E. (2008). *Videojuegos y violencia: prevención desde de la educación* (Vol. 1°). Salamanca: GRÁFICAS CERVANTES. Recuperado el 2 de Noviembre de 2019, de <https://books.google.com.ar/books?id=TiOcAwAAQBAJ&pg=PA306&dq=diferencia+entre+mujeres+y+varones+de+videojuegos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjRv>

9umolbmAhUVA9QKHekxD7IQ6AEIVTAG#v=onepage&q=diferencia%20entre%20mujeres%20y%20varones%20de%20videojuegos&f

Durán, R., Alaíz, I., & Serapio, A. (2006). La adolescencia y su interrelacion con el entorno. *Injuve*, 90-93.

Ferrer, M., & Ruiz, J. (2006). USO DE VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS. *REVISTA DE COMUNICACION Y NUEVAS TECNOLOGIAS*, 14(7), 10-14.

Recuperado el 22 de noviembre de 2019, de

file:///C:/Users/castr/Downloads/Dialnet-

EfectosDelUsoDeVideojuegosEnNinosDe7A12AnosUnaApro-5298432%20(1).pdf

Fuentes, E. (Junio de 2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo. *Red de revistas científicas de america latina, el caribe, españa y portugal*, 31(6), 318-328. Recuperado el 20 de Agosto de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>

Gaete, V. (Dicieimbre de 2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. *Revista chilena de pediatría*, 86(6). Recuperado el 15 de Octubre de 2019, de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062015000600010

Gallardo López, J., & Gallardo Vásquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el dearrollo integral infantil. *Revista Educativa Hakedemos*, 41-43.

García Morey, A. (2010). LOS TRASTORNOS EMOCIONALES EN LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA. *Alternativas cubanas en Psicología*, 1(3), 80-83. Recuperado el 22 de Octubre de 2019, de file:///C:/Users/castr/Downloads/3-08-trastornos-emocionales-infancia-adolescencia-aurora-garcia.pdf

Garcias, R. (2011). *trastornos ansiosos y depresivos en adolescentes*. Obtenido de https://www.clinicalascondes.cl/Dev_CLC/media/Imagenes/PDF%20revista%20m%C3%A9dica/2011/1%20enero/9_Dr_Garcia-11.pdf

Gil Juarez, A., & Vida Mombiela, T. (2007). *Los videojuegos*. (S. MEDIAactive, Ed.) Barcelona, España: UOC. Recuperado el 22 de noviembre de 2019, de <https://books.google.com.ar/books?id=hQCdIPty3P0C&pg=PA55&dq=videojueg>

os+en+la+casa&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiLpNmitf_IAhUSAtQKHd40CeAQ6AEIOTAC#v=onepage&q=videojuegos%20en%20la%20casa&f

Gonzalvez, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2017). *El uso problematico de video juegos esta relacionado con problemas emocionales en adolescentes*. Obtenido de <http://adicciones.es/index.php/adicciones/article/viewFile/745/817>

Güemes Hidalgo, M. (28 de Febrero de 2017). Pubertad y adolescencia. *Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia*, 5(1), 7-21. Recuperado el 22 de Noviembre de 2019, de <https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol5num1-2017/07-22%20Pubertad%20y%20adolescencia.pdf>

Hidalgo Vicario, M., & Del Pozo Machuca, J. (2011). XXV Congreso Nacional de la Sociedad de Pediatría Extrahospitalaria y Atención Primaria. *Revista de educación integral del pediatra extrahospitalaria*, 63-64.

InfoSalud. (28 de mayo de 2019). *La OMS ratifica la inclusión de los videojuegos como trastorno de adicción*. Obtenido de <https://www.infosalus.com/salud-investigacion/noticia-oms-ratifica-inclusion-videojuegos-cromo-trastorno-adiccion-20190528105527.html>

Jo Palladino, L. (2016). *Educación en la era de la dispersión digital: Una guía práctica para que los niños hagan un uso equilibrado de la tecnología*. ALBA. Recuperado el 17 de Octubre de 2019, de https://books.google.com.ar/books?id=kjnbCQAAQBAJ&pg=PT166&dq=la+academia+de+pediatria+recomienda+jugar+horas+de+videojuegos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjPmq71_4bmAhW1BtQKHTcaAs8Q6AEIMDAB#v=onepage&q=la%20academia%20de%20pediatria%20recomienda%20jugar%20horas%20

López Raventós, C. (Abril-Septiembre de 2016). EL videojuego como herramienta educativa. *REVISTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA*, 8(1). Recuperado el 12 de Septiembre de 2019, de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539>

Maldonado, M., & Buitrago, A. (30 de Noviembre de 2014). VIDEOJUEGOS Y ADICCIÓN EN NIÑOS-ADOLESCENTES: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA. *TOG (A Coruña)*, 3-8. Recuperado el 12 de Noviembre de 2019, de

file:///C:/Users/castr/Downloads/Dialnet-

VideojuegosYAdiccionEnNinosAdolescentesUnaRevision-4892405.pdf

Mardomingo, M. (2015). Historia de la Psiquiatría del niño y el adolescente. En *Tratado de Psiquiatría del Niño y Adolescente* (págs. 17-32). España: Díaz de Santos.

Recuperado el 30 de Septiembre de 2019, de

<https://www.editdiazdesantos.com/wwwdat/pdf/9788499697987.pdf>

Moncada Jimenez, J., & Chacon Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicologicas y fisiologicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en educacion fisica, deporte y recreacion*, 21, 43-49.

Recuperado el 9 de Julio de 2019, de

http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf

Moreno Madrid, F., & Serrano Rodriguez, P. (2013). manual de pediatria social. *Sociedad de Pediatria Social*, 209.

Muiños, F. (28 de Diciembre de 2018). revision de la literatura cientifica sobre la adiccion a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relacion. *revista de investigacion en psicologia social*, 4(2), 32-36. Recuperado el 13 de Julio de 2019, de [file:///C:/Users/castr/Downloads/3297-10096-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/castr/Downloads/3297-10096-1-PB%20(2).pdf)

Nicolson, D., & Ayers, H. (2001). *PROBLEMAS de la ADOLESCENCIA: Guia práctica para el profesorado y la familia*. Madrid: narcea. Recuperado el 16 de noviembre de 2019, de

https://books.google.com.ar/books?id=KPCD8zqYwiAC&pg=PA75&dq=trastornos+emocionales+en+adolescentes&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjE4s_MkIPmAhWIpFkKHSakAzEQ6AEIOTAC#v=onepage&q=trastornos%20emocionales%20en%20adolescentes&f

O.M.S . (27 de Agosto de 2019). *Indicadores de salud, aspectos conceptuales y operativos*. . Obtenido de

https://www.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=14401:health-indicators-conceptual-and-operational-considerations-section-1&Itemid=0&limitstart=1&lang=es

OPS-OMS. (2017). *Guia de Intervencion mhGAP*. Washintong, Estados Unidos: World Health Organization.

- Ospina, D., & Ospina, M. (24 de Junio de 2016). Jovenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana. *Revista latinoamericana de Ciencias sociales, niñez y juventud*, 183-194. Recuperado el 20 de Julio de 2019, de scielo: <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v13n1/v13n1a11.pdf>
- Pacheco, P., & Chaskel, R. (2016). Depresión en niños y adolescentes. *Precop SCP*, 30-38.
- Pineda, S., & Aliño, M. (2002). El concepto de la adolescencia. *manual de practicas clinicas para la atencion...en la adolescencia*, 15-17.
- Portaltic. (27 de mayo de 2019). *La O.M.S incluye oficialmente como trastorno la adicción a los video juegos.* . Obtenido de <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-oms-incluye-oficialmente-trastorno-adiccion-videojuegos-20190527141344.html>
- Raile Alligood, M., & Marriner Tomey, A. (2007). *Modelos y teorías en enfermería* (6 ed.). Barcelona: Elsevier Mosby.
- Restrepo, S., & Arroyave, L. (Julio-Diciembre de 2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de basica secundaria del municipio de la Estrella de Antioquia. *Revista educacion*, 43(2). Recuperado el 10 de Agosto de 2019, de <file:///C:/Users/castr/Downloads/30564-Texto%20del%20art%C3%ADculo-127776-1-10-20190626.pdf>
- Reyes Hernández, K., Sánchez Chavez, N., & Toledo Ramirez, M. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 81(2), 74-78. Recuperado el 6 de Septiembre de 2019, de <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Rufasto, A. (2004). *MANUAL DE TEORIA DE JUEGOS*. Lima, Peru: INDECOPI. Recuperado el 15 de Septiembre de 2019, de <https://tellado.es/descargas/negociacion/teoria-del-juego.pdf>
- Ruiz Lozano, M. (2011). Deteccion y tratamiento precoz de la ansiedad. *Revista de educacion integral del pediastra extrahospitalaria*, 66-68.
- Sánchez Mascaraque, P. (Mayo de 2015). Trastornos psiquiátricos en la adolescencia. *Adolescere*, III(2), 81-82. Recuperado el 2 de Noviembre de 2019, de

https://www.adolescenciasema.org/wp-content/uploads/2015/06/adolescere-2015-vol3-n2_80-91_Trastornos_psiqui%C3%A1tricos.pdf

Sánchez, J. H., & Silveira, E. (2019). prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *revista electrónica sobre, ciencia, tecnología y sociedad*.

Tejeiro, R., & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Discover the 18 Best Related Papers*, 240-241.