

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>

## Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes

Video game dependence and its relationship with impulsivity in students

**Dennis J. Ortiz**

Universidad Técnica de Ambato  
dortiz6973@uta.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0001-9238-0052>  
Ambato – Ecuador

**Diana C. Velastegui**

Universidad Técnica de Ambato  
dc.velastegui@uta.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0002-3802-0192>  
Grupo de investigación NUTRIGENX  
Ambato – Ecuador

Artículo recibido: día 20 de diciembre de 2023. Aceptado para publicación: 3 de febrero de 2023.  
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

### Resumen

Los videojuegos son una forma de entretenimiento popular en los adolescentes ya que mediante sus historias permiten a los usuarios explorar una nueva realidad, sin embargo, el uso excesivo de los mismo puede interferir en el cumplimiento de las actividades diarias; es por ello que el objetivo de la presente investigación fue determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la impulsividad en estudiantes; la investigación fue de tipo cuantitativo, con un diseño no experimental y un corte transversal en una población de 403 estudiantes entre 14 a 18 años (173 hombres y 230 mujeres), se utilizó los Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11C); se evidenció una correlación negativa inversa baja entre las variables de estudio, además, el predominio del nivel de dependencia a videojuegos alta en la población con un 46.7%, seguido de la dependencia moderada con un 38.0% y la dependencia baja con un 15.4%, asimismo, en cuanto a la impulsividad sobresale la impulsividad de tipo motora en la población con un 28.6. Finalmente se observan diferencias significativas entre los niveles de dependencia a videojuegos y el sector de domicilio.

*Palabras clave:* adolescentes, dependencia a videojuegos, impulsividad, videojuegos

## Abstract

Video games are a popular form of entertainment for adolescents because through their stories they allow users to explore a new reality; however, their excessive use can interfere with the fulfillment of daily activities; that is why the objective of this research was to determine the relationship between video game dependence and impulsivity in students; The research was quantitative, with a non-experimental design and a cross-sectional study in a population of 403 students between 14 and 18 years old (173 males and 230 females), using the Video Game Dependence Test (TDV) and the Barratt Impulsivity Scale (BIS-11C); a low inverse negative correlation between the study variables was evidenced, in addition, the predominance of the high level of dependence on video games in the population with 46.7%, followed by moderate dependence with 38.0% and low dependence with 15.4%, also, in terms of impulsivity, motor impulsivity stands out in the population with 28.6%. Finally, significant differences were observed between the levels of dependence on video games and the sector of residence.

*Keywords:* impulsivity, teenagers, video game dependence, video games

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Como citar: Fierro García, T. M., Martínez Jara, G. N., Aguilar Aguilera, J. A., Andino Vásquez, M. G., & Merino Garzón, E. C. (2023). Planificación académica y satisfacción de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Riobamba. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(1), 1188–1192. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>

### **DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA IMPULSIVIDAD EN ESTUDIANTES**

Los videojuegos son juegos electrónicos en los cuales una o varias personas interactúan por medio de un control que a través de un dispositivo transmite imágenes hacia una pantalla; para que estos puedan ser utilizados se requieren soportes como: consolas, cartuchos, CD-rom y plataformas tecnológicas (Arjoranta, 2019; Bergonse, 2017). En la actualidad, estos juegos se encuentran vinculados a un software en línea enfocada al entretenimiento mediante controles y comandos se buscan transmitir experiencias y reproducirlas (Lebihan, 2019). Los juegos de video generan un sinnúmero de emociones que enganchan a los usuarios, provocando que los mismos no sean conscientes del tiempo empleado cuando juegan y pierdan sentido de la realidad en la cual están inmersos (Río, 2018).

Los videojuegos pueden ser clasificados en cinco grandes grupos de acuerdo a sus temáticas y características; videojuegos de acción, aventura, deportivos, de estrategia y de simulación; por tal razón se ha establecido especificaciones y advertencias, aquellos juegos clasificados con la letra M (maduro) dirigido a personas mayores de 17 años, y la categoría AO hace referencia única y exclusivamente para adultos, se caracterizan por proyectar escenas sangrientas, contenido sexual, lenguaje vulgar, entre otros (Rivera y Torres, 2018).

Investigaciones desarrolladas por la comunidad científica de Alemania, señalan que los videojuegos crean dependencia debido a que actúan sobre el cerebro como si fuera otra sustancia psicoactiva que genera dependencia (Mangan, 2016). La dependencia a los videojuegos se describe como el hábito excesivo de jugar, generando en el usuario dificultad de abandonarlo por lo que a largo plazo interfieren gravemente en sus actividades cotidianas ya que se convierte en una práctica constante y persistente (Chóliz y Marco, 2011).

El uso de juegos de video se convierte en problemático cuando el empleo de los mismos crea una dependencia psicológica, cambios de humor, pérdida de control y victimización (Chamarro et al., 2014). Esto ha llamado la atención de los investigadores debido al impacto que generan sobre los usuarios ya que suelen conectarse a internet de manera inmediata cuando finalizan sus actividades y retornan a sus hogares o al momento de despertarse, reduciendo considerablemente el tiempo destinado para tareas cotidianas esto dado por la satisfacción brindada mediante la experiencia de ocio (Cantero, 2019).

Se señala que lo determinante en la dependencia a los videojuegos es el grado de interferencia en la vida cotidiana más que el número de horas que se destina a la red. Es pertinente señalar que las personas que destinen más de cinco horas al día a los juegos tendrían un uso problemático de los mismos (Rodríguez et al., 2021).

La Asociación Española de Psicología del Niño y Adolescente "APSNAE", considera que las horas destinadas para los juegos de video se determina en relación a la edad y al tiempo libre de los usuarios y así mismo se afirma que el rango oscila entre una y tres horas diarias, sin embargo, las horas no determinan la adicción o dependencia, más bien lo que determina una adicción a los juegos de video es el grado de interferencia en la vida del individuo (Reyes y Sánchez, 2014).

Resulta interesante contemplar que cuando existe dependencia a los videojuegos, los comportamientos adictivos se vuelven automáticos y eufóricos; los adolescentes al tener falta de madurez mental y emocional, son más propensos a generar dependencia a los juegos de video puesto que tienden a buscar sensaciones nuevas y de satisfacción inmediata recurriendo al internet y nuevas tecnologías (Echeburúa et al., 2014). Del mismo modo, cuando la misión culmina de manera exitosa los usuarios llegan a experimentar gratificación inmediata, sin embargo, en el caso de que fallen la frustración e ira invade al usuario. (Torregrosa et al., 2018)

Esto ha hecho que se relacione directamente con la impulsividad, que a lo largo de la historia se ha construido bajo diversas conceptualizaciones; etimológicamente el término se deriva del latín *Impulsus* cuya traducción hace referencia a la acción de golpear o empujar; las definiciones fueron cambiando puesto que en un inicio la impulsividad fue atribuida a un sentimiento y al

intelecto, esto permitió que se la catalogue como un signo de distintos trastornos psicológicos (Sánchez et al., 2013).

A partir del desarrollo de teorías psicológicas, se trataba de atribuirle un sentido negativo debido a que retrasa e interrumpe respuestas para conseguir objetivos; sin embargo, en la actualidad es apreciada como una conducta adaptativa que ayuda al individuo a escapar de distintas amenazas ya que se activa un comportamiento de ataque – huida (Márquez et al., 2017).

La impulsividad es descrita como un rasgo de personalidad que se evidencia con gran frecuencia, de hecho, forma parte de la extroversión por lo que aquellas personas que son extrovertidas requieren la presencia de una mayor cantidad de estímulos para aprender; cabe enfatizar que la extroversión se construye mediante la sociabilidad e impulsividad (Carbajal, 2021; Rueda et al., 2016) Sin embargo, para la Psicopatología se encuentra encasillada en acciones como actuar sin pensar, reaccionar de manera rápida y sin contemplar el peligro, juicio consciente y tendencia actuar con menor pensamiento; se afirma que la impulsividad se encuentra estrechamente relacionada con la ejecución acciones rápidas y sin planificación, provocando repercusiones negativas (Vallejo, 2018).

Mientras que para la neuropsicología se halla una red neuronal compleja para el control de impulsos que implican estructuras como: la corteza prefrontal ventromedial, la corteza cingulada anterior, el núcleo baso lateral de la amígdala, el núcleo de la amígdala, el núcleo subtalámico y por supuesto el núcleo accumbens. Por lo que está claro que detrás de la impulsividad actúan diversas estructuras cerebrales, mismas que cumplen un papel característico y a la vez se complementan (Sánchez-Sarmiento et al., 2013)

Al demostrar la importancia de las estructuras cerebrales encontradas, también hay que mencionar la sustancia neuroquímica responsable de estos procesos que son: la dopamina y serotonina que actúan directamente en la impulsividad, mientras que otros estudios han mostrado interés a la serotonina dado que el comportamiento impulsivo se ha vinculado con la función reguladora de la vía serotoninérgica. Cabe enfatizar que el sistema de transmisión serotoninérgico actúa en la regularización de la atención, estado de ánimo y control de impulsos (Eun et al., 2016).

La impulsividad se divide en tres aspectos: impulsividad motora que se define como aquella capacidad para actuar sin pensar o actuar de manera improvisada; mientras que la impulsividad cognitiva se caracteriza principalmente por la escasez de razonamiento al momento de actuar, dificultada atencional, precipitación de respuesta lo que conlleva a cometer errores y finalmente la impulsividad no planificada estrechamente vinculada a la escases de planificación hacia al futuro y dificultada para modificar conductas. (Ramos y Vinicio, 2019)

Al ser un tema tan amplio y trascendental, ha permitido realizar diversas investigaciones relacionadas a la impulsividad y dependencia a los Videojuegos, éstas concluyen una correlación directa y significativa, además, en base a los resultados consideran que, dentro de los factores de la impulsividad, la búsqueda de sensaciones podría influenciar para que los usuarios generen adicción a los videojuegos. (Marco y Chóliz, 2017). Así mismo otra investigación corrobora la relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes y afirma que cuando los adolescentes generan dependencia a los videojuegos, repercute en sus conductas impulsivas, dado que la incrementa (García y Sialer, 2021).

Mientras que estudios muestran una correlación directa entre agresividad, impulsividad y dependencia a videojuegos, por lo que se llega al desenlace de que a mayor agresión aumenta el juego patológico y de igual manera a mayor impulsividad, mayor juego patológico (Valdez y Yucra, 2019).

Se evidencia que la mayoría de investigaciones realizadas se han enfocado en la población adolescente, esto debido a que a nivel psicológico pueden generar cambios a nivel emocional, mientras que en lo conductual presentan dificultades en la gestión de conductas esto, debido a

que el cerebro adolescente sufre una reorganización provocando una cognición inmadura e inestabilidad emocional permitiendo que actúen de manera arriesgada e impulsiva (Rivera y Torres, 2018).

Por lo que el presente estudio tuvo como objetivos; la correlación entre la dependencia a videojuegos e impulsividad, definir el nivel de dependencia a videojuegos predominante, determinar la media de puntuación de las subescalas de impulsividad y comparar el nivel de dependencia a videojuegos y zona de domicilio.

## **MÉTODO**

### **Tipo de investigación**

Se llevó a cabo un estudio cuantitativo puesto que se obtuvieron datos numéricos mediante instrumentos validados y estandarizados; Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11C). El alcance de la investigación fue correlacional puesto que se buscó determinar una relación entre las variables Dependencia a Videojuegos e Impulsividad, además, en relación al corte de la investigación es transversal debido a que los reactivos psicológicos se aplicaron en un solo momento, finalmente en cuanto al diseño se trata de un estudio no experimental puesto que no existe manipulación de variables ni control de variables extrañas (Hernández et., 2014).

### **Recolección de datos**

Se realizó los trámites correspondientes en el Distrito de Educación 18D03 en la ciudad de Baños de Agua Santa, conviene señalar que se socializaron los objetivos del estudio, el consentimiento informado con los representantes legales de los estudiantes y la confidencialidad para realizar la presente investigación. La aplicación de los reactivos psicológicos fue de manera virtual, una vez obtenidos los datos mediante la plataforma Google Forms, los mismos fueron organizados y sistematizados a través del programa estadístico Jamovi versión 2.3.18. para realizar el análisis correlacional entre las variables de estudio.

Los criterios de selección fueron: (1) Estudiantes legalmente matriculados; (2) Estudiantes de ambos sexos; (3) Firma de consentimiento informado por parte del representante legal para la participación en el estudio. Mientras que los criterios de exclusión fueron: (1) Estudiantes que no deseen participar y no tengan la firma de consentimiento informado por parte del representante legal; (2) Estudiantes que se encuentren en tratamiento psicofarmacológico.

### **Evaluación de Dependencia a los videojuegos**

Se utilizó el Test de Dependencia a videojuegos (TDV), desarrollado y estandarizado en una población española conformada por niños y adolescentes en el año 2011 por Chóliz y Marco con la finalidad de diagnosticar la dependencia a videojuegos empleando criterios diagnósticos del trastorno por dependencia de sustancias. El instrumento está construido mediante 25 ítems, donde se contemplan afirmaciones vinculadas a los videojuegos, emplea una escala de tipo Likert donde los primeros 14 ítems se responden mediante puntuaciones entre 0 y 4; donde cero significa totalmente en desacuerdo, uno un poco en desacuerdo, dos neutral, tres un poco de acuerdo y cuatro totalmente de acuerdo. Mientras que los 11 últimos se responden de igualmente mediante puntuaciones que oscilan entre 0 a 4; cero es nunca, uno es rara vez, dos es a veces, tres es con frecuencia y cuatro casi siempre.

El TDV se divide en cuatro factores; abstinencia, hace referencia al malestar que se evidencia cuando no pueden utilizar videojuegos, abuso y tolerancia, señala cuando se juega de manera prolongada y excesiva, problemas ocasionados, engloba a los efectos o consciencias negativas a raíz del uso indiscriminado de los videojuegos y dificultad en el control hace hincapié en las dificultades que se producen al momento de dejar de jugar.

En relación a sus puntuaciones podemos obtener tanto globales como por categoría; con respecto a las puntuaciones globales va de 0 a 31 dependencia baja, entre el rango de 33 a 66 dependencia moderada y de 67 a 100 dependencia alta, mientras que la categoría de abstinencia sus puntuaciones oscilan entre 0 a 12 interpretada como dependencia baja, 13 a 16 dependencia moderada y de 27 a 40 dependencia alta, en la categoría abuso y tolerancia se puede obtener indicadores de 0 a 5 que reflejan dependencia baja, 6 a 12 dependencia moderada y de 13 a 20 dependencia alta, en el apartado problemas ocasionados por videojuegos, de 0 a 4 dependencia baja, 5 a 10 dependencia moderada y de 11 a 16 dependencia alta, finalmente en dificultad en el control, el rango de puntuaciones de 0 a 7 es dependencia baja, 8 a 15 dependencia moderada y 16 a 24 dependencia alta.

Su confiabilidad es del 0.94 con respecto al alfa de Cronbach, su aplicación puede ser tanto auto aplicada como heteroaplicada, en relación al tiempo de aplicación no existe un tiempo delimitado sin embargo se recomienda entre 15 a 20 minutos (Chóliz y Marco, 2011).

### **Evaluación de la impulsividad**

Se aplicó la Escala de Impulsividad de Barrat (BIS-11C) desarrollado en el año de 1995 por Barratt, con la finalidad de evaluar el comportamiento impulsivo en base al Manual Diagnostico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV), es importante resaltar que el instrumentó está dirigido hacia adolescentes que oscilen el rango de edad de 11 a 16 años.

El BIS-11C está constituido por 30 ítems, además, se emplea una escala de tipo Likert donde las puntuaciones oscilan de 0 a 4; donde cero significa raramente o nunca, uno ocasionalmente, tres a menudo y cuatro siempre o casi siempre. Existen subescalas, las cuales son; Impulsividad Cognitiva, Impulsividad Motora e Impulsividad no planeada, es importante resaltar que no existe un punto de corte, sin embargo, su puntaje final va entre 0 a 120 puntos. Su confiabilidad es del 0.83 con respecto al alfa de Cronbach, puede ser auto como heteroaplicada.



## RESULTADOS

En el presente apartado se exponen los principales resultados de datos sociodemográficos obtenidos en el estudio.

**Tabla 1**

*Datos sociodemográficos*

Variable	Frecuencia	% del Total
<i>Sector domiciliario</i>		
Urbano	277	68.7%
Rural	126	31.3%
<i>Etnia</i>		
Mestizo/a	370	91.8%
Indígena	10	2.5%
Blanco	23	5.7%
<i>Cursos de Bachillerato</i>		
Primero	169	41.9%
Segundo	111	27.5%
Tercero	123	30.5%

Se evidencia el predominio del sector domiciliario urbano, además, la prevalencia de la etnia mestiza sobre las demás y finalmente la superioridad del curso fue primero de bachillerato.

A continuación, se muestran los resultados en relación al nivel de dependencia a videojuegos en estudiantes.

**Tabla 2**

*Niveles de Dependencia a los Videojuegos*

NIVELES PUNTUACIÓN GLOBAL TDV	FRECUENCIAS	% DEL TOTAL
Dependencia Baja	62	15.4 %
Dependencia Moderada	153	38.0 %
Dependencia Alta	188	46.7 %

Se puede observar que el nivel de dependencia alta es el que sobresale en la población con un 46.7%; mientras que el nivel de dependencia moderada alcanzo un 38.0% y finalmente el nivel de dependencia bajo obtuvo un puntaje del 15.4%.

**Tabla 3**

*Media de puntuación de las Subescalas de Impulsividad*

	N	PERDIDOS	MEDIA	MEDIANA	DE	MÍNIMO	MÁXIMO
Impulsividad Cognitiva	403	0	22.1	19	9.11	3	65
Impulsividad Motora	403	0	28.6	29	4.08	10	59
Impulsividad No Planeada	403	0	25.2	25	4.54	14	58

En cuanto a la media de puntuación de las subescalas se observa el predominio de la impulsividad motora con una media de 28.6; mientras que la impulsividad no planeada alcanzó un 25.2 y en último lugar la impulsividad cognitiva de 22.1

**Tabla 4**

*Prueba T para Muestras de nivel de dependencia a videojuegos y zona de domicilio*

	ESTADÍSTICO		GL	P	DIFERENCIA DE MEDIAS	EE DE LA DIFERENCIA		TAMAÑO DEL EFECTO
Puntuaciones Globales TDV	T de Welch	0.912	243	0.363	2.40	2.63	d de Cohen	0.0980

La dependencia a videojuegos presenta diferencias significativas siendo la zona urbana quien hace mayor uso de los videojuegos con un tamaño de efecto menor al 0.0980.

**Tabla 5**

*Matriz de Correlaciones entre Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad*

		Puntuaciones Globales TDV
Puntuaciones Globales TDV	Rho de Spearman	—
	valor p	—
Puntuación Global de Impulsividad BIS-11	Rho de Spearman	-0.109*
	valor p	0.028

**Nota:** \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

Para la correlación entre las variables de estudio, se realizó el análisis mediante la prueba de Spearman donde se refleja la relación negativa baja (Rho de Spearman menor  $p < .050$ ,  $-0.109^*$  y  $0.028$ ).



## **DISCUSIÓN**

El nivel de dependencia a videojuegos alta predomina en el estudio con un 46.7%, dato que asemeja con lo expuesto en la investigación realizada en adolescentes peruanos ya que se aprecia que el 46.0% de la población presentó un nivel alto de dependencia a videojuegos (Arteaga, 2018). De igual forma, se encontró similitud en el estudio llevado a cabo en dos instituciones educativas en el Perú, el nivel alto de dependencia predominó en la población con un 70.4% (García y Sialer, 2021).

Mientras que la impulsividad motora es la que predomina con 28.6 % lo cual se coincide con la investigación de Andreu (2012) que demostró el predominio de la impulsividad motora en 400 adolescentes y añade que las personas con altos niveles de impulsividad motora son más propensas a reaccionar de manera agresiva; así mismo Gavilanes Guevara (2016) señaló la presencia de la impulsividad motora con un 43.1 % de los adolescentes y finalmente, una investigación desarrollada en Ecuador, con una muestra de 245 adolescentes confirma que el 11.84 % presentan un nivel elevado de impulsividad motora (Ramos et al., 2015).

En cuanto a los niveles de dependencia a videojuegos y la zona de domicilio, se evidenció que los jóvenes que residen en zonas urbanas hace mayor uso de videojuegos esto debido al acceso de tecnologías e internet, cabe señalar que en base a la investigación "Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos" efectuado con una muestra de 3.178 estudiantes de 76 establecimientos educativos se identificó el predominio del uso de videojuegos en aquellas personas que residen en zonas urbanas (Andrade et al., 2019).

En relación al objetivo general se encontró una correlación negativa inversa baja (Rho de Spearman menor  $p < .050$ ,  $-109^*$  y  $0.028$ ) demostrando que a mayor dependencia a los videojuegos menor impulsividad en los estudiantes dado que los jóvenes ecuatorianos del Cantón Baños de Agua Santa emplean diversas formas de entretenimiento como deportes extremos especialmente Downhill, deporte que prevalece en los estudiantes de la unidad educativa esto contrasta con la investigación de Ayala (2021) que se confirmó una correlación positiva muy baja en cuanto a dependencia e impulsividad en 104 jóvenes peruanos sin embargo, los datos son de gran valor para la comunidad científica.

Así mismo, Reyes demostró la relación entre la dependencia a videojuegos e impulsividad en una muestra de 427 estudiantes peruanos entre los 12 a 16 años, donde se obtuvo una correlación significativa (Rho = ,433\*\*). Mientras que en la investigación desarrollada por García y Sialer (2021) obtuvo una correlación significativa (Rho = ,527) además de, niveles altos de dependencia a videojuegos e impulsividad con una muestra de 280 adolescentes peruanos de educación secundaria. Finalmente, Silva (2022) utilizó una población de 98 725 adolescentes peruanos donde se demostró una correlación estadísticamente significativa (Rho = .46;  $p < .01$ ) con las variables de la investigación que señala la prevalencia de un nivel moderado de dependencia a videojuegos.

## **CONCLUSIONES**

Se evidenció una correlación negativa baja entre las variables de estudio, esto se debe a que los jóvenes estudiantes han recurrido a deportes extremos, ya que los mismos forman parte de su cantón, reconocido por la práctica de estas actividades, es importante resaltar que los videojuegos no son negativos, al contrario, son una forma sana de distracción siempre y cuando se lo utilice con responsabilidad estableciendo límites de uso.

En la población de estudio predomina la dependencia a videojuegos alta esto se debe principalmente al impacto de las tecnologías y acceso a las redes sobre los adolescentes en los últimos años, puesto que mediante sus historias interactivas, innovadoras y cautivadoras ofrecen a los usuarios una nueva forma de entretenimiento, es importante resaltar que los adolescentes

han desarrollado una fascinación por estos juegos, aspecto que ha sido aprovechado por las industrias.

La impulsividad motora prevaleció en el presente estudio, ya que varias reseñas concluyen que la mayoría de los adolescentes actúan de manera impulsiva, es decir actúan de manera arriesgada, no contemplan los riesgos de sus actos esto se debe a que constantemente buscan actividades que les brinden una satisfacción inmediata lo que conlleva a tener este comportamiento.

Finalmente, en cuanto a los resultados obtenidos en la investigación en comparación de dependencia a videojuegos y la zona de domicilio, se evidenció que aquellas personas que residen en una zona urbana hacen mayor uso de los videojuegos a comparación de aquellas personas que viven en una zona rural, esto se deben particularmente al acceso de tecnología y a los ingresos económicos.

## REFERENCIAS

- Andrade, L., Carbonell, X., & Guerra, V. M. L. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and addictions: salud y drogas*, 19(1), 1-10.
- Andreu, J. M. A., Fernández, M. E. P., & Abilleira, M. P. (2012). Análisis de la impulsividad en diferentes grupos de adolescentes agresivos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 12(3), 441-452.
- Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to. *The Computer Games Journal*, 8(3), 109-120. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>
- Arteaga, T. E. (2018). Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018.
- Ayala Leon, M. M. (2021). Impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/11599>
- Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*, 6(4), 239-255. <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4>
- Cantero, J. G.-C. (2019). Satisfacción con los videojuegos: Ocio y autoconcepto en jóvenes adultos (p. 1) [[Http://purl.org/dc/dcmitype/Text](http://purl.org/dc/dcmitype/Text), Universitat de Barcelona]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=302146>
- Carbajal, Y. M. (2021). Efectos en el nivel de impulsividad-reflexividad a partir de un Programa de Intervención Educativa. *INNOVA Research Journal*, 6(2), 117-132. <https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1574>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Mirallas, R., Ortega-Gonzalez, R., Lopez-Morrón, M. R., Batalla-Martinez, C., & Toran-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303. <https://doi.org/10.20882/adicciones.31>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 27(2), Art. 2.
- Echeburúa, E., Salaberría, K., & Cruz-Sáez, M. (2014). Nuevos Retos en el Tratamiento del Juego Patológico. *Terapia psicológica*, 32(1), 31-40. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082014000100003>
- Eun, T. K., Jeong, S. H., Lee, K. Y., Kim, S. H., Ahn, Y. M., Bang, Y. W., & Joo, E.-J. (2016). Association between the 5-HTTLPR Genotype and Childhood Characteristics in Mood Disorders. *Clinical Psychopharmacology and Neuroscience: The Official Scientific Journal of the Korean College of Neuropsychopharmacology*, 14(1), 88-95. <https://doi.org/10.9758/cpn.2016.14.1.88>
- García Morcera, J. V., & Sialer Arevalo, E. M. (2021a). Dependencia a videojuegos e impulsividad en adolescentes de dos instituciones educativas privadas del distrito de Los Olivos, 2021. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85741>
- García Morcera, J. V., & Sialer Arevalo, E. M. (2021b). Dependencia a videojuegos e impulsividad en adolescentes de dos instituciones educativas privadas del distrito de Los Olivos, 2021. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85741>
- Gavilanes Guevara, C. M. (2016). Funcionalidad Familiar y la Impulsividad en Adolescentes de la Unidad Educativa Joaquín Lalama [BachelorThesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de

Ciencias de la Salud-Carrera Psicología Clínica].  
<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/23378>

Lebihan, Y. (2019). Historia de Los Videojuegos: Todo Lo Que Necesitas Saber Desde Sus Inicios Hasta Principios del Siglo XXI. Redbook Ediciones.

Mangan, L. (2016, julio 10). Investigadores alemanes señalan que los videojuegos crean adicción. El País. [https://elpais.com/tecnologia/2006/07/10/actualidad/1152520081\\_850215.html](https://elpais.com/tecnologia/2006/07/10/actualidad/1152520081_850215.html)

Marco, C., & Chóliz, M. (2017). E cacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. C M, 35, 14.

Márquez, P. G.-O., Souza, A. C. C., Leiva, A. P., García, A. Z., & Bozal, R. G. (2017). Impulsividad y búsqueda de sensaciones: Implicaciones de intervención en jóvenes. Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology., 2(1), Art. 1. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v2.952>

Ramos, C. A., Bolaños, M. F., & Ramos, D. A. (2015). NIVELES DE IMPULSIVIDAD EN UNA MUESTRA DE ESTUDIANTES ECUATORIANOS. Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v3i1.17>

Ramos, D. L. R., & Vinicio, F. (2019). Identificación de la impulsividad como factor de riesgo del consumo de sustancias sujetas a fiscalización, en personas privadas de libertad del Centro de Rehabilitación Social Sierra-Centro (Latacunga) mediante la escala Barratt en el año 2019. [BachelorThesis]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/18148>

Reyes, K. L., & Sánchez, N. P. (2014). Los videojuegos: Ventajas y perjuicios para los niños. 5.

Río, R. (2018). Tu vida, tu videojuego: Mejora tu día a día mientras juegas. Héroes de Papel.

Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 8(16), 267-288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>

Rodríguez, M., García Padilla, F. M., Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. Enfermería Global, 20(62), 557-591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>

Rueda, F. J. M., Pinto, L. P., & Ávila-Batista, A. C. (2016). IMPULSIVIDAD Y FACETAS DE LA PERSONALIDAD: RELACIÓN ENTRE INSTRUMENTOS DE MEDIDA. Ciencias Psicológicas, 7-16. <https://doi.org/10.22235/cp.v10i2.1149>

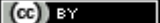
Sánchez-Sarmiento, P., Giraldo-Huertas, J. J., & Quiroz-Padilla, M. F. (2013). Impulsividad: Una visión desde la neurociencia del comportamiento y la psicología del desarrollo. 11.

Silva Yarlequé, M. Y. (2022). Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/83525>

Torregrosa, J., Lara-Cabrera, R., Bello-Orgaz, G., & Shih, P.-C. (2018). Inducción de emociones a través del diseño de videojuegos.

Valdez, B., & Yucra, J. E. (2019). Relación entre agresividad, impulsividad y la dependencia del videojuego Dota 2 en jóvenes arequipeños. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10448>

Vallejo Alviter, N. G. (2018). Impulsividad y conflicto familiar en el consumo de sustancias psicoactivas en adolescentes de telesecundarias de Emiliano Zapata, Veracruz [Thesis, Universidad Veracruzana. Instituto de Investigaciones Psicológicas. Región Xalapa]. <https://cdigital.uv.mx/>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .