



Comportamientos adictivos de los adolescentes con los videojuegos y su impacto en el aprendizaje

Addictive behaviors of adolescents with video games and their impact on learning

 <https://doi.org/10.47230/unesum-salud.v5.n1.2026.61-71>

Recibido: 01-08-2025 **Aceptado:** 27-09-2025 **Publicado:** 15-01-2026

Tatiana Jazmín Piguave Figueroa^{1*}

 <https://orcid.org/0000-0003-1475-4965>


Yomara Alexandra Gavilanes Carrion²

 <https://orcid.org/0009-0000-7100-1789>

Maria Denis Espinal Reyes³

 <https://orcid.org/0009-0007-8829-7580>

Ivanna Gabriela García Alay⁴

 <https://orcid.org/0009-0007-2102-0392>

1. Docente de la Carrera de Enfermería, Facultad Ciencias de la Salud; Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
2. Docente de la Carrera Laboratorio Clínico, Facultad de Ciencias de la Salud; Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
3. Estudiante Investigador de la Carrera de Enfermería en la Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
4. Estudiante Investigadora de la Carrera de Enfermería en la Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.

Volumen: 5

Número: 1

Año: 2026

Paginación: 61-71

URL: <https://revistas.unesum.edu.ec/salud/index.php/revista/article/view/111>

***Correspondencia autor:** tatiana.piguave@unesum.edu.ec



RESUMEN

La adicción a los videojuegos afecta negativamente el aprendizaje al causar bajo rendimiento escolar, problemas de concentración, desmotivación y aislamiento social, ya que la persona adicta descuida sus responsabilidades académicas y de la vida diaria por la actividad de juego. El objetivo general del estudio fue analizar los comportamientos adictivos de los adolescentes con los videojuegos y su impacto en el aprendizaje aplicando una metodología de tipo documental a través de una revisión sistemática en diversas bases de datos, logrando como resultados que existen una serie de predictores que permiten comprender mejor las causas y los factores que aumentan la probabilidad de desarrollar esta adicción destacando a aquellos de carácter psicológico, de igual forma se detalla que dentro de las medidas preventivas el fortalecimiento de autoestima e identidad es de gran ayuda para prevenir este tipo de situaciones, las terapias grupales como también los grupos de apoyo. Concluyendo que los factores de riesgo que conducen al desarrollo de la adicción a los videojuegos suelen estar interrelacionados donde las vulnerabilidades emocionales como la baja autoestima, la depresión, la ansiedad y la dificultad para manejar el estrés.

Palabras clave: Adicción, Salud mental, Tecnología, Trastornos, Videojuegos.

ABSTRACT

Video game addiction negatively affects learning by causing poor academic performance, concentration problems, lack of motivation, and social isolation, as the addicted individual neglects their academic and daily life responsibilities due to gaming. The overall objective of this study was to analyze adolescents' addictive behaviors with video games and their impact on learning by applying a documentary methodology through a systematic review of various databases. The results revealed a series of predictors that allow for a better understanding of the causes and factors that increase the likelihood of developing this addiction, highlighting those of a psychological nature. It also detailed that among the preventive measures, strengthening self-esteem and identity is of great help in preventing these types of situations, as well as group therapies and support groups. It was concluded that the risk factors that lead to the development of video game addiction are often interrelated, with emotional vulnerabilities such as low self-esteem, depression, anxiety, and difficulty managing stress.

Keywords: Addiction, Mental health, Technology, Disorders, Video games.



Creative Commons Attribution 4.0
International (CC BY 4.0)

Introducción

Los videojuegos son programas audiovisuales que van conectados a un ordenador de pantalla o televisor, el cual combina un sistema de audio y video. En este sistema, los usuarios tienen la facilidad de tener experiencias virtuales de una realidad que no podrían vivir. En los años ochenta, los videojuegos tuvieron una expansión significativa, logrando adentrarse en diferentes hogares del mundo y posicionando un mercado en torno a que ejerce una presión económica considerable (1).

Las tasas de videojuegos entre adolescentes, y su adicción, están en constante aumento. Aproximadamente tres cuartas partes de los niños y adolescentes juegan videojuegos. Según un estudio de Common Sense Media, los adolescentes pasan un promedio de casi dos horas diarias jugando. Los chicos constituyen la gran mayoría de los jugadores, con un promedio de 2 horas y 19 minutos de videojuegos al día. Como resultado, cada vez más adolescentes experimentan adicción a los videojuegos, lo que se conoce oficialmente como trastorno por juegos de internet. Y los niños tienen casi el doble de probabilidades de experimentar una adicción a los videojuegos (2).

Según la Organización Mundial de la Salud, el trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por: a) Deterioro en el control sobre el juego, b) Crecimiento de la importancia de los juegos a consecuencia de darle prioridad por encima de otros intereses y tareas, y c) Continuidad e incremento de horas de juego sin importar las consecuencias negativas. Las dos definiciones requieren de un periodo de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico. El enfoque de la OMS sería más útil ya que hace notar los tres aspectos de una adicción: dependencia psicológica, fluctuación del estado de ánimo y consecuencias graves intrapersonales y/o interpersonales (3).

Los videojuegos llegan a tener algunos impactos positivos dependiendo su manera

de uso. El intercambio de estos fortalece la interacción social y la intervención en actividades grupales. Esta es una manera de fomentar la comunicación efectiva entre un grupo de amigos, al igual que algunas otras actividades recreativas como el deporte y la lectura. Un niño cuando llega a alcanzar un objetivo para conseguir un premio o llegar al final del juego, le llega a generar motivación de continuar y así, se puede fortalecer su capacidad de mantener su esfuerzo (4).

La atención enfocada en el juego produce un desgaste y una fatiga del sistema nervioso, lo que puede provocar síntomas de ansiedad o depresión. En esos casos, se observa una notable disminución en el rendimiento académico, con defectos en la habilidad de atención y una falta de interés evidente por las actividades escolares. Finalmente, estos niños pierden el control sobre sí mismos, lo que puede resultar en síntomas de abstinencia cuando no tienen la posibilidad de utilizarlos o se les impide su uso, junto con una conducta violenta e impulsiva (5).

Hay conductas problemáticas que se presentan por los juegos digitales, ya que existen una utilización inadecuada la cual hace un daño a las personas en sus comportamientos, entorno familiar, escuela y/o psicológico. La prevalencia creciente de manera global demanda una investigación más específica para producir evidencia relevante ante esta situación de salud pública. Es importante que los enfermeros y otros profesionales de la salud que trabajan con adolescentes conozcan las señales y predictores de vicio a los videojuegos para poder identificar el comportamiento patológico en una etapa temprana y diseñar programas efectivos que puedan prevenir esta situación (6).

Existen estadísticas que demuestran que uno de cada cuatro adolescentes maneja estos juegos, aunque su programación se enfoca más en los niños que entre las niñas de una manera considerable. Este resultado

se da por el contenido del mismo, aunque en el mercado se ha visualizado recientemente juegos destinados a las niñas con el fin de atraerlas también a este mundo. Por esta razón, es un problema que tiene la capacidad de impactar a ambos sexos y se ha debatido mucho sobre los efectos en los adolescentes y, sobre todo, en los niños ya que se los considera generalmente perjudiciales (7).

El interés del videojuego como herramienta pedagógica estará centrado no tanto en la consecución de victorias o avances, sino en la resolución del problema que presenta el videojuego. Esto obligará a los alumnos a concebir estrategias de investigación y exploración conjunta para poder avanzar dentro del videojuegos, estos pueden impactar positivamente en el aprendizaje al mejorar habilidades cognitivas como la atención, la memoria, la resolución de problemas y la creatividad, actuando como una herramienta motivadora y de interacción directa con los contenidos (8). Sin embargo, el uso inapropiado y excesivo puede generar distracción y sobrecarga sensorial, por lo que es crucial un uso equilibrado y el fomento de la competencia digital en educadores y estudiantes para maximizar sus beneficios educativos (9,10).

Las actividades tradicionales consistieron en realizar un horario semanal de uso de videojuegos (sin jugar todos los días y sin hacerlo fuera del tiempo programado): jugar después de realizar las obligaciones, utilizar otras alternativas en el tiempo libre, enseñar los videojuegos favoritos a los padres y no utilizar el modo multijugador online. El programa de prevención con técnicas de control de la impulsividad, a parte de las actividades mencionadas, añadió: esperar entre 5-10 minutos antes de ponerse a jugar, reflexionando en este momento si es el tiempo programado para ello o si hay otras cosas que hacer y ponerse una alarma antes de jugar para que suene un poco antes de tener que dejar el juego y les ayude a ello.

El desarrollo del presente artículo se da como resultado del proyecto de vinculación titulado “Cuidado comunitario de prevención y atención de conductas adictivas en adolescentes de las 3 parroquias urbanas del cantón Jipijapa, año 2025”, actividades realizadas con adolescentes del cantón en mención.

Metodología

Diseño y tipo de estudio

Este estudio fue de tipo bibliográfico aplicando una revisión sistemática, llevando a cabo así un estudio de tipo descriptivo con carácter documental que permitirá comprender la temática relacionada a la adicción de los videojuegos y cómo influye estos en el periodo de aprendizaje.

Estrategia de búsqueda

Para realizar la revisión sistemática de los artículos requeridos para el estudio, se realizó la búsqueda a través de diferentes bases de datos: Scielo, Redalyc, PubMed, NHI Library, Science Direct, Organización Mundial de la Salud, Organización de las Naciones Unidas, Organización Panamericana de salud, entre otros, para establecer un filtro, más allá de los criterios de exclusión e inclusión establecidos previamente, se utilizó un sistema de palabras claves como tecnología, videojuegos, trastornos, adicción, dependencia para identificar los estudios que se relacionen con el enfoque de la presente investigación.

Criterios de elegibilidad

Criterios de inclusión

- Artículos que se encuentren publicados en bases de datos de revistas indexadas.
- Investigaciones que se hayan realizado a nivel mundial.
- Investigaciones realizadas en español, inglés y portugués.
- Artículos que hayan sido publicados dentro de los últimos 5 años.

Criterios de exclusión

- Indagación que no demuestre una base científica.
- Artículos que no se encuentren disponible con libertad.
- No tomar en cuenta información de tesis de posgrado.
- Investigaciones que no estén en la lengua establecida.

Operadores, booleanos o truncamiento, palabras clave, idioma y períodos de búsqueda

Dentro de esta revisión sistemática, se consideró artículos de los últimos 5 años (2020-actualidad), y debido a la necesidad de disponer una base de datos amplia, los artículos se buscaron en idiomas español, inglés y portugués. Los operadores que se emplearon para optimizar la búsqueda de estos fueron: WoS, AND, OR, NOT. Además de las variables a considerar para efectuar

la búsqueda de los recursos bibliográficos, consecuentemente se tendrán en consideración otros aspectos como por ejemplo las palabras clave mencionadas anteriormente para así de esta manera garantizar y disponer de bibliografía bajo los criterios de inclusión puntuales.

Criterios éticos

La presente investigación cumplió con el debido respeto a los estándares éticos ya que se tomó la información fundamental de manera confidencial. Se llevó a cabo el cumplimiento de los acuerdos éticos, manejo adecuado y uso correcto de la información recolectada y analizada, respetando los derechos de autoría de cada artículo e investigaciones utilizadas en la redacción del artículo, aplicando de manera estricta las normas de Vancouver, los resultados de la misma no serán utilizados ni reproducidos para otros fines que no sean académicos.

Resultados

Tabla 1. Predictores de la adicción al videojuego

Autor/es	Año	País	Edad	n ^o	Predictores
Alcívar y col (11)	2020	Ecuador	18 – 20 años	277	Impulsividad
Giménez y col (12)	2020	Perú	14 - 18 años	416	Trastornos de salud mental
Riofrio y col (13)	2020	Ecuador	15 - 18 años	371	Acoso escolar
Beverido y col (14)	2020	Venezuela	18 – 21 años	2.980	Problemas familiares
Ribeiro y col (15)	2020	Brasil	14 – 19 años	114	Introversión
Brito y col (16)	2020	Colombia	13 – 20 años	649	Dificultad para asociarse
Rodríguez y col (17)	2020	Puerto Rico	20 años	174	Aislamiento

Astres y col (18)	2021	Cuba	14 - 18 años	592	Trastornos de salud mental
Vuele y col (19)	2021	Ecuador	15 – 19 años	125	Problemas familiares
Trillos y col (20)	2022	Colombia	16 – 21 años	837	Trastornos de salud mental

Análisis: Diversos estudios han identificado una serie de predictores que permiten comprender mejor las causas y los factores que aumentan la probabilidad de desarrollar esta adicción donde los factores psicológi-

cos son los principales destacando aquellos que afectan la salud mental destacando que aquellos con habilidades sociales limitadas pueden usar los entornos virtuales como sustituto de la interacción cara a cara.

Tabla 2. Medidas de prevención contra la adicción al videojuego

Autores	Año	País	Metodología	Intervención psicoeducativa
Fernández M y col (21)	2020	Cuba	Estudio observacional, descriptivo	Charlas motivacionales
Velasco S y col (22)	2020	México	Estudio observacional, descriptivo	Terapia de grupo
Baute L y col (23)	2021	Cuba	Investigación descriptiva observacional	Fomento de la sensibilidad emocional
Yanguas M (24)	2021	Uruguay	Estudio descriptivo transversal	Fortalecer autoestima e identidad
Ruiz I y col (25)	2022	Colombia	Estudio de revisión sistemática	Terapia de grupo
Luque B y col (26)	2022	España	Investigación retrospectiva	Charlas de motivación
López M y col (27)	2022	México	Estudio descriptivo transversal	Charlas motivacionales
Córdova N (28)	2023	México	Estudio descriptivo transversal	Fortalecer autoestima e identidad
Castillo R y col (29)	2023	Ecuador	Estudio de revisión sistemática	Terapia de grupo
López A y col (30)	2024	España	Estudio descriptivo transversal	Grupos de apoyo

Análisis: En relación a las medidas de prevención encontramos que el fortalecimiento de autoestima e identidad es de gran ayuda para prevenir este tipo de situacio-

nes, las terapias grupales, así como los grupos de apoyo también son importantes estrategias preventivas.

Tabla 3. Factores de riesgo que conducen al desarrollo de acción al videojuego

Autores	Año	País	Metodología	nº	Factores de riesgo
Samudio G y col (31)	2020	Paraguay	Investigación descriptiva observacional	431	Ansiedad Estrés
Zarate A y col (32)	2020	Colombia	Investigación de cohorte transversal descriptiva	62	Aislamiento Depresión
González E y col (33)	2020	España	investigación retrospectiva	179	Falta de concentración
Fernández M (34)	2021	España	Investigación observacional descriptiva	112	Dependencia Ansiedad
Pinto M (35)	2022	México	Investigación descriptiva	66	Problemas de sueño
Rodríguez M (36)	2021	España	Investigación de cohorte transversal descriptiva	378	Baja autoestima
Rojas J y col (37)	2022	Colombia	Investigación de cohorte transversal	216	Ludopatía Disforia
Clara M y col (38)	2023	México	Investigación observacional	301	Irascibilidad Angustia
Rivera A (39)	2023	Ecuador	Investigación descriptiva	145	Depresión Baja de autoestima
Gines A y col (40)	2023	Venezuela	Investigación de cohorte transversal	294	Ilusión de control

Análisis: Existen diversos factores que conllevan al desarrollo de una adicción en este caso hacia los videojuegos dentro de nuestra investigación encontramos que los factores de riesgo que se presentan con mayor frecuencia son tener una baja autoestima, depresión o ansiedad otras investigaciones señalan a la disforia o ludopatía como principales factores de riesgo que in-

fluyen en el desarrollo de adicción hacia los videojuegos.

Discusión

La importancia de la inclusión de los videojuegos en el desarrollo del aprendizaje radica en su capacidad para fomentar un aprendizaje activo y motivador, desarrollando habilidades cognitivas como la atención, memo-

ria y resolución de problemas, además de habilidades socioemocionales, creatividad y coordinación. Los videojuegos ofrecen un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo que transforma retos en oportunidades para la adquisición de nuevas competencias, siendo una herramienta valiosa cuando se integra de forma planificada y supervisada en el ámbito educativo (41).

En nuestro estudio encontramos que los principales predictores contra la adicción a los videojuegos se dan a nivel psicológico para ello otros autores como Yildiz H y col (42) en su estudio encontraron que el desarrollo emocional, la depresión y ansiedad suele ser los principales predictores lo cual concuerda con lo expuesto en nuestros resultados, por su parte Rodríguez M y col (43) difiere con lo encontrado en nuestro estudio ya que considera que la hiperactividad o el autismo pueden ser predictores de adicción.

La adicción a los videojuegos (gaming disorder) se ubica dentro de la sección sobre trastornos mentales, del comportamiento o del desarrollo neurológico esto conlleva a un "incremento del deseo de jugar y del grado de prioridad que se le da a jugar en relación a otros intereses y actividades diarias, autores como Fernández E y col (44) enfatizan el fortalecimiento del autoestima mediante la intervención de los grupos de apoyo, lo que se asemeja con lo que se presentó en la investigación presentada. Por otro lado, Estrada E y col (45) se aparte de lo mencionado por los autores anteriores, ya que creen que la mejor estrategia es desarrollar la terapia cognitiva-conductual, ya que da una facilitación del reconocimiento de pensamientos irracionales.

Valencia R y col (46) comparan lo hallado en nuestra investigación, ya se que se muestra que la división entre el mundo real y el virtual, el poco interés por sus demás responsabilidades, los problemas de salud y los fracasos académicos llegan a ser los aspectos de riesgos más sensibles. Se menciona también que, las instituciones

educativas y los docentes tienen que brindar herramientas para desarrollar habilidades digitales que ayuden a los jóvenes y a los adolescentes a manejarlas de manera correcta. Por su parte Méndez M y col (47) concuerdan con todas las alternativas que se han presentado en nuestra indagación que destaca los problemas de sueño, la ansiedad, depresión y el encierro social como los principales problemas psicológicos por el mal uso de la tecnología.

En algunos casos, el contenido violento o competitivo de ciertos juegos puede influir negativamente en el comportamiento de los jugadores, especialmente en edades tempranas, así mismo aunque no ocurre en todos los casos, un uso desmedido puede limitar la interacción social en contextos reales, afectando habilidades comunicativas y afectivas importantes en el entorno escolar, por ello es crucial que a futuro se siga desarrollando este tipo de estudios dando a conocer esta problemática que en nuestra actualidad afecta a niños y adolescentes.

Conclusiones

Los predictores de la adicción a los videojuegos son diversos y multifactoriales, involucrando factores personales, psicológicos y sociales. Entre los más comunes se encuentran el bajo control de impulsos, la baja autoestima, la depresión, la ansiedad, la falta de habilidades sociales y el uso excesivo como mecanismo de escape de la realidad. Además, el diseño adictivo de algunos videojuegos y la disponibilidad constante de acceso refuerzan el comportamiento compulsivo. Comprender estos predictores es fundamental para desarrollar estrategias de prevención e intervención temprana, especialmente en adolescentes y jóvenes, quienes representan el grupo más vulnerable.

La prevención de la adicción a los videojuegos requiere un enfoque integral que combine la educación, la regulación del tiempo de juego y el fortalecimiento de habilidades personales y sociales. Es fundamental que tanto las familias como las instituciones

educativas fomenten un uso saludable de la tecnología, promoviendo actividades alternativas y el desarrollo de rutinas equilibradas. Además, es clave identificar de forma temprana los signos de uso problemático, especialmente en niños y adolescentes, para intervenir antes de que se desarrolle una adicción.

Los factores de riesgo que conducen al desarrollo de la adicción a los videojuegos suelen estar interrelacionados donde las vulnerabilidades emocionales como la baja autoestima, la depresión, la ansiedad y la dificultad para manejar el estrés suelen ser las principales, existen otros factores de carácter social como el aislamiento, la falta de apoyo familiar y los problemas de relación interpersonal. Asimismo, la accesibilidad constante a los videojuegos, junto con su diseño altamente estimulante y recompensante, incrementa la probabilidad de un uso excesivo y compulsivo, reconocer estos factores de riesgo permite una detección temprana y la implementación de estrategias preventivas más efectivas, orientadas a reducir el impacto negativo del uso problemático de los videojuegos, especialmente en poblaciones jóvenes.

Bibliografía

1. Rodríguez M, García F. Video Game Use in Adolescents: A Public Health Issue. *Global Nursing*. 2021; 20(62).
2. Tapía A, Mena M. Video game addiction and self-esteem in adolescents. *PENTACIENCIAS Multidisciplinary Refereed Scientific Journal*. 2024; 6(4): p. 221-233.
3. Rodríguez J, Zambrano R. Video game addiction and academic performance in high school students. *MQR Investigar*. 2024; 8(1): p. 3108-3122.
4. Pérez García Agustín. Association of Behavior Change due to Video Game Addiction in Adolescents of the UMF 34. *Latin Science Multidisciplinary Scientific Journal*. 2024; 8(3): p. 1203-1215.
5. Perez M, Fernandez A, Fuster A y col. Impact of video game addiction on adolescents: differences based on sex, high school attendance, and academic performance. *EPSIR*. 2022; 4(6).
6. Toaza T, Lara M. Video game addiction and its relationship with social skills in adolescents. *Latin Science Multidisciplinary Scientific Journal*. 2022; 6(6): p. 10593-10610.
7. Lerida V, Aguilar J, Collado R y col. Internet e videogames: causas de distúrbios comportamentais em crianças e adolescentes. *Children (Basel)*. 2022; 10(1).
8. Patiño S, Garzon J. Efeitos de um videogame na aprendizagem e motivação de alunos de um curso de Ciências Naturais. *Revista Virtual da Universidade Católica do Norte*. 2024;(71): p. 81-104.
9. Herrera Hurtado Jose. Potential impact of video game use on individual learning. *Higher education*. 2023; 10(3): p. 111-116.
10. Nuñez E, Sanz Y, Ravina R. Video games in education: Benefits and disadvantages. *Educare Electronic Magazine*. 2020; 24(2): p. 240-257.
11. Alcívar D, Lescay D. USO DE DROGAS: SEU IMPACTO NOS RELACIONAMENTOS. *Revista Ciência: Revista de Pesquisa e Inovação*. 2020 Julio/Septiembre; 3(3).
12. Gimenez B, Guevara R, Pargas A. Uso de drogas entre escolares de Ica: uma explicação a partir do ambiente familiar e social. *Science and Development*. 2020; 22(3).
13. Riofrío R, Castanheira L. Drug use among young people in the city of Guayaquil. *Latin American Nursing Magazine*. 2020 Junio;(18).
14. Beverido P, Zacarías Y, Carmona Y y col. Legal and illegal drug use among medical and nursing students. *Health and Social Welfare Magazine*. 2020 Enero/Junio; 4(1).
15. Ribeiro F, Molena C, Barretto M y col. Prevalence and factors associated with the use of drugs of abuse by pregnant women. *Revista Brasileira de Saúde Materno-Infantil*. 2020 Octubre/Diciembre; 20(4).
16. Brito C, Mendoza C, Suarez A. Manifestações da dinâmica familiar nos fatores de risco socio-culturais que influenciam o consumo de álcool entre jovens de 12 a 18 anos durante a pandemia de COVID-19. *Revista Redipe*. 2020; 9(7).
17. Rodríguez L, Cabiya J, Sánchez I y col. Marijuana Use in Puerto Rican Adolescents: Protective Factors in the Face of Greater Accessibility. *Caribbean Journal of Psychology*. 2020; 4(1).

18. Astrés M, Alves A, Valério M y col. Occupational factors and psychotropic consumption among health workers in Psychosocial Care Centers. *Revista Cubana de Enfermagem*. 2021 Abril/Junio; 37(2).
19. Vuele D, García M, Guachisaca V y col. Factores de risco e proteção relacionados ao uso de substâncias psicoativas em estudantes de enfermagem. *A Enfermagem Investiga*. 2021; 6(2).
20. Trillos D, Cogollo Z. Factores de riesgo e protección em programas de prevención ao uso de substancias psicoativas. *Duazury*. 2022; 19(2).
21. Fernandez M, Hernandez M, Perez A. Intervención psicoeducacional para pais de adolescentes diagnosticados con trastornos neuróticos. *Prontuario Médico do Centro*. 2020; 14(4).
22. Velasco S, Guzman Y, Flores R y col. Intervenção psicoeducacional para promover a regulação emocional em pais de adolescentes. *Psicologia Educacional*. 2020; 7(1): p. 67-77.
23. Baute L, Becerril R, Cumana S. Intervenção Psicoeducacional para o Desenvolvimento da Autoestima em um Adolescente com Transtorno de Conduta. *ProQuest*. 2022;(157): p. 285-301.
24. Yanguas Maria Rodrigo. Eficácia de um aplicativo de software personalizado baseado em xadrez para o tratamento de crianças e adolescentes com transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH). *Ciencia Latina*. 2021; 13(4).
25. Ruiz I, Barba M, Lazaro C et all. Prevenção de problemas socioemocionais em centros educacionais. *Revista de Orientação Educacional da AOSMA*. 2022;(31): p. 36-66.
26. Luque B, Villaécija J, Castillo R et all. Intervenções psicoeducacionais em crianças e adolescentes com diabetes tipo 1: uma revisão sistemática. *Clínica e Saúde*. 2022; 33(1).
27. Lopez M, Vargas M, Gomez M. Life skills in adolescents and their strengthening through a psychoeducational workshop. *Journal of Psychology*. 2022; 6(4): p. 30 - 42.
28. Córdova Velázquez Nilda. Psychoeducational intervention strategy for adolescents with suicidal behavior. *Mario Gutiérrez Ardaya Polyclinic. Medicine & Health*. 2023; 9(1).
29. Castillo R, Guzman Y. Emotional regulation for parents of teenagers: a distance learning course, beyond times of crisis. *Revista de Pesquisa INNOVA*. 2023; 8(2).
30. Lopez A, Sanchez Y. Intervenções psicoeducacionais em saúde mental com adolescentes em contexto escolar. *Revista de Psicologia Clínica com Crianças e Adolescentes*. 2024; 11(1).
31. Samudio G, Espinola R, Soto M et all. Prevalência de comportamentos indicativos de uso excessivo da internet em três populações de adolescentes. *National Magazine (Itauguá)*. 2020; 12(2).
32. Zarate A, Fajardo J, Guerrero Y. Influence of technology on adolescent social interaction. *Areandina Working Documents*. 2020;(1).
33. Gonzalez E, Lopez M, Gonzalez S et all. Principais consequências para a saúde do uso contínuo de novos dispositivos eletrônicos PVD. *Revista Espanhola de Saúde Pública*. 2020; 3(8).
34. Fernández Prieto Marta. Riscos psicossociais de trabalhar por meio de plataformas digitais. *Questões Trabalhistas: Revista Andaluza de Trabalho e Bem-Estar Social*. 2021;(156): p. 167-186.
35. Pinto Loria Maria. Vício em smartphones, impulsividade e risco de suicídio entre estudantes universitários em Yucatán, México. *Informação psicológica*. 2022;(123): p. 39-54.
36. Rodado Z, Jurado L, Giraldo S. O uso excessivo das redes sociais entre adolescentes de 10 a 14 anos é um risco latente da nova era. *Revista de Estudos Psicológicos*. 2021; 1(1): p. 33-49.
37. Rojas J, Yepes J. Panorama dos riscos do uso da tecnologia na América Latina. *Trilogia da Sociedade da Ciência e Tecnologia*. 2022; 14(26).
38. Clara M, Sainz M, Chiñas J et all. Estudo sobre ciberpatologias em estudantes universitários: antes e depois da COVID-19. *RIDE Revista Ibero-americana de Pesquisa e Desenvolvimento Educacional*. 2023; 13(26).
39. Rivera Barreto Adriana. Educação e tecnologias da informação: limites ao uso das redes sociais. *Sophia*. 2023; 19(1).
40. Gines A, Peña J. Direito à desconexão e prevenção de riscos ocupacionais decorrentes do uso da tecnologia. *Direito à desconexão e prevenção de riscos ocupacionais decorrentes do uso da tecnologia. Revista LABOS de Direito do Trabalho e Proteção Social*. 2023; 4(1): p. 130-150.
41. Perez M, Fernandez A, Fuster A y col. Impacto do vício em videogames em adolescentes: diferenças com base no gênero, frequência escolar e desempenho acadêmico. *Revista Europeia de Inovação Pública e Social*. 2024; 9: p. 1 - 15.

42. Yildiz H, Haktanir A, Saritepeci M. Análise de preditores de dependência de videogames de acordo com o nível de experiência dos jogadores: papel do tempo gasto jogando videogames, participação, percepção positiva dos jogos, apoio social e índices relativos de saúde. *Int J Ment Adicto à saúde*. 2023; 9(2): p. 1 - 26.
43. Rodriguez M, Garcia F. Uso de videogames em adolescentes: um problema de saúde pública. *Enfermagem Global*. 2021; 20(62): p. 557-591.
44. Fernández E, Molerio O, Rodríguez Y. Relevância do uso de estratégias psicoeducacionais na prevenção de doenças mentais. *EDUMECENTRO*. 2020; 12(2).
45. Estrada E, Mamani H, Gallegos N. Estratégias psicoeducacionais para o desenvolvimento de habilidades sociais em alunos do ensino médio. *San Gregorio Magazine*. 2020; 1(39): p. 116 - 29.
46. Valencia R, Cabero J, Garay U et al. Problems of study and research on online social networking addiction in young people and adolescents. *Technology, Science and Education Magazine*. 2021;(18): p. 99–125.
47. Mendez M, Noriega C, Perez G. Case Study of Technology Addiction in an Adolescent with Antisocial Symptoms. *Journal of Psychological Diagnosis, Psychotherapy and Health: Contemporary Clinic*. 2024; 15(1).

Cómo citar: Piguave Figueroa, T. J. ., Gavilanes Carrion, Y. A. ., Espinal Reyes, M. D. ., & García Alay, I. G. . (2026). Comportamientos adictivos de los adolescentes con los videojuegos y su impacto en el aprendizaje. *Revista Investigación Y Educación En Salud*, 5(1), 61–71. <https://doi.org/10.47230/unsum-salud.v5.n1.2026.61-71>