



Cuidado comunitario y su impacto en conductas adictivas relacionada a video juegos de los adolescentes de educación básica superior

Community care and its impact on video game-related addictive behaviors among adolescents in higher basic education

O cuidado comunitário e o seu impacto nos comportamentos aditivos relacionados com videogogos entre adolescentes do ensino básico superior

Carlos Pedro Marcillo Carvajal ^I
carlos.marcillo@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2586-1486>

Lenin Fernando Zavala Yoza ^{II}
zavala-lenin4941@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-5416-1995>

Elaisa Mailyn Zambrano Macias ^{III}
zambrano-elaisa3117@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0008-5889-8884>

María Paz Zorrilla Pilay ^{IV}
zorrilla-maria8663@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-3187-6994>

Correspondencia: carlos.marcillo@unesum.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 26 de agosto de 2025 * **Aceptado:** 11 de septiembre de 2025 * **Publicado:** 13 de octubre de 2025

- I. Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador.
- II. Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador.
- III. Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador.
- IV. Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador.

Resumen

La adicción a los videojuegos es una conducta adictiva que afecta principalmente a niños y adolescentes, influyendo negativamente en su desarrollo cognitivo, social y académico. El objetivo general de esta investigación fue analizar el cuidado comunitario y su impacto en las conductas adictivas relacionadas con los videojuegos en adolescentes de educación básica superior. Para ello, se realizó un estudio documental con un enfoque narrativo, descriptivo y explicativo, basado en una revisión crítica de literatura científica reciente. Los resultados evidencian una diversidad de estrategias comunitarias efectivas, que incluyen intervenciones tecnológicas, terapias familiares, programas escolares de autorregulación, campañas de concienciación y grupos de apoyo entre pares, las cuales abordan tanto aspectos conductuales como sociales del problema. Asimismo, se identificaron múltiples factores de riesgo para el desarrollo de conductas adictivas, como la baja autoestima, el inicio temprano y prolongado en el uso de videojuegos, preferencias por juegos inmersivos y competitivos, y la influencia negativa de ambientes familiares y escolares disfuncionales, especialmente en adolescentes varones. Finalmente, se destacaron las consecuencias académicas negativas del uso problemático de videojuegos, que incluyen menor rendimiento, concentración y motivación escolar, alteraciones del sueño y aumento del ausentismo. En conclusión, la atención comunitaria representa una herramienta fundamental para prevenir y cuidar a los adolescentes afectados, siendo crucial la coordinación de intervenciones adaptadas al contexto local para promover un equilibrio saludable entre el ocio digital y las responsabilidades académicas, así como para fortalecer el bienestar emocional y social de esta población vulnerable.

Palabras Clave: digital; juego; jóvenes; trastorno.

Abstract

Video game addiction is an addictive behavior that primarily affects children and adolescents, negatively influencing their cognitive, social, and academic development. The overall objective of this research was to analyze community-based care and its impact on video game-related addictive behaviors in adolescents in higher education. To this end, a documentary study was conducted with a narrative, descriptive, and explanatory approach, based on a critical review of recent scientific literature. The results reveal a variety of effective community strategies, including technological interventions, family therapies, school-based self-regulation programs, awareness campaigns, and peer support groups, which address both behavioral and social aspects of the problem. Furthermore,

multiple risk factors for the development of addictive behaviors were identified, such as low self-esteem, early and prolonged use of video games, preferences for immersive and competitive games, and the negative influence of dysfunctional family and school environments, especially in adolescent boys. Finally, the negative academic consequences of problematic video game use were highlighted, including decreased performance, concentration, and academic motivation, sleep disturbances, and increased absenteeism. In conclusion, community care represents a fundamental tool for preventing and caring for affected adolescents. Coordinating interventions tailored to the local context is crucial to promote a healthy balance between digital leisure and academic responsibilities, as well as to strengthen the emotional and social well-being of this vulnerable population.

Keywords: digital; gaming; youth; disorder.

Resumo

O vício em videogames é um comportamento aditivo que afeta principalmente crianças e adolescentes, influenciando negativamente o seu desenvolvimento cognitivo, social e acadêmico. O objetivo geral desta investigação foi analisar o atendimento comunitário e o seu impacto nos comportamentos aditivos relacionados com os videogames em adolescentes no ensino superior. Para tal, foi realizado um estudo documental com uma abordagem narrativa, descritiva e explicativa, baseado numa revisão crítica da literatura científica recente. Os resultados revelam uma variedade de estratégias comunitárias eficazes, incluindo intervenções tecnológicas, terapias familiares, programas de autorregulação escolar, campanhas de sensibilização e grupos de apoio entre pares, que abordam aspetos comportamentais e sociais do problema. Além disso, foram identificados múltiplos fatores de risco para o desenvolvimento de comportamentos aditivos, como a baixa autoestima, o uso precoce e prolongado de videogames, as preferências por jogos imersivos e competitivos e a influência negativa de ambientes familiares e escolares disfuncionais, especialmente em rapazes adolescentes. Por fim, foram destacadas as consequências académicas negativas do uso problemático de videogames, incluindo a diminuição do desempenho, concentração e motivação académica, distúrbios do sono e aumento do absentismo. Concluindo, o cuidado comunitário representa uma ferramenta fundamental para a prevenção e o cuidado dos adolescentes afetados. Coordenar intervenções adaptadas ao contexto local é crucial para promover

um equilíbrio saudável entre o lazer digital e as responsabilidades académicas, bem como para fortalecer o bem-estar emocional e social desta população vulnerável.

Palavras-chave: digital; jogos; juventude; transtorno.

Introducción

Los videojuegos son una de las formas de entretenimiento más populares en la sociedad actual. Los niños y adolescentes son los principales grupos que juegan a videojuegos. Estos grupos asisten a la educación primaria y secundaria. En cuanto a la educación primaria, se pueden destacar algunos cambios cognitivos básicos en los que las tecnologías podrían influir. Los alumnos desarrollan conscientemente sus capacidades, se esfuerzan por alcanzar sus objetivos, su memoria y atención mejoran, y su pensamiento se vuelve lógico y flexible(1).

Las adicciones tecnológicas se han convertido en un área de creciente interés en la investigación y se conceptualizan como adicciones no químicas (es decir, conductuales). Además, pueden manifestarse de forma activa o pasiva, la adicción a la televisión es una adicción tecnológica pasiva, mientras que la adicción a los teléfonos inteligentes y a internet son adicciones tecnológicas activas(2). Estas aplicaciones interactivas permiten la inmersión en entornos virtuales donde se pueden afrontar desafíos, esta forma de entretenimiento también se ha reconocido como una herramienta valiosa en la educación, la atención médica, el entrenamiento militar, la gestión de desastres, el marketing, la gestión corporativa y el turismo(3).

La adicción a los videojuegos tiene una prevalencia global estimada entre el 1% y el 9%, con un promedio generalizado de alrededor del 3,05%. Esta afección afecta a aproximadamente 60 millones de personas en todo el mundo. Los hombres se ven afectados de manera desproporcionada, con tasas de prevalencia aproximadamente 2,5 veces mayores que las mujeres. Los estudios epidemiológicos revelan variabilidad en las tasas de adicción entre regiones, con tasas más altas reportadas en países, como Corea del Sur, China y partes de Europa y América del Norte. Las poblaciones jóvenes presentan un mayor riesgo, ya que aproximadamente el 8,5% de los jóvenes jugadores de 8 a 18 años presentan signos de adicción(4).

En América Latina, la frecuencia de la dependencia de los videojuegos, conocida como trastorno por juego (TPJ), muestra una variabilidad considerable entre diferentes países y poblaciones. Las revisiones sistemáticas informan tasas de prevalencia que varían

ampliamente desde tan solo 1.1% en Ecuador hasta tasas muy altas de hasta 38.2% en Brasil. México informa una prevalencia intermedia de alrededor del 5.2% (5).

En Ecuador, se ha reportado que la prevalencia de adicción a videojuegos, o trastorno del juego (TG), es relativamente baja en comparación con otros países latinoamericanos. Un estudio transversal realizado entre escolares ecuatorianos estimó la prevalencia de TG en aproximadamente 1.13%. Este estudio utilizó la Prueba de Trastorno del Juego en Internet (IGD20) para diagnosticar los casos. Los factores asociados con TG en América Latina, incluido Ecuador, incluyen el género masculino, mayores horas de juego, tipo de juegos jugados (6).

La atención comunitaria desempeña un papel fundamental en el abordaje de las conductas adictivas relacionadas con los videojuegos entre los adolescentes de educación básica superior. Dado que la adicción a los videojuegos afecta cada vez más el rendimiento académico, las interacciones sociales y la salud mental de los jóvenes, los programas comunitarios ofrecen apoyo estructurado y adaptado a sus necesidades específicas. Estas iniciativas suelen involucrar a escuelas, familias, profesionales de la salud y organizaciones locales que trabajan en colaboración para promover hábitos de juego saludables, brindar intervención temprana y fomentar la conexión social(7).

A través de la educación, la consejería, los grupos de apoyo entre pares y las alternativas recreativas, la atención comunitaria ayuda a los adolescentes a recuperar el equilibrio, mejorar la regulación emocional y reducir las conductas de juego excesivas. Al empoderar a los jóvenes en sus entornos sociales, la atención comunitaria no solo aborda los síntomas de la adicción al juego, sino que también fomenta la resiliencia y un estilo de vida más saludable durante esta etapa crucial del desarrollo(8).

La adicción a los videojuegos en adolescentes representa un problema creciente de salud pública debido a sus efectos negativos en el bienestar psicológico, social y académico de esta población vulnerable. Esta revisión bibliográfica contribuye al campo del conocimiento al sintetizar y analizar la producción científica reciente sobre la adicción a videojuegos en adolescentes, identificando patrones, factores de riesgo, consecuencias y lagunas en la investigación actual. El objetivo fue analizar el cuidado comunitario y su impacto en conductas adictivas relacionada a video juegos de los adolescentes de educación básica superior.

El estudio realizado está directamente vinculado al proyecto de vinculación con la sociedad titulado "Cuidado comunitario de prevención y atención de conductas adictivas en adolescentes de las tres

parroquias urbanas del cantón Jipijapa, año 2025", que pertenece a la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Estatal del Sur de Manabí.

Objetivos

Objetivo general

Analizar el cuidado comunitario y su impacto en conductas adictivas relacionada a video juegos de los adolescentes de educación básica superior.

Objetivos específicos

Describir las estrategias comunitarias aplicadas en el cuidado y prevención de la adicción a los video juegos

Identificar los principales factores de riesgo que influyen en la aparición de conductas adictivas a los videojuegos en adolescentes de educación básica superior

Detallar las consecuencias psicológicas, sociales y académicas que genera el uso problemático de videojuegos en los adolescentes

Metodología

Diseño y tipo de estudio

La investigación actual utiliza un método basado en documentos y tiene un estilo narrativo, descriptivo y explicativo. La metodología adoptada se fundamenta en la compilación y evaluación sistemática de estudios contemporáneos que investigan el rol de las intervenciones comunitarias en comportamientos problemáticos relacionados con juegos digitales en estudiantes de nivel secundario.

Estrategias de búsqueda

La evaluación de la literatura se realizó utilizando términos MeSH y palabras clave en inglés y español como: "*community care and video game addiction*", "*gaming disorder in adolescents*", "*community interventions Latin America*", y "*adicción tecnológica en adolescentes*". Se delimitó la búsqueda a publicaciones realizadas en los últimos seis años y se priorizaron artículos disponibles en bases de datos académicas reconocidas como SciELO, PubMed, Scopus y Elsevier. Asimismo, se dio preferencia a investigaciones desarrolladas en contextos latinoamericanos y en población escolar adolescente.

Criterios de selección

Inclusión

Se consideraron trabajos publicados entre 2020 y 2025, en español o inglés, que analizaran la relación entre la adicción a videojuegos en adolescentes de educación básica superior y el papel del cuidado comunitario, familiar o escolar en su abordaje. Se dio preferencia a estudios originales, análisis sistemáticos y metaanálisis que aparecieron en revistas científicas reconocidas.

Exclusión

Quedaron fuera documentos sin carácter científico, materiales no sometidos a revisión por pares, blogs, páginas institucionales sin respaldo metodológico, editoriales, cartas al editor, ensayos de opinión y aquellos estudios que no trataran sobre adolescentes ni sobre el contexto comunitario latinoamericano.

Consideraciones éticas

Este estudio mantiene el respeto a los principios de ética académica, salvaguardando la integridad y la autoría de los trabajos consultados. Todas las fuentes bibliográficas se citan siguiendo las normas de Vancouver, garantizando transparencia, reconocimiento a los autores originales y evitando prácticas de plagio.

Resultados

Tabla 1. Estrategias comunitarias aplicadas en el cuidado y prevención de la adicción a los video juegos

Autor	Año	País	Metodología	Muestra	Resultados
Farchakh y col.(9)	2020	Líbano	Estudio transversal	566	Uso de aplicaciones y herramientas tecnológicas para limitar el tiempo frente a la pantalla y bloquear el acceso a juegos
Zhu y col.(10)	2021	China	Estudio transversal, cuantitativo	2863	Controles y límites parentales para limitar el tiempo de juego
Park y col.(11)	2021	Nueva Zelanda	Estudio transversal, observacional	20	Promoción de actividades físicas, pasatiempos e interacciones sociales
De Sousa.(12)	2021	India	Estudio descriptivo	15	Talleres y terapia familiar para apoyar a las familias en el manejo de la adicción al juego.
Martínez y col.(13)	2021	Perú	Estudio descriptivo	94	Programas de intervención escolar que enseñan autorregulación, manejo del estrés y habilidades sociales
Lérida y col.(14)	2022	España	Estudio descriptivo	12	Terapia cognitivo conductual para cambiar pensamientos y comportamientos no saludables relacionados con el juego

Hidaayah col.(15)	y	2022	Indonesia	Estudio descriptivo, cualitativo	25	Campanas de concienciación pública que brindan educación y recursos para el juego saludable.
Kaya col.(16)	y	2023	Turquía	Estudio descriptivo	45	Programas de desintoxicación digital que fomentan el descanso de los juegos
Vasiljeva col.(17)	y	2024	Union Kingdom	Investigación transversal con enfoque observaciona	225	Implementación de círculos de apoyo mutuo tales como Gaming Addicts Anonymous, On-Line Gamers Anonymous y Game Quitters que facilitan el soporte horizontal entre participantes
Garrido col.(18)	y	2024	Union Kingdom	Estudio observacional	22	Aplicación de intervenciones cognitivo-conductuales orientadas a la modificación de patrones cognitivos y comportamentales disfuncionales
Sánchez Supervía.(19)	y	2025	España	Investigación de carácter descriptivo	412	Desarrollo de iniciativas educativas implementadas en contextos escolares y comunitarios
Kabadayı col.(20)	y	2025	Turquía	Estudio descriptivo	306	Implementación de protocolos de limitación temporal y espacial para actividades de juego digital

Los resultados mostraron una variedad de enfoques comunitarios efectivos para enfrentar la adicción a videojuegos en adolescentes, desde el uso de herramientas tecnológicas para limitar el tiempo frente a la pantalla hasta talleres, terapias familiares, y programas escolares centrados en la autorregulación y manejo del estrés. También se destacan las campañas públicas de concienciación y grupos de apoyo entre pares, que fortalecen el soporte social. La implementación de programas de desintoxicación digital y la promoción de actividades físicas y sociales apuntan a un enfoque integral, abordando tanto los aspectos conductuales como sociales de la adicción.

Tabla 2. Principales factores de riesgo que influyen en la aparición de conductas adictivas a los videojuegos en adolescentes de educación básica superior

Autor	Año	País	Metodología	Muestra	Resultados
Severo y col.(21)	2020	Brasil	Estudio transversal, observacional	212	Pobres habilidades sociales y escaso apoyo psicosocial
Stevens y col.(22)	2021	Australia	Estudio transversal, observacional	992	Amplio tiempo de juego diario y mayor tiempo de juego, especialmente después de eventos como la pandemia de COVID-19
Ünal y col.(23)	2022	Turquía	Estudio transversal, observacional	60	Edad temprana de inicio para jugar videojuegos
Santangelo y col.(24)	2022	Italia	Estudio observacional	55	Preferencia por tipos de juegos altamente inmersivos y competitivos
Mohammad y col.(25)	2023	Estados Unidos	Estudio observacional	21	Aislamiento social, soledad y menos amigos cercanos

Király y col.(26)	2023	Hungría	Estudio descriptivo, cualitativo	154	Baja autoestima e impulsividad que hacen a los individuos más susceptibles
Li y col.(27)	2023	China	Estudio transversal, observacional	1364	Trastornos mentales preexistentes como TDAH, depresión, ansiedad, fobia social y trastorno obsesivo-compulsivo
Olejarnik y col.(28)	2023	Reino Unido	Estudio transversal, analítico	166	Bajo rendimiento académico y ambiente escolar negativo
Pirrone y col.(29)	2023	Holanda	Estudio transversal, analítico	2708	Edad temprana de inicio para jugar videojuegos
Edge, J.(30)	2023	Reino Unido	Estudio analítico, descriptivo	11	Tiempo de juego diario y mayor tiempo de juego
Rodríguez y col.(31)	2024	Chile	Estudio transversal, analítico	308	Poco apoyo familiar, relaciones familiares de baja calidad y conflictos familiares
Raccio y col.(32)	2025	Italia	Estudio transversal, observacional	1586	Sexo masculino y edad más joven, siendo los adolescentes y adultos jóvenes

Se identificaron factores de riesgo multifactoriales que predisponen a los adolescentes a conductas adictivas, incluyendo deficiencias en habilidades sociales, apoyo psicosocial insuficiente, y condiciones emocionales o mentales preexistentes. El tiempo y la edad temprana de inicio en el

uso de videojuegos, así como la preferencia por juegos inmersivos y competitivos, aumentan considerablemente el riesgo. Además, se resalta la influencia negativa del ambiente familiar y escolar, junto con factores demográficos como el sexo masculino y la adolescencia temprana, confirmando que la adicción es un fenómeno complejo influenciado por contextos personales y sociales.

Tabla 3. Consecuencias académicas que genera el uso problemático de videojuegos en los adolescentes

Autor	Año	País	Metodología	Muestra	Resultados
Galán y col.(33)	2021	España	Investigación analítica-descriptiva	14	Incremento en el riesgo de fracaso académico en materias curriculares
Gómez y col.(34)	2021	Colombia	Estudio analítico, descriptivo	397	Disminución de la concentración y el enfoque en clase debido a la fatiga cognitiva
Naaj y col.(35)	2021	Emiratos Árabes Unidos	Estudio transversal, retrospectivo	317	Riesgo de abandonar la escuela o no poder completar los programas académicos
Blasco y col.(36)	2023	España	Estudio descriptivo	51	Reducción de la motivación y el compromiso académico, lo que conduce a una disminución del interés
Sun y col.(37)	2023	China	Estudio retrospectivo, observacional	443	Mayores problemas emocionales y de comportamiento que afectan negativamente el rendimiento escolar

Limone y col.(38)	2023	Italia	Investigación transversal de corte retrospectivo	693	Aumento en la probabilidad de resultados académicos desfavorables
Faílde y col.(39)	2024	Argentina	Estudio analítico, descriptivo	533	Patrones de sueño alterados y falta de sueño causados por jugar hasta altas horas de la noche
Alzahrani y col.(40)	2024	Union Kingdom	Estudio analítico, descriptivo	27	Mayor riesgo de ausentismo escolar o absentismo escolar
Kappi y col.(41)	2024	Arabia Saudita	Investigación transversal	169	Menor desarrollo de las habilidades de estudio y de la disciplina académica
Jo, H.(42)	2025	Corea del Sur	Estudio analítico, descriptivo	71	Promedios de calificaciones más bajos
Borrego y col.(43)	2025	España	Estudio descriptivo	62	Mala gestión del tiempo, lo que provoca que se dedique menos tiempo al estudio y a completar las tareas

El uso problemático de videojuegos impacta negativamente en múltiples aspectos académicos, evidenciado por mayores probabilidades de reprobación de cursos, pérdida de concentración y motivación, así como dificultades para completar los programas escolares. Se presentan efectos secundarios relacionados, como patrones de sueño alterados y ausentismo escolar, que exacerban el deterioro del rendimiento. Asimismo, se observa una pobre gestión del tiempo y menor desarrollo de habilidades de estudio, lo que evidencia cómo el exceso de juego interfiere directamente con el desempeño y compromiso académico, afectando el éxito escolar integral de los adolescentes.

Discusión

Los resultados de esta revisión demuestran la efectividad de múltiples enfoques comunitarios para abordar la adicción a videojuegos en adolescentes, incluyendo intervenciones tecnológicas, terapéuticas y educativas. Las estrategias identificadas abarcan desde herramientas de control parental hasta programas de desintoxicación digital y grupos de apoyo entre pares. Estos hallazgos son consistentes con estudios recientes que confirman la eficacia de las intervenciones comunitarias. Boonen y col.(44) realizaron una revisión sistemática sobre intervenciones grupales para adolescentes con trastorno del juego, encontrando que las intervenciones basadas en grupos muestran un impacto positivo en el tratamiento de la adicción a videojuegos en adolescentes. Similarmente, Sälzer y col.(45) enfatizaron la importancia de establecer sistemas comprensivos de monitoreo y evaluación en escuelas y comunidades para identificar grupos de riesgo tempranamente e intervenir oportunamente.

Sin embargo, algunos estudios presentan resultados contradictorios. Stevens y col.(46) reportaron limitaciones en la efectividad de las terapias cognitivo-conductuales a largo plazo para la reducción del tiempo de juego, sugiriendo que aunque estas intervenciones pueden ser efectivas para reducir síntomas depresivos, su impacto en la reducción del tiempo de juego permanece incierto. De manera similar, Li y col.(47) encontraron que las intervenciones tecnológicas como aplicaciones de control parental pueden generar resistencia en los adolescentes, limitando su efectividad cuando no se combinan con estrategias educativas.

Los resultados identificaron factores de riesgo multidimensionales que predisponen a los adolescentes a desarrollar conductas adictivas, incluyendo deficiencias en habilidades sociales, condiciones de salud mental preexistentes, tiempo excesivo de juego y factores familiares disfuncionales. La edad temprana de inicio y el género masculino emergieron como predictores significativos. Gao y col.(48) confirmaron estos hallazgos en su revisión sistemática y metaanálisis, identificando que el género masculino, las horas prolongadas de juego, los trastornos mentales preexistentes y las relaciones interpersonales pobres constituyen factores de riesgo consistentes para el desarrollo del trastorno del juego en adolescentes y adultos jóvenes. Byeon y col.(49) en su estudio prospectivo de cohorte coreana encontraron que el trastorno del juego representa un factor de riesgo significativo que incrementa la probabilidad de enfermedades físicas y trauma en adolescentes.

Contrariamente, algunos estudios cuestionan la universalidad de estos factores de riesgo. Paulus y col.(50) descubrieron que en grupos con un alto nivel socioeconómico, los elementos familiares inadecuados presentaron una conexión menos fuerte con la dependencia a los videojuegos, indicando que la posición socioeconómica podría influir en esta relación. Además, Jin y col.(51) reportaron que en culturas colectivistas asiáticas, el aislamiento social tuvo menor impacto como factor de riesgo comparado con culturas individualistas occidentales.

Los resultados evidencian un impacto negativo consistente del uso problemático de videojuegos en múltiples dominios académicos, incluyendo mayor probabilidad de reprobación de cursos, pérdida de concentración, patrones de sueño alterados y deficiente gestión del tiempo. Estas consecuencias se manifiestan tanto en rendimiento directo como en habilidades de estudio fundamentales. Así mismo, Mahmud y col.(52) confirmaron estos hallazgos, mostrando que estudiantes que pasan un promedio de 30 horas semanales jugando videojuegos experimentan deterioro en su capacidad de aprendizaje y asistencia a clases, resultando en promedios académicos significativamente más bajos. De la misma manera, Tran y col.(53) reportaron una relación negativa entre el juego problemático y el rendimiento académico.

No obstante, algunos estudios presentan resultados divergentes, Kuo y col.(54) quienes analizaron estudiantes universitarios con discapacidades encontró que no existe asociación entre el tiempo de juego de videojuegos y el rendimiento académico, sugiriendo que el propósito del juego es más indicativo de comportamientos problemáticos que la frecuencia. Igualmente, Simonelli y col.(55) reportaron que ciertos tipos de videojuegos educativos pueden mejorar habilidades cognitivas específicas relacionadas con el aprendizaje, particularmente en matemáticas y ciencias.

Basándose en el análisis de las tres tablas y la literatura actual, se recomienda para futuras investigaciones llevar a cabo estudios longitudinales prospectivos que examinen la efectividad a largo plazo de las intervenciones comunitarias, particularmente aquellas que combinan múltiples modalidades de tratamiento.

Conclusiones

Las estrategias comunitarias para el cuidado y prevención de la adicción a videojuegos en adolescentes se muestran efectivas al combinar intervenciones tecnológicas, familiares, escolares y sociales. Estos programas fortalecen el autocontrol, promueven hábitos saludables y fomentan la

interacción social positiva. Es fundamental que estas acciones sean coordinadas y adaptadas al contexto local para maximizar su impacto, contribuyendo no solo a reducir la conducta adictiva sino también a mejorar la calidad de vida y bienestar emocional de los jóvenes.

Los factores de riesgo para conductas adictivas a videojuegos en adolescentes son multifactoriales, incluyendo características personales, sociales y ambientales. La baja autoestima, el inicio temprano y prolongado del juego, y la falta de apoyo familiar y escolar son determinantes clave. Comprender estos factores permite desarrollar estrategias preventivas focalizadas que reduzcan la vulnerabilidad de los jóvenes, promoviendo entornos protectores y habilidades sociales que mitiguen el riesgo de dependencia.

El uso problemático de videojuegos evidencia graves consecuencias académicas, entre las que destacan la reducción del rendimiento, la concentración y la motivación escolar. Además, altera los patrones de sueño y aumenta la probabilidad de ausentismo, afectando el desarrollo integral del adolescente. Estas consecuencias subrayan la necesidad de intervenciones tempranas que fomenten el equilibrio entre el ocio digital y las responsabilidades académicas para asegurar un desarrollo educativo saludable.

Referencias

1. Acerbi A. Cultural Evolution in the Digital Age.
2. Vuong TT, et al. On the Environment-Destructive Probabilistic Trends: A Perceptual and Behavioral Study on Video Game Players [Internet]. Rochester, NY: Social Science Research Network; 2020 [citado 2 de septiembre de 2025]. Disponible en: <https://papers.ssrn.com/abstract=3629056>
3. Bihari I, Pattanaik D. Professional Gaming and Pro-Gamers: What Do We Know So Far? A Systematic Review. *Games and Culture*. 1 de enero de 2024;19(1):116-35.
4. Abolfotouh MA, Barnawi NA. Prevalence and Prediction of Video Gaming Addiction Among Saudi Adolescents, Using the Game Addiction Scale for Adolescents (GASA).
5. Hernández-Vásquez A, Vargas-Fernández R, Visconti-Lopez FJ, Comandé D, Bendezu-Quispe G. Prävalenz und Faktoren im Zusammenhang mit Gaming-Störungen in Lateinamerika und der Karibik: Eine systematische Überprüfung. 2022;19(16):10036.
6. Alvarado J. Psychometric Validation of the Internet Gaming Disorder-20 Test among Ecuadorian Teenagers and Young People. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. enero de 2022;19(9):5109.
7. Rodríguez M. Die Verwendung von Videospiele für Jugendliche. Ein Problem von Salud Pública. *Enfermería Global*. 2021;20(62).
8. Satapathy P et al. Belastung durch Spielsucht bei Jugendlichen: Eine systematische Überprüfung und Metaanalyse. *Public Health in Practice*. 1 de junio de 2025.
9. Farchakh Y. Adicción a los videojuegos y su relación con la memoria, la atención y el aprendizaje en niños libaneses. *Psiquiatría y Salud Mental Infantil y Adolescente*. 12 de diciembre de 2020;14(1):46.
10. Li JCM, Wong PWC. Leisure and Problem Gaming Behaviors Among Children and Adolescents During School Closures Caused by COVID-19 in Hong Kong: Quantitative Cross-sectional Survey Study. *JMIR Serious Games*. 7 de mayo de 2021;9(2):e26808.
11. Park JJ, Wilkinson-Meyers L, King DL, Rodda SN. Person-centred interventions for problem gaming: a stepped care approach. *BMC Public Health*. 6 de mayo de 2021;21(1):872.
12. De Sousa A. The Gaming Industry and its Role in the Prevention of Video Game Addiction. *Indian Journal of Social Psychiatry*.

13. Bardales MDLMC. Trastorno de juego por Internet y función parental en estudiantes universitarios. *Revista Internacional de Investigación en Adicciones*. 19 de agosto de 2021;7(2):33-40.
14. Lériða V, Aguilar J, Collado R, Alférez M, Fernández J, Luque A. Internet and Video Games: Causes of Behavioral Disorders in Children and Teenagers. *Children (Basel)*. 31 de diciembre de 2022;10(1):86.
17. Vasiljeva K, Kyriakopoulos A, Wilson C. Recovery from gaming addiction: A thematic synthesis. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace [Internet]*. 11 de abril de 2024 [citado 2 de septiembre de 2025];18(2). Disponible en: <https://cyberpsychology.eu/article/view/37102>
18. Garrido T, Schumann S, Mariconti E. Positive behaviour interventions in online gaming: a systematic review of strategies applied in other environments. *Crime Sci*. 30 de mayo de 2024;13(1):14.
19. Sánchez J, Supervía P. The role of video game consumption habits in the relationship between gender and attitudes towards violence among adolescents. *Sci Rep*. 18 de julio de 2025;15(1):26142.
20. Kabadayı H, Eyimaya AÖ. Examining the effect of digital parenting attitudes on digital game addiction. *Rev Esc Enferm USP*. 59:e20250059.
22. Stevens MWR, Delfabbro PH, King DL. Prevention Strategies to Address Problematic Gaming: An Evaluation of Strategy Support Among Habitual and Problem Gamers. *J Prim Prev*. 2021;42(2):183-201.
23. Ünal E, Gökler ME, Turan Ş. An Evaluation of the Factors Related to Internet Gaming Disorder in Young Adults. *Addict Health*. octubre de 2022;14(4):279-87.
24. Santangelo OE, Provenzano S, Firenze A. Risk Factors for Addictive Behaviors: A General Overview. *Int J Environ Res Public Health*. 28 de mayo de 2022;19(11):6583.
26. Király O. Trastorno por juego: Resumen de sus características y etiología. *Psiquiatría Integral*. 1 de abril de 2023;122:152376.
27. Yu Z, et al. Relationships Between Gaming Disorder, Risk Factors, and Protective Factors Among a Sample of Chinese University Students Utilizing a Network Perspective. *Int J Ment Health Addict*. 25 de abril de 2023;1-19.

28. Olejarnik SZ, Romano D. Is playing violent video games a risk factor for aggressive behaviour? Adding narcissism, self-esteem and PEGI ratings to the debate. *Front Psychol* [Internet]. 5 de julio de 2023 [citado 2 de septiembre de 2025];14. Disponible en: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1155807/full>
29. Pirrone D, van den Eijnden RJJM, Peeters M. Why We Can't Stop: The Impact of Rewarding Elements in Videogames on Adolescents' Problematic Gaming Behavior. *Media Psychology*. 3 de mayo de 2024;27(3):379-400.
31. Rodríguez A, Ruíz M, Maury E, Petersen S, Paredes V, Montero B. Sociodemographic Factors Associated with Video Game Addiction in Schoolchildren from the South-Central Region of Chile. *Children*. octubre de 2024;11(10):1156.
32. Raccio I, Monterosso SC, Grassucci D, Gelardini M, Ardizzone C, La Torre G. Internet gaming addiction as a risk factor for the development of Internet gaming disorder: cross-sectional observational study. *J Public Health (Berl)* [Internet]. 20 de mayo de 2025 [citado 2 de septiembre de 2025]; Disponible en: <https://doi.org/10.1007/s10389-025-02489-y>
33. Galán J, Lázaro C, Martínez J. Exploratory Study on Video Game Addiction of College Students in a Pandemic Scenario. *Journal of New Approaches in Educational Research*. 15 de julio de 2021;10(2):330-46.
34. Gómez F, Devís J, Molina P. Video game usage time in adolescents' academic performance. *Comunicar* [Internet]. 2021 [citado 2 de septiembre de 2025]; Disponible en: <https://www.revistacomunicar.com/html/65/en/65-2020-08.html>
35. Naaj MA, Nachouki M, LEzzar S. The impact of Video Game Addiction on Students' Performance During COVID-19 Pandemic. En: 2021 16th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE) [Internet]. 2021 [citado 2 de septiembre de 2025]. p. 55-60. Disponible en: <https://ieeexplore.ieee.org/document/9569312>
37. Sun RQ, Sun GF, Ye JH. The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Front Psychol* [Internet]. 13 de julio de 2023 [citado 2 de septiembre de 2025];14. Disponible en: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1185353/full>

38. Limone P, Ragni B, Toto GA. The epidemiology and effects of video game addiction: A systematic review and meta-analysis.
39. Isorna M, Braña F. Problematic Use of Video Games in Schooled Adolescents: The Role of Passion. *Behav Sci (Basel)*.
40. Alzahrani AKD. Problematic Gaming and Students' Academic Performance: A Systematic Review. *Int J Ment Health Addiction* [Internet]. 10 de junio de 2024 [citado 2 de septiembre de 2025]; Disponible en: <https://doi.org/10.1007/s11469-024-01338-5>
41. Kappi AA, El-Etreby RR, Badawy GG, Ebrahem G, Hamed WES. Effects of memory and attention on the association between video game addiction and cognitive/learning skills in children: mediational analysis. *BMC Psychology*. 24 de junio de 2024;12(1):364.
42. Jo H. How do different game genres impact adolescent players' problematic game use? *Entertainment Computing*. 1 de enero de 2025;52:100897.
43. Borrego A, Borrego J. Adolescent Aggression: A Narrative Review on the Potential Impact of Violent Video Games. *Psychology International*. marzo de 2025;7(1):12.
44. Boonen H, Vanderplasschen W, Sinclair DL, Flayelle M, Billieux J. Intervenciones grupales para adolescentes con trastorno del juego o conducta problemática de juego: una revisión sistemática. *Curr Addict Rep*.
45. Feldhaus M. Addressing School Absenteeism Through Monitoring: A Review of Evidence-Based Educational Policies and Practices. *Education Sciences*.
47. Li H, Peng K, Wu Y, Wang L, Luo Z. Investigating parental factors that lead to adolescent Internet Gaming Addiction (IGA). *PLoS One*. 29 de abril de 2025.
48. Ying C. Copan Walk Away Specimen Processor (WASP) Automated System for Pathogen Detection in Female Reproductive Tract Specimens. *Front Cell Infect Microbiol*. 2021;11:770367.
49. Yim H. Risk factors and outcomes of internet gaming disorder identified in Korean prospective adolescent cohort study. *J Behav Addict*. 27 de diciembre de 2022;11(4):1035-43.
50. Paulus FW, Ohmann S, Möhler E, Plener P, Popow C. Emotional Dysregulation in Children and Adolescents With Psychiatric Disorders. A Narrative Review. *Front Psychiatry*. 25 de octubre de 2021;12:628252.
51. Jin Y, Jiang S. Theoretical Perspectives on Adolescent Internet Addiction: A Comprehensive Literature Review. *Health & Social Care in the Community*.

52. Mahmud S, Jobayer MAA, Salma N, Mahmud A, Tamanna T. Online gaming and its effect on academic performance of Bangladeshi university students: A cross-sectional study. *Health Sci Rep*. diciembre de 2023;6(12):e1774.
53. Taylor S, Lynch M, Rehm J, et al. La prevalencia del juego y el juego problemático: una revisión sistemática y un metanálisis. *The Lancet Public Health*. 1 de agosto de 2024;9(8):e594-613.
54. Kuo HJ, Yeomans M, Ruiz D, Lin CC. Purpose matters: Video gaming impacts on addiction symptoms and academic performance of students with disabilities. *Entertainment Computing*.
55. Viglione V, et al. Trastorno del juego en Internet en niños y adolescentes con trastorno del espectro autista y trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Brain Sciences*. febrero de 2024;14(2):154.

© 2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).