

¿Son los video juegos causa de cambio en la conducta de los niños y niñas? Un estudio de caso con alumnos y alumnas de 5^o año de primaria en Puebla

Are video games the cause of changes in the behavior of boys and girls?: A case study with students of 5th year of primary school in Puebla

Rodrigo Martínez Mancera¹
Alfredo Cuecuecha Mendoza²
Herberto Rodríguez Regordosa³

Resumen

El Uso Problemático del Internet (UPI) se ha asociado a problemas de conducta en niños y niñas. En este artículo se presenta un estudio con niños y niñas del 5^o año de primaria de un colegio de Puebla. Se estudia la asociación entre jugar más de dos horas de video juegos y reportar tres problemas de conducta: tener problemas con personas por jugar video juegos, comer mientras se juega y tristeza. Los resultados muestran que existe una correlación positiva entre jugar más de dos horas y comer mientras se juega. De igual modo, se identifica un efecto causal débil de experimentar tristeza sobre la probabilidad de jugar más de dos horas de videojuegos. Estos resultados ponen de manifiesto la necesidad de realizar estudios más profundos sobre la relación entre las horas dedicadas a jugar video juegos y problemas de conducta en niños y niñas de 10 años.

Palabras Clave: video juegos, conducta de niñas y niños, educación primaria.

Abstract

¹ Estudiante de la Maestría en Economía Aplicada de la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, rodrigo.martinez@upaep.edu.mx

² Profesor Investigador del Centro de Investigación e Inteligencia Económicas de la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, alfredo.cuecuecha@upaep.mx

³ Profesor Investigador del Centro de Investigación e Inteligencia Económicas de la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, herberto.rodriguez@upaep.mx

¿Son los video juegos causa de cambio en la conducta de niños y niñas? Un estudio de caso con alumnos y alumnas de 5º. año de primaria en Puebla.

The Problematic Use of Internet (PUI) has been associated with behavioral problems in children. In this article, a study with children in fifth grade in a primary school in Puebla is presented. It studies the relation between playing more than two hours of video games and three behavioral problems: having problems with others because of video games, eating while playing videogames, and sadness. Results show a positive correlation between playing more than two hours of videogames and eating while playing videogames. Likewise, the study identifies a weak causal effect between sadness and the probability of playing more than two hours of videogames. These results highlight the need for further studies about the relationship between games dedicated to play videogames and behavioral problems in 10-year-old children.

Keywords: video games, behavior of girls and boys, primary education.

1 Introducción

El rápido desarrollo y evolución de la tecnología, el fácil acceso a ella y los bajos costos de ciertos dispositivos, actualmente hacen que los videojuegos representen la principal actividad recreativa entre los y las adolescentes (Ameneiros y Ricoy, 2015). Además de esto, actualmente la mayoría de los videojuegos son en línea y se necesita una conexión de red para hacer uso de estos. Internet se ha convertido en el medio más usado por la población, principalmente los niños y adolescentes; en Estados Unidos, entre los años de 1996 y 2001, el uso de internet entre los adolescentes aumentó del 24.5% al 79.5%. (Chang y Hung, 2016).

El uso problemático del internet (UPI) en los niños y adolescentes, está asociado a problemas tales como la pérdida de control, abstinencia, aislamiento social y fracaso escolar (Chang y Hung, 2016). Cabe aclarar que el UPI se define como todos aquellos comportamientos relacionados con Internet (incluyendo a los videojuegos) que ocasionan un deterioro psicosocial considerable. Una mayor probabilidad de desarrollar un UPI se presenta al final de la infancia e inicio de la adolescencia (Pridgen, 2010). La presencia del Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad -TDAH- (Yoo *et al*, 2004) depresión y aislamiento social (Armstrong *et al*, 2000) durante esa etapa incrementa el riesgo aún más.

Carbonell (2020) encuentra que la evidencia para poder diagnosticar el UPI como un trastorno mental no es suficiente; por otro lado, también menciona que el Quinto Manual Diagnóstico y Estadístico (DSM-5, por sus siglas en inglés) de los trastornos mentales

(American Psychiatric Association, 2016) no contempla los juegos que no necesitan conexión a internet, por lo cual esto podría llevar a un estudio por separado de esta categoría, la cual no se incluye en el presente trabajo, ya que son pocos los videojuegos con esta característica.

Se ha encontrado la existencia de una correlación negativa entre el tiempo dedicado a los videojuegos en línea y el rendimiento académico. Además de un impacto en la salud mental, el riesgo de aumento de violencia está presente (Chang y Hung, 2016).

En este artículo se estudia la relación existente entre el número de horas que los niños y niñas pasan jugando videojuegos y algunas medidas autoreportadas sobre problemas conductuales, específicamente: comer mientras se juega, tener problemas con personas debido a los videojuegos y tener sentimientos de tristeza cuando los dispositivos utilizados son “castigados” por los padres.

Los resultados muestran que la relación existente es bidireccional. Es decir, hay evidencia de que las horas dedicadas a videojuegos están asociadas con algunos síntomas de problemas conductuales y también evidencia de que los niños y niñas que tienen problemas conductuales pasan más horas jugando video juegos.

Estos resultados nos indican la necesidad de que los padres y madres, busquen un enfoque integral al notar síntomas de exceso de uso de videojuegos, pues probablemente vayan acompañados de otros problemas conductuales que posiblemente revelan la necesidad de hacer cambios en los estilos parentales y estrategias de crianza de los niños y niñas.

El resto del artículo se divide de la siguiente manera: en la primera parte describimos los antecedentes teóricos sobre el UPI y sus consecuencias sobre la conducta y desempeño de los niños y niñas; la segunda parte presenta el modelo empírico a estimar, así como los datos utilizados en el estudio; la tercera parte presenta los resultados del estudio; la cuarta parte concluye el trabajo.

2 Consideraciones teóricas

El uso problemático del internet (UPI) en los niños y adolescentes, está asociado a problemas en la conducta de los niños, niñas y adolescentes (Chang y Hung, 2016). El UPI ocurre cuando un comportamiento relacionado con Internet (incluyendo a los videojuegos) ocasiona un deterioro psicosocial. El UPI tiene mayor probabilidad de desarrollarse al final de la infancia e inicio de la adolescencia (Pridgen, 2010) y está asociado positivamente con el TDAH (Yoo *et al*, 2004), la depresión y el aislamiento social (Armstrong *et al*, 2000).

De acuerdo a Griffiths (2005) la adicción a los videojuegos es un problema real, pero que solo afecta a una pequeña porción de todos los jugadores. En particular, se sabe que los varones adolescentes son propensos a desarrollar un UPI (los videojuegos están incluidos), con una baja en el rendimiento académico como consecuencia (Kormas *et al*, 2011).

Entre las razones argumentadas, se encuentran los patrones de conducta y entretenimiento actuales. Por ejemplo, la Academia Americana de Pediatría reporta que el 91% de los varones tienen acceso a una consola de videojuegos y el 84% de estos son jugadores en línea tanto en consola como en *smartphones*. El exceso de horas viendo televisión tiene consecuencias sobre el riesgo de obesidad entre niños de 4 a 9 años de edad, entre otros factores, debido a que ver televisión se acompaña de la ingesta de bocadillos. El uso de entretenimiento digital a la par de actividades escolares (clases o tareas), tiene consecuencias negativas en el aprendizaje de los niños y adolescentes. Algunos maestros y tutores reportaron esta conducta durante clases. Ante una mayor exposición a medios digitales, y la presencia de televisores, computadoras y celulares en el cuarto, durante la niñez temprana, se presenta un decremento en el tiempo de sueño. La exposición ante pantallas también reduce de manera significativa el tiempo de sueño. Existe una fuerte correlación entre el uso de medios digitales por parte de los padres con los hábitos de consumo de medios digitales de los niños.

Además de lo anterior, existen diversas características motivacionales con las que cuentan los videojuegos, las cuales los hacen muy atractivos a los niños y adolescentes y que son auto reforzantes (Chóliz y Marco, 2011), entre los que se encuentran: escenarios atractivos, dificultad graduable, competencia, autodeterminación y libre decisión, así como absorción de la realidad. Tales elementos inducen a un incremento de la autoestima, sensación de dominio y una inmersión en un mundo en el cual el individuo se siente incluido, de tal manera que le aporta una identidad ficticia dentro del juego y que puede proyectar a otros jugadores.

Dentro de los diferentes tipos de juego, los más adictivos y de los que se tiene mayor referencia con estudios previos son los MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) por sus siglas en inglés, los cuales son los más propensos a causar estragos familiares, sociales, académicos, etc. (Carbonell, 2014), pues crean mundos digitales en los que el jugador puede crear un personaje y personalizarlo, son mundos abiertos y persistentes. Con persistentes se refiere a que no se manejan por medio de “eventos” con un periodo de tiempo limitado, si no que existe un progreso constante, el cual imita el avance y evolución de una vida real.

Según Griffiths (2005), la adicción a los videojuegos se define como una adicción activa conductual la cual causa una interacción compulsiva con el dispositivo de juego, así como la falta de interés por otras actividades. Esto tiene un impacto en diversos aspectos de la conducta tales como: la prominencia, definida como la actividad más importante de la persona y que domina sus pensamientos; el estado de ánimo, en el cual se reporta que el individuo experimenta un efecto de elevación, escape o insensibilidad; tolerancia, en el cual se reporta que el individuo recrea sentimientos o sensaciones obtenidas previamente al jugar; la abstinencia, en la cual se reporta que el individuo tiene estados emocionales o efectos físicos negativos al dejar de jugar; los conflictos, los cuales se reportan como problemas con personas cercanas al jugador; y las recaídas, lo cual ocurre cuando el individuo repite varias veces los

¿Son los video juegos causa de cambio en la conducta de niños y niñas? Un estudio de caso con alumnos y alumnas de 5º. año de primaria en Puebla.

patrones anteriores después de un periodo de abstinencia. Estas mismas características también se asocian a un uso problemático (Chang y Hung, 2016).

El reto en estos estudios siempre lo constituye el establecer una forma de cuantificar el UPI, por ejemplo, a través de definir el exceso de juego, la cual debe capturar de manera precisa su intensidad, ya que no existen factores o criterios establecidos de manera formal que la expliquen y permitan dictaminar si un individuo presenta una conducta problemática a las nuevas tecnologías, Internet y videojuegos (Labrador y Villadangos, 2010).

Una medida muy utilizada es la cantidad de horas que se le dedican a los videojuegos (Labrador y Villadangos, 2010), sin embargo, esta forma de medición no captura realmente o cuando menos no de manera precisa, una posible conducta excesiva o uso problemático, ya que por ejemplo existen personas cuya actividad productiva laboral consiste en el “streaming” de videojuegos en diversas plataformas digitales.

Además, es importante señalar que las horas dedicadas a los videojuegos pueden indicar diferentes situaciones tales como conducta excesiva, malestar transitorio o adaptación tecnológica (Carbonell, 2014). Existen diversas posturas con respecto al uso excesivo de los videojuegos; por un lado, la depresión o la ansiedad son el principal problema y no un trastorno como tal (Bell, 2009; Shaffer *et al*, 2000). Por otro lado, hay psiquiatras que solo consideran como jugadores a las personas y no así clasificarlos como adictos (Lenihan, 2007).

Tomando esto en cuenta, podemos esperar una relación entre la cantidad de días y horas dedicadas a jugar (prominencia) con las conductas anteriormente mencionadas, sobre todo el aumento en los conflictos con la gente que rodea al jugador, así como una poca tolerancia a la abstinencia y un cambio en el estado de ánimo, mayormente relacionado con el enojo o la tristeza cuando no se ha podido jugar, lo cual también aumenta la posibilidad de conflicto. Esto debido a que existen características de comportamiento de las personas con UPI que son

similares a las de personas diagnosticadas con juego patológico y trastorno por consumo de sustancias (Ko *et al*, 2009).

En el caso de estudios realizados para niños y niñas, Vallejos y Capa (2010) proponen medir como conductas problemáticas: a) faltar a la escuela para poder jugar (dado que actualmente los alumnos se encuentran en clases virtuales, esto se puede traducir como conectarse a una reunión digital pero no prestar atención por jugar, apagar las cámaras o simplemente no conectarse); b) no hacer los deberes del hogar o bajar sus calificaciones; c) dejar de lado actividades sociales por jugar; d) irritabilidad o enojo cuando no se ha podido jugar por alguna razón, e) jugar más de lo debido.

Vallejos y Capa (2010) argumentan que la accesibilidad a los videojuegos en línea no es la única causa de conductas adictivas, pues existen factores psicológicos, sociales y familiares que actúan como condicionantes. De igual manera, señalan que la facilidad de acceso a dispositivos electrónicos que permitan el uso lúdico influye en una posible tendencia adictiva o uso problemático. Por ejemplo, aproximadamente tres de cada cuatro adolescentes hoy en día poseen un teléfono inteligente y de acuerdo a la Academia Americana de Pediatría el 80% de los hogares cuenta con alguno de estos dispositivos.

3 Modelo empírico

3.1 Modelo utilizado

En este estudio se plantea que el dedicarse intensivamente a jugar videojuegos está relacionado a diferentes factores sociales y demográficos asociados a las características de los niños y niñas encuestados. En particular, la variable y toma el valor de uno si el niño o niña se dedica dos horas o más a jugar videojuegos al día. Se asume que sigue el siguiente modelo:

(1)

¿Son los video juegos causa de cambio en la conducta de niños y niñas? Un estudio de caso con alumnos y alumnas de 5º. año de primaria en Puebla.

$$y^* = y \text{ donde } \begin{cases} y = 1 \text{ si } XB > 0 \\ y = 0 \text{ si } XB \leq 0 \end{cases}$$

Además se asume que $P(y = 1|X) = \Phi(BX)$ y $\Phi(\cdot)$ Es la función de distribución normal estándar. Dentro del vector de variables exógenas X se encuentra la edad del entrevistado, el sexo, el número de hermanas y el número de hermanos.

Además se plantea que para la conducta z se tiene que:

(2)

$$z^* = z \text{ donde } \begin{cases} z = 1 \text{ si } X_1\Lambda > 0 \\ z = 0 \text{ si } X_1\Lambda \leq 0 \end{cases}$$

Dentro de las conductas que se estudiarán se encuentra que los niños y niñas experimenten tristeza al ser castigados sus aparatos electrónicos por sus padres; el que los niños o niñas ingieran alimentos mientras juegan; así como que reporten tener problemas con personas debido al uso de videojuegos.

De particular interés para este estudio será determinar si $y=f(z)$ o si se encuentra evidencia de que $z=g(y)$. Es decir, determinar si las horas de videojuego causan problemas conductuales o si los problemas conductuales se asocian con las horas de videojuegos.

Para ese fin, en este estudio se planteará el uso de variables instrumento, que nos permitan identificar las relaciones causales mencionadas. Con los datos analizados, se pudo determinar que tener un celular o tableta esta asociado con la ingesta de alimentos durante las horas de videojuegos, pero no con las horas de videojuegos. De igual modo, se identificó que haber recibido castigos por parte de los padres se asocia con los sentimientos de tristeza, pero no con las horas de videojuegos. No se logró identificar un instrumento para las horas dedicadas a jugar videojuegos.

3.2 Encuesta realizada

Para realizar este estudio se realizó una encuesta en una escuela primaria de la Ciudad de Puebla. La encuesta se basó en experimentos previos similares como los de Ameneiros y Ricoy (2015), Marco y Chóliz (2017) y Labrador y Villadangos (2010).

El primer paso fue elaborar un cuestionario similar al Cuestionario de Detección de Nuevas Adicciones (DNA) y que captó las siguientes variables: edad y el sexo, cantidad de días y horas destinadas al juego, tipos de juego que frecuentan, dispositivos usados para dicha actividad, grupo y calificación promedio (proporcionada por el instituto), así como impactos en la relaciones familiares y relaciones interpersonales.

Para las preguntas cualitativas se empleó la escala de Likert (con una ligera modificación), recomendada por Hernández & Fernández (2014), la cual consiste en una afirmación o pregunta que capta la reacción del individuo; este elige entre 5 opciones a las cuales se les da un valor numérico, y de esta manera se obtiene una puntuación dependiendo de su respuesta.

Se aplicó el cuestionario a toda la población de quinto grado, la cual corresponde a 84 alumnos. Dadas las circunstancias actuales de las clases en línea, hubo algunos alumnos que no contestaron, dejando una muestra con un total de 78 observaciones. Cabe destacar el hecho de que no se sabe con certeza si los alumnos y las alumnas contestaron de manera sincera, puesto que podrían modificar alguna respuesta si es que alguno de los padres estaba observando. Para efectos prácticos del estudio se considera que todas las respuestas fueron contestadas con honestidad. Por otro lado, falta una validación del cuestionario por parte de algún profesional (ej. Psicólogo, sociólogo, etc.) para que este instrumento tenga la capacidad necesaria para recolectar la información de la mejor manera posible y evitar sesgos.

4 Resultados

4.1 Resultados de la encuesta para las variable utilizadas en el estudio

En la Tabla 1 se muestran los valores promedio para las variables utilizadas para este artículo. Se muestra que el 25% de la muestra juega dos o más horas al día. El 57% afirma haberse puesto triste cuando se le prohibió usar el videojuego. El 55% come mientras juega. El 36% ha tenido problemas con personas, debido a jugar video juegos. La edad promedio de los niños y niñas encuestados es de 10 años. El 45% es hombre. En promedio tienen 1 hermana y 1 hermano. El 47% ha tenido como castigo el no poder usar sus videojuegos más de una vez. El 79% tiene tablet o celular.

Variable	N	Promedio	D.E.
Más de 2 horas	75	0.25	0.44
Tristes	75	0.57	0.50
Come mientras juega	75	0.55	0.50
Problemas con personas	75	0.36	0.48
Edad	74	9.99	0.31
Hombre	75	0.45	0.50
Hermanas	74	0.57	0.62
Hermanos	74	0.53	0.60
Castigado más de una vez	75	0.47	0.50
Celular o tablet	75	0.79	0.41

Fuente: Cálculos propios con base en la encuesta realizada.

4.2 Resultados del modelo empírico

La Tabla 2 muestra los resultados de utilizar modelos Probit. Se analiza el rol de las horas de juego como causa y como efecto. En el primer caso, se muestra que no tienen un impacto significativo sobre el que los encuestados contesten que experimentan tristeza o que mencionen que tengan problemas con terceros. Sin embargo, si aumentan en .41% la probabilidad de que el encuestado conteste que come mientras juega.

Tabla 2. Horas de juego como causa y como efecto		
Efecto de horas de juego sobre:		
	Efecto	E.S
Triste	0.08	0.13
Comes mientras juegas	0.41***	0.12
Problemas con terceros	0.15	0.13
Efectos sobre las horas de juego de		
	Efecto	E.S
Triste	0.09	0.10
Comes mientras juegas	0.30***	0.09
Problemas con terceros	0.12	0.09

La segunda parte de la Tabla 2 deja en claro que la relación no es simple, pues cuando las horas de juego son vistas como efecto, se tiene que ni la tristeza o los problemas con terceros parecen causar mayores horas de juego, sin embargo, los encuestados que contestan que comen mientras juegan tienen .30% mayor probabilidad de jugar más de dos horas.

Lo anterior implica que todos estos resultados deben ser tomados con precaución, pues nos indican correlaciones y no necesariamente efectos causales.

La Tabla 3 nos muestra las estimaciones en las cuales usamos como instrumento para estar triste y para tener problemas con personas el haber sido castigado más de una vez, mientras que usamos como instrumento para comer mientras juegas el tener un celular o tablet. Los resultados muestran que los instrumentos son válidos pues tienen una alta correlación con las variables endógenas.

¿Son los video juegos causa de cambio en la conducta de niños y niñas? Un estudio de caso con alumnos y alumnas de 5º. año de primaria en Puebla.

Tabla 3. Efectos causales sobre las horas de juego		
Ecuación: Horas de juego		
	Coef.	D.E.
Triste	1.46**	0.77
	Ef.	D.E.
	Marginal	D.E.
Triste	0.04	0.26
Ecuación: Triste		
	Coef.	D.E.
Castigado más de una vez	0.27***	0.1
Ecuación: Horas de juego		
	Coef.	D.E.
Comes mientras juegas	1.36	1.04
	Ef.	D.E.
	Marginal	D.E.
Triste	0.29	0.23
Ecuación: Comes más de una vez		
	Coef.	D.E.
Celular o tablet	0.49***	0.13
Ecuación: Horas de juego		
	Coef.	D.E.
Problemas con personas	1.06	0.66
	Ef.	D.E.
	Marginal	D.E.
Problemas con personas	0.07	0.19
Ecuación: Comes más de una vez		
	Coef.	D.E.
Castigado más de una vez	0.43***	0.10

La Tabla 3 nos muestra que ningún efecto marginal es estadísticamente significativo, pero que solamente uno de los coeficientes estimados es significativo al 5%. El coeficiente para estar triste está asociado positivamente con jugar más de dos horas, el efecto marginal es aumenta en .04% la probabilidad de jugar más de dos horas videojuegos. El hecho de que el efecto marginal no sea significativo puede indicarnos de que se trata de una muestra pequeña.

El hecho de que el coeficiente para comes mientras juegas no sea significativo, nos indica la posibilidad de que existe una correlación con un tercer factor que no se está

identificando en el estudio y que podría explicar tanto el pasar más de dos horas jugando video juegos y comer mientras juega video juegos.

Por todo lo anterior, concluimos que la muestra es pequeña y de que hay evidencia débil de que la tristeza de los entrevistados se asocia con jugar más de dos horas videojuegos.

5 Conclusiones

Esta investigación busca determinar si las horas que pasan estudiantes del quinto año de primaria jugando videojuegos tienen un impacto conductual sobre los infantes. Los resultados muestran que hay evidencia de que las horas de video juegos están correlacionadas con algunos indicadores de trastornos de conducta, pero también de que los trastornos en conducta pueden estar correlacionados con las horas que los encuestados pasan jugando videojuegos.

El estudio no pudo estudiar el efecto causal de las horas de video juegos sobre distintos indicadores de conducta, pues no se encontró un instrumento válido. Sin embargo, sí se encontraron instrumentos válidos para estudiar el impacto causal de los cambios en conducta sobre las horas que los encuestados pasan jugando video juegos.

Se encontró evidencia débil de que los encuestados que refieren tener tristeza aumentan la probabilidad de jugar dos horas o más de videojuegos. La muestra es probablemente pequeña y no nos permite tener una estimación más robusta.

Estos resultados demuestran, sin embargo, que las horas que los encuestados pasan jugando video juegos podrían estar relacionados con problemas de conducta en niños y niñas de diez años, lo cual requiere de mayores estudios para determinar medidas integrales de atención a niños y niñas de diez años, que podrían incluir algunas medidas de mejora en las prácticas

¿Son los video juegos causa de cambio en la conducta de niños y niñas? Un estudio de caso con alumnos y alumnas de 5º. año de primaria en Puebla.

parentales, en las prácticas docentes, así como la posible necesidad de ayuda médica y psicológica para los infantes.

Referencias

- Ameneiros, A., & Ricoy, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, (13).
- American Psychiatric Association (2016). *Manual Diagnóstico y Estadístico de las Enfermedades Mentales DSM-V*. American Psychiatric Association Publishing.
- Armstrong, L., Phillips, J.G.y Satting, L.L. (2011). Potential determinants of heavier Internet usage. *International Journal of Human-Computer Studies*; 53: 537-550.
- Carbonell, X. (2020). EL diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles Del Psicólogo*, 41(3), 211–218. Recuperado de <http://www.papelesdelpsicologo.es/>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Universitat Ramon Llull, FPCEE Blanquerna, Barcelona*, 26: 94-95.
- Chang J P-C, Hung C-C (2016). Uso problemático de internet. (Revert L, Irarrazaval M, Martin A, Rodríguez S, Pastor A. Cox P trad.). En Rey JM (ed), *Libro electrónico de IACAPAP de Salud Mental en Niños y Adolescentes*. Geneva: Asociación Internacional de Psiquiatría y Profesiones Aliadas de Niños y Adolescentes.
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, (13), 445-462.
- Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc. Graw Hills, (6).

- Kormas, G, Critselis, E. y Janikian, M. (2011). Risk factors and psychosocial characteristics of potential problematic and problematic internet use among adolescents: A cross sectional study. *BMC Public Health*; 11:595
- Labrador Encinas, F. J., & Villadangos González, S. M. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, (22(2), 180–188.
- Marco, C., & Chóliz, M. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales De Psicología*, (27(2), 418–426.
- Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, (35(1), 57–69.
- Pridgen, B. (2010). Navigating the internet safely: recommendations for residential programs targeting at-risk adolescents. *Harvard Review of Psychiatry*, 18:131-138.
- Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Videojuegos: adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*. Facultad de Psicología, Universidad Nacional Federico Villarreal, Perú, 18(1).
- Yoo, H. J., Cho, S.C. y Ha, J. (2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry Clinical Neuroscience*; 58: 487-494.