



Universidad
Nacional
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

Facultad de la Salud Humana

Carrera de Psicología Clínica

Uso de videojuegos y Conductas Agresivas en Adolescentes: Revisión Sistemática

Trabajo de Integración
Curricular previo a la obtención
del Título de Licenciado en
Psicología Clínica

Autor:

Joan Fernando Freire Intriago

Director:

Psic. Clin. Marco Vinicio Sánchez Salinas

Loja-Ecuador

2024

Certificación



**Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF**

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **SANCHEZ SALINAS MARCO VINICIO**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Uso de video juegos y Conductas Agresivas en adolescentes: Revisión Sistemática**, perteneciente al estudiante **JOAN FERNANDO FREIRE INTRIAGO**, con cédula de identidad N° **1106087982**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 12 de Agosto de 2024



MARCO VINICIO
SANCHEZ SALINAS

F)

**DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR**



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-002324

1/1

Educamos para Transformar

Autoría

Yo, **Joan Fernando Freire Intriago**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente, acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional- Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de identidad: 1106087982

Fecha: Loja, 20 de septiembre del 2024

Correo electrónico: joan.freire@unl.edu.ec

Teléfono: 0963975467

Carta de Autorización por parte del autor, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular

Yo, **Joan Fernando Freire Intriago**, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular, denominado: **Uso de Videojuegos y Conductas Agresivas en Adolescentes: Revisión Sistemática**, como requisito para optar el título de **Licenciado en Psicología Clínica**, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veinte días del mes de septiembre del dos mil veinticuatro

Firma: 

Autor: Joan Fernando Freire Intriago

Cédula: 1106087982

Dirección: Loja, Unión Lojana

Correo Electrónico: joan.freire@unl.edu.ec

Teléfono: 0963975467

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Integración Curricular

Psi. Cl. Marco Vinicio Sánchez Salinas

Dedicatoria

Deseo expresar mi agradecimiento eterno a mis queridos padres, Luis y Zonia, porque ambos, a pesar de todas las dificultades, me han sabido apoyar con su amor incondicional, con sus sabios consejos y por siempre guiarme por el camino del bien. Este pequeño logro es tanto mío como de ustedes, pues sin su presencia quizás este momento no hubiera sido sería posible.

A mis hermanos Francis, Carolina y Yuri, quienes son mis compañeros de vida, dispuestos a ofrecerme su mano cuando yo necesitaba ayuda, por lo que aprecio mucho su presencia en mi vida.

A mi mejor amigo Steven, por estar siempre presente, y darme sabios consejos que me inspiraban, porque él es una persona que admiro demasiado por su disciplina y determinación, por esas y muchas más razones, lo considero el hermano menor que nunca tuve

A mis compañeros, Anggheles, Betty, Sheccid, Mabel, Anthony, les agradezco por toda la paciencia y apoyo en mis dificultades académicas, gracias por las risas y momentos divertidos, aunque no lo crean, han un sido una luz que quitaba mi oscuridad del camino

A mi director, Psi. Cl. Marco Vinicio Sánchez Salinas, le doy las gracias por la paciencia, dedicación y sobre todo por la atención prestada a mis dudas e incógnitas

Joan Fernando Freire Intriago

Agradecimiento

Quiero expresar mi agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, por brindarme la oportunidad de poder formarme profesionalmente en la carrera de Psicología Clínica.

A todos los docentes, por su paciencia, sus enseñanzas y guiarnos siempre por el buen camino, en especial al Psi. Cl. Marco Sánchez, la Psi. Cl. María Paula Torres y la Psi. Cl. Cindy Cuenca, por no solamente enseñarnos, si no también ayudarnos con ejemplos prácticos, a reflexionar y a cuestionarnos sobre nosotros mismos, para así poder ser buenos profesionales y sobre todo buenas personas

A mi director del trabajo de integración curricular, Psi. Cl. Marco Sánchez por sus conocimientos y motivación que lograron guiarme para el desarrollo del presente trabajo de integración curricular.

Joan Fernando Freire Intriago

Índice general

Portada.....	1
Certificación	2
Autoría	3
Dedicatoria.....	5
Agradecimiento	6
Índice general	7
Título	11
Resumen.....	2
Abstract.....	3
Introducción	4
Marco Teórico	6
CAPÍTULO 1: VIDEOJUEGOS.....	6
<i>Definición.....</i>	<i>6</i>
<i>Tipos de videojuegos.....</i>	<i>6</i>
<i>Ventajas y desventajas de los videojuegos.....</i>	<i>7</i>
<i>Clasificación por restricción de contenido.....</i>	<i>9</i>
CAPÍTULO 2: CONDUCTA AGRESIVA	10
<i>Definición.....</i>	<i>10</i>
<i>Factores de riesgo asociados a la agresividad</i>	<i>10</i>
<i>Tipos de conducta agresiva.....</i>	<i>12</i>
<i>Consecuencias de las conductas agresivas.....</i>	<i>15</i>
Metodología	17
ENFOQUE DE ESTUDIO	17
DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	17
TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	17
ÁREA DE ESTUDIO.....	17
POBLACIÓN.....	17
MUESTRA.....	17

CRITERIOS DE SELECCIÓN	18
<i>Criterios de inclusión:</i>	18
<i>Criterios De Exclusión:</i>	18
MÉTODO, TÉCNICA E INSTRUMENTO	18
PROCEDIMIENTO	18
<i>Fase 1</i>	19
<i>Fase 2</i>	19
<i>Fase 3</i>	19
<i>Fase 4</i>	19
Resultados	20
TABLA 1. OBJETIVO GENERAL: DETERMINAR LA EVIDENCIA CIENTÍFICA ACERCA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LAS CONDUCTAS AGRESIVAS DE LOS ADOLESCENTES	20
TABLA 2. OBJETIVO ESPECÍFICO 1. IDENTIFICAR EL NIVEL DE AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES QUE USAN VIDEOJUEGOS	26
TABLA 3. OBJETIVO ESPECÍFICO 2. IDENTIFICAR LOS TIPOS DE VIDEOJUEGOS QUE INCIDEN EN UNA CONDUCTA AGRESIVA EN LA ADOLESCENCIA	49
GUÍA INFORMATIVA	31
<i>Introducción</i>	31
<i>Justificación</i>	32
<i>Desarrollo</i>	33
TABLA 4. ESTRATEGIAS PARA UN USO SALUDABLE Y EQUILIBRADO DE LOS VIDEOJUEGOS	34
Discusión	36
Conclusiones	38
Recomendaciones	40
Bibliografía	41
Anexos	44

Índice de Tablas

TABLA 1. OBJETIVO GENERAL: DETERMINAR LA EVIDENCIA CIENTÍFICA ACERCA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LAS CONDUCTAS AGRESIVAS DE LOS ADOLESCENTES.....	20
TABLA 2. OBJETIVO ESPECÍFICO 1. IDENTIFICAR EL NIVEL DE AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES QUE USAN VIDEOJUEGOS.....	26
TABLA 3. OBJETIVO ESPECÍFICO 2. IDENTIFICAR LOS TIPOS DE VIDEOJUEGOS QUE INCIDEN EN UNA CONDUCTA AGRESIVA EN LA ADOLESCENCIA	49
TABLA 4. ESTRATEGIAS PARA UN USO SALUDABLE Y EQUILIBRADO DE LOS VIDEOJUEGOS	34

Índice de Anexos

Anexo 1. Informe de pertenencia.....	44
Anexo 2. Designación de director del Trabajo de integración curricular.....	45
Anexo 3. Diagrama de flujo PRISMA.....	46
Anexo 4. Figura del objetivo General.....	47
Anexo 5. Figura del objetivo específico 1.....	48
Anexo 6. Tabla de resultados del objetivo específico 2.....	49
Anexo 7. Certificado de traducción del resumen al idioma ingles.....	53

Título

Uso de Videojuegos y Conductas Agresivas en Adolescentes: Revisión Sistemática

Resumen

En la actualidad, el uso de videojuegos ha suscitado un creciente interés en su relación con las conductas agresivas en adolescentes. La popularidad de los videojuegos, especialmente aquellos con contenido violento, se ha debatido varias veces sobre su impacto en el comportamiento juvenil.

El propósito de esta investigación fue determinar la evidencia científica sobre el uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes. Se empleó un enfoque mixto no experimental, de corte transversal, realizando una revisión sistemática en las bases de datos Scielo, Pubmed, Dialnet y Redalyc en el período 2014 al 2024.

Los resultados del estudio destacan que la agresividad no depende exclusivamente del contenido violento de los videojuegos, sino de factores, moderadores personales y contextuales. Los estudios revisados indican que no hay un nivel exacto de agresividad que generen los videojuegos, algunos sugieren que dependen de factores personales, metodológicos y factores contextuales como la competencia. Se identificaron videojuegos con contenido violento y competitivo, en particular aquellos que promueven enfrentamientos, estos están más asociados con conductas agresivas en adolescentes. Además, se observó que factores como la duración del juego y la frecuencia también contribuyen a esta relación.

En respuesta a estos hallazgos, se diseñó una guía informativa dirigida a padres, educadores y adolescentes, con el propósito de proporcionar recomendaciones sobre el uso saludable de videojuegos y estrategias para mitigar posibles efectos negativos en el comportamiento. La guía incluye información sobre cómo seleccionar juegos apropiados y cómo manejar el tiempo de juego de manera efectiva

Palabras clave: juegos digitales, actitudes agresivas, comportamiento de adolescentes

Abstract

Currently, the use of video games has attracted increasing interest in their relationship with aggressive behaviour in adolescents. The popularity of video games, especially those with violent content, has been debated several times about their impact on youth behaviour.

The purpose of this research was to determine the scientific evidence on the use of video games and aggressive behaviour in adolescents. A mixed non-experimental, cross-sectional, non-experimental approach was used, conducting a systematic review in the Scielo, Pubmed, Dialnet and Redalyc databases from 2014 to 2024.

The findings of the study highlight that aggressiveness does not depend exclusively on the violent content of video games, but on personal and contextual moderating factors. The studies reviewed indicate that there is no exact level of aggression generated by video games, with some suggesting that it depends on personal, methodological and contextual factors such as competition. Video games with violent and competitive content, particularly those that promote confrontation, were identified as being more associated with aggressive behaviour in adolescents. In addition, factors such as game duration and frequency were also found to contribute to this relationship.

In response to these findings, an information guide aimed at parents, educators and adolescents was designed to provide recommendations on the healthy use of video games and strategies to mitigate possible negative effects on behaviour. The guide includes information on how to select appropriate games and how to manage play time effectively.

Keywords: digital games, aggressive attitudes, adolescent behavior.

Introducción

En la última década, los videojuegos han experimentado un crecimiento exponencial en popularidad, convirtiéndose en una de las formas de entretenimiento más comunes entre los adolescentes. Esta expansión ha suscitado un debate significativo en la comunidad académica y entre el público general sobre los posibles efectos de los videojuegos, especialmente aquellos con contenido violento, en el comportamiento de los jóvenes. A medida que los videojuegos se integran cada vez más en la vida cotidiana de los adolescentes, es crucial examinar cómo estos medios pueden influir en su desarrollo psicológico y social.

El auge de los videojuegos en las últimas décadas ha suscitado un interés creciente en la comunidad académica respecto a su impacto en el comportamiento de los adolescentes. En particular, se ha debatido ampliamente la posible relación entre el uso de videojuegos violentos y el aumento de conductas agresivas en los jóvenes. Según Anderson y Bushman (2001), la exposición repetida a contenidos violentos en los videojuegos puede aumentar la agresividad en los jugadores, al desensibilizarlos ante la violencia y fomentar pensamientos, emociones y comportamientos agresivos.

A pesar de estos hallazgos, otros investigadores han cuestionado la existencia de una relación directa y significativa entre videojuegos violentos y agresividad. Ferguson y Kilburn (2010) sostienen que los efectos de los videojuegos violentos en la agresividad son, en su mayoría, triviales y que otros factores, como el entorno familiar y las características personales, juegan un papel más determinante en el desarrollo de conductas agresivas. Del mismo modo, Przybylski y Weinstein (2019) argumentan que la relación entre videojuegos y comportamiento agresivo es mucho más compleja y mediada por múltiples variables, incluyendo el contexto social y el estado emocional del jugador.

De este modo, el presente trabajo de investigación se centra en el uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes, con el objetivo de analizar de manera integral la relación entre el consumo de videojuegos y la manifestación de conductas agresivas en la adolescencia. Este estudio identifica las variables que influyen en el comportamiento agresivo de los jóvenes, así como los factores contextuales que pueden moderar esta relación.

Esta revisión sistemática se divide en los siguientes capítulos: el primero de ellos en un marco teórico acerca de las variables del estudio. El capítulo dos, establece la metodología a utilizar en la investigación, en el tercer capítulo se evidencian los resultados, así como la

discusión, conclusiones y recomendaciones. Por último, se diseñó una guía informativa que brinda estrategias para un uso saludable y equilibrado de los videojuegos

Marco Teórico

Capítulo 1: Videojuegos

Definición

Un videojuego es una aplicación interactiva diseñada para el entretenimiento, que, mediante el uso de dispositivos de control, posibilita la simulación de diversas experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Los videojuegos se distinguen de otras formas de entretenimiento, como el cine, debido a que poseen una naturaleza interactiva, lo que significa que los usuarios deben participar activamente con el contenido. Esta interacción se logra mediante el uso de un controlador (también llamado gamepad o joystick), a través del cual los jugadores envían comandos al dispositivo principal (ya sea una computadora o una consola especializada), y estos comandos se reflejan en la pantalla mediante el movimiento y las acciones de los personajes (Marcy Lancheros et al., 2014).

Tipos de videojuegos

El análisis de la clasificación de videojuegos se enfrenta a dificultades debido a su gran variedad temática y formal, lo que dificulta la precisión y exhaustividad en la definición de cada género. Se identifican distintos tipos de videojuegos en donde cada género tiene objetivos y características particulares, dentro de ellos tenemos (Nuñez Barriopedro et al., 2020)

Para Fencott et al. (2012) los videojuegos se clasifican en:

Aventura

Se centran en la exploración y la resolución de puzzles, generalmente con una narrativa envolvente.

Puzzles

Enfocados en la resolución de problemas y desafíos mentales, como rompecabezas y juegos de lógica.

Shooter

Enfocados en el combate con armas de fuego, requieren precisión y reflejos rápidos para vencer a los enemigos.

Carreras

Competencias de velocidad en vehículos, ya sea en pistas reales o ficticias, con un énfasis en la habilidad de conducción.

RPG (Role-Playing Game)

Los jugadores asumen roles de personajes en un mundo ficticio, desarrollando habilidades y progresando en una historia.

Combate

Juegos centrados en combates cuerpo a cuerpo contra múltiples enemigos, generalmente con progresión a través de niveles.

Simulación

Simulan actividades del mundo real, como la gestión de una ciudad, volar un avión o cultivar una granja.

Acción

Enfocados en el combate y la habilidad del jugador, a menudo con enemigos y obstáculos a vencer en tiempo real.

Deportes

Recrean experiencias deportivas, desde fútbol y baloncesto hasta deportes extremos y olímpicos.

Plataformas

Los jugadores deben saltar entre plataformas y evitar obstáculos, con niveles que requieren precisión y timing.

Estrategia

Requieren planificación y toma de decisiones, ya sea en tiempo real o por turnos, para alcanzar objetivos específicos.

Ventajas y desventajas de los videojuegos

Ventajas

Los videojuegos han evolucionado de simples pasatiempos a potentes herramientas de educación y desarrollo personal. En el contexto actual, no solo se han consolidado como una forma de entretenimiento de gran relevancia, más allá de la diversión que estos te brindan, los videojuegos ofrecen una amplia gama de beneficios, que abarcan ventajas significativas (Nuñez et al., 2020)

Para Reyes et al (2014) los videojuegos ayudan a reducir el estrés y permiten combatir la monotonía de las personas, de esta forma. Así es como los videojuegos fomentan el desarrollo de habilidades físicas y mentales: mejoran la coordinación mano-ojo, estimulan diversas áreas de la corteza cerebral y ejercitan la capacidad de comprensión y procesamiento de situaciones complejas. De este modo, el jugador experimenta un gran nivel de placer y disfrute, lo que hace esencial analizar y aprovechar el potencial de los videojuegos como herramienta educativa.

Resulta fundamental destacar que los videojuegos influyen sobre aquella parte de la población que la consume, en especial los adolescentes. Es importante considerar que, en la mayoría de los videojuegos, las personas forman un pensamiento lógico, construyen roles y actitudes, con la ventaja de proveer al jugador la práctica de planear y anticipar las consecuencias de acciones específicas, fomentando en él la búsqueda y el análisis, la memorización y el dominio de varios controles (Nuñez Barriopedro et al., 2020)

Existen otros estudios que indican que, mediante el uso de videojuegos, las personas pueden llegar a mejorar su motivación y su nivel de autoestima, esto se da porque aumenta la sensación de logros en los videojuegos, lo que les transmite el deseo de mejorar más y confiar en si mismos crea en los jugadores (Caño Mañas et al., 2017).

Desventajas

Los videojuegos han sido objeto de controversia y debate en cuanto a sus impactos positivos y negativos en los jugadores, especialmente en niños y adolescentes. Si bien ofrecen entretenimiento y pueden tener beneficios cognitivos y sociales, también tienen sus desventajas. Explorar estas desventajas puede ayudar a comprender mejor cómo abordar los desafíos asociados con el uso excesivo o inadecuado de los videojuegos. (Vásquez, 2016)

En el caso de los videojuegos violentos son un ejemplo muy claro de que pueden llegar a representar ciertos perjuicios debido al contenido que se presenta, tales como escenas de asesinatos, imágenes de sangre y violencia extrema pueden ser perjudiciales para algunas personas, especialmente para niños y adolescentes, quienes pueden sufrir un fuerte impacto emocional. En este contexto, los videojuegos utilizan tecnología que permite una inmersión total del usuario, como ofrecer la experiencia de herir o matar a un oponente y sumergirlo en el entorno del juego a través de la perspectiva de un "arma". (Morrison et al., 2021)

Existe evidencia que el uso excesivo y persistente de los videojuegos violentos puede llegar a reducir los niveles de empatía en los jóvenes y a su vez aumentar la agresividad en ellos. Este

tipo de videojuegos tiene la probabilidad de ocasionar un efecto negativo en la socialización con otros pares, al no desarrollar correctamente un sentido de pertenencia o algo similar (Brenes y Pérez, 2015).

Clasificación por restricción de contenido

La Asociación de Software de Entretenimiento (1994) clasifica a los videojuegos por restricciones de contenido y edad en siete categorías, las cuales son:

Todos. El contenido por lo general es apto para todas las edades.

Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.

Todos +10. El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos

Adolescentes. El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.

Maduro +17. El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.

Solo adultos +18. El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más.

Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.

Aun sin calificar. No se ha asignado una calificación final de ESRB. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico (por ejemplo, el que viene cerrado en la caja) que se espera que tenga una clasificación de ESRB y debe ser sustituida por una clasificación de juego una vez que se haya asignado.

Aun sin calificar +17. Aún no tiene asignada una clasificación final de ESRB, pero se prevé que sea MADURO +17. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico (por ejemplo, el que viene cerrado en caja) que se espera que tenga una clasificación de ESRB y debe ser sustituida por una calificación de juego una vez que se haya asignado.

Capítulo 2: Conducta Agresiva

Definición

La agresividad es un concepto que tiene su origen en la biología, lo cual lo vincula a un instinto y sentido de territorialidad. Podría decirse que la agresividad es un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con una intensidad que es variable, desde las expresiones verbales y gestuales hasta la agresión física. (Barbero, 2018)

Entendemos como conductas agresivas a los actos de violencia caracterizadas por provocar daños intencionados a una persona sea dicho acto directo o indirecto. Aunque antes estaba tradicionalmente asociada únicamente a la violencia física, la agresión no tiene porqué limitarse a ella o incluso es posible que no exista en el acto de agresión un elemento físico.

Los daños provocados pueden sea a nivel físico, psicológico, sexual, patrimonial o simbólico, y pueden suponer una serie de graves efectos sobre la salud o integridad de la persona víctima (Rosario, 2011)

Factores de riesgo asociados a la agresividad

Los factores de riesgo son condiciones o características que aumentan la probabilidad de que una persona desarrolle una enfermedad, trastorno o se vea involucrada en conductas perjudiciales. Estos factores no son causas directas, pero su presencia puede incrementar la posibilidad de resultados negativos en un individuo o grupo. (Senado, 1999)

Los factores de riesgo relacionados a la agresividad son características, condiciones o experiencias que aumentan la probabilidad de que una persona desarrolle conductas agresivas. Estos factores pueden ser diversos y los podemos clasificar en tres categorías, las cuales son:

Factores sociales

En el ámbito social, según Delgado (2017) nos menciona que uno de los factores sociales asociados a la agresividad suele ser el predominio en los hombres de los roles culturales de fuerza, poder y dominio, se infiere que en los hombres hay mayor habituación de la conducta de agresividad y violencia, ante un carácter común y aceptable en ellos dentro de la cultura latinoamericana, por lo tanto, al asumir la agresividad como una parte esperada de su rol social, los hombres podrían tender a subestimar la agresividad de sus experiencias y acciones, y, como resultado, al informar sobre estas, podrían minimizar la presencia de agresividad.

Por otro lado, tanto en los hombres como en las mujeres hay factores asociados a los sistemas sociales, como la familia, la escuela y el barrio, cuando se caracterizan por una dinámica relacional agresiva, pues pueden impactar negativamente en la conducta de quienes le conforman. En línea con las teorías del aprendizaje social, se sugiere que la conducta de una persona se ve influenciada por la observación y el modelamiento. Esto implica que la cultura y las conductas comunes en el entorno de la persona afectan su patrón de comportamiento. (Bouquet et al., 2019)

Factores psicológicos

Dentro del ámbito psicológico (Arroyo y Choliz, 2019) nos dicen que Las mujeres reportaron con mayor frecuencia factores de riesgo asociados con la agresividad en comparación con los hombres. Esto podría explicarse, según algunos, por una mayor propensión a experimentar estados emocionales negativos, lo cual se refleja en las altas tasas de prevalencia de trastornos mentales afectivos y de ansiedad entre ellas. Por lo tanto, se reconoce que no solo hay una tendencia a nivel emocional, sino que esta muestra de mujeres también muestra una mayor prevalencia de conductas negativas relacionadas con la gestión emocional, específicamente conductas agresivas.

Adicionalmente (Socastro y Jimenez, 2019) nos enseñan que en gran parte de los adolescentes se pudo observar una alta incidencia de deseos de venganza y desconfianza hacia los demás, junto con una notable tendencia a considerar la agresividad como una forma de hacer justicia. Esto se puede vincular con la presencia de pensamientos irracionales que valoran en exceso la agresividad como una respuesta adecuada ante interacciones sociales frustrantes, y sugieren una tendencia a atribuir a factores externos la causa de los eventos. Asimismo, la alta frecuencia en el uso del estilo evitativo como estrategia para enfrentar problemas refleja la dificultad que tienen los adolescentes para encontrar soluciones directas a sus problemas, prefiriendo en su lugar alternativas disfuncionales de tipo emocional, entre las que se incluye la agresividad.

Factores biológicos

Los factores biológicos también juegan un papel crucial, Lorenz y Leyhausen (1985), piensan que el comportamiento animal forma gran parte de nuestras acciones o actitudes, y que nacemos con la predisposición de agresividad debido a que nuestros antecesores tuvieron que ser agresivos para poder sobrevivir. Estos autores tienen en cuenta que no se vive en el mismo entorno,

por lo cual mencionan que estas acciones se deberían entenderse por instintivas ante algún tipo de estímulo frente a situaciones biológicas.

También existe la llamada agresión impulsiva, que es generalmente una respuesta inmediata a un estímulo del medioambiente. Para Stahl (2014) este tipo de violencia puede reflejar “una hipersensibilidad emocional y una percepción exagerada de las amenazas, lo que puede ir ligado a un desequilibrio entre los controles inhibidores corticales de arriba-abajo y los impulsos límbicos de abajo-arriba”

Tipos de conducta agresiva

Las agresiones pueden clasificarse de diversas maneras según diferentes criterios y descripciones.

Para Castellero (2018), las agresiones se pueden categorizar de la siguiente forma:

Según su naturaleza

Existen múltiples maneras de clasificar los diferentes tipos de agresiones existentes. Una de las más habituales es la que tiene en cuenta la naturaleza de la agresión, las cuales son:

Agresión directa

La agresión directa está conformada por el agresor y la víctima (agredido), donde existen amenazas verbales, manipulación, intimidación. Se denomina agresión directa a todo aquel tipo de agresión que se realiza de forma perceptible para la persona agredida, tanto si es a nivel físico como psicológico. Generalmente la víctima es completamente capaz de identificar a su agresor. A partir de la adolescencia, tiende a ser más frecuente en varones.

Agresión física

Todo aquel acto que supone la causación voluntaria e intencional de un daño directo generado a través de cualquier medio físico y con capacidad para generar daños corporales a la persona agredida. Las lesiones provocadas pueden ser temporales o permanentes y aparecer tanto a corto como a largo plazo, con consecuencias que pueden llegar incluso a ser mortales. La agresión física tiende a estar más asociada al sexo masculino.

Agresión psicológica y verbal

Se entiende como tal a todo aquel conjunto de actos y acciones que, si bien no generan un daño a nivel físico, sí provocan o pretenden provocar en la persona que padece la agresión algún tipo de daño mental o emocional. Esta puede incluir insultos, burlas y desvalorizaciones, en este

sentido, este tipo de violencia directa suele estar más repartido entre los sexos. Estadísticamente, es uno de los más practicados por mujeres.

Agresión sexual

Tipo de agresión en que la parte agresora fuerza o coacciona a la parte agredida a mantener algún tipo de contacto sexual (exista o no penetración) o bien privándole de la libertad para decidir. Incluye tanto violaciones como toqueteos, empujones o retirada del preservativo sin consentimiento/conocimiento del hecho. Aunque en los últimos años han aumentado los casos femeninos, la mayor parte de los agresores sexuales son varones.

Agresión indirecta

Se entiende como agresión indirecta a todo aquel acto de agresión que se lleva a cabo de manera indirecta, provocando daños y perjuicios al agredido de forma anónima (si bien este puede reconocer al agresor). Este tipo de ataque se va extendiendo cada vez más, y resulta el más frecuente en mujeres a partir de la adolescencia, tanto a nivel académico como laboral. Incluye la difusión de rumores y calumnias, anónimos o publicación de webs y mensajes negativos

Agresión relacional

Forma de agresión indirecta basada en dañar las relaciones de otros a través de manipulaciones y exclusión de grupo. Suele ser de tipo verbal o psicológico.

Agresión cibernética

Este tipo de agresión está incluida en grupos anteriores como los directos e indirectos, la agresión cibernética tiene como principal característica distintiva el hecho de que se emplean para ello las tecnologías de la información y la comunicación. A través de ella nos podemos encontrar con ataques en las redes sociales, suplantaciones de identidad, coacciones, robo de cuentas, publicaciones difamatorias, grabaciones no consentidas (incluyendo la de posibles agresiones llevadas a cabo con la víctima), etc.

Agresión patrimonial

Este tipo de agresión se basa en la destrucción o el daño sobre las posesiones de la persona agredida. También puede observarse su sustracción o usurpación. Puede o no ir dirigida a generar daño al sujeto agredido, especialmente si dichas posesiones son de alto valor emocional o conseguirlos ha supuesto un gran esfuerzo. En realidad, puede ser tanto indirecta como directa (pues la destrucción puede producirse de manera encubierta o no).

Agresión simbólica

Tipo de agresión indirecta caracterizada por el hecho de que el ataque no se realiza directamente sobre la víctima, sino sobre elementos que simbolizan aspectos vinculados a él o ella tales como religión, política, orientación sexual o nacionalidad.

Según su objetivo

Existen tipos de agresiones según en función del objetivo que persigan

Agresión hostil

Este tipo de agresión hace referencia a toda aquella acción dirigida principalmente a infligir algún tipo de daño a una persona, de modo que el daño es el objetivo principal del agresor.

Agresión instrumental

En esta ocasión, el acto agresivo no tiene por objetivo generar un daño a la persona agredida, no siendo el sufrimiento o malestar del otro lo pretendido, sino que lo que motiva el ataque es la obtención de algún tipo de ganancia o beneficio de dicho ataque. Un ejemplo puede ser la ganancia económica, la aprobación social o la adquisición de una posición de dominancia y poder.

Agresión inducida

Se trata de un tipo de acto agresivo en que el agresor actúa movido por otras personas o por factores como el miedo o el intento de escapar de alguna situación altamente aversiva

En función de la víctima

También pueden observarse diferentes tipos de agresión en función de quién es la persona a quien se dirige el acto de violencia.

Agresión autoinfligida

Se denomina como tal todo aquel acto de agresión en la que la persona víctima de esta es la misma que provoca la agresión. Es decir, es un ataque hacia uno mismo que puede venir motivado por gran cantidad de causas. En ella se puede incluir las autolesiones causadas por personas con diferentes patologías o el suicidio.

Agresión interpersonal

Se trata del tipo de agresión más clásico y conocido, en que una persona inflige daños y perjuicios a otra de forma voluntaria.

Agresión colectiva

Tipo de agresión caracterizada por realizarse de manera intergrupala, atacando un colectivo a otro. El objetivo de la agresión puede ser variable, en muchos casos existiendo odio,

estigmatización e intentos de eliminar al otro grupo. En este tipo de agresión podríamos incluir sucesos tan graves como los genocidios

Según el contexto en que se produce

Otra posible clasificación de las agresiones puede provenir del contexto en el cual se producen. En este sentido, podemos encontrarnos entre otras con las siguientes

Agresión intrafamiliar y de pareja

Este tipo de agresiones interpersonales puede ser separada del resto por el hecho de que tiene la característica de producirse dentro de una misma familia o entre personas que en principio mantienen una vinculación afectiva. La violencia intrafamiliar puede tomar muchas formas, siendo principalmente de tipo directo ya sea a nivel de agresión física, psicológica o incluso sexual.

Agresión en el ámbito laboral

Todo aquel acto de agresión producida en el contexto de trabajo. Podemos incluir en ello la presencia de agresiones físicas, verbales o incluso sexuales entre empleados con el mismo rango o las que se producen aprovechando la diferencia de rango y posición dentro de la empresa.

Agresión en la escuela

En esta ocasión hacemos referencia a los actos de agresión llevados a cabo en el ámbito académico entre estudiantes o entre estudiantes y docentes. Podemos observar entre otras la presencia de bullying.

Consecuencias de las conductas agresivas

Las conductas agresivas pueden tener una amplia gama de efectos y consecuencias tanto para el individuo que las manifiesta como para aquellos que están a su alrededor.

La agresividad varía de intensidad y puede generar serias consecuencias en la esfera biopsicosocial del individuo, dificultando sus relaciones, su convivencia y su interacción con el resto de la sociedad. Estos efectos o consecuencias se pueden describir como:

Dentro del contexto escolar

El acoso escolar es una forma de violencia que se manifiesta específicamente en el ámbito educativo. Por lo tanto, las consecuencias y el impacto en los roles de víctima, agresor y grupo observador son similares a los encontrados en estudios sobre violencia y conducta agresiva. Numerosas investigaciones revelan que tanto las víctimas como los agresores suelen experimentar

situaciones de exclusión y rechazo social. Nuevas investigaciones muestran que los efectos negativos de los comportamientos agresivos afectan a todos los involucrados o testigos. Sin embargo, generalmente es la víctima quien sufre las peores consecuencias. La victimización constituye un grave obstáculo para el adecuado desarrollo psicológico y emocional del niño. Los estudiantes que son víctimas de acoso escolar son más propensos a presentar síntomas psicósomáticos y trastornos psiquiátricos que sus compañeros (Barbero, 2018)

Transmisión generacional de la agresión

Para Alzqueta (2018), Gran parte de la violencia actual ocurre dentro del ámbito familiar. Existe cierta evidencia de que el maltrato físico hacia los hijos se transmite de generación en generación, lo que perpetúa el llamado ciclo de la violencia. Esta transmisión ha sido reconocida casi desde el inicio de los estudios sobre el síndrome del niño maltratado. Las personas expuestas a la agresión durante su desarrollo tienden a exhibir comportamientos agresivos en el futuro.

En este contexto, es probable que los niños que sufren violencia en sus hogares adopten conductas violentas y agresivas. De hecho, los adultos violentos suelen haber crecido en hogares conflictivos y abusivos, en mayor medida que en las familias actuales que optan por el divorcio o los hogares monoparentales. La ausencia de un modelo paterno adecuado contribuye a una baja autoestima y dificulta la capacidad de controlar los impulsos agresivos. (Gámez-Guadix et al., 2012)

Abuso infantil

El abuso infantil es otra posible consecuencia de la conducta agresiva. Las personas que maltratan a sus hijos suelen ser aquellas que, con mayor probabilidad, fueron maltratadas por sus propios padres durante su infancia. Los padres que recibieron castigos físicos frecuentes en su juventud tienen más tendencia a agredir severamente a sus hijos. (Sozzi et al, 2015)

Metodología

Enfoque de estudio

Esta investigación se llevará a cabo con un enfoque mixto. Según Hernández Sampieri et al. (2014), este tipo de enfoque es una combinación de los enfoques cualitativo y cuantitativo en un solo estudio o serie de estudios. Este enfoque busca aprovechar las fortalezas de ambos métodos y compensar sus limitaciones

Diseño de investigación

Se optó por un diseño de investigación no experimental, esto implica que se va a observar fenómenos o acontecimientos ya existentes en su contexto natural, para después analizarlos sin que el investigador altere o manipule alguna variable de la investigación (Omar Ponce, et al., 2018).

Tipo de investigación

La investigación fue de corte transversal, debido a que este tipo de investigación recopila y analiza datos de evidencia y literatura científica, variables de interés, todo esto en un determinado periodo de tiempo, durante el 2014 hasta el 2024 (Milena Rodríguez et al., 2018).

Área de estudio

Población

La población está conformada por 49 fuentes relacionadas con el uso de videojuegos y conductas agresivas en los adolescentes, esta búsqueda bibliográfica recopiló información de fuentes primarias y secundarias de artículos científicos, trabajos de investigación, libros. En esta exploración se utilizó base de datos tales como: Scielo, Pubmed, Dialnet y Redalyc con el fin de obtener suficiente información científica para el tema.

Muestra

Para la selección de artículos, se empleó la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, escogiendo los documentos mediante la aplicación de criterios de inclusión y exclusión.

Criterios de selección

Criterios de inclusión:

- Publicaciones registradas en inglés y español
- Estudios que tengan información para concretar los objetivos establecidos en la investigación.
- Artículos con texto completo.
- Artículos de libre acceso.
- Artículos publicados a partir del año 2014 hasta 2024

Criterios de Exclusión:

- Estudios experimentales
- Literatura gris
- Estudios que no guarden relación con el tema de investigación.
- Artículos publicados fuera del periodo previsto.
- Investigaciones duplicadas

Método, técnica e instrumento

La investigación se dio mediante la síntesis bibliográfica lo que facilito escoger, revisar y sintetizar información para la investigación sobre el uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes

Se uso la técnica de la sistematización bibliográfica, ya que esta herramienta facilita la organización estructurada de la información que tenemos que recopilar mediante la obtención de los diferentes artículos científicos.

Se implementó el diagrama de flujo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analysis). Según Matthew J. et al. (2020) este diagrama se desarrolló para ayudar a los autores de revisiones sistemáticas a documentar de manera transparente el porqué de la revisión, qué hicieron los autores y qué encontraron.

Procedimiento

El proceso de revisión bibliográfica se llevó a cabo en varias fases para asegurar un análisis exhaustivo del uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes, utilizando una muestra de 25 artículos seleccionados de bases de datos académicas.

Fase 1

Se realizó una búsqueda sistemática en las bases de datos Scielo, Redalyc, Google Académico, abarcando el periodo de 2014 a 2024, se empleó las palabras “Videojuegos”, “Conductas agresivas” “Agressive Behaviors” “Videogames” y se eligieron los documentos con más información importante con respecto al tema

Fase 2

Se aplicó la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia para la selección de la muestra. Cada artículo fue filtrado según el año de la publicación y el tema relacionado al uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes.

La información recopilada se organizó de manera sistemática para facilitar el análisis de los datos

Fase 3

Con la información extraída y organizada, se creó una red de datos donde se organizó toda la información de los estudios cuantitativos y cualitativos relacionados con el objetivo general y los dos objetivos específicos.

Fase 4

Para dar respuesta al objetivo específico 3, se diseñó una guía informativa con el fin proporcionar estrategias para un uso saludable y equilibrado de los videojuegos. Posterior a ello, se elaboró la discusión de los resultados, se tomando en cuenta la información de las tablas. Finalmente, se realizaron las conclusiones y recomendaciones en función a los resultados obtenidos de la investigación

Resultados

Tabla 1.

Objetivo general: *Determinar la evidencia científica acerca del uso de videojuegos en las conductas agresivas de los adolescentes*

Autor/es, revista, año	País	Tipo de estudio	Sujetos y origen	Resultados
Guevara et al., Revista Hacedor, 2021.	Perú	Descriptivo correlacional	49 estudiantes de primer año de secundaria (11-12 años) de la Institución Educativa Pimentel Algarrobos, Chiclayo, Perú	El 55% de los estudiantes mostró un uso normal de videojuegos, el 43% tuvo una adicción leve, y solo el 2% mostró adicción moderada. En términos de agresividad, el 57% mostró un nivel muy bajo, y el 43% mostró niveles bajos de agresividad.
Condor, F., Universidad César Vallejo, 2019.	Perú	Descriptivo correlacional	300 estudiantes de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales en Comas, Perú	Se encontró una relación directa débil ($Rho = 0.261$, $p < 0.05$) entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad. Los estudiantes de sexo masculino mostraron mayor tendencia a la agresividad (57.8%), y los de 5to de secundaria presentaron niveles más altos de agresividad (37.7%).
Rojas y Castro., Journal of Sport and Health Research, 2020	España	Descriptivo de corte transversal	530 escolares (43,6% chicos y 56,4% chicas) de 10 a 12 años de Granada, España	Se encontró que los escolares que tienen problemas con el uso de videojuegos presentan mayores niveles de agresividad tanto relacional como manifiesta. Aquellos que practican actividad física tienen menos problemas con los videojuegos y muestran menos conductas agresivas. Además, los estudiantes con problemas severos con los videojuegos tienen una mayor probabilidad de sufrir victimización.
Vara, R., Acta Psicológica Peruana, 2017	Perú	No experimental, transversal	306 estudiantes de secundaria de dos colegios privados en Villa María del Triunfo, Lima, Perú, entre 13 y 17 años.	Se encontró una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ($\rho = 0.268$, $p < 0.001$) entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Los hombres mostraron mayor agresividad verbal, mientras que las mujeres mostraron mayor hostilidad. El grupo de 16 años presentó mayor agresividad física, y el quinto grado de secundaria presentó mayor rango promedio en agresividad general.

Reyes et al., Tecnología Educativa Revista CONAIC, 2020	México	Experimental con grupos de control	16 estudiantes universitarios del Centro de Ciencias Básicas de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México. Distribución: 14 hombres y 2 mujeres, con edades entre 19 y 24 años.	Se encontró que no hubo correlación significativa entre la exposición a videojuegos violentos y comportamientos agresivos. La prueba de correlación de Pearson dio un coeficiente de 0.305, indicando que los videojuegos violentos no fueron un factor detonante de agresividad. Sin embargo, se identificaron algunos casos aislados en los que los videojuegos violentos incrementaron significativamente los niveles de agresividad en algunos participantes.
Ramón et al., Revista Complutense de Educación, 2018.	España	Descriptivo de corte transversal	519 escolares de educación primaria, de la provincia de Granada, España, con edades entre 10 y 13 años ($M = 11.77 \pm 1.19$).	Se encontraron correlaciones positivas entre el uso problemático de videojuegos y la agresividad manifiesta, relacional y victimización física y verbal. Aquellos estudiantes que usaban videojuegos de acción y rol, que incluyen contenido violento, mostraron mayores niveles de agresividad manifiesta y victimización relacional. Los participantes con problemas severos con los videojuegos presentaron las puntuaciones más altas en todas las categorías de agresividad y victimización.
Márquez et al., International Journal of Developmental and Educational Psychology, 2023	México	Correlacional, de corte transversal	216 adolescentes (98 hombres y 118 mujeres) de secundaria, entre 12 y 15 años, en Colima, México.	Se encontraron correlaciones positivas y significativas entre el uso de videojuegos violentos como Fortnite, Free Fire, y Call of Duty, y los niveles de agresividad proactiva y reactiva en adolescentes. Las mujeres mostraron niveles más altos de agresividad reactiva en comparación con los hombres. El tiempo dedicado a los videojuegos también se correlacionó positivamente con la agresividad, especialmente en el caso de Free Fire y Call of Duty.
Dorantes y Molina, Revista Mexicana de Investigación en Psicología, 2016	México	Correlacional, ex post facto	202 adolescentes (92 hombres, 110 mujeres) con edades de 12 a 15 años, estudiantes de secundaria en Cuernavaca, Morelos, México.	No se encontró una relación significativa entre el uso de videojuegos y la percepción de la violencia en el entorno de los adolescentes. El análisis indicó que el tiempo dedicado a los videojuegos no afectó la percepción de la violencia en su hogar, colonia o ciudad. Se concluyó que otros factores contextuales, como la violencia en el hogar, influyen más en la percepción de la violencia en general.

Dorantes, G., Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica, 2017	México	Cuantitativo, no experimental, ex post facto	549 adultos jóvenes, con una media de edad de 20.66 años, provenientes de Cuernavaca, México	Se encontró que el uso prolongado de videojuegos violentos está relacionado con una mayor percepción de violencia en el entorno. La frecuencia de juego de videojuegos violentos predice significativamente la percepción de violencia en el hogar, colonia y ciudad. Además, el nivel educativo se asocia con una menor preferencia por videojuegos violentos.
Mena y Guerrero, Revista Iberoamericana de Enfermería Comunitaria, 2023	España	Estudio descriptivo transversal	50 adolescentes entre 12 y 18 años de la Escuela Deportiva de San Marcelino, Escuela Deportiva de Mislata y el Colegio de la Devesa de Carlet, Valencia, España.	Los videojuegos no aumentaron el comportamiento agresivo con el tiempo, pero sí se encontró una relación significativa entre el uso de videojuegos y la aparición de enfados o molestias durante el juego. Los adolescentes pasaban más tiempo jugando videojuegos como medio de evasión y le daban mayor importancia al tiempo dedicado a los videojuegos, llegando a dejar de salir con sus amigos para seguir jugando.
Montag et al., Biological Psychology, 2011	Alemania	Experimental con neuroimagen (fMRI)	28 participantes, jugadores frecuentes de videojuegos violentos	Se encontró que el juego excesivo de videojuegos violentos reduce la actividad cerebral en respuesta a estímulos emocionales, lo que sugiere una desensibilización emocional en los jugadores
Gao et al., Frontiers in Psychology, 2017	China	Estudio con fMRI	28 jugadores masculinos con exposición prolongada a videojuegos violentos	No se encontró evidencia de que la exposición prolongada a videojuegos violentos desensibilice a los jugadores ante el dolor de los demás, lo que sugiere que su capacidad empática no se ve afectada significativamente
Hummer et al., Biological Psychology, 2019	Estados Unidos	Experimental con fMRI	28 hombres jóvenes, con una media de edad de 25 años, divididos en dos grupos: uno que jugó videojuegos violentos durante dos semanas y un grupo de control que no jugó.	Se observó una disminución significativa en la actividad cerebral de las áreas prefrontales, responsables del control de impulsos y la regulación emocional, en los sujetos que jugaron videojuegos violentos. Esto sugiere que el uso prolongado de videojuegos violentos puede alterar la función cerebral relacionada con la regulación del comportamiento y las emociones
Szyck et al., Brain Imaging and Behavior, 2017	Alemania	Estudio con fMRI	28 jóvenes adultos masculinos, divididos en dos grupos: jugadores frecuentes de videojuegos violentos y un grupo	El estudio no encontró evidencia de que los usuarios frecuentes de videojuegos violentos muestren desensibilización emocional. No hubo diferencias significativas en las respuestas empáticas, ni a nivel conductual ni en la actividad cerebral medida por fMRI,

			de control sin experiencia en videojuegos violentos.	entre los jugadores de videojuegos violentos y el grupo de control
Krönke et al., Social Cognitive and Affective Neuroscience, 2019	Alemania	Experimental con fMRI	46 participantes (23 hombres y 23 mujeres), divididos en dos grupos: uno expuesto a videojuegos violentos y otro a videojuegos no violentos.	El estudio encontró que la exposición aguda a videojuegos violentos no mostró un efecto significativo sobre los marcadores neurocognitivos de empatía. Aunque los participantes que jugaron videojuegos violentos mostraron una leve disminución en la preocupación empática, no hubo diferencias significativas en la actividad cerebral relacionada con la empatía emocional cuando se comparó con el grupo de videojuegos no violentos
Lengersdorff et al., eLife, 2023	Austria y Suecia	Experimental, utilizando fMRI	89 hombres adultos, con poca o ninguna experiencia previa con videojuegos violentos.	El estudio encontró que jugar videojuegos violentos no tuvo un efecto significativo sobre la empatía o las respuestas emocionales ante la violencia real. Los participantes del grupo que jugó videojuegos violentos no mostraron diferencias notables en la activación cerebral, ni en las áreas relacionadas con la empatía, en comparación con los del grupo de control que jugó una versión no violenta. Estos resultados sugieren que, bajo condiciones controladas y a corto plazo, los videojuegos violentos no reducen la empatía
Miedzobrodzka et al., Psychology of Popular Media, 2022	Países Bajos	Estudio con potenciales evocados (ERP)	40 participantes, jugadores frecuentes y no jugadores de videojuegos violentos.	Se descubrió que los jugadores habituales de videojuegos violentos mostraron una menor activación cerebral en respuesta a imágenes de dolor en comparación con los no jugadores. Sin embargo, esta reducción en la respuesta no implica que los jugadores de videojuegos violentos tengan menos empatía en la vida real. Los hallazgos sugieren que los jugadores podrían estar desensibilizados a los estímulos violentos en entornos virtuales, pero no necesariamente en situaciones del mundo real
Szycik et al., Psychology of Popular Media, 2020	Alemania	Experimental con fMRI	56 adolescentes varones, de entre 12 y 16 años.	El estudio utilizó una tarea de juicio de dolor para medir la respuesta empática antes y después de la exposición a videojuegos violentos. Los resultados indicaron que, aunque la exposición a videojuegos violentos disminuyó la respuesta empática cerebral en comparación con la exposición a juegos no violentos, no se observó un

				<p>impacto significativo en la empatía emocional general o en las respuestas de comportamiento ante el dolor. Esto sugiere que la desensibilización puede ser específica del entorno de juego virtual, sin traducirse a la vida real.</p>
Szycik et al., <i>Frontiers in Psychology</i> , 2017	Alemania	Estudio con fMRI	56 hombres jóvenes, jugadores frecuentes de videojuegos violentos.	<p>Este estudio no encontró evidencia de que los jugadores frecuentes de videojuegos violentos presenten una disminución en sus respuestas empáticas o en la actividad cerebral relacionada con la empatía. Los resultados sugieren que, aunque estos jugadores podrían estar desensibilizados en el contexto de los videojuegos, esta desensibilización no parece afectar su empatía hacia el dolor de los demás en la vida real. Por lo tanto, el estudio concluye que la exposición a videojuegos violentos no tiene un impacto negativo significativo en las respuestas empáticas a largo plazo.</p>
Lamm y Lengensdorff, <i>eLife</i> , 2021	Austria y Suecia	Experimental, utilizando fMRI	89 hombres adultos con poca o ninguna experiencia previa con videojuegos violentos.	<p>El estudio encontró que la exposición a videojuegos violentos no tuvo un impacto negativo en la empatía de los participantes. No se observaron diferencias significativas en la respuesta cerebral o comportamientos empáticos entre el grupo que jugó una versión violenta de "Grand Theft Auto V" y el grupo de control que jugó una versión no violenta del mismo juego. Estos hallazgos sugieren que la exposición a corto plazo a videojuegos violentos no afecta la capacidad de empatizar con el dolor de los demás</p>
Li et al., <i>Children and Youth Services Review</i> , 2020	China	Correlacional	385 adolescentes chinos, con edades entre 12 y 18 años	<p>El estudio encontró que la exposición a videojuegos violentos predice un aumento en las creencias normativas sobre la agresión y comportamientos agresivos. Además, se observó que el desapego moral juega un papel mediador en esta relación. Sin embargo, los patrones de crianza moderan este efecto, de manera que un entorno familiar positivo reduce la influencia de los videojuegos violentos en las creencias agresivas. Este hallazgo subraya la importancia de la supervisión parental en la mitigación de los efectos negativos de los videojuegos violentos sobre la agresión adolescente.</p>

Dorantes, G., Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales, 2017	México	Cuantitativo, no experimental, ex post facto	217 adultos jóvenes de Cuernavaca, México	El estudio encontró que no existe relación significativa entre el uso de videojuegos violentos y la agresividad vial. Aunque se hipotetizó una relación, los resultados no apoyan la idea de que los videojuegos violentos influyan directamente en el comportamiento agresivo al conducir.
---	--------	--	---	---

Nota. La tabla muestra estudios que exploran la relación entre videojuegos y agresividad, ofreciendo una amplia perspectiva. Los estudios en Perú, España y México revelan correlaciones entre el uso problemático de videojuegos y la agresividad, pero con diferentes grados de intensidad. Por ejemplo, Guevara et al. (2021) y Condor (2019) encuentran una relación débil en adolescentes peruanos, mientras que estudios en España (Rojas y Castro, 2020) encuentran que la actividad física mitiga los efectos. Por otro lado, investigaciones como las de Reyes et al. (2020) no hallan correlaciones significativas, indicando que los videojuegos no son un detonante directo de la agresividad, sino que factores contextuales y personales juegan un papel clave. Los estudios que utilizan fMRI destacan que, aunque los videojuegos violentos pueden reducir la actividad cerebral en respuesta a estímulos emocionales (Montag et al., 2011), no todos los jugadores experimentan desensibilización emocional (Szyck et al., 2017).

Tabla 2.**Objetivo específico 1. Identificar el nivel de agresividad en los adolescentes que usan videojuegos**

Autor/es, revista, año	País	Tipo de estudio	Sujetos y origen	Resultados
Guevara et al., Revista Hacedor, 2021.	Perú	Descriptivo correlacional	49 estudiantes de primer año de secundaria (11-12 años) de la Institución Educativa Pimentel Algarrobos, Chiclayo, Perú	El 57% de los estudiantes mostró un nivel muy bajo de agresividad, mientras que el 43% presentó niveles bajos. No se observaron casos de agresividad moderada o alta.
Condor, F., Universidad César Vallejo, 2019.	Perú	Descriptivo correlacional	300 estudiantes de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales en Comas, Perú	Los estudiantes masculinos presentaron mayor tendencia a la agresividad (57.8%). Los estudiantes de 5to de secundaria mostraron los niveles más altos de agresividad (37.7%).
Rojas y Castro., Journal of Sport and Health Research, 2020	España	Descriptivo de corte transversal	530 escolares (43,6% chicos y 56,4% chicas) de 10 a 12 años de Granada, España	Se observó un aumento en los niveles de agresividad manifiesta y relacional en los estudiantes que tenían problemas con el uso de videojuegos. Los estudiantes con problemas severos presentaron mayores niveles de victimización.
Vara, R., Acta Psicológica Peruana, 2017	Perú	No experimental, transversal	306 estudiantes de secundaria de dos colegios privados en Villa María del Triunfo, Lima, Perú, entre 13 y 17 años.	Se encontró una correlación positiva entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Los hombres mostraron mayor agresividad verbal, mientras que las mujeres mostraron mayor hostilidad.
Reyes et al., Tecnología Educativa Revista CONAIC, 2020	México	Experimental con grupos de control	16 estudiantes universitarios del Centro de Ciencias Básicas de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México. Distribución: 14 hombres y 2 mujeres, con edades entre 19 y 24 años.	No se encontró una correlación significativa entre la exposición a videojuegos violentos y la agresividad en general, aunque algunos casos aislados mostraron un incremento en los niveles de agresividad.
Ramón et al., Revista Complutense de Educación, 2018.	España	Descriptivo de corte transversal	519 escolares de educación primaria, de la provincia de Granada, España, con edades entre 10 y 13 años ($M = 11.77 \pm 1.19$).	Se encontraron correlaciones positivas entre el uso problemático de videojuegos y la agresividad manifiesta, relacional, y victimización física y verbal.
Márquez et al., International Journal of Developmental and Educational Psychology, 2023	México	Correlacional, de corte transversal	216 adolescentes (98 hombres y 118 mujeres) de secundaria, entre 12 y 15 años, en Colima, México.	Las mujeres mostraron niveles más altos de agresividad reactiva en comparación con los hombres. El tiempo dedicado a los videojuegos se correlacionó positivamente con la agresividad, especialmente en videojuegos como Free Fire y Call of Duty.

Dorantes y Molina, Revista Mexicana de Investigación en Psicología, 2016	México	Correlacional, ex post facto	202 adolescentes (92 hombres, 110 mujeres) con edades de 12 a 15 años, estudiantes de secundaria en Cuernavaca, Morelos, México.	No se encontró una relación significativa entre el uso de videojuegos y la percepción de violencia. El tiempo dedicado a los videojuegos no influyó en la percepción de agresividad en los adolescentes.
Dorantes, G., Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica, 2017	México	Cuantitativo, no experimental, ex post facto	549 adultos jóvenes, con una media de edad de 20.66 años, provenientes de Cuernavaca, México	El uso prolongado de videojuegos violentos estuvo relacionado con una mayor percepción de violencia en el entorno, aunque no específicamente con agresividad física.
Mena y Guerrero, Revista Iberoamericana de Enfermería Comunitaria, 2023	España	Estudio descriptivo transversal	50 adolescentes entre 12 y 18 años de la Escuela Deportiva de San Marcelino, Escuela Deportiva de Mislata y el Colegio de la Devesa de Carlet, Valencia, España.	No se observó un aumento en la agresividad de los adolescentes, pero sí una correlación con el enfado durante el uso prolongado de videojuegos.
Montag et al., Biological Psychology, 2011	Alemania	Experimental con neuroimagen (fMRI)	28 participantes, jugadores frecuentes de videojuegos violentos	Los jugadores frecuentes de videojuegos violentos mostraron una disminución en la actividad cerebral frente a estímulos emocionales, lo que sugiere desensibilización emocional, pero no se observó un aumento directo en la agresividad física.
Gao et al., Frontiers in Psychology, 2017	China	Estudio con fMRI	28 jugadores masculinos con exposición prolongada a videojuegos violentos	No se encontró evidencia de que la exposición prolongada a videojuegos violentos desensibilice a los jugadores ante el dolor de los demás o incremente la agresividad.
Hummer et al., Biological Psychology, 2019	Estados Unidos	Experimental con fMRI	28 hombres jóvenes, con una media de edad de 25 años, divididos en dos grupos: uno que jugó videojuegos violentos durante dos semanas y un grupo de control que no jugó.	Los jugadores frecuentes de videojuegos violentos mostraron una disminución en la actividad cerebral en las áreas prefrontales responsables del control de impulsos y regulación emocional, lo que puede afectar la capacidad de inhibir la agresividad.
Szyzik et al., Brain Imaging and Behavior, 2017	Alemania	Estudio con fMRI	28 jóvenes adultos masculinos, divididos en dos grupos: jugadores frecuentes de videojuegos violentos y un grupo de control sin experiencia en videojuegos violentos.	No se encontró evidencia de que los jugadores frecuentes de videojuegos violentos presenten un aumento en la agresividad o desensibilización emocional.
Krönke et al., Social Cognitive and Affective Neuroscience, 2019	Alemania	Experimental con fMRI	46 participantes (23 hombres y 23 mujeres), divididos en dos grupos: uno expuesto a videojuegos violentos y otro a videojuegos no violentos.	La exposición a videojuegos violentos no mostró un efecto significativo en la empatía o en el aumento de la agresividad.

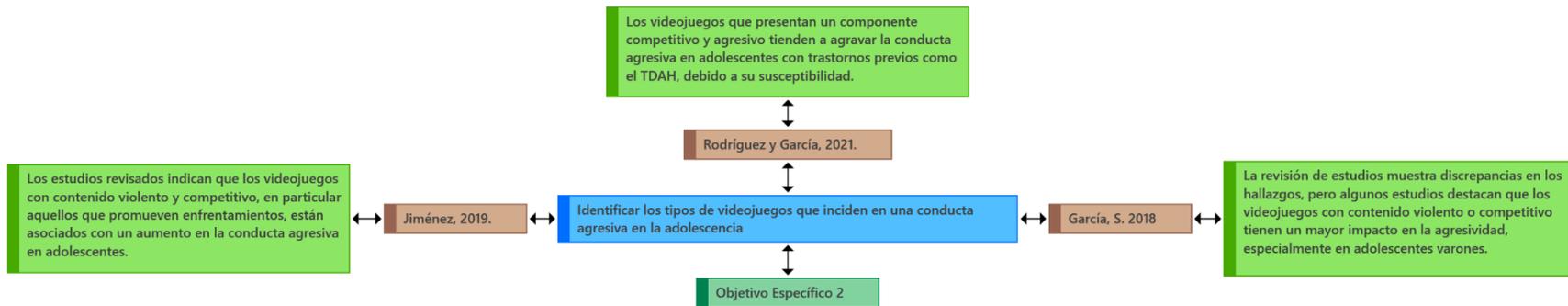
Lengersdorff et al., eLife, 2023	Austria y Suecia	Experimental, utilizando fMRI	89 hombres adultos, con poca o ninguna experiencia previa con videojuegos violentos.	No hubo un impacto significativo de los videojuegos violentos en la agresividad o la empatía de los participantes en condiciones controladas.
Miedzobrodzka et al., Psychology of Popular Media, 2022	Países Bajos	Estudio con potenciales evocados (ERP)	40 participantes, jugadores frecuentes y no jugadores de videojuegos violentos.	Los jugadores frecuentes de videojuegos violentos mostraron menor activación cerebral en respuesta a imágenes de dolor, pero esto no se tradujo en un aumento directo en la agresividad en la vida real.
Szycik et al., Psychology of Popular Media, 2020	Alemania	Experimental con fMRI	56 adolescentes varones, de entre 12 y 16 años.	Aunque los videojuegos violentos redujeron la respuesta empática cerebral, no se observó un aumento significativo en la agresividad en los adolescentes.
Szycik et al., Frontiers in Psychology, 2017	Alemania	Estudio con fMRI	56 hombres jóvenes, jugadores frecuentes de videojuegos violentos.	No se encontró evidencia de desensibilización emocional ni de un aumento en la agresividad entre jugadores frecuentes de videojuegos violentos.
Lamm y Lengersdorff, eLife, 2021	Austria y Suecia	Experimental, utilizando fMRI	89 hombres adultos con poca o ninguna experiencia previa con videojuegos violentos.	No se observaron diferencias significativas en la respuesta empática o agresiva entre los jugadores de videojuegos violentos y los de no violentos.
Li et al., Children and Youth Services Review, 2020	China	Correlacional	385 adolescentes chinos, con edades entre 12 y 18 años	La exposición a videojuegos violentos predice un aumento en las creencias normativas sobre la agresión, pero esto está mediado por factores como el desapego moral y moderado por el entorno familiar.
Dorantes, G., Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales, 2017	México	Cuantitativo, no experimental, ex post facto	217 adultos jóvenes de Cuernavaca, México	No se encontró una relación significativa entre el uso de videojuegos violentos y la agresividad vial en adultos jóvenes, lo que sugiere que los videojuegos violentos no influyen directamente en el comportamiento agresivo al conducir.

Nota. La tabla muestra un rango de estudios que investigan la relación entre los videojuegos y la agresividad en adolescentes, abarcando desde estudios correlacionales hasta experimentales utilizando neuroimagen. Los estudios de Perú y España (Guevara et al., Condor, Rojas y Castro) indican que, en general, la mayoría de los adolescentes muestran niveles bajos de agresividad, aunque hay una relación entre la dependencia a videojuegos y un aumento en la agresividad, especialmente en varones. En los estudios experimentales

con fMRI, como los de Montag et al. y Hummer et al., se observa que, aunque los videojuegos violentos afectan la respuesta emocional y la actividad cerebral, no necesariamente resultan en una agresividad física directa. Szycik et al. (2017, 2020) también destacan la ausencia de evidencia sólida de desensibilización emocional o aumentos significativos en agresividad, lo que sugiere que la relación entre videojuegos violentos y agresividad es compleja y multifactorial.

Figura 1.

Objetivo específico 2. *Identificar los tipos de videojuegos que inciden en una conducta agresiva en la adolescencia*



Nota. La figura presentada aborda el Objetivo Específico 2, que busca identificar los tipos de videojuegos que inciden en la conducta agresiva en la adolescencia. Jiménez (2019) concluye que los videojuegos con contenido violento y competitivo están asociados con un aumento en la agresividad en adolescentes. Rodríguez y García (2021) sugieren que los videojuegos que presentan un componente competitivo y agresivo agravan la conducta en adolescentes con trastornos como el TDAH. García (2018) destaca las discrepancias en los estudios, pero indica que los juegos con violencia tienen un mayor impacto en adolescentes varones.

Objetivo específico 3. Diseñar una guía informativa sobre el uso de videojuegos y conductas agresivas en los adolescentes

Guía Informativa

Videojuegos y Conductas Agresivas en Adolescentes: Estrategias para un Uso Saludable

Introducción

El uso de videojuegos ha formado parte como una de las actividades de ocio entre las personas, especialmente en la población de niños y adolescentes. En la actualidad los videojuegos han emergido como una de las formas de entretenimiento más populares y accesibles para la mayoría de las personas, gracias al avance tecnológico y la creciente disponibilidad de dispositivos electrónicos, el uso de videojuegos se ha convertido en una actividad bastante frecuente en algunos adolescentes. Este fenómeno ha llevado a un incremento significativo en el tiempo que los adolescentes utilizan los videojuegos, donde ellos se ven ensimismados dentro de mundos virtuales que varían desde simulaciones, juegos deportivos, fantasía y juegos de acción (Nuñez et al., 2020)

Para Reyes et al (2014) lo que más caracteriza a los videojuegos es la interactividad que estos mantienen, ya que existe una fuerte presencia de acción y reacción con los demás jugadores que están inmersos en esta actividad. Esta interacción entre los jugadores puede ser bien utilizada para transmitir mensajes, ideas, provocar emociones o incluso sentimientos. Para que esto se lleve a cabo, el jugador hace el uso de dispositivos electrónicos o accesorios, tales como un teclado, ratón, controladores (palancas o botones), micrófonos, incluso sensores que registran el movimiento del jugador

A medida que los videojuegos se han vuelto populares entre la sociedad, también ha aumentado la preocupación sobre los efectos que estos tienen sobre los adolescentes, tomando en cuenta el impacto en el desarrollo y comportamiento de esta población en específico. Entre estas

preocupaciones, la que más destaca es la posible relación que existe entre el uso de videojuegos violentos y la manifestación de conductas agresivas

Los padres, educadores y profesionales de la salud mental se encuentran en un encrucijada, porque por un lado, los estudios respaldan y reconocen las ventajas y beneficios que tiene la utilización de videojuegos, como la mejora de habilidades cognitivas, tales como mayor concentración, resolución de problemas y raciocino y una mejor interacción entre las personas, por otro lado, algunos temen que la exposición prolongada a contenidos violentos pueda influir negativamente en el comportamiento de los jóvenes. (Nuñez Barriopedro et al., 2020)

Justificación

El interés por conocer la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas surge de la creciente popularidad de estos juegos entre los adolescentes y las preocupaciones que manifiestan los padres, educadores y la sociedad en general. Comprender esta relación es crucial para desarrollar estrategias que nos sirvan para maximizar los beneficios de los videojuegos mientras se minimizan sus posibles efectos negativos en la población adolescente. Es importante indagar debido a la prevalencia y popularidad de los videojuegos, que se han convertido en una de las formas de entretenimiento más comunes entre los jóvenes. La creciente preocupación de padres y educadores sobre el tiempo dedicado a estos juegos y el contenido violento que algunos presentan destaca la urgencia de abordar esta problemática. (Weisz, 2022)

Durante la adolescencia, una etapa crítica de desarrollo, los videojuegos pueden tener un impacto significativo en la formación de la identidad y el manejo de las emociones y comportamientos, es esencial desarrollar estrategias efectivas para que padres y educadores puedan gestionar el uso de videojuegos de manera saludable. La guía pretende prevenir problemas asociados con el uso excesivo o inadecuado de videojuegos, promoviendo así un equilibrio saludable entre entretenimiento y desarrollo personal.

Objetivo

Proporcionar estrategias efectivas para un uso saludable y equilibrado de los videojuegos

Desarrollo

Los videojuegos o también llamados juegos electrónicos son programas que son usados como medios de entretenimiento, donde los usuarios pueden interactuar entre si mediante el uso de algún dispositivo o medio de control , estas tecnológicas son usadas por la mayoría de los jóvenes, donde usan videojuegos que tienen una tendencia educativa y estimulan la creatividad, no obstante, también existen otros tipos de videojuegos como los categorizado “violentos”, los cuales representan personajes ficticios que infligen daño a otros. (Raventós, 2016)

Muchas horas jugando puede conducir a un estilo de vida poco saludable para los adolescentes, acarreando problemas como sedentarismo, obesidad, aislamiento social, adicción, dificultad en las relaciones interpersonales y conductas agresivas (Hernández, 2014)

Relación entre Videojuegos y Conductas Agresivas

Algunos investigadores sugieren que la exposición a videojuegos violentos puede aumentar la probabilidad de comportamientos agresivos en los jugadores, especialmente entre los adolescentes. El estudio que encontró una correlación significativa entre el tiempo dedicado a videojuegos violentos y la manifestación de conductas agresivas. Según los autores, estos videojuegos pueden desensibilizar a los jugadores ante la violencia y disminuir su empatía hacia los demás, lo que podría contribuir al desarrollo de actitudes agresivas. (Anderson et al., 2003).

Impacto Psicológico de los Videojuegos

El impacto psicológico de los videojuegos es complejo, ya que puede presentar tanto efectos positivos como negativos. Por un lado, los videojuegos pueden mejorar habilidades cognitivas como la atención y la resolución de problemas, además de fomentar la interacción social a través de plataformas multijugador, lo que contribuye al desarrollo de competencias sociales

(Granic et al., 2014). Sin embargo, también se ha encontrado que la exposición a videojuegos violentos puede estar asociada con un aumento en conductas agresivas y una disminución de la empatía, desensibilizando a los jugadores ante la violencia en la vida real (Anderson et al., 2003). Este dualismo resalta la importancia de un uso equilibrado y consciente de los videojuegos, considerando tanto sus potenciales beneficios como los riesgos que pueden acarrear

Estrategias para un uso saludable y equilibrado de los videojuegos

Las estrategias para un uso saludable y equilibrado de los videojuegos son un conjunto de pautas y recomendaciones diseñadas para fomentar un consumo responsable de videojuegos entre adolescentes. Estas estrategias buscan maximizar los beneficios que ofrecen los videojuegos, como el desarrollo cognitivo y social, mientras se minimizan los riesgos asociados, como el aumento de conductas agresivas o el aislamiento social

Para Walsh (2004) existen pautas importantes a tomar cuenta para que los jugadores habituales no tengan complicaciones con el uso de videojuegos, estas son

Tabla 3.

Estrategias para un uso saludable y equilibrado de los videojuegos

Técnica	Concepto	Actividad
Establecer límites de tiempo.	Un límite de tiempo es una restricción del rango temporal que se utiliza para completar una actividad, acción o tarea	Limitar el tiempo del uso de los videojuegos para poder asegurar un equilibrio con otras actividades como el estudio, actividad física y las interacciones sociales Se puede utilizar herramientas de control parental para regular el tiempo de uso de los videojuegos
Selección de juegos apropiados.	La selección es el proceso de elegir una o más opciones entre un conjunto de alternativas, tomando en cuenta las preferencias y necesidades personales	Revisar la clasificación de los videojuegos para elegir aquellos adecuados para la edad y madurez del adolescente. Evitar juegos con contenido extremadamente violento o inapropiado para la edad del jugador.
Fomentar la comunicación	La comunicación es la acción consciente de intercambiar	Hablar regularmente con los adolescentes sobre los

	información, ideas, pensamientos, y mensajes entre dos o mas personas	<p>contenidos de los videojuegos que juegan y sus experiencias al jugar.</p> <p>Discutir las diferencias entre la violencia en los videojuegos y la vida real, y fomentar una reflexión crítica sobre los contenidos violentos.</p>
Promover Actividades Alternativas de Ocio	Las actividades de ocio son aquellas actividades que una persona realiza durante su tiempo libre, cuando no está trabajando o cumpliendo con obligaciones, con el propósito de relajarse, divertirse y disfrutar.	<p>Incentivar la participación en actividades físicas, deportes, hobbies y tiempo en familia para asegurar un estilo de vida equilibrado.</p> <p>Proporcionar oportunidades para el desarrollo de habilidades sociales a través de actividades grupales y comunitarias.</p>
Supervisión y Participación por parte de los padres	La supervisión de padres se refiere al proceso mediante el cual los padres o tutores observan, guían y monitorean las actividades y comportamientos de sus hijos para asegurar su bienestar y desarrollo adecuado.	<p>Monitorear el tiempo de juego y, si es posible, participar en los videojuegos con los adolescentes para entender mejor sus intereses y comportamientos.</p> <p>Crear un ambiente de juego seguro y controlado, asegurándose de que los videojuegos no interfieran con otras responsabilidades y actividades importantes.</p>

Discusión

De acuerdo con el objetivo general de esta investigación fue determinar la evidencia científica sobre el uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes. Las investigaciones como las de Reyes et al. (2020) no hallan correlaciones significativas, indicando que los videojuegos no son un detonante directo de la agresividad, sino que factores contextuales y personales juegan un papel clave.

Por otra parte, los resultados obtenidos por Greitemeyer y Mügge (2014) reveló que los videojuegos violentos pueden aumentar los pensamientos agresivos en un 20%, aunque su impacto en la conducta agresiva es menos claro, con solo un 5% de aumento en comportamientos violentos reportados, como empujones o insultos.

Con respecto al objetivo específico uno de identificar el nivel de agresividad en los adolescentes que usan videojuegos los resultados que se obtuvieron detallan que Guevara, et al. (2021) mostró que los estudiantes con mayor frecuencia en este estudio tenían niveles bajos de agresividad, por lo que se considera que la mayoría de los: estudiantes no mostraron conductas agresivas graves. Pero autores como Anderson y Dill (2000) encontraron que los adolescentes que jugaban videojuegos violentos mostraban un aumento del 13% en comportamientos agresivos, medidos mediante cuestionarios de autoinforme y observaciones de comportamientos como peleas y discusiones. Y, por otra parte, Ferguson (2015) indicó que solo el 10% de los adolescentes que jugaban videojuegos violentos presentaban niveles significativos de agresividad, evaluados a través de escalas de agresividad verbal y física.

Finalmente, se exponen los resultados obtenidos del objetivo específico dos en donde se identifican los tipos de videojuegos que inciden en una conducta agresiva en la

adolescencia, concluye que los videojuegos con contenido violento y competitivo están asociados con un aumento en la agresividad en adolescentes, apoyando esta conclusión, Según Dorantes (2016) Muestra que el videojuego evaluado como más violento es Mortal Kombat. Por otra parte, Velez, et al. (2016), nos dice que el juego Halo Reach, causa mayores conductas competitivas y agresivas cuando juegan en multijugador

Conclusiones

La evidencia científica sobre el uso de videojuegos y su impacto en las conductas agresivas de los adolescentes es variada y matizada. Si bien algunos estudios sugieren una correlación entre el uso excesivo de videojuegos violentos y un aumento en las conductas agresivas, otros estudios no encuentran una relación significativa o apuntan a factores contextuales y personales como mediadores importantes. En conjunto, la evidencia sugiere que, si bien los videojuegos pueden influir en la agresividad, esta relación no es directa y depende de múltiples factores.

En la investigación, los estudios revisados indican que no hay acuerdo sobre el nivel exacto de agresividad que generan los videojuegos. Los estudios indican que el nivel de agresividad en los adolescentes que usan videojuegos varía significativamente. Factores como el tiempo de juego, el tipo de contenido, el contexto familiar y social, así como las características individuales del adolescente, juegan un papel crucial en determinar si el uso de videojuegos se asocia con conductas agresivas. En general, se observa que los adolescentes que pasan más tiempo jugando videojuegos violentos pueden mostrar niveles más altos de agresividad, aunque esta no es una regla universal y muchos adolescentes no muestran cambios significativos en su conducta.

Asimismo, se identificó los tipos de videojuegos que inciden en una conducta agresiva en la adolescencia. Los videojuegos con contenido violento son los que más se asocian con conductas agresivas en los adolescentes. Juegos que implican combates, tiroteos y otros actos de violencia explícita tienden a ser más influyentes en este aspecto. Sin embargo, es importante destacar que no todos los adolescentes responden de la misma manera a estos juegos. La personalidad, el entorno social y el apoyo familiar son factores moderadores significativos que pueden mitigar o exacerbar el impacto de estos videojuegos en la conducta agresiva.

A partir de los resultados obtenidos, se realizó una guía informativa dando cumplimiento al tercer objetivo específico, donde se proporciona estrategias para un uso equilibrado y saludable

de los videojuegos, destacando la necesidad de supervisión y el fomento de actividades alternativas que promuevan el desarrollo positivo del adolescente. La guía también debe abordar la importancia de la comunicación abierta entre padres e hijos sobre los contenidos de los videojuegos y las experiencias de juego.

Recomendaciones

Fomentar la supervisión parental sobre los videojuegos que juegan sus hijos y supervisar su uso para minimizar la exposición a contenido violento. Promover el equilibrio en las actividades de los adolescentes, incentivando la participación en otras actividades recreativas y educativas.

Realizar evaluaciones periódicas del comportamiento de los adolescentes para identificar cambios en la agresividad. Establecer canales de comunicación abiertos entre padres, educadores y adolescentes para discutir las experiencias de juego y su impacto emocional.

Utilizar sistemas de clasificación de contenido para guiar a los padres y adolescentes en la elección de juegos adecuados. Informar a los adolescentes sobre el impacto potencial de los juegos violentos y promover juegos que fomenten habilidades positivas.

Crear materiales didácticos que expliquen los efectos de los videojuegos violentos y proporcionen estrategias para su uso responsable. Organizar talleres y sesiones informativas para padres y educadores sobre cómo gestionar el uso de videojuegos y apoyar el desarrollo saludable de los adolescentes.

Bibliografía

- Aida Ameneiros, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigacion en psicologia y educacion* .
- Alcocer, I. B. (2018). Conceptualización teórica de la agresividad . *Educación y Futuro*.
- Alcocer, I. B. (2018). Conceptualización teórica de la agresividad: definición,autores, teorías y consecuencias. *Educación y Futuro*,38 .
- Argandar, D. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*.
- Bouquet, G. S.-M.-L.-A. (2019). Conceptuación y medición de la agresividad: validación de una escala. *Revista Colombiana de Psicología*, 28, 115-130.
- Brenes Peralta, C. S. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*.
- Cano-Mañas MJ, C.-V. S. (2017). Videojuegos comerciales en la rehabilitación de pacientes. *Revista de neurologia*.
- Diaz, F. H. (2023). Las adicciones. *TopDoctors*.
- Dumoy, S. (1999). Los factores de riesgo. *Revista Cubana de Medicina General Integral*.
- Eduardo Rivera Arteaga, V. T. (2017). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la investigacion y el desarrollo educativo* .
- Entretenimiento, L. A. (1994). Clasificacion por restriccion de contenido y edad de videojuegos. *Junta de clasificaciones*.
- García-Ávila, S. (2017). Alfabetización Digital. Razón Y Palabra. *Vol. 21 Núm. 3-98*.
- George, C. (2019). Alfabetización y alfabetización digital. *Transdigital 1*.
- Güemes-Hidalgo, C. G.-F. (2017). Desarrollo durante la adolescencia, aspectos fisicos, psicologicos y sociales. *Centro de Salud Barrio del Pilar. DAN. SERMAS*.
- Herdoiza Arroyo, C. (2019). Impulsividad en la adolescencia: utilización de una versión breve del cuestionario UPPS en una muestra de jóvenes latinoamericanos y españoles. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación*, 11(50).
- Hernandez, R. (2014). Los videojuegos, ventajas y perjuicios para los niños. *Revista mexicana de pediatria*.

- Hernanz Ruiz, M. (2015). Adolescente y nuevas adicciones. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 35(126), 309-322.
- Ismael Apud, O. R. (2016). La encrucijada de la adicción, distintos modelos en el estudio de la drogodependencia. *Salud y drogas*, vol. 16, núm. 2,.
- J., D. (2017). Violencia en relaciones de noviazgo. *Apuntes de psicología*, 35(3), 179-186.
- Jessica O. Morrison, M. E.-S. (2021). Las diferencias sexuales en los estados de ira después del juego violento de videojuegos y la relación de empatía e invalidación emocional como predictores pre-agresivos en adultos jóvenes. *Personalidad y diferencias individuales volumen 182*.
- José de Sola Gutiérrez, G. R. (2015). La impulsividad, antesala de las adicciones comportamentales. *Salud y drogas*, vol. 13, núm. 2.
- Leonardo Marengo, L. M. (2015). Revisión narrativa de los aspectos psicológicos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana ISSN 2075-9479 Vol 7, No 3*.
- Lorena Sozzi, J. M. (2015). Trauma y abuso: reflexiones acerca del origen traumático de la agresividad a partir de una experiencia clínica. *Intercanvis 34*.
- Marcy Lancheros, M. A. (2014). Videojuegos y adicción en niños, adolescentes. *TOG (A Coruña)*, Vol 11, Num 20.
- Martínez, L. M. (2022). Prevalencia de adicción a los videojuegos en la población adolescente. *Universidad autónoma de aguascalientes, Centro de ciencias de la salud*.
- Méndez Carpio-César Raúl, P. M.-N.-D. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Revista Killkana Sociales. Vol.7, No 1. pp.*
- Mimenza, O. C. (2018). Los 18 tipos de agresión, y sus efectos. *Psicología y Mente*.
- Núñez-Barriopedro, E. S.-G.-R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 240-257. Epub.
- Organización Mundial de la Salud. (2022). *Clasificación Internacional de Enfermedades: Trastorno por uso de videojuegos*. Clasificación Internacional de Enfermedades undécima revisión.
- Pinedo, W. C. (2019). La Adicción a los videojuegos debido a la satisfacción con la realidad. *Universidad San Ignacio de Loyola, facultad de humanidades*.
- Raventós, L. (2016). El videojuego como herramienta educativa. *Apertura (Guadalajara, Jal.*
- Robles, E. D. (2015). Adicción a internet. *Rev Psicol Hered.* 10 (1-2).

Rodríguez Rodríguez Mónica, G. P. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública.

Enfermería Global, 20(62).

S., M. A. (2018). Transmisión intergeneracional de la violencia. Violencia filio-parental. *Instituto Ananda - Psicología.*

Psicoterapia.

Socastro, A. y. (2019). Agresividad impulsiva y proactiva, moldes mentales y rasgos de personalidad en adolescentes.

Behavior & Law Journal, 5(1), 31-3.

Anexos

Anexo 1. Informe de pertenencia



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Salud
Humana

MEMORANDO Nro. UNL FSH-DCPS.CL 2024-109 M
Loja, 07 de junio de 2024

Asunto: **INFORME DE ESTRUCTURA Y PERTINENCIA DE PROYECTO.**

Psicólogo Clínico
Marco Vinicio Sanchez Salinas
DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA
Presente.-

Reciba un cordial saludo; a la vez me permito hacer conocer que ha sido designado para analizar y emitir informe de estructura y pertinencia del Proyecto de Integración Curricular denominado: **"Uso de Videojuegos y Conductas Agresivas en Adolescentes"**, autoría del Señor: Joan Fernando Freire Intriago CI.1105796658, estudiante del VIII ciclo de la Carrera de Psicología Clínica de la Facultad de la Salud Humana, debiendo recordar que la emisión del informe será remitida al correo electrónico de la Dirección de Carrera con copia a (secretaria.cpc@unl.edu.ec) dentro de ocho días laborables

Particular que comunico a Ud. para los fines correspondientes

Atentamente,



Dra. Ana Catalina Puertas Azanza Mgs
DIRECTORA DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA
FACULTAD DE LA SALUD HUMANA -UNL

C/c Archivo
APA/tsc

Anexo 2. Designación de director del Trabajo de integración curricular



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Salud
Humana

MEMORANDO Nro. UNL FSH-DCPS.CL 2024-122 M
Loja, 17 de junio de 2024

Asunto: Designación de Dirección del Trabajo de Integración Curricular.

Psicólogo Clínico
Marco Vinicio Sánchez Salinas
**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICÓLOGA CLÍNICA DE LA FACULTAD DE
LA SALUD HUMANA-UNL**
Presente.-

Por medio del presente, y dando cumplimiento a lo dispuesto en el Artículo 228 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, aprobado el 27 de enero de 2021, una vez que ha cumplido con todos los requisitos y considerando que el proyecto de tesis fue aprobado; me permito hacerle conocer que esta Dirección le ha designado Director del Trabajo de Integración Curricular, titulado: **“Uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes”**, autoría del Sr. Joan Fernando Freire Intriago.

Particular que comunico a Ud. para los fines correspondientes

Atentamente,

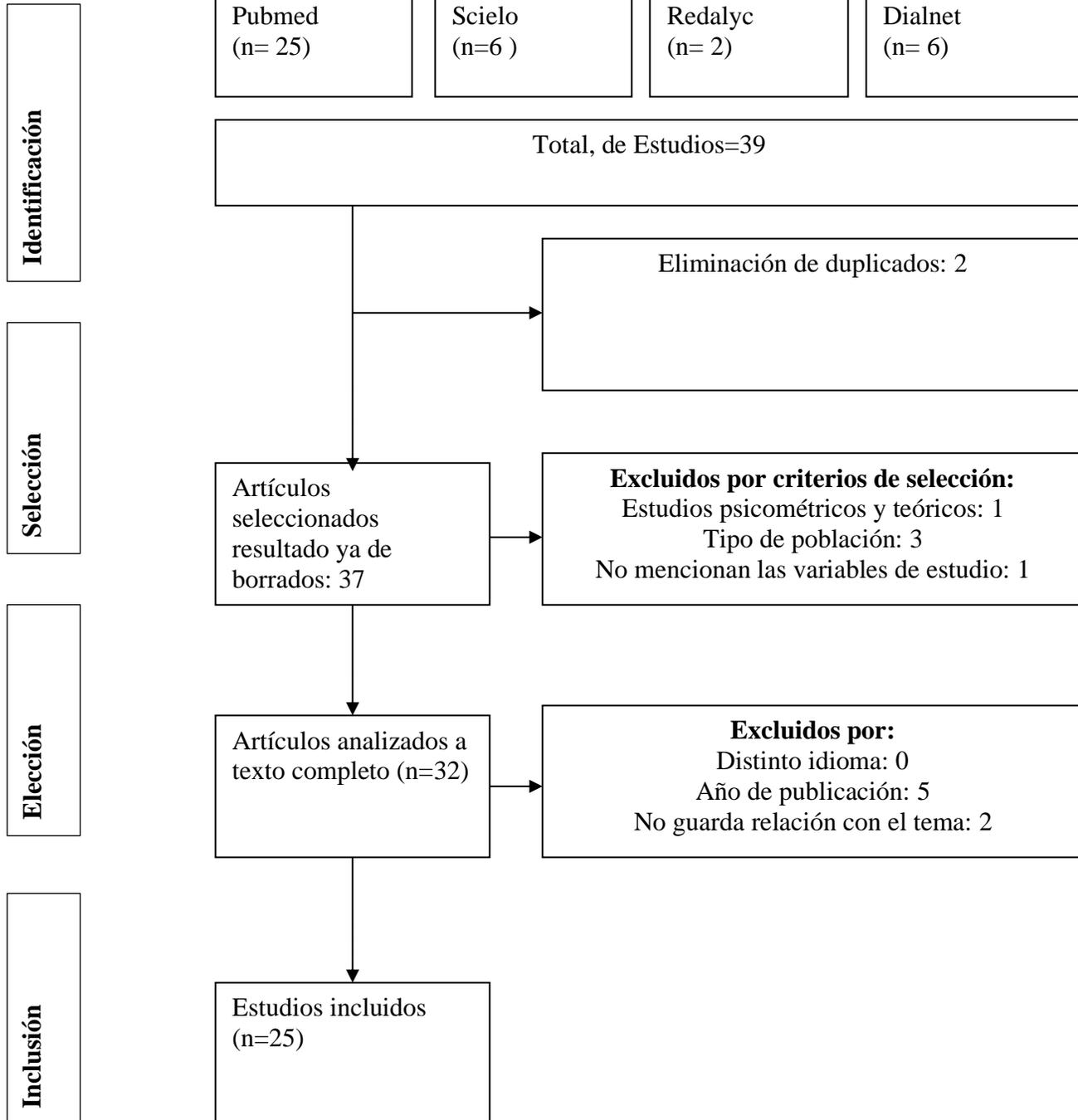


Dra. Ana Catalina Puertas Azanza Mgs
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA
FACULTAD DE LA SALUD HUMANA -UNL**

C/c Archivo
APA/tsc

Anexo 3. Diagrama de flujo PRISMA

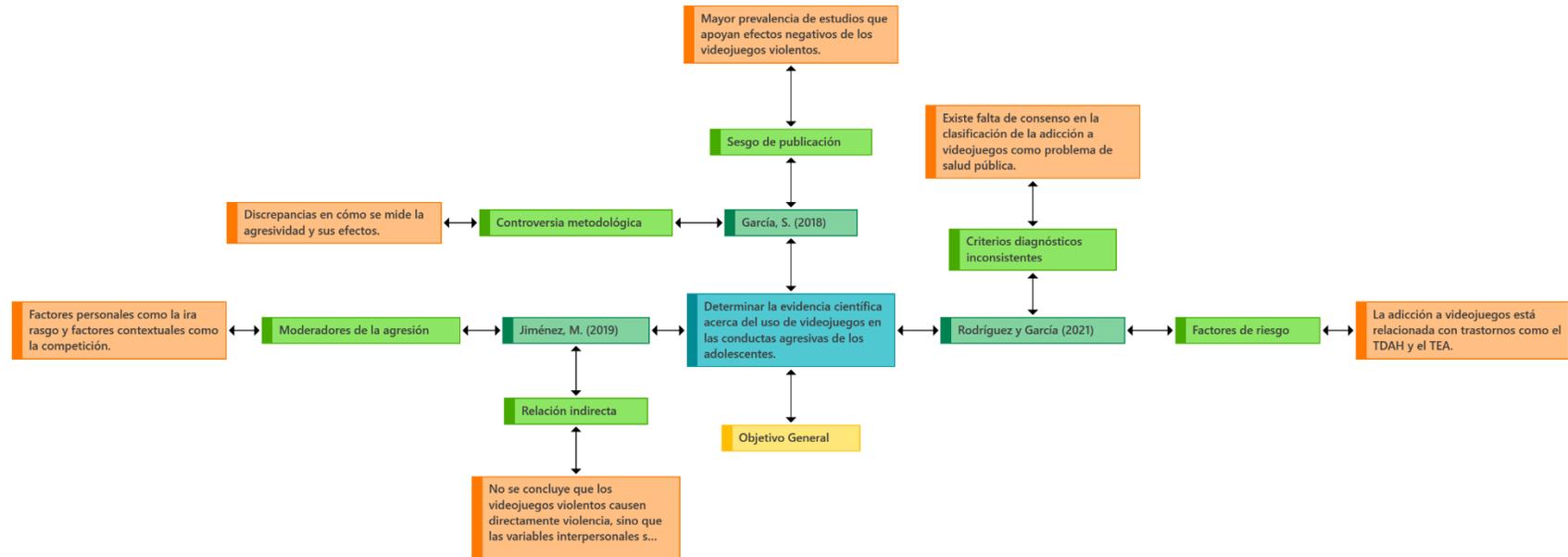
Diagrama de flujo



Anexo 4. Figura del objetivo General

Figura 2

Objetivo general. *Determinar la evidencia científica acerca del uso de videojuegos en las conductas agresivas de los adolescentes*

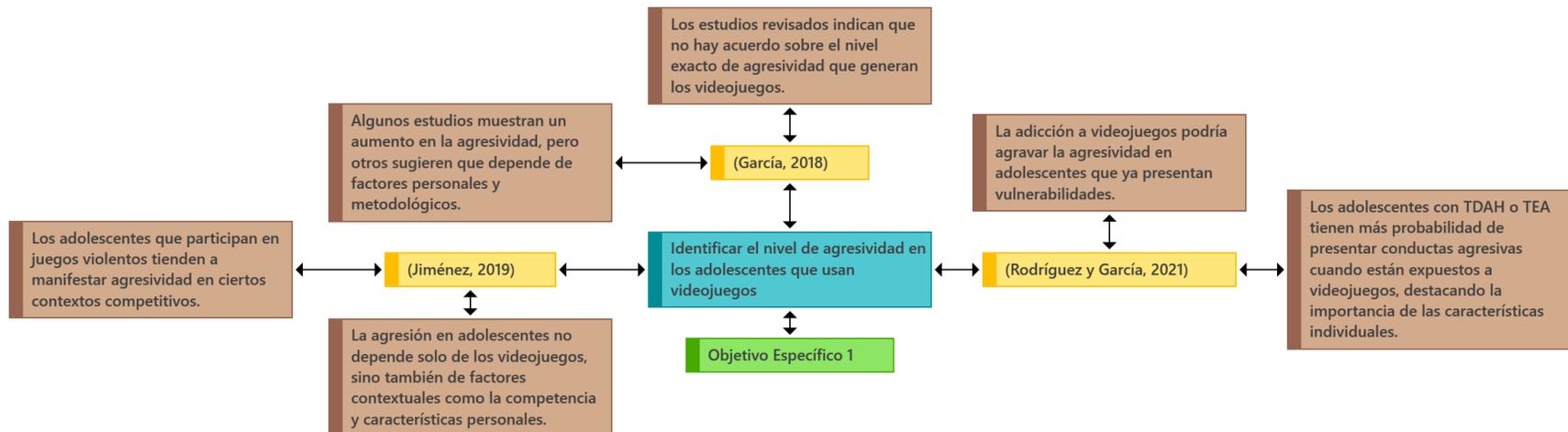


Nota. La figura presentada analiza el objetivo general relacionado con el uso de videojuegos violentos y su impacto en la agresividad de los adolescentes. Cada autor presenta un tema clave que contribuye a este objetivo. Jiménez (2019) identifica factores moderadores, como la ira rasgo y la competición, que influyen en la agresividad. Rodríguez y García (2021) resaltan la relación entre la adicción a videojuegos y trastornos como el TDAH y el TEA. García (2018) pone en evidencia la controversia metodológica y el sesgo de publicación, mostrando que no existe consenso en los estudios sobre los efectos de los videojuegos violentos. Estos tres estudios convergen en destacar que la agresividad no depende exclusivamente del contenido violento de los videojuegos, sino de moderadores personales y contextuales.

Anexo 5. Figura del objetivo específico 1.

Figura 3

Objetivo específico 1. *Identificar el nivel de agresividad en los adolescentes que usan videojuegos*



Nota. La figura presentada aborda el Objetivo Específico 1, relacionado con la identificación del nivel de agresividad en los adolescentes que usan videojuegos. Jiménez (2019) señala que los adolescentes que participan en juegos violentos tienden a manifestar agresividad en contextos competitivos, pero esta agresividad también depende de factores personales y contextuales. García (2018) subraya que los estudios revisados no tienen un consenso claro sobre el nivel de agresividad generado por los videojuegos. Por otro lado, Rodríguez y García (2021) indican que la adicción a videojuegos puede agravar la agresividad en adolescentes con vulnerabilidades, como el TDAH o TEA.

Anexo 6. Tabla de resultados del objetivo específico 2

Tabla 3.

Objetivo específico 2. *Identificar los tipos de videojuegos que inciden en una conducta agresiva en la adolescencia*

Autor/es, revista, año	País	Tipo de estudio	Sujetos y origen	Resultados
Guevara et al., Revista Hacedor, 2021.	Perú	Descriptivo correlacional	49 estudiantes de primer año de secundaria (11-12 años) de la Institución Educativa Pimentel Algarrobos, Chiclayo, Perú	No especifica tipos de videojuegos, pero se enfoca en la adicción leve y moderada como factor relacionado con la agresividad, sin un énfasis en el contenido violento de los juegos.
Condor, F., Universidad César Vallejo, 2019.	Perú	Descriptivo correlacional	300 estudiantes de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales en Comas, Perú	Los juegos que promueven competencias directas y enfrentamientos parecen estar correlacionados con un aumento en la agresividad, especialmente en varones.
Rojas y Castro., Journal of Sport and Health Research, 2020	España	Descriptivo de corte transversal	530 escolares (43,6% chicos y 56,4% chicas) de 10 a 12 años de Granada, España	Los videojuegos de acción y rol, que incluyen contenido violento, se asocian con mayores niveles de agresividad manifiesta y victimización.
Vara, R., Acta Psicológica Peruana, 2017	Perú	No experimental, transversal	306 estudiantes de secundaria de dos colegios privados en Villa María del Triunfo, Lima, Perú, entre 13 y 17 años.	Los videojuegos violentos generan una correlación significativa con la agresividad verbal, especialmente en varones.
Reyes et al., Tecnología Educativa Revista CONAIC, 2020	México	Experimental con grupos de control	16 estudiantes universitarios del Centro de Ciencias Básicas de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México. Distribución: 14 hombres y 2 mujeres, con edades entre 19 y 24 años.	Aunque no se encontró una correlación significativa entre la exposición a videojuegos violentos y la agresividad en general, algunos casos mostraron un incremento en agresividad en juegos con contenido violento.
Ramón et al., Revista Complutense de Educación, 2018.	España	Descriptivo de corte transversal	519 escolares de educación primaria, de la provincia de Granada, España, con edades entre 10 y 13 años (M = 11.77 ± 1.19).	Los videojuegos de acción, especialmente aquellos con contenido violento, se relacionan con mayores niveles de agresividad y victimización física y relacional.
Márquez et al., International Journal of Developmental and Educational Psychology, 2023	México	Correlacional, de corte transversal	216 adolescentes (98 hombres y 118 mujeres) de secundaria, entre 12 y 15 años, en Colima, México.	Los videojuegos violentos, como Fortnite, Free Fire, y Call of Duty, están asociados con niveles más altos de agresividad proactiva y reactiva en adolescentes, especialmente en mujeres.
Dorantes y Molina, Revista Mexicana de Investigación en Psicología, 2016	México	Correlacional, ex post facto	202 adolescentes (92 hombres, 110 mujeres) con edades de 12 a 15 años,	No se encontró una relación significativa entre los videojuegos y la percepción de violencia, aunque no se detalla el tipo de juegos.

estudiantes de secundaria en Cuernavaca, Morelos, México.				
Dorantes, G., Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica, 2017	México	Cuantitativo, no experimental, ex post facto	549 adultos jóvenes, con una media de edad de 20.66 años, provenientes de Cuernavaca, México	El uso prolongado de videojuegos violentos estuvo relacionado con una mayor percepción de violencia en el entorno, aunque no específicamente con agresividad física.
Mena y Guerrero, Revista Iberoamericana de Enfermería Comunitaria, 2023	España	Estudio descriptivo transversal	50 adolescentes entre 12 y 18 años de la Escuela Deportiva de San Marcelino, Escuela Deportiva de Mislata y el Colegio de la Devesa de Carlet, Valencia, España.	No se observó un aumento en la agresividad relacionada con videojuegos específicos, pero sí una correlación entre videojuegos y enfado durante el uso prolongado.
Montag et al., Biological Psychology, 2011	Alemania	Experimental con neuroimagen (fMRI)	28 participantes, jugadores frecuentes de videojuegos violentos	Los videojuegos violentos llevaron a una disminución en la respuesta emocional, pero no se observó un aumento directo en la agresividad física.
Gao et al., Frontiers in Psychology, 2017	China	Estudio con fMRI	28 jugadores masculinos con exposición prolongada a videojuegos violentos	No se encontró evidencia de que los videojuegos violentos desensibilicen a los jugadores ante el dolor o aumenten la agresividad.
Hummer et al., Biological Psychology, 2019	Estados Unidos	Experimental con fMRI	28 hombres jóvenes, con una media de edad de 25 años, divididos en dos grupos: uno que jugó videojuegos violentos durante dos semanas y un grupo de control que no jugó.	Los videojuegos violentos llevaron a una disminución en la actividad cerebral en las áreas responsables del control de impulsos y la regulación emocional, lo que podría influir en la agresividad en algunos jugadores.
Szyzik et al., Brain Imaging and Behavior, 2017	Alemania	Estudio con fMRI	28 jóvenes adultos masculinos, divididos en dos grupos: jugadores frecuentes de videojuegos violentos y un grupo de control sin experiencia en videojuegos violentos.	Los videojuegos violentos no mostraron un aumento significativo en la agresividad ni en la desensibilización emocional.
Krönke et al., Social Cognitive and Affective Neuroscience, 2019	Alemania	Experimental con fMRI	46 participantes (23 hombres y 23 mujeres), divididos en dos grupos: uno expuesto a videojuegos violentos y otro a videojuegos no violentos.	Los videojuegos violentos no tuvieron un efecto significativo en la agresividad ni en la empatía.
Lengersdorff et al., eLife, 2023	Austria y Suecia	Experimental, utilizando fMRI	89 hombres adultos, con poca o ninguna experiencia previa con videojuegos violentos.	No hubo un impacto significativo de los videojuegos violentos en la agresividad o empatía en los participantes.
Miedzobrodzka et al., Psychology of Popular Media, 2022	Países Bajos	Estudio con potenciales evocados (ERP)	40 participantes, jugadores frecuentes y no jugadores de videojuegos violentos.	Los jugadores frecuentes de videojuegos violentos mostraron una menor activación cerebral en respuesta a estímulos dolorosos, pero esto no se tradujo en un aumento directo de la agresividad.

Szycik et al., <i>Psychology of Popular Media</i> , 2020	Alemania	Experimental con fMRI	56 adolescentes varones, de entre 12 y 16 años.	Los videojuegos violentos redujeron la respuesta empática cerebral, pero no hubo un aumento significativo en la agresividad en los adolescentes.
Szycik et al., <i>Frontiers in Psychology</i> , 2017	Alemania	Estudio con fMRI	56 hombres jóvenes, jugadores frecuentes de videojuegos violentos.	No se encontró evidencia de que los videojuegos violentos desensibilicen a los jugadores ni que influyan directamente en la agresividad. La agresividad no fue significativamente mayor en los jugadores frecuentes de estos videojuegos.
Lamm y Lengensdorff, <i>eLife</i> , 2021	Austria y Suecia	Experimental, utilizando fMRI	89 hombres adultos con poca o ninguna experiencia previa con videojuegos violentos.	No se observó que los videojuegos violentos tengan un impacto significativo en la agresividad ni en la empatía, incluso en situaciones controladas con juegos de alta violencia como <i>Grand Theft Auto</i> .
Li et al., <i>Children and Youth Services Review</i> , 2020	China	Correlacional	385 adolescentes chinos, con edades entre 12 y 18 años	Los videojuegos violentos predicen un aumento en las creencias normativas sobre la agresión, especialmente aquellos que promueven enfrentamientos o violencia explícita. Este efecto está moderado por factores familiares y de desapego moral.
Dorantes, G., <i>Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales</i> , 2017	México	Cuantitativo, no experimental, ex post facto	217 adultos jóvenes de Cuernavaca, México	No se encontró una relación significativa entre los videojuegos violentos y la agresividad vial en adultos jóvenes, lo que sugiere que estos juegos no influyen directamente en comportamientos agresivos fuera del contexto del juego.

Nota. La tabla evidencia una correlación entre el contenido violento en los videojuegos y la agresividad en los adolescentes, aunque con diferencias en intensidad y en los factores moderadores. Los videojuegos de acción, rol y aquellos que fomentan enfrentamientos (por ejemplo, *Fortnite*, *Call of Duty*) se asocian con mayores niveles de agresividad manifiesta y verbal, especialmente en varones. Por otro lado, estudios como los de Gao et al. (2017) y Szycik et al. (2017) concluyen que la exposición prolongada a videojuegos violentos no necesariamente se traduce en agresividad, aunque puede influir en la regulación emocional. Factores contextuales y personales (como el entorno familiar y el desapego moral) son claves para moderar este impacto. En los estudios que

utilizan neuroimagen, se destaca una disminución en la actividad cerebral relacionada con la regulación emocional (Hummer et al., 2019), lo que podría aumentar la propensión a la agresividad en ciertos individuos, aunque no se presenta como un patrón generalizado.

Anexo 7. Certificado de traducción del resumen al idioma inglés**Ramiro Junior Dominguez Viteri**

EFL Teacher

Certificación de traducción al Idioma Inglés

Ramiro Junior Dominguez Viteri

Licenciado en Pedagogía del Idioma Inglés

CERTIFICA:

Que el documento aquí compuesto es fiel traducción del idioma español al idioma inglés, del resumen de tesis titulado: **Uso de Videojuegos y Conductas Agresivas en Adolescentes: Revisión Sistemática**, de autoría de el estudiante **Joan Fernando Freire Intriago**, con número de cédula **1106087982**, egresado de la Carrera de Psicología Clínica de la Universidad Nacional de Loja. Lo certifico en honor a la verdad, y autorizo hacer uso del presente en lo que a sus intereses convenga.

Loja, 18 de septiembre de 2024

Ramiro Junior Dominguez Viteri
Licenciado en Pedagogía del Idioma Inglés

C.I: 1150058772

Registro Senecyt: 1008-2024-2904407