

LOS VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS  
SOCIOEMOCIONALES DE REGULACIÓN EMOCIONAL Y SOLUCIÓN DE  
CONFLICTOS EN UN GRUPO DE ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA DEL MUNICIPIO DE RIONEGRO

AUTORES

LIZETH DAYANA RIVERA CHALARCA

RODRIGO SALDARRIAGA GOMEZ

DIANA LIZETH LOAIZA LOAIZA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE

PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

RIONEGRO-ANTIOQUIA

2022

LOS VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS  
SOCIOEMOCIONALES DE REGULACIÓN EMOCIONAL Y SOLUCIÓN DE  
CONFLICTOS EN UN GRUPO DE ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA DEL MUNICIPIO DE RIONEGRO

AUTORES

LIZETH DAYANA RIVERA CHALARCA

RODRIGO SALDARRIAGA GOMEZ

DIANA LIZETH LOAIZA LOAIZA

Trabajo de grado para optar por el título de

PSICÓLOGO

Asesor/a:

Eliza Kratoch Gil

Magister en Psicología y Salud Mental

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE

PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

RIONEGRO-ANTIOQUIA

2022

Nota de Aceptación

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

Rionegro, 14 de diciembre del 2022.

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradecemos a Dios por otorgarnos la oportunidad de culminar un proyecto en el que adquirimos experiencia y conocimientos, a nuestros padres, familiares y amigos que incondicionalmente nos han brindado su apoyo para terminar cada proceso académico, ellos con mucho cariño y con palabras de aliento nos han impulsado a continuar a pesar de las dificultades que se pudieron presentar en el camino, así mismo agradecemos a la Institución educativa Concejo Municipal del Porvenir por brindarnos el espacio para llevar a cabo el proceso de investigación y finalmente damos las gracias a cada docente que hizo parte de este proceso, especialmente a nuestra asesora Eliza Kratochvil Gil por el acompañamiento, la dedicación y los conocimientos puestos en nosotros como profesionales, los cuales aplicaremos con el mismo cariño en el que nos fue brindado, de la misma manera agradecemos profundamente a nuestro asesor de estadística Camilo Díaz quien con mucha paciencia y apoyo incondicional nos brindó las herramientas necesarias para el desarrollo de la investigación, pues sin sus correcciones y palabras precisas no habríamos llegado a este momento tan anhelado.

## TABLA DE CONTENIDO

ABSTRACT.....	9
1. INTRODUCCIÓN .....	10
1.1 ANTECEDENTES.....	12
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	29
1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN .....	33
1.4 JUSTIFICACIÓN .....	34
1.5 OBJETIVOS.....	37
2. REFERENTE TEÓRICO O CONCEPTUAL .....	38
La adolescencia .....	38
Competencias socioemocionales.....	39
Regulación Emocional.....	40
Estrategias: .....	42
Consciencia Emocional.....	43
Solución de conflictos .....	43
Tolerancia .....	44
Empatía .....	44
Adaptabilidad.....	45
Impulsividad .....	46
Control Emocional .....	47
Competencia Comunicativa .....	47
Evaluación de resultados.....	48
Uso de Videojuegos .....	49
Géneros de videojuegos .....	52
Videojuegos de tipo violento: .....	54
Videojuegos de Estrategia.....	54
Marco legal .....	55
3. DISEÑO METODOLÓGICO.....	57
3.1 Enfoque.....	57
3.2 Tipo de investigación .....	57

3.3 Nivel de la investigación.....	58
3.4 Diseño de investigación .....	58
3.5 Población y muestra.....	58
3.6 Criterios de inclusión y exclusión.....	59
3.7 Hipótesis.....	60
3.8 Variables o categorías .....	61
3.9 Técnicas e Instrumentos .....	61
Escala de Dificultades en Regulación Emocional (DERS).....	62
Escala de Solución de Conflicto (ESOC).....	64
3.10 Procedimiento.....	67
3.11 Plan de Análisis .....	69
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	71
I CAPÍTULO DE RESULTADOS.....	71
Aspectos sociodemográficos.....	73
II CAPÍTULO DE RESULTADOS.....	74
Escala de Solución de Conflictos (ESOC).....	74
Escala de Desregulación Emocional (DERS) .....	79
III CAPÍTULO DE RESULTADOS (ASOCIACIÓN Y FUERZA) .....	82
DISCUSION .....	85
5. CONCLUSIONES .....	91
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	93

#### LISTA DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Escala Likert de la Escala en Dificultades de Regulación Emocional (DERS).....	63
<b>Tabla 2.</b> Dimensiones de Escala en Dificultades de Regulación Emocional (DERS).....	63
<b>Tabla 3.</b> Escala Likert de la Escala de Solución de Conflictos (ESOC).....	65
<b>Tabla 4.</b> Dimensiones de la Escala de Solución de Conflictos (ESOC) .....	65

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Aspectos sociodemográficos. ....	73
<b>Figura 2.</b> Uso de videojuegos .....	73
<b>Figura 3.</b> Descriptivo Subescala Control Emocional en relación al sexo. ....	75
<b>Figura 4.</b> Descriptivo subescala Control Emocional en relación al género de videojuego. ....	75
<b>Figura 5.</b> Descriptivo subescala Competencia Comunicativa en relación al sexo. ....	76
<b>Figura 6.</b> Descriptivo subescala Competencia Comunicativa en relación al género de videojuego. ....	76
<b>Figura 7.</b> Descriptivo subescala Evaluación de resultados en relación al sexo. ....	77
<b>Figura 8.</b> Descriptivo subescala Evaluación de resultados en relación al género de videojuego. ....	78
<b>Figura 9.</b> Descriptivo Habilidad en Solución de Conflicto en relación al sexo. ....	78
<b>Figura 10.</b> Descriptivo Habilidad en Solución de Conflicto en relación al género de videojuego. ....	79
<b>Figura 11 y 12.</b> Descriptivo subescala Consciencia en relación al sexo y género de videojuego. ....	80
<b>Figura 13.</b> Descriptivo subescala Estrategias en relación al sexo. ....	81
<b>Figura 14.</b> Descriptivo subescala Estrategias en relación al género de videojuego. ....	81
<b>Figura 15.</b> Asociación Habilidad en Solución de Conflicto y tipo de videojuego. ....	83
<b>Figura 17 y 18.</b> Asociación Competencia Comunicativa – Evaluación de Resultados y tipo de videojuego. ....	83
<b>Figura 16.</b> Asociación Control Emocional y tipo de videojuego. ....	83
<b>Figura 19.</b> Asociación Consciencia y tipo de videojuego. ....	84
<b>Figura 20.</b> Asociación Estrategias y tipo de videojuego. ....	84

## RESUMEN

El proyecto de investigación tuvo como objetivo identificar la relación entre los videojuegos y las competencias socioemocionales de regulación emocional y solución de conflictos en un grupo de adolescentes de una institución educativa del municipio de Rionegro, esto a través de una descripción a nivel sociodemográfico de la muestra y de las competencias socioemocionales de regulación emocional y solución de conflictos, además de un análisis por asociación entre uso de videojuegos y las competencias. La investigación se realizó a través de un método cuantitativo de tipo descriptivo con alcance correlacional, con un muestreo no probabilístico y a conveniencia. La muestra total fue de 69 estudiantes de una institución educativa de Rionegro de los grados 10° y 11° con edades entre los 15 a 18 años; para la recolección de datos se aplicaron la Escala de Dificultades en Regulación emocional (DERS) diseñada por Gratz y Roemer (2004), la cual fue adaptada en Bogotá por Muñoz-Martinez, Vargas y Hoyos-Gonzales (2016); y la Escala de Solución de Conflicto (ESOC) creado y validado por Vera-La Torre (2006), la cual fue adaptada por Velandia-Arias y Paba-Barbosa (2021). En los resultados obtenidos no se encontró asociación entre las variables; sin embargo en la escala de solución de conflictos (ESOC) se reporta una asociación media entre la subescala de control emocional y el tipo de videojuegos con un valor de  $P = 0.002$  ( $<0,05$ ) siendo la dirección positiva y obteniendo una fuerza media según el valor de  $V$  de Cramer = 0.5.

Palabras Clave: Uso de videojuegos, competencias socioemocionales, regulación emocional, solución de conflictos, adolescentes.



## ABSTRACT

The objective of the research project was to identify the relationship between video games and the socio-emotional skills of emotional regulation and conflict resolution in a group of adolescents from an educational institution in the municipality of Rionegro, this through a sociodemographic description of the sample. and of the socio-emotional competences of emotional regulation and conflict resolution, in addition to an analysis by association between the use of video games and the competences. The research was carried out through a quantitative method of a descriptive type with a correlational scope, with a non-probabilistic and convenience sampling. The total sample was 69 students from an educational institution in Rionegro in grades 10 and 11 with ages between 15 and 18 years; For data collection, the Difficulties in Emotional Regulation Scale (DERS) designed by Gratz and Roemer (2004) was applied, which was adapted in Bogotá by Muñoz-Martinez, Vargas and Hoyos-Gonzales (2016); and the Conflict Resolution Scale (ESOC) created and validated by Vera-La Torre (2006), which was adapted by Velandia-Arias and Paba-Barbosa (2021). In the results obtained, no association was found between the variables; however, in the conflict resolution scale (ESOC) a medium association is reported between the emotional control subscale and the type of videogames with a value of  $P = 0.002$  ( $<0.05$ ), the direction being positive and obtaining a medium strength. according to the value of Cramer's  $V = 0.5$ .

**Key Words:** Use of video games, socio-emotional skills, emotional regulation, conflict resolution, adolescents.

## 1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día la tecnología impacta cada vez más el estilo de vida de los seres humanos, es más frecuente la inmersión de sus herramientas y formas de entretenimiento en la cotidianidad. Los avances tecnológicos en las últimas décadas han repercutido más en los adolescentes, quienes disponen de una gama de dispositivos para disfrutar de su tiempo libre, uno de los más destacados son los videojuegos, que han sido muy discutidos frente a los efectos que generan en aquellos. Un videojuego se define como “cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red” (Frasca, 2001, como se citó en Eguia, Contreras-Espinosa y Solano-Albajes, 2013) y se ha encontrado que puede ser una herramienta para desarrollar habilidades prácticas y ciertas competencias, por ejemplo, las competencias socioemocionales (Martinez, 2019; Suárez, Martín y Occelli, 2021). Las competencias socioemocionales son definidas según Bar-On (2006) como “el conjunto de capacidades emocionales, individuales e interpersonales, que determinan la habilidad del individuo para poder responder ante las presiones del medio que lo rodea” y consideradas de suma importancia en el desarrollo de los adolescentes siendo las instituciones educativas una promotora muy útil. Sin embargo, se identifica porque dentro del contexto actual, el distanciamiento social que se ha generado por la pandemia Covid-19, ha incrementado las adicciones comportamentales, entre ellas el uso desmedido de videojuegos, y la población que más se vio afectada fueron los adolescentes, encontrando que esta situación puede afectar el desarrollo socioemocional de los escolares. Por lo tanto, este trabajo se interesa por conocer que tan asociado puede estar el uso de los videojuegos respecto a las competencias socioemocionales de regulación emocional y solución de conflictos, teniendo como objetivo identificar la relación entre el uso de videojuegos y dichas competencias socioemocionales de un grupo de estudiantes adolescentes de

una institución educativa del municipio de Rionegro mediante un estudio cuantitativo descriptivo y con alcance correlacional.

## 1.1 ANTECEDENTES

Se realizó una revisión de antecedentes en las bases de datos (Scielo, Dialnet, Redalyc, ProQuest, Google Académico y ScienceDirect) estas arrojaron los primeros resultados de unas 42.080 investigaciones aproximadamente donde se utilizaron los tesauros: competencias socioemocionales, habilidades socioemocionales, videojuegos, resolución de conflictos, regulación emocional, adolescentes, habilidades emocionales, habilidades sociales.

A esto encontramos que, Lopez-Fernández, Mezquita, Griffiths, Ortet y Ibáñez (2021) realizaron una investigación para examinar los efectos de adicción y moderación del género y la personalidad en el juego problemático y los géneros de videojuegos que prefieren los adolescentes a través de estudio transversal y ex post facto, usando el JS NEO-A60 que evalúa dimensiones de la personalidad (responsabilidad, neuroticismo, apertura a la experiencia, amabilidad y extraversión); se reportó la frecuencia de juego (Escala tipo Likert de 6 puntos), los jugadores informaron de los videojuegos más usados y se usó una adaptación hecha en España de una escala Likert de cuatro puntos que evaluó el juego problemático. Fueron 776 adolescentes entre 12-17 años de dos instituciones públicas en España; los resultados permiten destacar la relevancia del género y la personalidad en las conductas adolescentes y el uso de videojuegos.

Así mismo Núñez-Barriopedro, Sanz-Gómez y Ravina-Ripoll (2020) realizaron un estudio exploratorio y correlacional mediante una encuesta, se empleó el análisis clúster y análisis factorial de correspondencia donde participaron 400 personas entre los 11 y 64 años en España. El objetivo fue analizar si existían diferencias significativas entre las personas consumidoras de videojuegos,

los beneficios o perjuicios que aporta en la educación o si, por el contrario, se evidencia una opinión general positiva o negativa en la influencia que tienen los videojuegos en el comportamiento. De los resultados se obtienen grupos que cuentan con diferencias significativas en las actitudes frente a los videojuegos, en ciertos casos positivos y en otros una actitud conservadora; se concluye que los resultados de las opiniones sobre el uso de los videojuegos, está orientada a ser positiva en cuanto a la influencia del desarrollo personal.

También Pérez-Sánchez, Giusti-Mora, y Soto-Chavarría (2020) realizaron un estudio experimental con 50 estudiantes universitarios, 48% fueron mujeres con edad promedio de 20,6. Dentro de los criterios de inclusión, los participantes debían ser video jugadores frecuentes y haber jugado por lo menos una vez con la consola Wii. El uso de videojuegos se definió como “frecuente” y que al jugar lo practicara una vez al mes; para lograr el objetivo se usaron pruebas y se buscó determinar diferencias entre el estado de ánimo, el transporte emocional y la tendencia a conductas altruistas en relación a haber jugado videojuegos violentos y colaborativos. Los resultados permiten concluir que jugar videojuegos violentos presenta mayor estado de ánimo positivo comparados con el uso de videojuegos colaborativos, y un transporte emocional alto al jugar el videojuego colaborativo en comparación con los videojuegos violentos.

De acuerdo con la investigación hecha por De la Barrera, Postigo-Zegarra, Tamarit, Gil-Gomez y Montoya-Castilla (2020) en España, sobre la percepción de los adolescentes, acerca del aprendizaje, que tan llamativo es y los cambios positivos de un programa socioemocional llamado Emotic, participaron 84 estudiantes de secundaria de los 11 a 15 años de primer y segundo grado

de colegios públicos de Madrid. Se elaboró una batería de preguntas ad hoc para recolectar información y se administraron cuestionarios validados para evaluar variables relacionadas con las competencias emocionales y variables sociodemográficas, se recogieron datos del género, edad y curso escolar con un diseño mixto. Los participantes manifiestan que desarrollan y fomentan las competencias de: Percepción, valoración, expresión emocional, facilitación emocional del pensamiento, comprensión de emociones y regulación emocional.

Suarez, Martin y Occelli (2021) desarrollaron una investigación para identificar juegos de ordenador pedagógicos para enseñar ciencias naturales y que fortalezca prácticas científicas y habilidades socioemocionales, el estudio fue cualitativo basado en análisis de contenido y desarrollando un modelo de cinco dimensiones, para identificar cómo los videojuegos y qué aspectos de estos fomentan las prácticas científicas y las habilidades socioemocionales. Como conclusión los indicadores permiten identificar las características de los videojuegos, ayudando a determinar cuáles son más potentes para organizar y diseñar situaciones didácticas y actividades como recurso pedagógico. También los videojuegos suponen la oportunidad de expresar emociones, sentimientos, interacción con otros, construyendo así habilidades emocionales, sociales y afectivas.

De acuerdo con Esparza, Guerrero, Hoyos, Restrepo, Jiménez y Mayor (2021) quienes desarrollaron un artículo teórico e informativo en Colombia para recoger las prácticas realizadas por profesionales y construcción de un videojuego educativo para fortalecer las competencias socioemocionales en niños y promover la prevención de conflictos; a través de una plataforma 2D se creó un videojuego para niños y adolescentes de los 9 a 13 años, los personajes reúnen

características cognitivas, sociales y emocionales. En este se presentan situaciones sociales conflictivas donde los chicos pueden sentirse identificados; el juego invita a la toma de decisiones frente a dilemas éticos, fomenta la reflexión, y el análisis.

Desde la perspectiva de Cejudo, Losada, Pena-Garrido, y Feltrero (2019) realizaron una investigación con el objetivo de describir dos experiencias o percepciones sobre un programa de intervención direccionado a jóvenes Españoles y Dominicanos, llamado “Aislados”, con este videojuego se implementó una estrategia que aporta al aprendizaje social y emocional; 187 estudiantes españoles de 12 a 17 años de educación secundaria participaron a través de un diseño mixto y en República dominicana 145 estudiantes entre 16 a 22 años de licenciatura en educación. Se aplicó el cuestionario de percepción en competencias socioemocionales, grupos focales para compartir las experiencias y se hizo la comparación desde los resultados de autopercepción. Las experiencias demuestran una percepción en mejora de las competencias, indicando que el programa mejora la competencia de empatía y disminuye la de regulación emocional.

De igual importancia, en el estudio cualitativo con diseño descriptivo, interpretativo y micro etnográfico realizado por Martínez (2019), que pretendía describir las percepciones de un grupo de 10 estudiantes de 15 a 18 años y 10 profesores entre los 25 y 35 años sobre las competencias que se pueden desarrollar jugando videojuegos, se concluyó que los jóvenes afirman tener ciertas habilidades y competencias por jugar videojuegos. y un mejor desarrollo práctico de los videojuegos que los docentes debido a su uso frecuente. Jugar videojuegos se ha vuelto algo cotidiano entre la población juvenil, además de recrear espacios de aprendizaje para desarrollar

competencias. Tanto estudiantes como profesores perciben que los videojugadores pueden desarrollar habilidades como trabajo en equipo, capacidad para controlar la frustración, habilidades intelectuales, creatividad y coordinación visual motriz, entre otras.

Por lo tanto Millán, Mebarak, Martínez-Banfi, Blanco, Rodríguez, D'Aubeterre y Chóliz (2021) realizaron una investigación cuantitativa y se aplicaron tres instrumentos: cuestionario sociodemográfico, cuestionario de hábitos de uso de videojuegos y Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) a una población entre los 16 y 38 años para examinar la aplicación del Test en colombianos, analizando estructura factorial y propiedades psicométricas, además de mirar la capacidad predictiva en el tiempo de juego semanal y las diferencias en relación al sexo. Se hizo un análisis de las propiedades psicométricas del TDV, se estableció una tipología de los jugadores con base en estos factores y se presentaron normas específicas de corrección del instrumento, para que puedan ser de utilidad práctica para quienes lo realicen. Se espera que el TDV pueda ser utilizado por profesionales de la salud y de utilidad para propósitos investigativos.

En esta misma línea, Alave-Mamani y Pampa-Yupanqui (2018) realizaron un estudio no experimental - transversal de alcance correlacional. Su objetivo fue determinar la relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales de 375 adolescentes entre 12 y 18 años de una institución educativa de Lima, Perú. Se aplicó el Test de Dependencia a Videojuegos adaptado en Perú por Sala y Merinon (2017), y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) adaptado por Ambrosio (1995). Se concluye una correlación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales de tipo negativa, entre menos dependencia a los videojuegos más capacidad para relacionarse y para solucionar conflictos; no obstante, la dimensión “primeras habilidades sociales” no tiene relación



con la dependencia a los videojuegos y tampoco se evidenció correlación significativa entre habilidades sociales avanzadas y dependencia a videojuegos.

De igual importancia una publicación de Barr (2017) documentó la percepción de estudiantes universitarios sobre el efecto de ciertos videojuegos en el desarrollo o influencia de 3 habilidades, el grupo fue de 12 mujeres y 8 hombres, y un grupo control que participaron hasta finalizar. Se aplicó un autoinforme de capacidad en comunicación (Escala de Adaptabilidad Comunicativa “CAS” de Duran, 2012), la adaptabilidad (I-ADAPT-M) y el ingenio (Resourcefulness Scale) al inicio y al final, y al grupo de intervención se le asignó jugar videojuegos específicos y se realizaron 20 entrevistas. Se hizo uso del software NVivo 11 desde un análisis de contenido y se documentó las actitudes de los estudiantes para explorar cómo se percibe la intervención basada en juegos. Se identifican diferencias significativas entre el grupo control y de intervención, donde jugar videojuegos comerciales pueden ayudar a mejorar las habilidades.

En un estudio correlacional descriptivo realizado en Perú por Vargas-Colqui y Villegas-Arenas (2021), se pretendía analizar la relación entre la calidad de vida respecto a la salud y la motivación de jugar videojuegos online en una muestra de 180 adolescentes, jugadores de Dota 2 entre 18 y 21 años de Lima Metropolitana. Se administró la escala de Calidad de Vida y la escala de motivos para jugar juegos en línea para lograr el objetivo planteado. Los resultados evidencian una correlación parcial, ya que la relación entre las horas que juegan los adolescentes al día y el bienestar psicológico se muestra directa pero no estadísticamente significativa; también hay una tendencia a puntuar alto en bienestar psicológico cuantas más horas jueguen al día; sin embargo,

el estudio expone que perjudica la relación con los padres: por lo que es importante concientizar la diferenciación entre motivación a jugar y convertirse en una adicción.

Por otra parte, Ivonne, García y Santos (2019) desarrollaron un taller para que los niños con discapacidad Intelectual disfruten de experiencias lúdicas y se involucren en actividades de aprendizaje para desarrollar habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales. La metodología fue multidisciplinar y un marco para diseñar videojuegos para niños con discapacidad Intelectual con un enfoque multidisciplinario y un estudio observacional. Se utilizó el Proyecto “Simon” para diseñar videojuegos como herramienta de aprendizaje; el muestreo fue no probabilístico, intencional, con 25 niños de 4 a 10 años, incluyendo casos de discapacidad motora donde se seleccionó un grupo de 9 niños entre los 6 y los 10 años. Por los resultados se concluye que los videojuegos diseñados, combinados con la interacción, la instrucción del maestro y una modalidad de toma de turnos ayudan a entrenar la habilidad motora, cognitiva y socioemocional.

De igual importancia Puerta-Cortés, Panova, Carbonell y Chamarro (2017) realizaron un estudio cuyo objetivo fue examinar cómo influye el sentimiento de pasión y la impulsividad en la intensidad del juego, el tiempo de juego y la elección del juego de rol masivo en línea (“MMORPG” por sus siglas en inglés) frente a los que no son MMORPG en una muestra conformada por 630 estudiantes universitarios entre una universidad de Colombia y otra universidad de España. Se aplicó un cuestionario demográfico y de hábitos de uso de videojuegos como información general, también se aplicó la Escala de Pasión y el Inventario de Impulsividad; por los resultados arrojados, se concluye que diferentes tipos de pasión e impulsividad influyen en diferentes grados sobre la forma de juego y la experiencia del juego.

Por otro lado Rueda-Carcelen, Cabello, Filella y Vendrell (2017) que realizaron un análisis con objetivo de implementar dos videojuegos con fines pedagógicos (Happy 8-12 y Happy 12-16) y dar a conocer su influencia como herramienta en entrenamiento de regulación emocional para niños y adolescentes enfocadas en una valoración por estudiantes y docentes, llevaron a cabo un diseño experimental, con grupo caso y control evaluado por diseño pretest-postest. Para el juego Happy 8-12 participaron 622 estudiantes de quinto y sexto grado, y 15 profesores; en Happy 12-16 participaron 903 estudiantes de sexto y séptimo grado y 28 profesores. En la recolección de datos se aplicó un cuestionario para estudiantes y otro para docentes y se realizaron entrevistas como valoración general. En conclusión estos videojuegos son herramientas pedagógicas que favorecen el entrenamiento de la regulación emocional.

Por la misma línea de ideas, Hollett y Harris (2020) llevaron a cabo un estudio no experimental con alcance correlacional para determinar si las dimensiones de la regulación emocional estaban asociadas con problemas en videojuegos. Esta se conformó por 928 jóvenes entre 19 y 63 años, se usó la Escala de Dificultades en Regulación Emocional (DERS) y “The Problem Video Game Playing Scale – PVP”. Se hicieron dos análisis de regresión secuencial; uno reveló que la edad y el sexo podrían predecir datos estadísticos significativos de problemas de juego, y el otro para explorar si el género moderaba la relación entre las subescalas de la DERS y los problemas del cuestionario se asociaban significativamente con puntuaciones en una medida de problemas de juego. La dificultad con el control de impulsos y la limitación a estrategias de regulación emocional son los principales predictores de problemas de juego.

Asimismo, Santos-Bravo y Chávez-Vera (2020) realizaron una investigación no experimental para analizar el uso de videojuegos en adolescentes identificando el sexo, la edad de comenzar a jugar, las horas y los dispositivos que usan, también para determinar la asociación entre las horas que dedican a jugar y su rendimiento académico. Se aplicó un cuestionario sociodemográfico, una encuesta socio familiar tipo ad hoc y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV). Participaron 711 adolescentes de 11 a 16 años de los grados 9°, 10°, 11° ubicados en cinco instituciones públicas de Ecuador. Se identifica que los hombres y mujeres juegan videojuegos a partir de los 9 años, Identifican a Free Fire como el videojuego más usado entre 1 a 2 horas diarias y finalmente, se concluye que los videojuegos pueden considerarse un recurso en el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y educativas.

Además, Corsi, Revuelta-Dominguez, y Pedrera-Rodriguez (2019) ejecutaron un estudio para evaluar la eficacia de tres estrategias pedagógicas diseñadas para la comprensión de contenidos de programación y desarrollar la resolución de problemas y también presentan la construcción de juegos serios y su uso. Usaron una muestra no probabilística y autoseleccionada de 77 estudiantes de la institución de Buenos Aires, de la carrera de informática. Se plantearon dos fases de aplicación en un diseño pretest-postest con dos grupos experimentales y uno control: La primera fase con el TEI (Trait Emotional Intelligence Questionnaire) y para la segunda fase usaron entrevistas semiestructuradas. Como resultados los juegos serios pueden ser de utilidad para adquirir conocimientos en la materia de informática y por último durante la construcción de los juegos, los estudiantes fomentan habilidades sociales.

De forma similar Gomez-Gonzalvo, Devis-Devis y Molina-Alventosa (2020) realizaron una investigación cualitativa, para determinar la relación entre el rendimiento académico y el tiempo de uso de videojuegos de 1.502 estudiantes adolescentes de secundaria en la comunidad valenciana, con un muestreo estratificado y proporcional. Se les aplicó un cuestionario tipo ad hoc validado; y para poder efectuar el diseño transversal ex post facto del estudio, se aplicó una encuesta. De acuerdo con este estudio, los adolescentes dedican un promedio de 47 minutos diarios a jugar videojuegos, más durante el fin de semana que en la semana. Los adolescentes que pasan más horas jugando entre semana son los que tienden a suspender asignaturas, mientras que los adolescentes que juegan fines de semana poseen notas más altas. También permite decir que los jugadores que practican videojuegos en los niveles frecuente, moderado y ocasional obtienen mejores resultados académicos que los jugadores con niveles intensivos de juego. Los jugadores que hacen uso de los videojuegos ocasionalmente logran un buen rendimiento académico, lo que permite deducir que un tiempo de juego moderado no afecta el rendimiento.

En otra línea de ideas, Amaro y Yépez (2016) realizaron un estudio el cual tuvo como objetivo analizar el desarrollo psicosocial en adolescentes en relación con el uso de videojuegos en una institución educativa de México. Se contó con una muestra de 196 estudiantes entre los 12 - 17 años que estuvieran en clases diurnas, a los cuales se les aplicó un cuestionario de opinión validado por juicio de expertos con preguntas dicotómicas para las variables uso de videojuego y dimensiones de videojuegos con indicadores, y desarrollo psicosocial del adolescente. Se concluye que la mayoría de los estudiantes se inclinan por usar videojuegos, por lo que se considera que el desarrollo psicosocial en los adolescentes presenta un riesgo por las conductas y emociones causadas por la práctica de videojuegos obstaculizando un desarrollo de una identidad positiva.

De igual importancia, Sandoval-Forero y Triana-Sanchez (2016) realizaron una revisión sistematizada sobre documentos que tratan los videojuegos como acercamientos conceptuales y prácticos para comprender su utilidad y promover comportamientos prosociales, además de desarrollar y validar del videojuego prosocial "Reconstrucción", comprendiendo sus alcances y usando una metodología de tipo Scrum. Se utilizó un grupo focal de 20 jugadores, se aplicaron componentes como tarjetas de apreciación, tableros valorativos y métricas, analizando el discurso y la representación en mapas cognitivos, y luego un análisis cualitativo. Abordar la violencia y el conflicto observado en los videojuegos tiene su impacto en el imaginario colectivo, las representaciones sociales y políticas, así mismo el videojuego se considera una herramienta a ser utilizada como un predictor y simulador de comportamientos prosociales.

Además, se realizó una investigación cuasi experimental elaborada por Garbanzo-Rodríguez, Rivera-Villareal, Smith-Castro y Pérez-Sánchez (2017) que tuvo como propósito establecer el efecto potencial de los videojuegos de simulación en las tendencias prosociales, utilizando un método de medición pre y post test y se tuvo en cuenta dos factores entre sujetos: uno de ellos es el tipo de instrucción (con o sin indicación del objetivo pedagógico) y otro el contexto de uso (individual o en parejas), en esta usaron una muestra no probabilística con 56 individuos de ambos sexos. Se concluyó que el uso del videojuego de simulación de entretenimiento en los cuales se cuenta con una instrucción para lograr los objetivos pedagógicos permite desarrollar la orientación prosocial en los participantes; no obstante, no se encontró un aumento de esta en la modalidad de parejas en relación a la modalidad individual.

Por su parte, Fernández (2019) para su tesis de pregrado realizó un estudio que pretendía dar a conocer la opinión de los ciudadanos de Medellín sobre los efectos que han tenido los videojuegos en los factores sociales y culturales a través de una etnografía. Participaron 81 hombres y 9 mujeres, se aplicaron entrevistas a través de internet para obtener los datos, acá se preguntó el impacto que han tenido los videojuegos como entretenimiento en los espacios públicos y la influencia en los procesos de interacción en las relaciones sociales mediados por el uso de videojuegos. Se concluye que los videojuegos no son una potencia en la ciudad y no se caracteriza por grandes eventos en los espacios de cultura urbana; sin embargo, su uso apenas está tomando renombre como espacio de entretenimiento, comprendiendo la forma de juego y la educación, hallando cambios en la forma de convivir con la sociedad.

Así mismo, Alarcón y Collazos (2017) desarrollaron una investigación en Colombia y se planteó como objetivo mejorar el desarrollo, la creatividad, el trabajo en equipo, la agilidad mental y el pensamiento estratégico de los estudiantes a través del uso del videojuego League Of Legends; participaron 15 jóvenes de la Corporación Universitaria - Huila, en base a un enfoque mixto donde aplicaron un análisis social e investigación de campo y tabulación estadística de dos grupos experimentales. La información muestra que esta forma de incorporar los videojuegos en las prácticas formativas brinda situaciones reales para estimular habilidades vinculadas al desarrollo matemático, creativo, físico, del lenguaje, la alfabetización, desarrollo personal y social, lo que ayuda a identificar la manera en que estos aprendizajes son desarrollados por los estudiantes en la ejecución de actividades y en la superación de desafíos planteados.

También Rodríguez y Del Moral (2018) realizaron una investigación en España para analizar si el juego de League of Legends con acompañamiento de un experto permite a jugadores pertenecientes a un e-Sports desarrollar habilidades lógico matemáticas, y ayudar a entrenar la toma de decisiones desde el juego cooperativo. La metodología fue mixta con un diseño pre y post test en la aplicación del Test de Mensa para habilidades lógico matemáticas y razonamiento lógico; además se hizo la observación y parrilla de registro para la recolección de datos, con 10 jugadores entre 18 y 25 años. Como conclusión, este juego puede implementarse como herramienta para entrenar estas habilidades, también promueve la cooperación al ser un juego interactivo donde se compite en equipo con otros jugadores y es una categoría que puede fomentar la toma de decisión y el trabajo cooperativo por su carácter interactivo y competitivo.

De igual manera Restrepo, Corrales y Cardona (2020) realizaron un estudio de caso donde pretendían analizar la organización y distribución de las tareas, y la competencia de trabajo en equipo mediante una secuencia didáctica dirigida con videojuegos en una población colombiana integrada por 30 niños entre los 11 y 12 años, usando un diseño cualitativo y descriptivo y como instrumentos entrevistas semiestructuradas, grabaciones de video, fotografías y diarios de campo. Los resultados evidencian que se puede interpretar las tareas del trabajo en equipo en estudiantes de los primeros grados de secundaria y la definición, organización y distribución de la misma, usando una secuencia didáctica de juegos digitales para la enseñanza de ciencias naturales; así mismo, el hecho de llegar a acuerdos y asumir diferentes roles, permitió que los estudiantes pusieran en práctica las habilidades y conocimientos desarrollados.



En la misma línea, Bastidas (2020) elaboró una tesis donde se pretendía establecer la asociación entre el nivel de inteligencia emocional y autoestima en una población gamer del Distrito Metropolitano de Quito. La muestra fue con 50 miembros de la comunidad gamer escogida a través de un muestreo no probabilístico y donde se implementó el Inventario de Inteligencia Emocional (I-CE) de BarOn y la Escala de Autoestima de Rosenberg. A través de los datos obtenidos, se obtiene un nivel de inteligencia emocional medio entre los miembros de la comunidad gamer, concluyendo que la inteligencia no disminuye o aumenta por ser gamer, se mantiene en un promedio estándar arrojado por otras investigaciones donde se evaluó inteligencia emocional con población general. También los miembros de este estudio obtuvieron un nivel alto en la evaluación de autoestima, factor clave para poseer una inteligencia emocional adecuada.

De igual forma Pillaca-Francia (2020) realizó una investigación donde buscaba determinar la relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa de Coma, disponiendo de una muestra de 256 estudiantes adolescentes entre los 12 y 18 años. Para la obtención de datos se utilizó como instrumentos la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein. Se concluye que un uso de los videojuegos desmesurado está relacionado con diversas problemáticas vinculadas a las habilidades sociales; dicho estudio contribuye a los estudios en el área de literatura psicológica en el marco de la educación y en el área clínica en el tema de las adicciones permitiendo aportar precedentes para investigaciones futuras dedicadas a la problemática ocasionada por el uso desmedido de las nuevas tecnologías.

Rodriguez-Espinola (2021) realizó un análisis teórico basado en una metodología cualitativa que pretendía entrelazar los estudios de videojuegos, con estudios de diplomacia pública, para evidenciar que los videojuegos pueden ser una herramienta útil para fomentar la empatía y la resolución de conflictos, conceptos claves en la diplomacia pública, para realizar proyectos que favorezcan la unión social y cultural entre grupos de personas de diferentes naciones y culturas. Se concluye que la categoría de videojuegos serios, son recursos estimuladores y formadores para promover la empatía, reduciendo los prejuicios y la ansiedad de conocer a alguien de distintas creencias y percepciones; y para desarrollar la competencia de resolución de conflictos al poder interactuar con jugadores de distintos países estableciendo estrategias reconciliadoras ante situaciones conflictivas por medio del diálogo y la mediación.

Por otro lado, Ortiz-Clavijo y Cardona-Valencia (2020) Desde las áreas pedagógica y psicológica, este estudio tuvo como objetivo construir un documento descriptivo y analítico donde se evidenciará la cantidad de artículos y estudios que se habían elaborado sobre el tema videojuegos/educación, y de estos, determinar la calidad de los estudios y las tendencias, para así establecer cuáles son los retos, carencias y desafíos por trabajar. Para esto se realizó una revisión bibliométrica de los artículos académicos y científicos enfocados en la relación videojuegos/educación, en el periodo entre 2010 y 2020, usando la base de datos Scopus®. Aplicando una metodología mixta-descriptiva. Los resultados arrojados indican que los estudios sobre este tema aumentaron debido a la pandemia por el Covid-19 y la necesidad de mejorar y crear estrategias para la educación virtual.

También Rey-Vasquez (2019) a partir de una experiencia personal, se cuestionó sobre la dimensión ética de un jugador de videojuego violento. Dado que la pregunta problemática de la investigación nace de manera empírica, para el desarrollo de la investigación se optó por realizar una metodología mixta e interdisciplinar ya que parte de una lectura y acercamiento inicial al contexto y combina entrevistas, encuestas, talleres y la observación participativa. Se tomó una muestra en instituciones educativas oficiales públicas ubicadas en Bogotá, iniciando con 107 estudiantes con un rango de edad entre 14 a 18 años. De la investigación se logró concluir que la relación jugador-videojuego es intra-activa en la que ambos aspectos se ven afectados por el accionar o jugar, es decir, el jugador responde a las posibilidades interpuesta en el videojuego y se responsabiliza con el otro (en este caso, no-humano), por lo cual es una ética performativa en un mundo simulado.

Por otro lado, Osa (2018) realizó una revisión bibliográfica que tuvo como título y objetivo determinar Los efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional, esto abarca tanto los efectos positivos como los negativos. partió de las palabras claves: videojuegos, adolescentes, emociones en diferentes bases de datos en inglés y español, siendo los criterios de exclusión la edad de los adolescentes y el periodo de publicación de los artículos encontrados, en total se revisaron 21 artículos de los que se pudo concluir que en general se considera perjudiciales los videojuegos cuando son de tipo violento o de azar y por el tiempo que se dispone para jugar y como este interviene en las rutinas, es decir, a mayor exposición más perjudicial puede ser. Sin embargo, los artículos coinciden en que los videojuegos son un material potencialmente positivo que ayuda a la regulación emocional, la toma de decisiones y la capacidad de ser empático.

En última instancia, Campo (2022) pretende identificar prácticas a la hora de jugar videojuegos que establezcan estereotipos entre los niños y niñas. Para esto, realizó dos tipos de procesos metodológicos, cualitativo y mixto. el primer proceso, respectivamente, se ve reflejado en una búsqueda bibliográfica. El segundo proceso, propio de la investigación de tipo mixta, se realizó un estudio y observación de algunos videojuegos. Y, posteriormente, se realiza un cuestionario. Fueron cuarenta y seis participantes, seleccionados a conveniencia, un 36,2% niña y 63,8% niños, con un rango de edad entre los 11 y 12 años. Los resultados reafirman una marca fuerte diferencial de género y estereotipada en sus prácticas y preferencias a la hora de jugar videojuegos, por lo que se concluye que se debe seguir trabajando con ímpetu en los procesos de deconstrucción de roles de género y estereotipos para que estos a futuro no sean producto de desigualdad.

## 1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La era informática implicó una serie de cambios a los cuales los seres humanos tuvieron que adaptarse en los distintos ámbitos de su vida, para adecuar su quehacer cotidiano. Los avances tecnológicos implicaron una revolución en el estilo de vida de las personas, se adoptaron nuevas formas de realizar las actividades del diario vivir, algunas cosas se modificaron y optimizaron, otras se desarrollaron y la gente las ha venido adhiriendo en el día a día. Según Primo (2017) los videojuegos son una de las formas de ocio y entretenimiento que más utilizan los adolescentes. En esta nueva forma de percibir la realidad a través de mundos virtuales, se conocen nuevas personas permitiendo procesos de interconectividad, creando nuevas experiencias individuales y sociales (Bryce, 2001).

Los avances tecnológicos se ven reflejados en la generación de los adolescentes, pues un adolescente actualmente cuenta con mayor acceso a los recursos informáticos, siendo casi que imprescindible en su cotidianidad. Autores como Prensky (2001) los han denominado nativos digitales, refiriéndose a la generación más impactada por esta época histórica. No solo cuentan con mayor disponibilidad para hacer uso de los dispositivos tecnológicos, sino que logran adquirir un aprendizaje más rápido sobre cómo se utilizan y para que se utilizan.

Los adolescentes al jugar videojuegos pueden estar desarrollando una serie de habilidades y competencias en la interacción con la dinámica y narrativa del juego, o en la interacción con otros video jugadores en el caso de jugar en línea (Martinez, 2019). El hecho de verse involucrado e inmerso en los juegos, permite a los sujetos estar poniendo a prueba sus capacidades para hacer

frente a los objetivos planteados por el videojuego y lograr superar los niveles establecidos, entre estas competencias están las socioemocionales.

Actualmente, la pandemia por el COVID-19 implicó una serie de dinámicas en los hogares a causa de las restricciones impuestas como el hecho de no salir de casa, lo cual llevó a que los adolescentes dedicaran más tiempo a los dispositivos tecnológicos. Los estudiantes en la escuela tienen la posibilidad no sólo de apropiarse de conocimientos, sino también de adquirir ciertas habilidades sociales y emocionales en la interacción con las demás personas, y por la crisis sanitaria el desarrollo socioemocional de los adolescentes puede verse afectado (Cepal-Unesco, 2020).

Esta investigación parte del interés por conocer que tan asociado está el uso de videojuegos con el desarrollo de las competencias socioemocionales de regulación emocional y solución de conflictos. Ha habido diversos estudios que pretenden encontrar relaciones existentes, por ejemplo, como el estudio realizado por Kersten y Greitemeyer (2021) quienes encontraron que los video jugadores encuentran un efecto catártico en el hecho de jugar videojuegos, permitiendo disminuir sus reacciones agresivas al ser expresadas en el mundo virtual, fomentando la regulación emocional. Por otro lado, Rodríguez y Yepes (2016) realizaron una investigación donde pretendían observar cómo estaba relacionado el uso de videojuegos de estrategia con la resolución de conflictos, encontrando que la población gamer está más orientada a resolver los conflictos analizando detalladamente y escogiendo las estrategias que le brinden una estabilidad, una solución segura sin importar el tiempo que lleve; en contraste con la población no gamer que está

más orientada a la resolución de conflictos bajo las estrategias de ataque-defensa, buscando una solución rápida y fácil sin pensar en las consecuencias.

Por otro lado, Chacón, Espejo, Martínez, Zurita, Castro y Ruiz (2018) realizaron un estudio con el objetivo de determinar relación entre conductas violentas, victimización y uso problemático de videojuegos, a esta investigación pudieron identificar que efectivamente los niveles de victimización y agresividad en los estudiantes estaban asociados al uso de videojuegos.

No obstante Estévez, Jáuregui y Macía (2021) realizaron una investigación que pretendía analizar la impulsividad y la regulación emocional en relación con los perfiles de jugadores que padecen síntomas psicológicos disfuncionales y comportamientos adictivos comórbidos; los resultados permiten concluir que las dificultades en la regulación de emociones y la impulsividad tienen asociación con los trastornos de juego y el uso abusivo de videojuegos.

Así mismo en el estudio de Rodríguez-Espinola (2021) realizaron un análisis teórico donde pretendían confirmar que los videojuegos pueden ser una herramienta para fortalecer la empatía y la resolución de conflictos, a lo que concluyen que los videojuegos promueven estas habilidades por medio de la interacción con otros jugadores. Otros estudios como el de Pérez-Sánchez et al (2020) investigaron las diferencias entre el uso de videojuego colaborativo y videojuego violento, encontrando que el videojuego de tipo violento favorece estados de ánimo positivos y que el videojuego colaborativo un mayor transporte emocional. Desde otro punto de vista en la investigación de Alave-Mamani y Pampa-Yupanqui (2018) realizaron un estudio para determinar

la relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales, en el que se concluyó que entre menos dependencia a videojuegos mayor capacidad para relacionarse y solucionar conflictos.

Otras investigaciones como la de Hollett y Harris (2020) donde llevaron a cabo un estudio para determinar si la regulación emocional estaba asociada con problemas en videojuegos, se pudo concluir que el poco control de impulsos y las bajas estrategias de regulación emocional son predictores de problemas de juego. De igual forma Barbado y Díaz-Maldonado (2021) realizaron una investigación en Argentina para identificar el tipo de relación entre el uso problemático de videojuegos y el control de impulsos en adolescentes donde encontraron que el bajo control de los impulsos es una consecuencia directa del uso de videojuegos.

En base a las investigaciones anteriores se hace necesario plantear una investigación en la que se pueda determinar cuál es el nivel de asociación entre el uso de videojuegos y algunas competencias socioemocionales específicas.



### **1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

De acuerdo con lo anterior esta investigación busca responder a la siguiente pregunta:  
¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos con la regulación emocional y solución de conflictos en adolescentes de una institución educativa del municipio de Rionegro?

## 1.4 JUSTIFICACIÓN

El trabajo de grado uso de videojuegos y competencias socioemocionales aplicado en estudiantes de 15 a 18 años de una institución educativa del municipio de Rionegro, tiene por conveniencia identificar la asociación entre los videojuegos y las competencias socioemocionales tales como regulación emocional y solución de conflictos.

Este se desarrolló mediante dos instrumentos de uso libre y validados en Colombia, los cuales son: Escala de dificultades en regulación emocional (DERS) y escala de solución de conflictos (ESOC).

Si bien se han hecho investigaciones sobre el desarrollo de competencias a través de videojuegos, este estudio servirá para conocer cuál es la relación entre las competencias socioemocionales, específicamente de regulación emocional y solución de conflictos en un grupo de adolescentes del municipio de Rionegro.

El valor teórico de la presente investigación es identificar las competencias que se desarrollan en la etapa evolutiva del adolescente y como el uso de videojuegos aporta a las mismas; si bien la teoría del desarrollo evolutivo está dada en la medida que posibilita conocer las competencias que se desarrollan en esta etapa, el uso de videojuegos en el proceso de transición que se presenta entre un proceso cognitivo de adolescencia y la juventud, pueden aportar en este desarrollo, culturalmente el uso de videojuegos se conoce más como práctica recreativa.

Dicho esto, la presente investigación tendrá un aporte en primera instancia al campo psicológico ya que se observó en una gran cantidad de estudios, como diversos autores plantean que los videojuegos en la actualidad se han convertido en fuertes influyentes de la personalidad y comportamiento de los adolescentes, siendo cada vez más parte de su cotidianidad. De igual forma esto podría contribuir a la implementación de programas que permitan informar sobre el manejo que se le puede dar a los videojuegos y la adquisición de competencias socioemocionales que son necesarias para el desarrollo integral de los estudiantes.

Como relevancia social este estudio pretende conocer el impacto que tienen los videojuegos en el desarrollo socioemocional, debido a que la opinión frente a los videojuegos presenta diversas posturas, por lo tanto se pretende ampliar la perspectiva de los videojuegos frente a los estigmas sociales que se tienen de ellos, posibilitando una herramienta para fortalecer las competencias socioemocionales; sin embargo esto requiere mayor evidencia científica para regular e incrementar un acompañamiento ante el uso de videojuegos.

Por otro lado, puede ser un aporte de relevancia científica ya que en la última década se ha incrementado el diseño de contenidos de videojuegos y con ello las investigaciones sobre el impacto que tiene en la salud mental y el desarrollo de competencias.

Nuestro proyecto de investigación finalmente tendrá aportes académicos e investigativos para la Universidad Católica de Oriente y la educación secundaria, ya que estamos contando con

la participación de una institución educativa del municipio, generando así relaciones en las cuales la universidad pueda contar con el espacio para futuras investigaciones.

## 1.5 OBJETIVOS

### Objetivo General

Identificar la relación entre los videojuegos y las competencias socioemocionales de regulación emocional y solución de conflictos, en un grupo de adolescentes de una institución educativa del municipio de Rionegro. (2022)

### Objetivos Específicos

- Describir a nivel sociodemográfico la muestra.
- Describir las competencias socioemocionales de regulación emocional y solución de conflictos en un grupo de estudiantes de una institución del municipio de Rionegro.
- Analizar la asociación entre el uso de videojuegos y las competencias de regulación emocional y solución de conflictos.

## 2. REFERENTE TEÓRICO O CONCEPTUAL

### **La adolescencia**

Etimológicamente hablando definir el concepto de adolescencia ha sido bastante complejo desde las diferentes disciplinas que estudian el concepto ya que esta puede variar de acuerdo a las visiones psicológicas, culturales, biológicas y físicas, e incluso desde las políticas públicas. Sin embargo, para los autores Aberastury y Knobel (1971) el estudio de la adolescencia debe realizarse teniendo presente todas estas áreas del ser humano, es decir, se debe considerar, por una parte, la adolescencia como “un fenómeno específico dentro de toda la historia del desarrollo del ser humano, y, por otra parte, estudiar su expresión circunstancial de tipo geográfico y temporal histórico-social” (Aberastury y Knobel, 1971, p.36). Teniendo en cuenta lo anterior, el estudio de la adolescencia debe darse desde el conocimiento evolutivo de la psicología, teniendo presente la influencia del territorio y el desarrollo psicobiológico.

Con base a lo anterior, se comprende la adolescencia como un proceso en desarrollo, y no sólo como una etapa en la vida del ser humano, Aberastury y Knobel (1971) han denominado este proceso como inestable y desequilibrado, siendo estas manifestaciones normales y necesarias, más si son vistas desde una visión adulto centrista, incluso para los autores, para llegar a ese estado de “normalidad” o estabilidad del adulto, el adolescente debe “pasar por cierto grado de conducta patológica” (p. 40) siempre influenciado por el medio socioeconómico, político y cultural al que está expuesto el adolescente.

En este sentido, se entiende la adolescencia como un proceso entre el duelo o desprendimiento del cuerpo infantil, desde sus cambios biológicos y psicológicos, hacia un cuerpo nuevo que se desprende de la dependencia infantil y se carga con responsabilidades influenciado fuertemente por el mundo externo. Además, de que en este proceso no sólo está involucrado el adolescente como individuo y su búsqueda por una identidad, sino también, de cómo se relaciona con sus padres, y cómo sus padres reaccionan ante estos cambios y desprendimientos. Aberastury y Knobel (1971) llaman a este proceso del “síndrome normal de la adolescencia” el cual se caracteriza por:

- Búsqueda de sí mismo y de la identidad.
- Tendencia grupal.
- Necesidad de intelectualizar y fantasear.
- Crisis religiosa.
- Desubicación temporal.
- Evolución sexual.
- Actitud social reivindicatoria con tendencia anti y asociales.
- Contradicciones sucesivas en todas las manifestaciones de la conducta.
- Separación progresiva de los padres.
- Constantes cambios en el humor y el estado de ánimo.

### **Competencias socioemocionales**

El ser humano durante su ciclo vital adquiere la capacidad de desarrollar distintas habilidades, actitudes, destrezas, y competencias que son necesarias para desempeñarse en los

múltiples ámbitos en los que interactúa y aunque existen múltiples definiciones, una de las más integrales expone las competencias socioemocionales como:

Un conjunto de capacidades emocionales, individuales e interpersonales, que determinan la habilidad del individuo para responder ante las presiones del medio que lo rodea. Ser emocional y socialmente inteligente significa gestionar con eficacia el cambio personal, social y ambiental de forma realista y flexible, es decir, de afrontar las situaciones inmediatas, resolver problemas y tomar decisiones, mostrando optimismo, actitud positiva y automotivación. (Bar-On, 2006, como se citó en Ruvalcaba, Gallegos, Orozco y Bravo, 2019).

Como bien lo indican los autores estas competencias socioemocionales son habilidades que permiten tener la capacidad de enfrentarse a las diferentes situaciones que requieran saber regular las emociones, poder resolver conflictos o incluso tener la aptitud de ser más empático, entre otras.

En la literatura se distinguen una gran gama de competencias socioemocionales; sin embargo, para la presente investigación se tomaron en cuenta las siguientes competencias: regulación emocional y solución de conflictos.

### **Regulación Emocional**

La regulación emocional consiste en el control adecuado que una persona hace de sus propias emociones, estas reacciones psicofisiológicas con frecuencia se manifiestan en el contexto social y familiar. A esto los autores Gross y Feldman-Barret (2011, como se citó en Mestre y Guil,



2012) refieren que la regulación emocional es un “conjunto de procesos cognitivos y conductuales por el cual el sujeto influye en las emociones que tiene, cuando las tiene, y en cómo experimenta y expresa esas emociones” (p.22). Es decir, la manera en la que se demuestra el control y la capacidad emocional es a través de la regulación consciente y apropiada en la expresión de diferentes emociones sean estas positivas o negativas.

Controlar las emociones implica también la capacidad consciente de autorregulación que utiliza una persona para buscar estrategias o alternativas que le permitan hacer control de sus propias emociones y así moderar aquello que le está produciendo malestar; al hacer un buen manejo de las emociones se permite responder de manera apropiada a las diferentes demandas que han de presentarse, en otras palabras (Mestre y Guil, 2012) “la autorregulación implicaría primordialmente un conjunto de respuestas que funcionan como una alternativa a otro conjunto de conductas o respuestas que son valoradas como insatisfactorias ante una situación. Es decir, un proceso de desadaptación personal o social” (p, 21). De acuerdo con lo mencionado anteriormente, cuando se hace un proceso de autoconocimiento basado en la búsqueda del manejo y control de emociones, para mejorar conductas mal adaptativas insatisfactorias, se permite hacer un recorrido intrapersonal que apoya un proceso de conocimientos y cambios individuales.

Tomando en cuenta el proceso de desequilibrio emocional, la desregulación es considerada como un estado de gran impacto y alteración, el cual es identificado como una expresión intensa de diferentes emociones que son difíciles de controlar y como consecuencia afectan la conducta; teniendo en cuenta a Linehan (1993) quien menciona en su libro de *Cognitive Behavioral*

*Treatment of Borderline Personality Disorder* “la desregulación de las emociones [...] se debe a una alta vulnerabilidad emocional más una incapacidad para regular las emociones” (p, 43). Es decir, toda persona con un estado emocional frágil o sensible tiende a desarrollar una incapacidad en la regulación de sus propias emociones, este estado puede ser un desencadenante de diferentes situaciones externas que le hacen actuar y pensar de maneras “inadecuadas” e impulsivas.

Existen algunas subcategorías que explican desde una visión un poco más específica algunos componentes que evalúan la regulación emocional, entre su variedad están las categorías asociadas a estrategias y consciencia emocional.

Estrategias:

Es necesario tener herramientas y estrategias a las cuales se puedan acceder en momentos de desajuste emocional, estos métodos permiten regular el comportamiento y actuar de la manera más adecuada para obtener bienestar individual y social. “Las estrategias [...] se utilizan para corregir los mecanismos subyacentes a la desregulación emocional, bajo una filosofía de aceptación que permite desarrollar la flexibilidad de respuesta necesaria para la regulación emocional efectiva.” (p. 20). Como bien lo dicen Reyes-Ortega y Tena-Suck (2016) se debe hacer reconocimiento o aceptación del estado emocional, ya que esto permite encontrar las estrategias que faciliten la respuesta deseada de una situación no deseada.

## Consciencia Emocional

Por último, desde la categoría de consciencia emocional, se puede tener en cuenta como aquella capacidad para comprender y reconocer las propias acciones y emociones, siendo este un estado cognitivo que le permite entender su propio entorno y desenvolverse en el mismo. Bilbeny (1994) explica de manera reflexiva el concepto: “La consciencia común, punto de partida de todo conocimiento, es la consciencia de sí mismo, el pensarse como pensante, la facultad de introspección o de verse a sí mismo” (p, 11). En conclusión, conocerse es la capacidad de ser consciente de comportamientos, emociones y sensaciones propias, todo parte desde la introspección individual y de la manera en que esta es reconocida por el individuo y llevada a cabo de una manera responsable.

## **Solución de conflictos**

Los conflictos hacen parte de la vida y pueden ser útiles a la hora de fomentar procesos donde se permita relucir estrategias y recursos personales para afrontarlos, así como llegar a acuerdos que permitan beneficiar a cada una de las partes implicadas en el conflicto.

Para Tuvilla (2004) la resolución de conflictos implica un objetivo central, afirmando que:

El objetivo de la resolución pacífica de los conflictos persigue la cooperación como forma de resolver los enfrentamientos y representa la salida más ventajosa para ambas partes, pues cada una cede una porción de sus intereses en beneficio de una colaboración que satisface tanto las necesidades como los intereses recíprocos. (p. 280)

La resolución de conflictos es una competencia socioemocional la cual se la ha otorgado gran relevancia de cara a enfrentar y gestionar las diferencias con los demás en son de paz.

Esta abarca diferentes componentes emocionales y actitudes de la persona para llevarse a cabo, tales como:

### Tolerancia

La tolerancia es una capacidad que puede tener diferentes connotaciones, dirigiendo la capacidad hacia una resistencia interna ante los factores estresantes o hacia una actitud de respeto y comprensión por las diferencias ajenas.

Según Escámez (2014) la tolerancia es entendida como “una disposición activa o positiva a controlar la inclinación al rechazo suscitado por las ideas y prácticas ajenas” (p, 19).

Ideas similares se reflejan en Cisneros (2016) quien define la tolerancia como “una disposición de ánimo que admite, sin mostrarse contrariado, ideas e incluso comportamientos diversos u opuestos a los nuestros” (p. 14).

Ser tolerante en un sentido social, significa poder tener la capacidad de disponerse a entender diferentes opiniones que no compartan los mismos valores e intereses y poder aceptar ese punto de vista sin experimentar desagrado o malestar hacia la otra persona.

### Empatía

La empatía es un recurso humano esencial para tener éxito a la hora de relacionarse con las personas y establecer un vínculo afectivo.

Eisenberg y Strayer, investigadoras referentes en el área del desarrollo emocional y social, definen la empatía como “una respuesta emocional que brota del estado emocional de otro y que es congruente con ese estado emocional del otro” (1987/1992, p. 15).

Por otro lado, para Rogers la empatía “es la capacidad para ponerse verdaderamente en el lugar de otro, de ver el mundo como él lo ve” (Rogers y Kinget, 1965/1967, p. 115-116).

De esta manera, la empatía se concibe como la capacidad humana de adentrarse en el mundo interior de una persona y ver la vida con los ojos del otro, sentir por lo que está pasando esa persona.

### Adaptabilidad

La adaptabilidad es la cualidad de una persona que alude a su capacidad de adaptación, evidenciando que puede adecuar su comportamiento de acuerdo con las necesidades del entorno o de una situación presente.

En un sentido más biológico, adaptación atañe a “la capacidad que poseen todos los seres vivos de hacer ajustes fisiológicos para subsistir a las fluctuaciones del ambiente inmediato” (Wallace y Srb, 1967, pág. 4).

Por su parte, Piaget (como se citó en Papalia y Martorell, 2017) adhirió el término adaptación a su teoría cognoscitiva para referirse a la transformación de la nueva información que reciben los seres humanos del entorno para adecuarla a sus estructuras cognitivas. Este ajuste se realiza a través de dos procesos a los que denominó a) asimilación, siendo la incorporación de la nueva información asimilada a dichas estructuras cognitivas; y b) la acomodación, haciendo

referencia al ajuste que deben realizar estas estructuras cognitivas para aceptar la nueva información proveniente.

Para que una persona pueda enfrentar las situaciones impredecibles y sus condiciones cambiantes deberá tener una capacidad de adaptabilidad desarrollada para ajustar sus emociones y su conducta a las eventualidades manifestadas.

### Impulsividad

La impulsividad es un rasgo característico de la etapa adolescente evidenciado en los comportamientos impredecibles y acciones tomadas sin pensarlas con conciencia antes de ejecutarlas.

La impulsividad es un fenómeno distinguible en el comportamiento de los seres humanos; sin embargo, su conceptualización ha sido compleja por la presencia de diversos factores que se manifiestan en su proceso como tal. Teniendo en cuenta lo anterior, algunos autores la definen como “la predisposición a tener reacciones de manera rápida e imprevista hacia estímulos internos o externos sin pensar en las consecuencias que dichas reacciones pueden generar en el propio sujeto o en los demás”. (Moeller, Barrat, Dougherty, Schmitz y Swann, 2001).

Así, la noción de impulsividad lleva implícita la capacidad de controlar los impulsos, determinando que tan capaz es una persona de no responder de manera verbal o conductual con reacciones sin reflexionar en los perjuicios implicados de tales respuestas en el otro.

## Control Emocional

El control emocional es un término designado para explicar la capacidad que tienen las personas para gestionar sus propias emociones en el momento en que se presenta y dar una respuesta acorde a las situaciones que despiertan dichas emociones.

Daniel Goleman (1995) en su libro *Inteligencia Emocional* utiliza el término autocontrol emocional para describir la capacidad que posee una persona de demorar la gratificación de algún deseo, sentimiento o emoción que esté emergiendo en un momento dado sabiendo que hay respuestas que tal vez puedan tener repercusiones y otras respuestas puedan traer beneficios, logrando de esta manera sofocar la impulsividad.

Una adecuada capacidad de control emocional permitirá a las personas tomar el mando de sus propias emociones, actuando de la mejor manera de acuerdo con las situaciones que estén viviendo, siendo conscientes de cómo están comportándose y escogiendo las palabras apropiadas para expresarse, así como las conductas pertinentes en una situación dada.

## Competencia Comunicativa

Las personas son seres comunicacionales por naturaleza, de alguna manera u otra deberán acudir a los recursos comunicativos para manifestar una necesidad, informar algún suceso o hacerse conocer. Para lograr esto, deberán adquirir destrezas comunicativas que les permitan hacerse entender lo más claro posible.

Entrando en materia de lo que corresponde a la competencia comunicativa, Lozano (1982; como se citó en Niño-Rojas, 2003, pág. 25) la define como “los conocimientos y aptitudes

necesarios a un individuo para que pueda utilizar todos los sistemas semióticos que están a su disposición como miembro de una comunidad sociocultural dada”

La comunicación es un aspecto inherente al ser humano y se entiende por relación comunicacional:

Aquella que produce una interacción biunívoca del tipo del con-saber, lo cual sólo es posible cuando entre los dos polos de la estructura relacional (transmisor-receptor) rige una ley de bivalencia: todo transmisor puede ser receptor, todo receptor puede ser transmisor (Pasquali, 1963, pág. 49).

Por lo tanto, se hace necesario tener buenas competencias comunicativas para expresar adecuadamente lo que se quiere comunicar al otro, asegurándose de que haya quedado claro el mensaje transmitido.

#### Evaluación de resultados

El componente de evaluación de resultados alude a la capacidad de las personas para evaluar si sus acciones resolutivas logran gestionar los conflictos de manera adecuada o por el contrario, no generan ningún efecto positivo en la dinámica relacional entre los miembros en conflicto. Pondy (1967) estableció cinco fases del conflicto y la última fase es denominada secuelas del conflicto (conflict aftermath), la cual alude a las consecuencias o resultados del conflicto después de determinadas acciones ejecutadas por parte de las personas en la gestión del conflicto.



Para Pondy (1967) las secuelas de un conflicto pueden generar resultados positivos y negativos. Si los miembros toman acciones que permitan resolver el conflicto de manera adecuada y las dos partes quedan satisfechas logrando trabajar mejor entre sí, se hablará de resultados positivos del conflicto; puede suceder que dichas acciones logren trabajar conflictos latentes que aún no habían sido percibidos o abordados por los miembros. Por otro lado, se hablaría de un resultado negativo si el conflicto no logra resolverse o es suprimido por acciones inadecuadas por parte de los miembros, corriendo el riesgo de generar mayor malestar en las relaciones, y explotar de maneras más severas.

En consecuencia, con lo planteado, la evaluación de los resultados frente a las acciones que se llevan a cabo para solucionar un conflicto es un elemento relevante para desarrollar la habilidad en solución de conflictos.

### **Uso de Videojuegos**

Los avances tecnológicos desde el siglo pasado han implicado una serie de cambios sociales, culturales y psicológicos para los seres humanos poniendo a disposición dispositivos y herramientas tecnológicas que impactaron en el estilo de vida de las personas, entre tantos por mencionar los videojuegos se establecieron como una de las formas de ocio más utilizadas para los jóvenes. Los videojuegos inicialmente se crearon como producto tecnológico de entretenimiento para niños, pero con el paso del tiempo ha adquirido un fuerte impacto para la cultura de masas e incluso en el ámbito académico (Pérez, 2011).

Para empezar, los inicios del videojuego se remontan a la década de 1970, cuando de la mano de la compañía Atari aparece Pong, el primer videojuego comercial, y, desde entonces, las formas de jugar digitalmente han evolucionado de manera considerable, pese a que durante los años 80 se vislumbraba el fin de la industria. Sin embargo, con las innovaciones en el desarrollo tecnológico y además, a la similitud entre los juegos que iban apareciendo, para el año 1985 la compañía Nintendo incursionó en el mercado con su propia consola Nintendo Entertainment System (Bastidas, 2020), posicionándose durante décadas en la industria de los videojuegos y marcando un precedente hasta nuestros días, donde basta con tener cualquier dispositivo con conexión a internet para interactuar con jugadores de cualquier parte del mundo (Quesada y Tejedor, 2016).

Desde entonces, el concepto de videojuego se ha actualizado conforme la tecnología avanza y con ella las formas de desarrollar los videojuegos, por lo cual puede variar su definición de acuerdo con el enfoque que se esté dando. Por ejemplo, desde un enfoque técnico el videojuego es esencialmente todo tipo de software de entretenimiento que esté vinculado a un procesador desde el que pueda jugar uno o más jugadores, haciendo uso de cualquier formato de hardware con o sin acceso a internet (Eguia et al, 2013, p.5).

En esta misma línea, los videojuegos también son “sistemas complejos en términos de gráficas, interacción y narrativa que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo.” (Pereira y Alonzo, 2017, p. 53). Por otro lado, los videojuegos para Juul (como se citó en Eguia, et al, 2013) es cuando “hablamos de un juego usando una computadora y un visor

de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos” (p. 5). Estas perspectivas parten del hardware, es decir las plataformas y dispositivos a través de los cuales es posible jugar, ahora veremos otras perspectivas desde el software. Aarseth (como se citó en Eguia, et al, 2013), por otra parte, entiende el videojuego desde el lenguaje de programación, o incluso, más allá de este, dándole una visión más artística desde los procesos de creación de gráficos, audios, expresiones y la conjugación de estos elementos que dan como resultado a una obra de arte audiovisual y estética, es decir, se entiende el videojuego como una creación artística contemporánea, que implica diseñar, programar, narrar, contar historias, es decir, lo cual le otorga una perspectiva más humanista.

Sin embargo, desde un punto de vista social, por mucho tiempo se concibió a los videojuegos de manera prejuiciosa y negativa, ya que se entendía como una actividad adictiva que, además, al tener como público objetivo a los niños, niñas y adolescentes, los afectaba haciéndolos violentos; Pero, a partir de la década de los 90, esta concepción empezó a cambiar paulatinamente cuando desde las ciencias sociales y humanas se investigó el uso de videojuegos con una perspectiva social y educativa. Así las cosas, desde una perspectiva cognitiva El Grupo F9 (Pereira y Alonzo, 2017) planteaba que los videojuegos potencian una serie de habilidades psicológicas como “las habilidades para la resolución de problemas, habilidades metacognitivas, habilidades creativas y habilidades para la toma de decisiones.” (p. 53). Estos estudios cambiaron totalmente las ideas negativas sobre los videojuegos al otorgar posibles beneficios para los jugadores.

Así mismo, aunque en sus primeros años los videojuegos se concibieron exclusivamente como una herramienta para el ocio y el entretenimiento, no obstante, en estos últimos años se ha venido profundizando en estos más allá de su uso recreativo, e incluso educativo, por ejemplo, para Cortés y Meñaca (2016) los videojuegos tienen amplias posibilidades de implementación como estrategia pedagógica, favoreciendo así las relaciones interpersonales, además de que “los videojuegos tienen la característica de implicar y motivar a los estudiantes; elementos claves para el aprendizaje (Alarcón y Collozos, 2017, p. 278). Es por este tipo de concepciones que desde el ámbito educativo se ha investigado y creado material didáctico a partir de videojuegos, lo cual genera un mayor interés en los estudiantes.

### **Géneros de videojuegos**

Para desarrollar una clasificación y ordenar los videojuegos se debe tener en cuenta varios aspectos como la plataforma o medio a través del cual se juega, modalidad del juego (individual, duo, trio, team o cuatro integrantes, masivos), tipo de narrativa y género, todos estos aspectos se relacionan entre sí, por lo que un solo videojuego puede ser clasificado dentro de varios de ellos. Estas han dificultado establecer en una sola línea los videojuegos, sin contar sus múltiples definiciones y visiones de acuerdo con cada disciplina.

En sus inicios el videojuego se dio a través de máquinas como Arcades o consolas como Atari 2600. Con el desarrollo de las computadoras y los dispositivos móviles, se creó toda una industria alrededor de los videojuegos mejorando las consolas desde Nintendo wii que buscaba ser accesible y atractivo para todos, como los actuales Xbox o PlayStation. Finalmente, el uso de

computadores y la asequibilidad de los celulares, esto creó la necesidad de adaptar los videojuegos a estos dispositivos.

Finalmente, la clasificación más común y que es de nuestro interés, es la del género que obedece al sistema de juego o jugabilidad. Sin embargo, cabe decir que cada vez se desdibuja más los límites entre géneros, lo que sigue complicando encasillar a los videojuegos sólo desde este aspecto.

Belli y Raventós (2008) en su texto Breve historia de los videojuegos, realizan una clasificación en la que los primeros géneros de videojuegos eran del tipo Arcade como Pac-Man, que eran de narrativa y jugabilidad simples, luego se crearon personajes como Sony o Super Mario que son del tipo plataforma, en los cuales son juegos de acción en los que un personaje evita obstáculos. Otros pueden ser musicales, party games, de aventura gráfica o clásica, educativos y de agilidad mental, también los de tipo competitivo como de carreras o sport.

Sin embargo, el género que destaca entre los tipos de videojuegos al ser jugados a nivel global, son los de tipo violento y de aventuras como "Carmagedon en donde se trata de atropellar a las personas para obtener puntos o el clásico DOOM en sus diferentes versiones en donde la aparición de sangre en la pantalla es más que frecuente" (Gros, 2000, p.1). De estos videojuegos también se destacan de lucha Beat them up o lucha, los juegos de acción en primera y tercera persona, de infiltración, simulación o de supervivencia y shooter o de disparos, como Free Fire, el

cual es un video juego para móvil donde en 2019 recibió el premio a “Mejor juego de votación popular” por Google Play Store. A continuación, se presentan las categorías a ser analizadas:

#### Videojuegos de tipo violento:

Estos incluyen aquellos que son del tipo Shooter, de lucha, de acción o de supervivencia. Este tipo de videojuego está dirigido a jóvenes o adultos ya que su clasificación suele ser de violencia extrema (Gros, 2000). En la actualidad este tipo de juegos puede presentarse en diversas plataformas como online desde dispositivos móviles o consolas, además presenta modalidades diferentes ya sea de un solo jugador o multimodal.

#### Videojuegos de Estrategia

Es necesario mencionar que dentro de las diferentes clasificaciones que se les ha dado a los videojuegos, ha sido importante en sus transformaciones históricas el paso de diseños conductistas a otros videojuegos más reflexivos o de tipo constructivistas (Sedeño, 2010). Estos últimos, son videojuegos que requieren de una planificación por parte del jugador y de “establecer estrategias para poder avanzar en el juego, con lo que se desarrolla especialmente el pensamiento lógico y la resolución de problemas” (Sedeño, 2010, p. 186). Además, este tipo de videojuegos se suele vincular con la toma de roles por parte del jugador lo cual le permite una personificación y apropiación de sus personajes durante el juego.

De acuerdo con lo anterior, en los videojuegos de estrategia, el buscar soluciones ante problemáticas que se presentan es la metodología que le permite al jugador lograr con éxito sus

objetivos durante el juego (Garrido, 2013); es decir, este tipo de videojuegos está determinado por ofrecer opciones al jugador, retando a tomar la mejor decisión, la cual le permita lograr con éxito sus objetivos, de ahí su potencial en escenarios pedagógicos ya que potencia las habilidades para toma de decisiones de acuerdo a las experiencias y objetivos deseados.

### **Marco legal**

1. Se tuvo en cuenta la ley 1098 de 2006 que rige el código de infancia y adolescencia, donde el Artículo 32 especifica que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a formar parte de asociaciones con fines educativos, culturales, deportivos, recreativos, religiosos o político y se deberá contar con la autorización de los padres o representantes legales para participar en dichas actividades.
2. Elaboración y entrega de los consentimientos y asentimientos informados los cuales garantizaran la protección de los datos recolectados, la participación voluntaria por parte de la población, la autorización del responsable legal, la devolución general de los resultados a la institución y se expresa que la información que se obtenga sólo será utilizada para fines académicos.
3. De igual forma, se tuvo en cuenta la ley 1090 de 2006 del cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de psicología. Artículo 50 donde afirma que al llevar a cabo investigaciones científicas se deberá tener en cuenta los derechos de los participantes y los principios éticos; y por último el Artículo 52 donde se establece que, en los casos de

menores de edad y personas incapacitadas, el consentimiento respectivo deberá firmarlo el representante legal del participante.

4. Inclusión de las autorizaciones pertinentes por parte de la institución para poder proceder con el proyecto de investigación y la recolección de datos en la población escolar.
5. Así mismo se hará la pertinente devolución de los resultados a los estudiantes que participen de la investigación.
6. Se informará a los estudiantes de la Institución que tendrán el derecho a la no participación si así lo desean.
7. En la aplicación de cuestionarios NO habrá ningún tipo de intervención clínica o psicosocial, solo se hará una devolución del perfil o resultados arrojados por las pruebas.



### 3. DISEÑO METODOLÓGICO

#### 3.1 Enfoque

El método de investigación tiene un diseño cuantitativo puesto que el objetivo consiste en identificar la asociación entre los videojuegos y las competencias socioemocionales de regulación emocional y solución de conflictos para luego cuantificar y analizar los resultados, los cuales permiten establecer el nivel de asociación entre las variables.

Según Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres (2018, p. 13), los estudios cuantitativos tienen la intención de explicar, describir, predecir, comprobar o confirmar los fenómenos. Cabe aclarar que si bien nuestro estudio es de índole cuantitativa, debido al tamaño de la muestra que se permitió acoger de la población a investigar no se pretende hacer inferencias generalizables ni afirmar causalidad entre variables.

#### 3.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación es descriptiva con alcance correlacional, ya que busca analizar y describir posibles relaciones entre las variables.

Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren. (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado y Baptista-Lucio, 2014, p. 92)

Por otro lado, los estudios correlacionales tienen como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio vínculos entre tres, cuatro o más variables. Para evaluar el grado de asociación entre dos o más variables, en los estudios correlacionales primero se mide cada una de éstas, y después se cuantifican, analizan y se establecen las vinculaciones. (Hernández-Sampieri et al, 2014, p. 93)

### **3.3 Nivel de la investigación**

Correlacional

### **3.4 Diseño de investigación**

No experimental

### **3.5 Población y muestra**

Esta población se escogió debido a la caracterización de los nativos digitales (Prensky, 2001) que se distinguen entre los adolescentes que hacen un uso constante de las TICs, ya que la tecnología es un medio cotidiano al que acceden los jóvenes fácilmente, y que hoy en día se puede considerar como uno de los medios más accesibles para estimular diferentes aprendizajes y fomentar diversas habilidades, entre ellas, las competencias socioemocionales (Martinez, 2019; Esparza et al, 2020; Suarez et al, 2021)

La muestra del presente estudio estuvo conformada por 69 estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Concejo Municipal el Porvenir de Rionegro con edades entre los 15 a 18

años, en grados 10 y 11, que participaron de manera voluntaria de la investigación y donde se otorgó el previo consentimiento y asentimiento informado que corresponde.

El muestreo fue de tipo no probabilístico, ya que como el estudio tuvo en cuenta un carácter de inclusión que son “estudiantes adolescentes que juegan videojuegos regularmente” la ventaja de este tipo de muestras según Hernandez-Sampieri et al (2014) es que desde un estudio cuantitativo y teniendo en cuenta este tipo de muestra, no se requiere una “representatividad” de elementos de una población, sino una elección por parte del investigador sobre ciertas características especificadas que se determinan en el planteamiento del problema. Asimismo, el muestreo fue por conveniencia debido a que son adecuados por las características que se requieren para la investigación, además estuvieron sujetos a los criterios establecidos por los investigadores para ser seleccionados como participantes (McMillan y Schumacher, 2005; P. 140)

### **3.6 Criterios de inclusión y exclusión**

Se aplicaron los criterios de inclusión, que incluyen a los estudiantes de los grados 10 y 11 de la Institución Educativa Concejo Municipal el Porvenir de Rionegro con edades entre los 15 a 18 años que jugaran videojuegos regularmente y que además contaran con el consentimiento y asentimiento informado como autorización para su participación en la presente investigación.

Así mismo como criterios de exclusión, no se tuvieron en cuenta a los estudiantes de otros grados que no fueran 10 y 11 de la Instituciones Educativa Concejo Municipal el Porvenir de Rionegro, que estos no estuvieran ubicados en edades entre 15 a 18 años, que no utilizaran

videojuegos regularmente y los que no tuvieran el consentimiento y asentimiento informado entregados como autorización para participar de la investigación.

### 3.7 Hipótesis

Según Hernandez-Sampieri et al (2014, p. 104) las hipótesis son aquellas suposiciones investigativas que están basadas en lo que se quiere obtener, definiéndolo como “*explicaciones tentativas del fenómeno investigado*” donde el objetivo es argumentar el fenómeno a investigar, siendo una guía propositiva hacia el problema de investigación.

Las Hipótesis para la presente investigación son las siguientes:

1. Asociación de tipo de videojuegos y regulación emocional en adolescentes.
2. Asociación de tipo de videojuegos y solución de conflictos en adolescentes.

Como lo afirma Hernandez-Sampieri et al (2014, p. 108) se centra en detallar la relación de dos o más variables, que corresponden a estudios correlacionales.

Asimismo, se explica como supuesto la hipótesis nula y la hipótesis alternativa con un nivel de confianza en el 95% y una regla de decisión para la asociación de  $p < 0.05$ :

(H0) =

- El tipo de videojuegos no está asociado a la regulación emocional.
- El tipo de videojuegos no está asociado a la solución de conflictos

(H1) =

- El tipo de videojuegos está asociado a la regulación emocional
- El tipo de videojuegos está asociado a la solución de conflictos

### **3.8 Variables o categorías**

Por la naturaleza de este estudio correlacional se asume que todas las variables son independientes entre sí y lo que se quiere estimar es la relación entre ellas:

- Variable 1

Tipo de videojuegos

- Variable 2

Solución de conflictos

- Variable 3

Regulación emocional

Debido a la multiplicidad de modelos teóricos de las competencias socioemocionales encontrada en la literatura, donde se establecen una gran gama de competencias y mostrando una interrelación entre ellas, se escogerán como competencias socioemocionales a evaluar: la regulación emocional y solución de conflictos, con el fin de delimitar metodológicamente la investigación en cuanto a tiempo y al acceso de los instrumentos. Además, dichas competencias socioemocionales están asociadas con el uso de videojuegos (Esparza et al, 2020; Irma-Suarez et al, 2021; Martínez, 2019; Barr, 2017; Cejudo et al, 2019).

### **3.9 Técnicas e Instrumentos**

### Escala de Dificultades en Regulación Emocional (DERS)

La escala de dificultades en Regulación emocional (DERS) fue diseñada por Gratz y Roemer (2004) para medir la desregulación emocional, esta escala contiene 36 ítems, en los cuales se incluyen seis factores: no-aceptación, metas, impulsividad, estrategias, consciencia, y claridad emocional, con respuestas tipo Likert distribuidas en 1= Nunca, 2= Casi nunca, 3= A veces, 4=Frecuentemente, 5= Casi siempre, el análisis de esta escala contiene una buena consistencia interna y la confiabilidad test-retest fue en un porcentaje de,  $\alpha = .88$ ,  $p < 0.01$ , donde también se encontró una adecuada validez de constructo y predictiva (Muñoz-Martinez, Vargas y Hoyos-Gonzales, 2016).

Para este estudio se utilizó la Escala de Dificultades en Regulación Emocional (DERS) una nueva versión de la escala original Validada y adaptada en Bogotá / Colombia por Muñoz-Martinez, Vargas y Hoyos-Gonzales (2016), para su validación realizaron un análisis factorial donde obtuvieron una muestra total de 251 participantes de una Universidad Privada de Bogotá. En la adaptación de la escala DERS se concluyó a través de los resultados en investigación que su composición estaría compuesta por un total de 15 ítem distribuidos en dos subcategorías: Estrategias y Conciencia (r) las cuales evalúan las dificultades para regular las emociones.

En términos de Confiabilidad, Medias, y Desviaciones Estándar, el instrumento presenta en la subescala de Estrategias un Alfa de Cronbach de 0.895, una Media de 30.83 y una Desviación Estándar de 9.48. Y en la subescala de Conciencia una Media de 2.13 y una Desviación Estándar de 0.94.

**Tabla 1.** Escala Likert de la Escala en Dificultades de Regulación Emocional (DERS). (Muñoz-Martinez, Vargas y Hoyos-Gonzales, 2016).

1	2	3	4	5
Casi nunca	Algunas veces	Cerca de la mitad del tiempo	La mayoría del tiempo	Casi siempre
(0-10%)	(11-35%)	(36-65%)	(66-90%)	(91-100%)

**Tabla 2.** Dimensiones de Escala en Dificultades de Regulación Emocional (DERS). (Muñoz-Martinez, Vargas y Hoyos-Gonzales, 2016).

Dimensión	Definición	Ítems
Estrategias	El acceso limitado a estrategias de regulación emocional hace referencia a la pobre percepción de habilidades para modular las emociones.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14
Consciencia	Hace referencia a las dificultades para reconocer y darse cuenta de sus propias emociones.	15 Este ítem debe ser calificado en reverso.

La escala DERS ha sido un cuestionario implementado en muchos estudios investigativos con el objetivo de obtener su fiabilidad y validez con diferentes poblaciones, como lo es en el estudio de Navarro, Restrepo-Ochoa, Rommel, Ghalaret y Fleury-Bahi (2021) quienes con una

población hispanohablante pretendían realiza la validación de una versión breve del DERS en español, esta contenía un total de 18 ítems.

Por otra parte, Cabrera, Londoño, Arbelaez, Cruz, Macías y España (2020) realizaron un estudio en Colombia/Armenia con el objetivo de establecer una relación entre la desregulación emocional y la conducta antisocial y delictiva en adolescentes que se encontraban en conflicto con la ley, en la cual hicieron uso de la escala DERS-E para 62 adolescentes con una confiabilidad de 0.87 y 0.94.

#### Escala de Solución de Conflicto (ESOC)

La Escala de Solución de Conflicto (ESOC) es un instrumento para medir la habilidad en solución de conflictos, considerada como aquella facultad que tienen las personas para gestionar los conflictos presentados en un determinado contexto, adaptando su respuesta comportamental a la situación teniendo la capacidad para entender las diferencias expuestas por la otra parte envuelta en el conflicto, evaluando qué comportamientos y respuestas por parte de los miembros implicados pueden favorecer a la resolución de la situación conflictiva. Es un instrumento creado y validado por Vera-La Torre (2006) con población adulta en Perú.

El instrumento tiene forma de cuestionario conformado por 35 ítems con respuesta tipo Likert de 5 opciones; 16 de estos ítems se califican inversamente. La escala está conformada por 3 dimensiones centrales (indicadores): el primer indicador Control Emocional, contiene 4 subdimensiones las cuales son Tolerancia, Empatía, Adaptabilidad y el Control de impulsividad;



un segundo indicador referenciado como Competencia Comunicativa; un tercer indicador denominado Evaluación de Resultados; y una medición global que establece la Habilidad de Solución de Conflicto. La Escala de Solución de Conflicto (ESOC) estuvo sometida a la validación por juicio de expertos y obtuvo una confiabilidad muy alta evidenciada por el índice Alfa de Cronbach que arrojó un valor de 0.902 (Vera-La Torre, 2006).

**Tabla 3.** Escala Likert de la Escala de Solución de Conflictos (ESOC). (Vera-La Torre, 2006)

1	2	3	4	5
Rara vez o nunca es mi caso	Pocas veces es mi caso	A veces es mi caso	Muchas Veces es mi caso	Con mucha frecuencia o siempre es mi caso

**Tabla 4.** Dimensiones de la Escala de Solución de Conflictos (ESOC). (Vera-La Torre, 2006)

Factor	Descripción	Ítems
Tolerancia (T)	Capacidad de resistir a las circunstancias adversas y a las situaciones llenas de tensión	1,6,8,16,25,30
Empatía (E)	Capacidad de ser consciente, entender y apreciar los sentimientos de los demás.	2,9,12,17,21,27,31
Adaptabilidad (A)	Capacidad para adecuar las emociones, pensamientos y comportamiento a las distintas situaciones y condiciones cambiantes.	3,7,13,32

Impulsividad (CI)	Capacidad para resistir o controlar un impulso, arranque o tentación para actuar.	4,10,14,18,22,26,28
Control Emocional (CE)	Conjunto de habilidades que permitirán analizar la información obtenida antes de emitir una respuesta ante el conflicto percibido.	Esta dimensión se conforma de los cuatro subdimensiones de tolerancia, empatía, adaptabilidad e impulsividad
Competencia Comunicativa (CC)	Habilidades que posibilitan la emisión y recepción apropiada de mensajes verbales y no verbales en situaciones específicas	11,19,23,33,34
Evaluación de Resultados (ER)	Capacidad de evaluar si las acciones han sido adecuadas frente a la solución de un conflicto.	5,15,20,24,29,35

Se han realizado diversos estudios con este instrumento utilizando poblaciones con diferentes características. Por ejemplo, Ramos-Montesinos (2018) realizó un estudio con estudiantes de una institución educativa ubicada en Arequipa, Perú, donde se pretendía determinar la relación entre la solución de conflictos y la convivencia escolar utilizando para ello la Escala de Solución de Conflicto (ESOC).

Por otro lado, Bendezu-Vega (2022) desarrolló un estudio con docentes de una institución educativa peruana cuya finalidad era establecer la relación existente entre competencia emocional, solución de conflictos y bienestar psicológico desde el rol de docente en el contexto de la pandemia, investigación en la cual se aplicó la Escala de Solución de Conflicto.

En Colombia, el instrumento fue validado por Velandia-Arias y Paba-Barbosa (2021) en un estudio que tuvo como objetivo determinar la asociación entre las habilidades para la resolución de conflictos, la agresividad y algunos factores sociodemográficos en víctimas del conflicto armado residentes en el Magdalena; para evaluar la resolución de conflicto se aplicó la Escala de Solución de Conflicto (ESOC) a 51 participantes (42 mujeres y 9 hombres) entre los 19 y 75 años.

La utilidad de los instrumentos en la investigación permitió la evaluación de las competencias socioemocionales de regulación emocional y solución de conflictos por separado en un grupo de adolescentes para luego darle una interpretación general al obtener los resultados.

### **3.10 Procedimiento**

#### **Paso 1**

Se realizó la búsqueda pertinente de la institución educativa del municipio de Rionegro, para luego pedir un encuentro con los directivos y así dar a conocer el proyecto de investigación al igual que sus alcances académicos, con el objetivo de obtener una respuesta de aprobación para su aplicación.

#### **Paso 2**

Una vez se tuvo la aprobación por parte de la institución educativa, se hizo la entrega respectiva del consentimiento a la persona que cuenta con la autorización institucional, esto para garantizar la participación y expresar formalmente que los datos que se obtengan del proyecto

serán utilizados únicamente para fines académicos y que se hará una devolución de los resultados obtenidos.

### **Paso 3**

Se dio a conocer el proyecto de investigación a los estudiantes de los grados 10 y 11 de la Institución Educativa Concejo Municipal el Porvenir de Rionegro.

### **Paso 4**

Se entregó un consentimiento y asentimiento informado tanto para los estudiantes como para los padres de familia ya que la investigación estuvo dirigida a una población escolarizada y menor de edad, este documento contuvo la información ética que se establece para realizar una investigación, al igual que la explicación de lo que se pretendió realizar, en el documento los estudiantes también pudieron establecer si estaban de acuerdo o no con la participación en la investigación, ya que esta fue de carácter voluntario.

### **Paso 5**

Se aplicó un cuestionario rápido para seleccionar la muestra investigativa, en este proceso se tuvo en cuenta los criterios de inclusión, los cuales incluyen edad, grado, si hace uso regular de los videojuegos y cuáles son los videojuegos que juega con mayor frecuencia, al igual se incluyó el nombre completo para identificar al participante que cumpliera con los criterios para ser seleccionado en la muestra.

### **Paso 6**

Después de la selección de la muestra bajo los criterios de inclusión, se procedió con la aplicación de un breve cuestionario de información dirigido por los estudiantes de la Universidad Católica de Oriente y en acompañamiento de un docente de la institución; este cuestionario contiene datos generales de los estudiantes (Edad, Sexo, Grado y tiempo que dedican a jugar videojuegos), además de una pregunta sobre la variable de uso de videojuegos en la cual se incluyó el género de videojuegos que juega con mayor frecuencia (de contenido violento o estrategia).

### **Paso 7**

Se aplicaron dos escalas individuales sobre las competencias socioemocionales de regulación emocional o solución de conflictos, éstas son de uso libre y se encuentran validadas en Colombia.

### **Paso 8**

Por último, se hizo la recolección de los datos obtenidos de la variable uso de videojuegos y competencias socioemocionales en los estudiantes de la Institución Concejo Municipal el Porvenir de Rionegro, para finalizar en el análisis de los resultados obtenidos.

## **3.11 Plan de Análisis**

En un primer momento se creó la base de datos en Excel con los valores reportados por los dos instrumentos, aspectos sociodemográficos (Sexo, Edad, Grado y Tiempo en uso de videojuegos) y de uso de videojuegos en relación al género (Violento y Estrategia).

Se utilizó el programa JAMOVI 2.3 (2022) para estimar los estadísticos descriptivos tales como la media, mediana y desviación estándar, se utilizó la herramienta box plot para representar gráficamente los resultados de las subescalas de control emocional, competencia comunicativa, evaluación de resultados, la escala general de habilidad de solución de conflictos, además de las subescalas de estrategias y consciencia de la escala de regulación emocional en relación con el sexo y el género de videojuegos.

Para implementar un modelo de asociación entre variables cualitativas se convirtieron las puntuaciones cuantitativas de las subescalas anteriormente mencionadas de manera cualitativa, utilizando los baremos estadísticos de media y desviación estándar descritos en los instrumentos, para establecer los niveles que indiquen las categorías de puntuación de cada uno. (Vera-La Torre, 2006; Muñoz, Vargas y Hoyos-González, 2016).

Se utilizó los estadísticos de chi cuadrado para identificar el nivel de asociación entre las variables y la V de Cramer para establecer la fuerza y dirección de dicha asociación, para representar gráficamente los resultados se utilizó la aplicación de RStudio (2020) para realizar el gráfico de mosaico.

## 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### I CAPÍTULO DE RESULTADOS

Inicialmente se realizó la primera visita en la Institución Educativa Concejo Municipal el Porvenir, ingresando a cada salón para contarles sobre el proyecto de investigación y brindarles información sobre la convocatoria voluntaria a los estudiantes, explicándoles de forma general en qué consiste la investigación y la importancia de su participación para el aporte de un proyecto investigativo.

En la segunda visita se entregó el consentimiento informado de manera general a toda la población estudiantil, conformada por 4 grados décimos y 3 grados once de la institución, la cual por ser estudiantes adolescentes entre los 15 y 18 años debían dirigirlos a sus acudientes para la autorización en la participación de la investigación. En el caso de los estudiantes mayores de edad tuvieron la posibilidad de firmar el consentimiento de manera autónoma. Se entregó un total aproximado de 280 consentimientos informados, además se les brindó la información que la semana siguiente estaríamos recogiendo los formatos.

En la tercera visita se programó un cuestionario corto que sirvió para obtener los criterios de inclusión y exclusión, ésta fue aplicada de manera general a todos los alumnos que desearan participar y el tiempo usado fue de 15 minutos, también se recogieron los consentimientos informados solo de algunos estudiantes ya que varios de ellos manifestaron que se les había olvidado o que los padres no lo habían firmado, quedando nosotros con el compromiso de volver a la institución por los demás. En el transcurso de la semana asistimos a cada uno de los salones y recogimos el resto de los consentimientos informados obteniendo un total de 83.

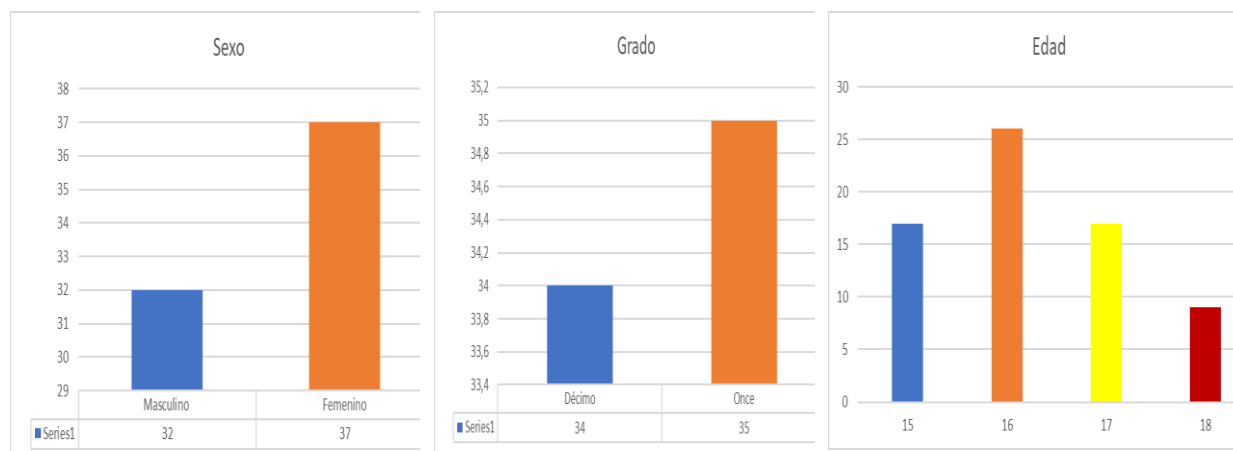
Posteriormente en una cuarta visita y contando con los consentimientos informados listos, contabilizados y teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión, se obtuvo una primera cantidad de 73 estudiantes que cumplían con todos los criterios; sin embargo la muestra total representó 69 estudiantes entre los grados 10 y 11 que asistieron a la aplicación de dichos cuestionarios; teniendo en cuenta lo anterior, los estudiantes que no participaron no podían ser desescolarizados, así que se diseñó un taller de regulación emocional para la población de estudiantes que no harían parte de la investigación, en un espacio alternativo al salón de clase que fue la biblioteca.

Los cuestionarios de regulación emocional y solución de conflictos al igual que el taller de regulación emocional, fueron aplicados en dos momentos, el primero con el grado décimo y el segundo encuentro con el grado once finalizando la jornada, posterior a esto quienes no participaron voluntariamente se dirigieron a recibir el taller en compañía de los docentes y el investigador a cargo de dictar este taller, y en el salón de clase permanecieron los estudiantes que cumplían los requisitos para participar de la investigación y dos investigadores a cargo de la aplicación, para este proceso se realizó la explicación correspondiente sobre los ítems de respuestas que conformaban cada uno de los cuestionarios y la manera en que se debía responder, cada uno recibió el material de aplicación y de igual manera se brindó un apoyo visual a los estudiantes adolescentes a través de carteleras, estas contenían su forma de calificación para hacer mucho más práctico el proceso.



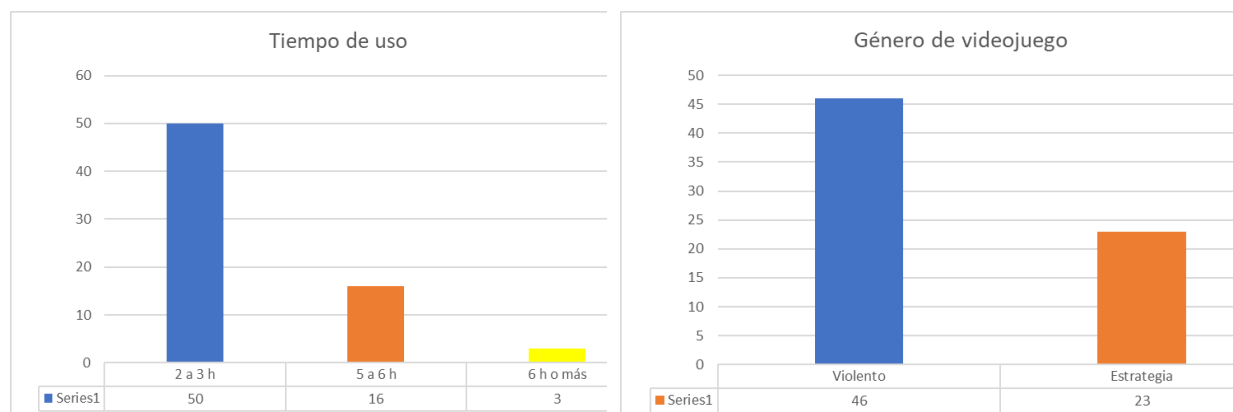
## Aspectos sociodemográficos

**Figura 1.** Aspectos sociodemográficos.



La muestra estuvo conformada por 69 estudiantes, 46.4% fueron hombres y 53.6% mujeres, participaron 49.3% estudiantes del grado 10° y 50.7% estudiantes del grado 11° y comprendió un rango de edad entre 15 a 18 años; 24.6% estudiantes de 15 años, 37.7% estudiantes de 16 años, 24.6% estudiantes de 17 años y 13% estudiantes de 18 años.

**Figura 2.** Uso de videojuegos



En cuanto al tiempo que los estudiantes hacen de los videojuegos con frecuencia, 50 de ellos juegan entre 2 a 3 horas, 16 juegan de 5 a 6 horas y 3 juegan 6 horas o más. Respecto al género de videojuego, 46 estudiantes juegan videojuegos de contenido violento y 23 estudiantes juegan videojuegos de estrategia.

## **II CAPÍTULO DE RESULTADOS**

### Escala de Solución de Conflictos (ESOC)

La escala ESOC mide la habilidad que se tiene para gestionar los conflictos, teniendo en cuenta diferentes subcategorías que lo conforman, cada una de ellas está enfocada como competencia o habilidad que permite solucionar de manera adecuada situaciones conflictivas. Los estudiantes responden de manera asertiva en el momento de explicar y responder las preguntas, sintiéndose identificados con algunas de ellas.

La información obtenida a través de la base de datos utilizando el programa estadístico Jamovi permite realizar un análisis descriptivo general de los elementos encontrados por las subescalas correspondientes, la variable uso de videojuegos y los aspectos sociodemográficos.

## 1. Control emocional (CE)

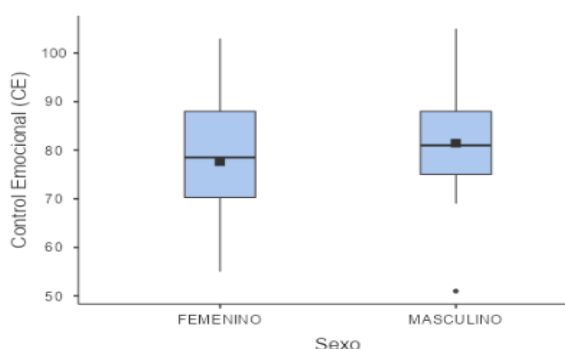


Figura 3

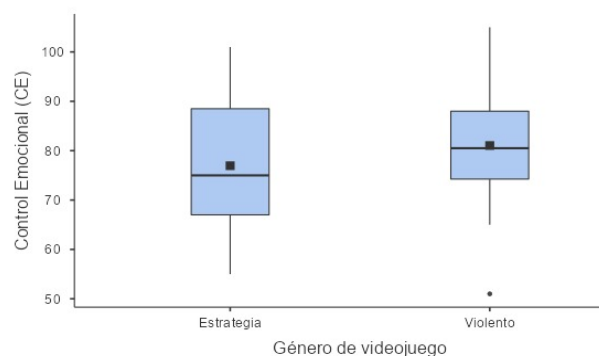


Figura 4

### Figura 3. Descriptivo Subescala Control Emocional en relación al sexo.

De acuerdo con los datos obtenidos, las mujeres de la muestra reportaron en control emocional una media de 77.6 y una mediana de 78.5, esto evidencia que no hay diferencia entre estas dos medias, por otra parte un 50% de las mujeres tienen un control emocional entre 70.3 y 88 y los hombres valores entre 75 y 88 lo que significa que están ubicados entre poca capacidad desarrollada y capacidad promedio por desarrollar (Vera-La Torre, 2006), por otro lado, los hombres reportaron una media de 81.5 y una mediana de 81; también se observó un puntaje atípico en la parte inferior de la figura.

### Figura 4. Descriptivo subescala Control Emocional en relación al género de videojuego.

Los estudiantes que hacen uso de videojuegos de contenido violento tuvieron mejores puntuaciones en lo que respecta al control emocional presentando una media de 81 y una mediana de 80.5, por otro lado, los que hacen uso de los juegos de estrategia reportaron una media de 77 y una mediana de 75. En el 50% de los datos en videojuegos violentos tuvieron puntuaciones entre

74,3 y 88 mientras que los de estrategia entre 67 y 88,5, lo que indica que están ubicados en capacidad poco desarrollada y capacidad por mejorar. (Vera-La Torre, 2006).

## 2. Competencia Comunicativa (CC)

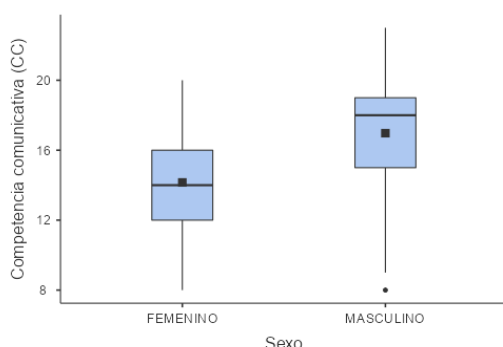


Figura 5

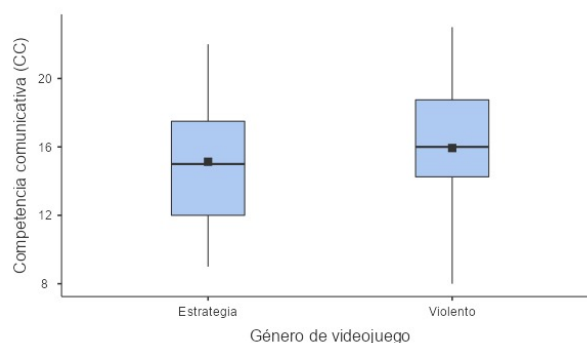


Figura 6

**Figura 5.** Descriptivo subescala Competencia Comunicativa en relación al sexo.

Según los resultados obtenidos, se reportó una mediana de 14 en mujeres y una media de 14,2, esto evidencia que no hay diferencia entre estas dos medias, por otro lado, los hombres reportaron una mediana de 18 y una media de 17 que indica una diferencia significativa, por otra parte, las mujeres en el 50% se encontraron datos entre 12 y 16 lo que quiere decir que este grupo está entre una capacidad promedio y una capacidad poco desarrollada, mientras que en los hombre se encuentran datos entre 15 y 19 que reporta una capacidad promedio y una capacidad desarrollada (Vera-La Torre, 2006). El grupo de los hombres reporta un dato atípico en la parte inferior de la figura.

**Figura 6.** Descriptivo subescala Competencia Comunicativa en relación al género de videojuego.

En competencia comunicativa, los estudiantes que juegan más videojuegos de contenido violento obtuvieron un desempeño ligeramente superior con una media de 15.9 y una mediana de

16, mientras que los estudiantes que hacen uso de los videojuegos de estrategia reportaron una media de 15.1 y una mediana de 15; por otra parte el 50% de los datos en videojuegos violentos estuvieron entre 14,3 y 18.8, mientras que los datos de videojuegos de estrategia se ubicaron en valores de 12 a 17,5 indicando estar en una capacidad por mejorar y capacidad poco desarrollada (Vera-La Torre, 2006).

### 3. Evaluación de resultados (ER)

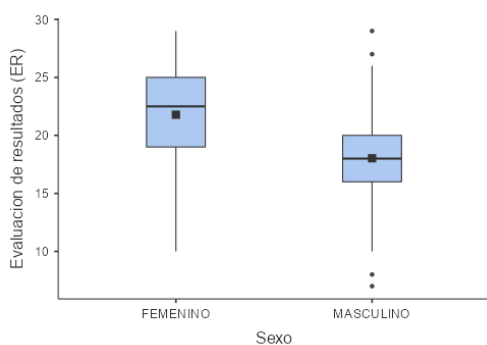


Figura 7

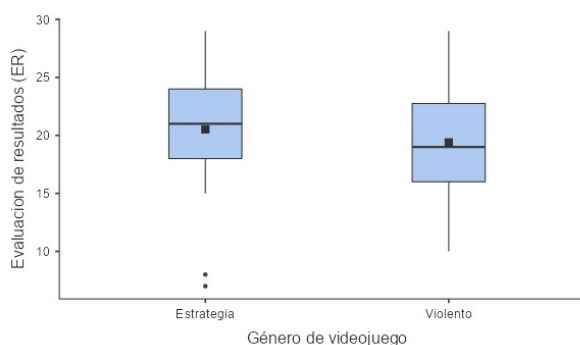


Figura 8

**Figura 7.** Descriptivo subescala Evaluación de resultados en relación al sexo.

El grupo de mujeres reportaron una mediana de 22.5 y una media de 21.8, esto evidencia una leve diferencia entre ambas medias; por otro lado, en los hombres tanto la mediana como la media obtuvieron un valor de 18. En las mujeres el 50% está entre 19 y 25 lo que significa que están ubicados en una capacidad promedio y una capacidad desarrollada, así mismo los hombres en el 50% reportaron datos de 16 y 20 lo que indica que están entre una capacidad poco desarrollada y una capacidad promedio (Vera-La Torre, 2006). En los hombres se obtuvieron cuatro datos atípicos, representando dos sujetos que obtuvieron valores muy superiores en comparación con la muestra y dos sujetos con valores inferiores con respecto a la muestra, también se encuentra una leve diferencia en la distribución de los datos.

**Figura 8.** Descriptivo subescala Evaluación de resultados en relación al género de videojuego.

Los estudiantes que juegan videojuegos de estrategia en evaluación de resultados presentan en la media 20.5 y en la mediana 21 y el 50% con puntuaciones entre 18 y 24 también en la parte inferior se ubican dos datos atípicos; por otra parte, los que juegan de contenido violento obtuvieron una media 19,4, una mediana de 19 arrojando mayor homogeneidad en las medias y el 50% está entre 16 y 22,8. Ambos géneros de videojuegos se ubican en una capacidad poco desarrollada, capacidad por mejorar y capacidad desarrollada (Vera-La Torre, 2006)

#### 4. Habilidad en solución de conflictos

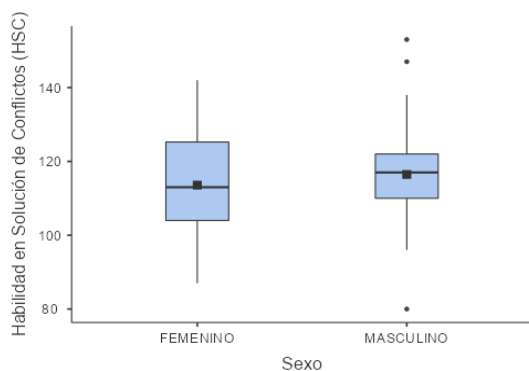


Figura 9

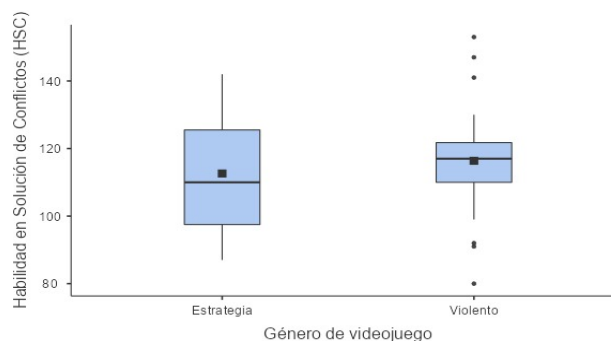


Figura 10

**Figura 9.** Descriptivo Habilidad en Solución de Conflicto en relación al sexo.

En esta categoría las mujeres obtuvieron una mediana de 113 y una media de 114 y los hombres sacaron una mediana de 117 y una media de 116 lo que quiere decir que no se evidencia diferencia entre las medias de ambos sexos. En las mujeres el 50% de los datos obtuvo puntuaciones entre 104 y 125 mientras que hombres reportan entre 110 y 122 lo que significa que ambos grupos están entre una capacidad poco desarrollada y una capacidad promedio (Vera-La

Torre, 2006). Finalmente, el grupo de hombres reporta dos datos atípicos superiores al promedio y un dato atípico inferior respecto al resto de la muestra.

**Figura 10.** Descriptivo Habilidad en Solución de Conflicto en relación al género de videojuego.

Los estudiantes se ubican en ambos géneros de videojuegos en capacidad poco desarrollada y capacidad por mejorar (Vera-La Torre, 2006), debido a que el 50% de los datos obtenidos en videojuegos violentos fue entre 110 y 122 y los videojuegos de estrategia datos entre 97,5 y 126; por otro lado la categoría violento arroja una media de 116 y una mediana de 117 mostrando que no hay mayor diferencia entre las medias y reportando tres datos atípicos en la distribución inferior y superior; además los videojuegos de estrategia obtuvieron una media de 113, una mediana de 110 y seis datos atípicos tanto en la parte superior como inferior de la tabla.

Escala de Desregulación Emocional (DERS)

La escala DERS mide la falta de control en las emociones, teniendo en cuenta dos categorías: estrategias y consciencia, cada una de ellas está relacionada con la capacidad que se tiene en el manejo de las emociones, en pocas palabras para medir la desregulación emocional.

La información obtenida de JAMOVI para la escala de Regulación emocional (DERS) explica los resultados de sus subescalas junto con la variable uso de videojuegos y aspectos sociodemográficos generales.

## 1. Descripción de la categoría de consciencia

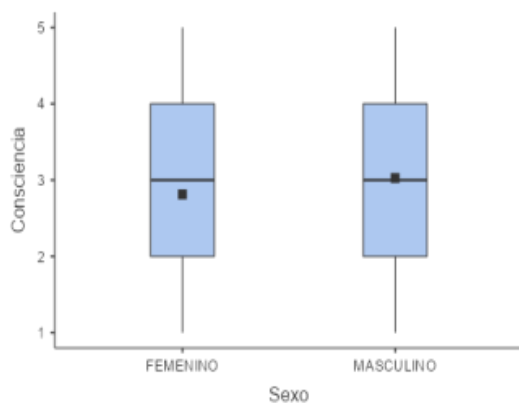


Figura 11.

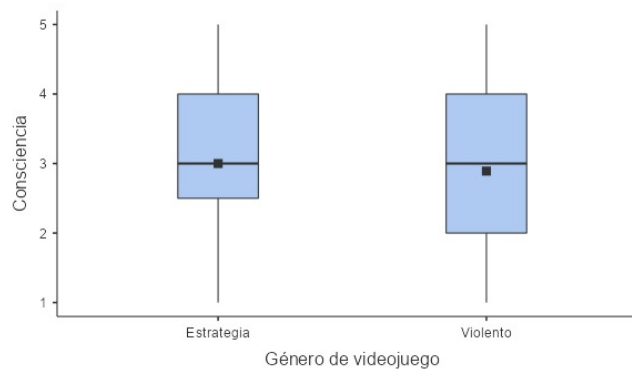


Figura 12.

**Figura 11 y 12.** Descriptivo subescala Consciencia en relación al sexo y género de videojuego.

En la categoría de consciencia se encuentra un desempeño similar en las escalas ubicadas dentro de la media, dado que solo se evalúa con un ítem, por lo tanto, se reportan los siguientes resultados, no se encuentra un desempeño tanto para sexo y género de videojuegos



## 2. Descripción de la categoría de Estrategia

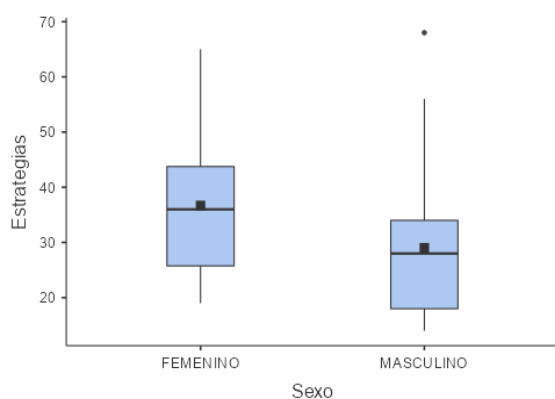


Figura 13

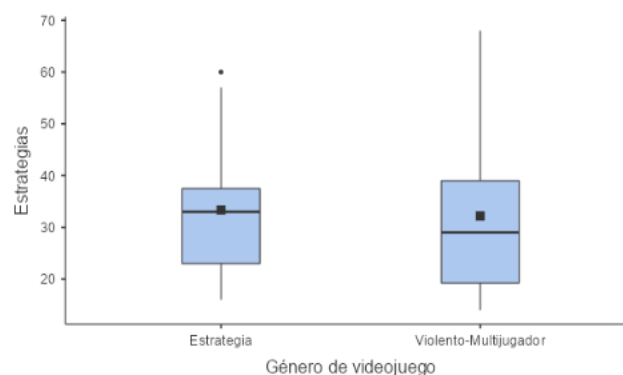


Figura 14

### Figura 13. Descriptivo subescala Estrategias en relación al sexo.

De acuerdo con los datos obtenidos en la subescala de Sexo, las mujeres arrojaron una media de 36,7 y una mediana de 36, el 50% está entre 25.8 y 43.8 En la categoría masculina presentan una media de 29 y una mediana de 28 y el 50% está entre puntuaciones de 18 a 34 ubicando en la parte superior un dato atípico.

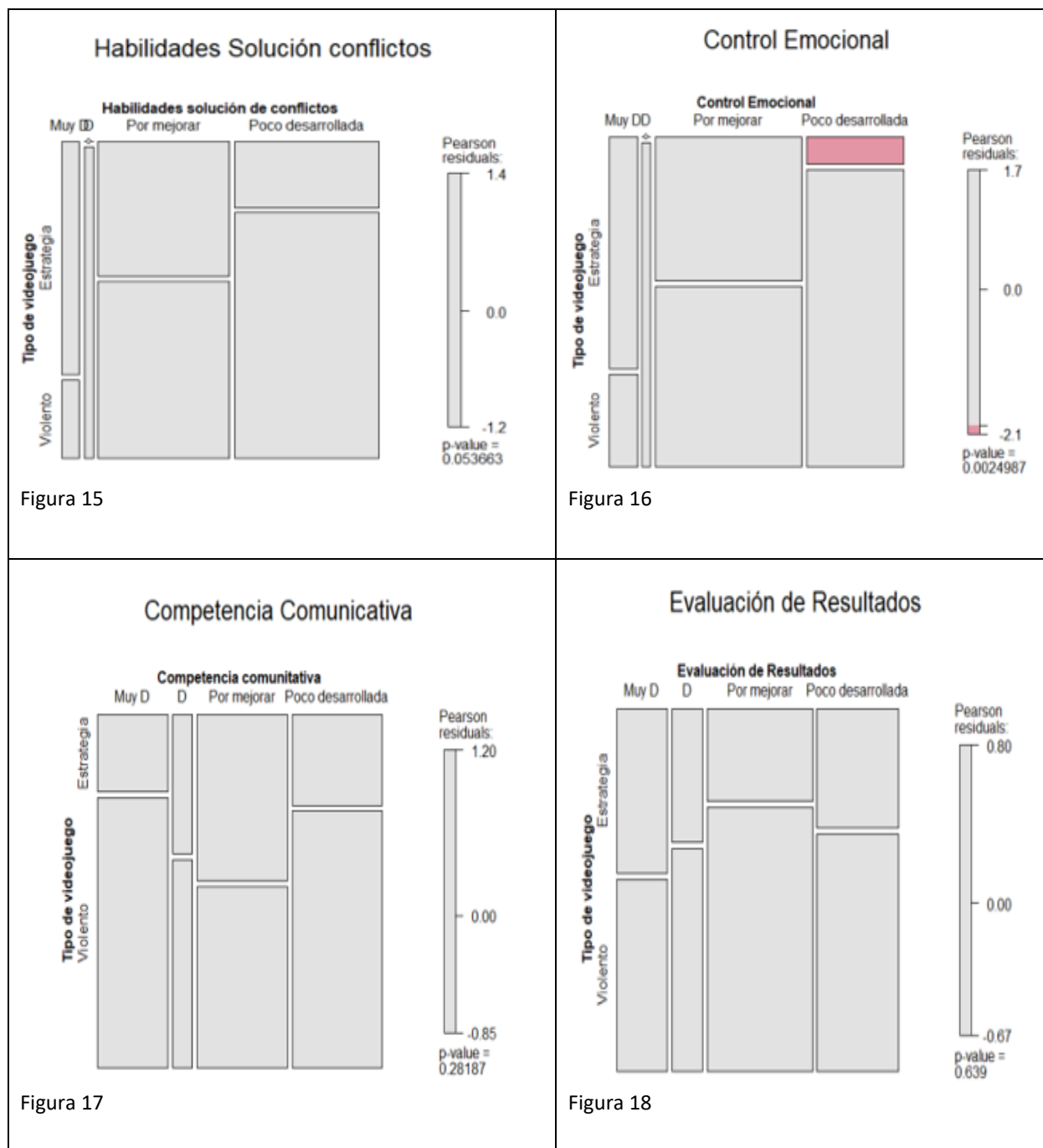
### Figura 14. Descriptivo subescala Estrategias en relación al género de videojuego.

En Género de videojuego de estrategia se evidencia una media de 33,3 y una mediana de 33, arrojando poca diferencia en las medias el 50% con puntuaciones de 23 a 37,5 también en la parte superior se ubica un dato atípico. Finalmente, los videojuegos de contenido violento obtuvieron una media de 32.2 y la mediana de 29 reportando una diferencia significativa en las medias y el 50% de los datos con valores entre 19,3 y 39

### III CAPÍTULO DE RESULTADOS (ASOCIACIÓN Y FUERZA)

#### ANÁLISIS POR ASOCIACIÓN

#### ESCALA DE SOLUCIÓN DE CONFLICTOS (ESOC)



**Figura 15.** Asociación Habilidad en Solución de Conflicto y tipo de videojuego.

La escala general de habilidades en solución de conflictos no presenta asociación con el tipo de videojuego jugado por los adolescentes evaluados ( $p > 0,05$ ); sin embargo, el valor  $p$  arrojado está muy en el límite de la diferencia, por tanto, se realizó el análisis de asociación teniendo en cuenta los tres factores que componen la escala. Según los resultados de la  $V$  de Cramer (0,3) la asociación entre las variables es baja.

**Figura 17 y 18.** Asociación Competencia Comunicativa – Evaluación de Resultados y tipo de videojuego.

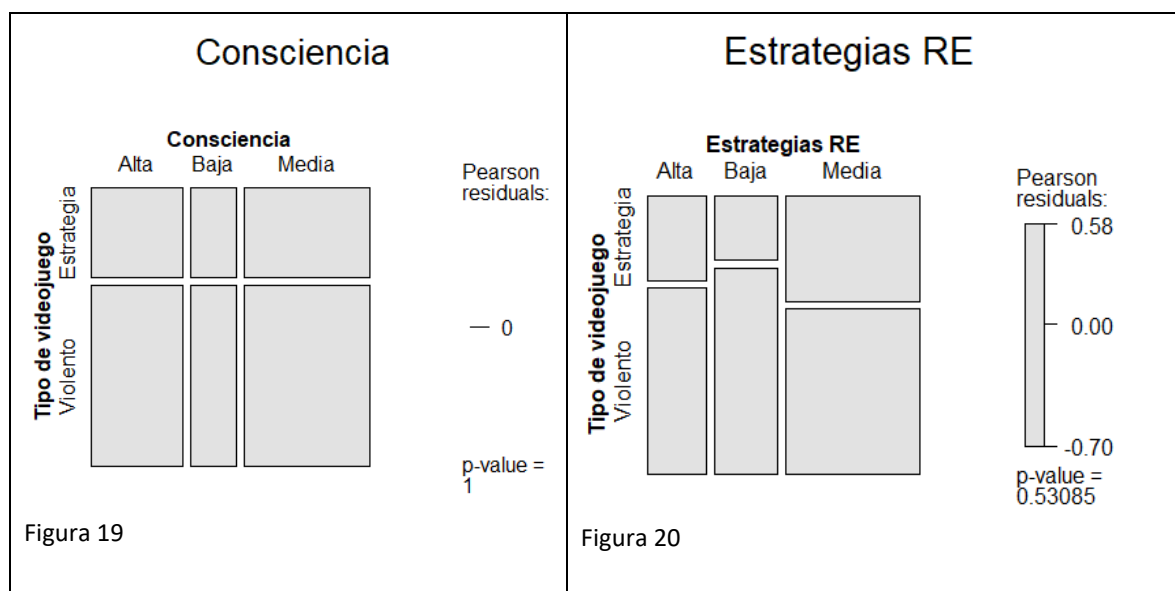
Para la subescala de competencia comunicativa y la subescala de evaluación de resultados, no hay asociación con el tipo de videojuego ( $p > 0,05$ ) sin embargo llama la atención que en la escala competencia comunicativa los estudiantes videojugadores de contenido violento presentan una mayor frecuencia en las categorías poco desarrollada y muy desarrollada en comparación con los estudiantes videojugadores que hacen uso de contenido estrategia cuya mayor frecuencia fue en las habilidades por mejorar, ahora bien en la subescala de evaluación de resultados, en la categoría muy desarrollada ambos grupos de video jugadores tuvieron una frecuencia similar. Según los resultados de la  $V$  de Cramer para la subescala de competencia comunicativa y la subescala de evaluación de resultados (0,2) la asociación entre las variables es baja.

**Figura 16.** Asociación Control Emocional y tipo de videojuego.

Por otro lado, se encontró asociación en la escala de control emocional con un valor de significancia de 0.002 ( $p < 0,05$ ), los video jugadores de contenido violento presentan una frecuencia descendente a medida que la categoría de habilidad desarrollada aumenta, mientras que la frecuencia de los video jugadores con contenido estrategia presenta una distribución inversa a

la de los de contenido violento. Según los resultados de la V de Cramer (0,5) la asociación entre las variables es media.

### ESCALA DE DESREGULACIÓN EMOCIONAL (DERS)



**Figura 19.** Asociación Consciencia y tipo de videojuego.

En la subescala de consciencia se observa que hay una gran cantidad de la muestra que puntúa en una consciencia media; los estudiantes que juegan videojuegos de contenido violento predominan en todas las categorías de puntuación con respecto a los que hacen uso de videojuegos de estrategia, no obstante, no se encuentra asociación entre la subescala y el tipo de videojuego ( $p=1$ ).

**Figura 20.** Asociación Estrategias y tipo de videojuego.

Por otro lado, en la subescala de estrategias la mayoría de los estudiantes reportan un nivel medio, mientras que la mayor frecuencia de los estudiantes que juegan videojuegos de contenido violento puntuó en una categoría baja sin que haya asociación entre las variables ( $p<0,05$ ). Según

los resultados de la V de Cramer en la subescala de conciencia (0) y la subescala de estrategia (0,1) la asociación entre las variables es nula.

## **DISCUSION**

### **Primera hipótesis:**

Asociación de tipo de videojuegos y solución de conflictos en adolescentes.

En los resultados obtenidos no se encontró asociación entre la escala de solución de conflictos y el tipo de videojuegos; sin embargo, en la subescala de control emocional se reporta una asociación media.

De lo anterior se infiere que el control emocional se asocia a que la empatía se desarrolla a través de la cooperación entre equipos, con el fin de alcanzar una meta en común lo que de cierta manera fortalece la empatía y con ello la habilidad de solucionar conflictos, esto es argumentado por una investigación realizada en México por Rodríguez-Espinola, A. (2021) donde se concluye que “Los juegos digitales son una herramienta que ofrece una oportunidad única para generar empatía. La empatía es un elemento clave en el proceso de resolución de conflictos y reconciliación”.

Sin embargo hay autores como Goldstein et al (1989, como se citó en Alave-Mamani y Pampa-Yupanqui,2018) que contradicen dicha hipótesis, ya que en su investigación realizada en Perú se concluye que la relación con la dependencia a videojuegos se explica en que los

adolescentes que tienen un nivel alto de dependencia presentan niveles bajos o inadecuados de empatía, de manejos emocionales y autocontrol mínimos, lo cual los convierte en agresivos y prepotentes al momento de solucionar los conflictos interpersonales. Esto indica que la dependencia a los videojuegos es un factor que disminuye los niveles de empatía y por ende las habilidades de solucionar conflictos son menores.

Los videojuegos son un agente socializador influyendo en la cultura de los adolescentes dándose a través de la experiencia virtual. Por el contrario, el uso abusivo de los videojuegos influye en relaciones afectivas débiles con personas de la misma edad y fortalece la exposición a videojuegos con contenidos que disminuyen la prosocialidad. En una investigación realizada en Buenos Aires por Sans (2019) con respecto a los posibles beneficios en las competencias sociales, jugar videojuegos se relaciona con el aumento del comportamiento prosocial, las habilidades de cooperación social, la motivación y el fortalecimiento de las habilidades para continuar en etapas donde se fracasó, y la participación social (Abbasi, Hooi Ting, Hlavacs y Fayyaz, 2018, como se citó en Sans, 2019).

Por otro lado, en una investigación realizada en la ciudad de Bogotá por Fajardo-Santamaría, Santana-Espitia y Caldas-Quintero (2020) explican que la exposición a videojuegos con contenido violento se asocia con incrementos de la agresividad en sus componentes cognitivo, afectivo y conductual, así como disminución en empatía y conducta prosocial (Anderson et al., 2010) Por lo contrario, en una investigación realizada en Chile por Martínez (2019) reportan que la práctica del videojuego estimula la capacidad deductiva, las habilidades de análisis, la resolución de problemas, la imaginación, la memoria y la síntesis, potenciando además el desarrollo de

destrezas manipulativas, agilidad de respuesta y estrategias de resolución de problemas. La teoría social del aprendizaje refuta el hecho de que se aprenda a través de la experiencia del uso del videojuego puesto que se espera que sea por medio de la observación para que sirva como una guía y no se repita el patrón fuera del videojuego.

En este curso de vida el adolescente está en un proceso de maduración cognitiva y emocional (Papalia y Martorell, 2017) donde están aprendiendo a gestionar emociones que se les hace difícil comprender y a controlar impulsos ante necesidades fisiológicas, inconscientes o ante situaciones desagradables, aspectos que tienen incidencia a la hora de enfrentar los problemas que se les presenta en su cotidianidad. En dicha subescala también se tiene en cuenta el control de impulsos como indicador para evaluar el control emocional y en una investigación realizada por la universidad de Valencia, se concluye que el uso de videojuegos puede beneficiar a las personas a mejorar el control de la impulsividad (García-Naveira, Jimenez, Teruel y Suarez, 2018). Con lo expuesto anteriormente, el hecho de jugar videojuegos es ser una herramienta que permite adquirir control sobre sí mismo, tener una observación más panorámica de las situaciones para hallar estrategias que permitan dar múltiples soluciones a un conflicto y ser eficiente en comunicar los desacuerdos, a lo que se concluye que los videojuegos facilitan el desarrollo de habilidades socioemocionales de los adolescentes.

Por el contrario, en una investigación realizada en la Universidad de Guayaquil, en los resultados se concluye que los adolescentes pueden ver los videojuegos como una forma de evitar los conflictos personales y familiares, presentándose un proceso de alienación donde los

individuos se introducen en un mundo virtual para huir de los problemas, deteriorando su funcionamiento social y familiar, no permitiendo la resolución asertiva de los conflictos presentados. (Cusme, Pinto y Mogrovejo, 2020). Esto indica que el uso abusivo junto con el desplazamiento de otras actividades sociales y económicas son influyentes de estrategias de evitación, afectando el desarrollo de recursos personales y sociales, lo cual estropea la adquisición de capacidad para enfrentar los conflictos y resolverlos adecuadamente.

### **Segunda hipótesis:**

Asociación de tipo de videojuegos y regulación emocional en adolescentes. Los resultados de la escala de desregulación emocional indica que no hay asociación entre la escala de regulación emocional y el tipo de videojuegos, esto es reportado en ambas subescalas de conciencia y de estrategias.

De lo descrito anteriormente los autores Hollett y Harris (2020) reportan en una investigación realizada en Canadá que” las dificultades con el control de los impulsos y el acceso limitado percibido a las estrategias de regulación emocional se identificaron como predictores únicos asociados con la puntuación del juego problemático”. Indicando así que el uso de videojuegos está asociado con la dificultad para regular y controlar los impulsos, lo cual puede generar vulnerabilidad hacia el uso abusivo de los videojuegos. En esta misma línea de ideas, Barbado y Díaz-Maldonado (2021) realizaron una investigación en Argentina sobre los videojuegos y el control de impulsos en los adolescentes, donde confluieron en su investigación que el bajo control de los impulsos es una consecuencia directa del uso de videojuegos.



Pero otros autores se oponen a lo mencionado anteriormente, pues en un estudio realizado en Costa Rica por Pérez-Sánchez, Giusti-Mora y Soto-Chavarría (2020) demuestra que el videojuego de tipo violento favorece estados de ánimo más positivos, mientras que el videojuego colaborativo evoca mayor transporte emocional. De lo anterior se infiere que el uso de videojuegos es considerado como una herramienta que fortalece el entusiasmo, el humor y el optimismo lo que también refuerza el trabajo colaborativo y enfocado a metas con los jugadores.

Aunque no hay relación entre el tipo de videojuego y la regulación emocional algunos autores también reportan que en una investigación realizada por en Ecuador se expone que:

Ciertos aspectos de los videojuegos promueven ciertas conductas agresivas en personas e inspiran que sucedan actos delictivos, de los cuales algunos países han llevado que algunos de los videojuegos se prohíban o limiten el acceso a ciertas personas por el contenido que se presentan en ellos. (Villafranca, Sierra y Bagdad, 2019, como se citó en Vera-Santana, Naula-Suárez, Cajape-Alvarez, y Prieto-López, 2021)

De lo anterior se resalta que el contenido de los videojuegos promueve conductas inadecuadas que están asociadas con la manera en que algunas personas regulan sus emociones.

En la misma línea una investigación realizada en España por Núñez-Barriopedro, Sanz-Gomez y Ravina-Ripoll (2020, como se citó en López y Perujo, 2022) quienes encontraron que los videojuegos son considerados un agente socializador que posee una gran influencia en los valores culturales que se van adquiriendo en la niñez y adolescencia, en tanto que les permiten aprender mediante la experiencia de mundos online y la interacción con entes virtuales basados en

complejos algoritmos. De lo anterior, las personas que hacen uso de los videojuegos, se involucran en las diferentes comunidades gamers y participan de una forma de socialización virtual que exhibe costumbres y competencias socioemocionales, son factores influyentes en los valores culturales los cuales promueven conductas positivas en los participantes. Así mismo una investigación realizada en Colombia donde los videojuegos y su contribución al desarrollo cognitivo y social en la niñez intermedia de Iberoamérica, (Chávez 2018, como se citó en Chibunque-Molano y Banoy- Suárez, 2022) recomiendan abordar los videojuegos desde el objetivo para el cual quieren ser utilizados; por ejemplo, resolución de conflictos, trabajo en equipo o fomentar alguna habilidad específica.

Desde otro punto, otras investigaciones ofrecen ideas que giran en otra dirección, donde se encuentra que los videojuegos de estrategia pueden aportar al mejoramiento de la autorregulación, permitiendo a los jugadores fijar metas, organizando y planificando de acuerdo a las estrategias que implementan para conseguir el objetivo planteado en el videojuego (Gabbadini.y Greitemeyer, 2017, como se cita en García-Naveira et al, 2018). El uso de videojuegos es un factor para aprender a regular las emociones debido a que están expuestos a situaciones donde pueden fracasar en el juego y deberán aprender a tolerar las emociones negativas, buscar estrategias a nivel personal y psicológico para no permitir que aquellas interfieran con el hecho de conseguir los resultados deseados en el videojuego o para alcanzar los objetivos planteados por este mismo.

Por otro lado, autores como Estévez et al (2021) realizaron una investigación en España donde encontraron que existe una correlación positiva entre las dificultades en regulación emocional y la impulsividad con los trastornos de juego y el abuso de videojuegos. Así mismo, se

realizó una investigación en la universidad de Calgary ubicada en Canadá, que pretendía mirar el papel mediador de la desregulación emocional en los trastornos de juego teniendo en cuenta también el tipo de apego que presentaban los participantes; se concluyó que existe un efecto indirecto significativo en las personas que presentan apego evitativo sobre la gravedad de los síntomas en los trastornos de juego a través de la desregulación emocional (Tang et al, 2022). Si bien los videojuegos parecen ser un recurso para fomentar la regulación emocional, estas investigaciones apuntan a que cuando se traspasa el umbral de abusar jugando una gran cantidad de tiempo descuidando las demás áreas de la vida y desplazando otras actividades importantes para el desarrollo de los niños y adolescentes, se convierte en un uso patológico generando trastornos del juego o sintomatología relacionada con adicciones.

## 5. CONCLUSIONES

Según los resultados obtenidos, no se encontró asociación entre la escala de desregulación emocional (DERS) y la escala de solución de conflictos (ESOC) con respecto al uso de videojuegos; sin embargo, en la escala de solución de conflictos (ESOC) se reportó una asociación media con la subescala de control emocional.

En la escala de solución de conflictos (ESOC) y la escala de desregulación emocional (DERS), en esta población específica no se encontró asociación entre el uso de videojuegos y las competencias de regulación emocional y solución de conflictos, adicional en la escala ESOC en una muestra específica de estudiantes, la tipología de videojuegos de contenido violento y de estrategia se encuentran en una capacidad poco desarrollada y capacidad por mejorar, por otro lado

la escala DERS, la tipología de videojuegos en ambos géneros se encuentran con una desregulación media.

En esta población se encontró un valor de  $P = 0.002$  lo cual indica que al ser menor que 0,05 se establece una asociación entre la subescala de control emocional y el tipo de videojuego siendo la dirección positiva y obteniendo una fuerza media según el valor de  $V$  de Cramer de 0.5.

Recomendamos para futuras investigaciones ampliar la muestra de estudio para que se pueda homologar los resultados obtenidos a otras poblaciones; sin embargo, se sugiere que al investigar este tipo de asociaciones se pueda tener en cuenta otras variables que promueven el desarrollo de habilidades socioemocionales que no tienen relación directa al uso de videojuegos.

Se recomienda investigar por diferencias de género ya que los datos sociodemográficos nos permiten ampliar los resultados desde este enfoque.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aberastury, A. y Knobel, M. (1971). *La adolescencia normal*. Editorial Paidós.

Alave-Mamani, S. M., y Pampa-Yupanqui, S. N. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 11(1).

<https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>

Alarcón, I. y Collazos, A. (2017). League of Legends como estrategia para desarrollar la creatividad, el trabajo en equipo, la agilidad mental y el pensamiento estratégico de los estudiantes de la Corporación Universitaria del Huila. En J. Escobar Gómez (Ed.), *Las competencias y la gestión del conocimiento*. 288-305. Editorial Corporación CIMTED, Medellín.

<https://editorialcimted.com/wp-content/uploads/2021/01/Las-Competencias-y-la-Gesti%C3%B3n-del-Conocimiento.pdf>

Amaro, V. D. y Yépez, N. (2016). Uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del liceo Zarina de Asuaje, Barquisimeto estado Lara. *Boletín médico de posgrado*, 32(3), 190-208. <https://core.ac.uk/download/pdf/132626779.pdf>

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R. y Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>

Bastidas, R. D. (2020). *Inteligencia emocional y autoestima en gamers*. [Tesis pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Digital Universidad Central del Ecuador.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21445/1/T-UCE-0007-CPS-276.pdf>

Barbado, A., y Díaz-Maldonado, M. (2021). Adicción a los videojuegos e impulsividad. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de Bahía Blanca. En: VIII Jornadas de Investigación en Humanidades : las Humanidades en el siglo XXI. Debates emergentes y luchas irrenunciables. Agosto, 2019. Bahía Blanca, Argentina.

<https://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/5876>

Barr, M. (2017). Student attitudes to games-based skills development: Learning from video games in higher education. [Actitudes de los estudiantes hacia el desarrollo de habilidades basadas en juegos: aprendiendo de los videojuegos en la educación superior]. *Computers in Human Behavior*, 80. 283-294.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.030>

Barquero, A. y Calderón, F. (2016). Influencia de las nuevas tecnologías en el desarrollo adolescente y posibles desajustes. *Revista Cúpula*; 30(2), 11-25.

<https://www.binasss.sa.cr/bibliotecas/bhp/cupula/v30n2/art02.pdf>

Belli, S, y Raventos, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (14), 159-179.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>

Bendezu-Vega, O. A. (2022). *Competencia emocional, solución de conflictos y bienestar psicológico del docente en el contexto del Covid-19, Lima-2021*. [Tesis posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Digital UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/78684>

Bilbeny, N. (1994). *Kant y el tribunal de la conciencia*. Editorial Gedisa.

Bryce, J. ( 2001). The Technological Transformation of Leisure [La transformación tecnológica del ocio]. *Social Science Computer Review*, 19(1), 7-16  
<https://doi.org/10.1177/089443930101900102>

Campo, I. (2022). Videojuegos y socialización diferencial de género: preferencias y práctica. *International Multidisciplinary Journal CREA*, 2(1), 12-12.  
<https://revistas.uvigo.es/index.php/ijmc/article/view/3895>

Cabrera, G., Londoño, N. H., Arbeláez, J. S., Cruz, J. D., Macías, L.Y. y España, A. M. (2020). Desregulación emocional y conducta disocial en una muestra de adolescentes en conflicto con la ley. *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 103-115.  
<http://www.scielo.org.co/pdf/pepsi/v18n1/1657-8961-pepsi-18-01-103.pdf>

López, P. J. y Perujo, M. (2022). Consumo habitual de videojuegos y rendimiento académico en escolares de primaria. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23, e27557. <https://doi.org/10.14201/eks.27557>

Cejudo, J., Losada, L., Pena-Garrido, M., y Feltrero, R. (2019). Programa “aislados”: la gamificación como estrategia para promover el aprendizaje social y emocional. *Voces De La Educación*, (2), 155-168. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02511675>

Cepal-Unesco (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. CEPAL, UNESCO.

Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., y Ruiz-Rico, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024. <https://doi.org/10.5209/RCED.54455>

Chibuque-Molano, J. N., y Banoy-Suárez, W. (2022). Los videojuegos y su contribución al desarrollo cognitivo y social en la niñez intermedia de Iberoamérica. *Academia Y Virtualidad*, 15(1), 11-28. <https://doi.org/10.18359/ravi.4934>

Cisneros, I. (2016). *Tolerancia y democracia*. Cuadernos de Divulgación de la Cultura Democrática, Instituto Nacional Electoral. México D.F.

Código de la infancia y la adolescencia. Ley 1098 de 2006. Noviembre 8 del 2006 (Colombia).

Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones. Ley 1090 de 2006. Septiembre 6 del 2006 (Colombia)



Corsi, D., Revuelta-Dominguez, F. y Pedrera-Rodriguez, M. (2019). Adquisición de competencias emocionales mediante el desarrollo y uso de Serious Games en educación superior. *Píxel-BIT: Revista de Medios y Educación*, (56), 95-112. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i56.05>

Cortés, F., y Meñaca, I. (2016). El juego: una estrategia para la enseñanza y aprendizaje en ambientes virtuales de los suboficiales de la escuela de formación de infantería de marina de Coveñas Sucre, Colombia. *Palabra*, 16 (16), 240-259. <https://revistas.unicartagena.edu.co/index.php/palobra/article/view/1439/1325>

Cusme, M., Pinto, V. y Mogrovejo, J. (2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares. *YACHANA Revista Científica*, 9(3), 41-51.

De la Barrera, U., Postigo-Zegarra, S., Tamarit, A., Gil-Gomez, J. A. y Montoya-Castilla, I. (2020). Desarrollo de competencias socioemocionales mediante plataforma tecnológica (programa Emotic): valoración de los beneficios del programa según los participantes. *Know and share psychology/ 1* (4). <https://doi.org/10.25115/kasp.v1i4.4382>

Eguia, J. L., Contreras-Espinosa, R. S. y Solano-Albajes, L. (2013). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3Ciencias*, 1-14.

Eisenberg, N. y Strayer, J. (1992). *La empatía y su desarrollo*. (Trad. I. Aizpurua) Editorial Desclée De Brouwer, España. (Trabajo original publicado en 1987).

Rey-Vasquez, E. M. (2019). *El juego de videojuegos como acto ético performativo: caso con jugadores adolescentes y videojuegos violentos de mundo abierto*. [Tesis posgrado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional PUJ. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.10554.43000>

Escámez, S. (2014). *El pensamiento liberal contemporáneo sobre la tolerancia: autores, orígenes y contexto*. Instituto de Investigaciones Jurídicas, Universidad Nacional Autónoma de México. México D.F.

Esparza, N., Guerrero, M., Hoyos, O., Restrepo, D., Jiménez, A., y Mayor, S. (2021). La interdisciplinariedad en la construcción de Eru, un videojuego educativo. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(1), 71-85. <https://doi.org/10.5209/aris.67028>

Estévez, A., Jáuregui, P. y Macía, L. (2021). Perfiles de jugadores con trastorno de juego en función de la impulsividad y regulación emocional. *Behavioral Psychology/Psicología conductual*, 29(3), 681-697. <https://doi.org/10.51668/bp.8321310s>

Fajardo-Santamaría, J. A., Santana-Espitia, A. C. y Caldas-Quintero, C. A. (2020). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá D. C. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-21.: <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>

Fernández, J. C. (2019). *Movimientos, prácticas y relaciones sociales alrededor de los videojuegos en la ciudad de Medellín*. [Tesis pregrado, Universidad de Antioquia] Repositorio Institucional Universidad de Antioquia.

[http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16225/1/FernandezJuan\\_2019\\_MovimientosPracticasRelaciones.pdf](http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16225/1/FernandezJuan_2019_MovimientosPracticasRelaciones.pdf)

Flores, M. & Díaz, R. (2004). *Escala multidimensional de asertividad*. Edición 1ra. México. Manual moderno.

Garbanzo-Rodríguez, G., Rivera-Villareal, C., Smith-Castro, V., y Pérez-Sánchez, R. (2017). Efectos de un videojuego de simulación sobre tendencias altruistas en un contexto de educación abierta. *Revista Colombiana de Educación*, (73), 41-58.

<https://doi.org/10.17227/01203916.73rce39.56>

Gomez-Gonzalvo, F. Devis-Devis, J. y Molina-Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar: Revista Científica de Educomunicación*, (65), 89-99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>

Gómez-Pérez, O. y Calleja-Bello, N. (2016). *Regulación emocional: definición, red nomológica y medición*. RMIP 2016, Vol. 8, (1).

<https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexinvpsi/mip-2016/mip161g.pdf>

Gaeta-González, L., y Galvanovskis-Kasparane, A. (2009). Asertividad: Un análisis empírico-teórico. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, vol. 14, (2), pp. 403-425. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29211992013>

García-Naveira, A., Jimenez, M., Teruel, B. y Suarez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de psicología aplicada al deporte y al ejercicio físico*, 3(16), 1-14. <https://doi.org/105093/rpadef2018a15>

Gardner, H. (1983). *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*. (Versión castellana, 2001): Estructuras de la Mente. La Teoría de las Inteligencias Múltiples. México.

Garrido, J. (2013). ¿Por qué los estudiantes juegan con videojuegos de estrategia?: algunos principios para la enseñanza. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 15(1). <http://redie.uabc.mx/vol15no1/contenido-garridojm.html>

Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*.

Gómez, J. L. E., Espinosa, R. S. C., & Albajes, L. S. (2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 1(2), 4. [http://dspace.uvic.cat:8888/xmlui/bitstream/handle/10854/2764/artconlli\\_a2012\\_contreras\\_ruth\\_videojuegos.pdf?sequence=1](http://dspace.uvic.cat:8888/xmlui/bitstream/handle/10854/2764/artconlli_a2012_contreras_ruth_videojuegos.pdf?sequence=1)

Gratz, K.L. and Roemer, L. (2004) *Multidimensional assessment of emotion regulation and dysregulation: Development, factor structure, and initial validation of the difficulties in emotion regulation scale*. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 26, 41-54. <http://dx.doi.org/10.1023/B:JOBA.0000007455.08539.94>

Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec: Revista electrónica de tecnología educativa*.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/6064/01220103007023.pdf?sequence=1>

Gros, B. (2014).. Digital Games in Education. *Journal of Research on Technology in Education*, 40 (1), 23-38. <https://doi.org/10.1080/15391523.2007.10782494>

Hernandez-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta edición. Editorial McGraw Hill-Interamericana. México, D. F.

Hernandez-Sampieri, R. y Mendoza-Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial McGraw Hill-Interamericana, México, D. F.

Hollett, K. B. y Harris, N. (2020). Dimensions of emotion dysregulation associated with problem video gaming [Dimensiones de la desregulación emocional asociada con problemas de videojuegos]. *Addiction Research and Theory* 28(1), 38-45.  
<https://doi.org/10.1080/16066359.2019.1579801>

Ivonne, M., García, C. y Santos, G. (2019). Videogame-based tool for learning in the motor, cognitive and socioemotional domains for children with intellectual disability [Herramienta basada en videojuegos para el aprendizaje en los dominios motor, cognitivo y socioemocional para niños

con discapacidad intelectual]. *Entertainment Computing*, 30. 100301.  
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2019.100301>

Kersten, R. y Greitemeyer, T. (2021). Why do habitual violent video game players believe in the cathartic effects of violent video games? A interpretation of mood improvement as a reduction in aggressive feelings. *Aggressive Behavior*, (48), 219-231. DOI: 10.1002/ab.22005

Linehan, M. (1993). *Cognitive Behavioral Treatment of Borderline Personality Disorder*. New York: Guildford Press. <https://media.oaipdf.com/pdf/ebfa7521-673c-47e0-8d0a-9e94ec18c7bc.pdf>

Lopez-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M., Ortet, G. y Ibañez, M. L. (2021). El papel de la personalidad en el juego problemático y en las preferencias de géneros de videojuegos en adolescentes. *adicciones*, 33(3), 263-272.

<https://doi.org/10.20882/adicciones.1370>

Martinez, J (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Pensamiento Educativo: Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 56(2), 1-21.

<https://doi.org/10.7764/PEL.56.2.2019.3>

Marlowe, H. (1986). Social intelligence: Evidence from multidimensionality and construct independence. *Journal of Educational Psychology*, 78 (1), 52-58. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.78.1.52>

Mestre, J. M. y Guil, R. (2012). *La regulación de las emociones, una vía a la adaptación personal y social*. Ediciones Pirámide. [https://www.researchgate.net/profile/Jose-Mestre/publication/309428224\\_La\\_Regulacion\\_de\\_Emociones\\_Una\\_via\\_para\\_la\\_Adaptacion/links/58106f2908aee15d49136c54/La-Regulacion-de-Emociones-Una-via-para-la-Adaptacion.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jose-Mestre/publication/309428224_La_Regulacion_de_Emociones_Una_via_para_la_Adaptacion/links/58106f2908aee15d49136c54/La-Regulacion-de-Emociones-Una-via-para-la-Adaptacion.pdf)

Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., y Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista De Psicopatología y Psicología Clínica*, 26(1), 57–72.

<https://doi.org/10.5944/rppc.27847>

Moeller, F., Barrat, E., Dougherty, D., Schmitz, J. y Swann, A. (2001). Psychiatric aspect of impulsivity [Aspectos psiquiátricos de la impulsividad]. *Am J Psychiatry*; 158. p. 1783-1793.

Moro, L. (2009). *Guía para la promoción personal de las mujeres gitanas: perspectiva psico-emocional y desarrollo profesional*. Instituto de la mujer y Fundación Secretariado Gitano. Madrid. <https://www.gitanos.org/publicaciones/guiapromocionmujeres/pdf/completo.pdf>

Murillo, N., Cervantes, G. A., Nápoles, A., Razón, A. C. y Rivas, F. (2018). Conceptualización de Competencias Socioemocionales y Estilo de Vida de estudiantes universitarios de ciencias de la salud. *POLIS México*, 14(1),135-153. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-23332018000100135](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-23332018000100135)

Muñoz-Martínez, A. M., Vargas, R. M. y Hoyos-González, J. S. (2016). Escala de Dificultades en Regulación Emocional (DERS): Análisis Factorial en una Muestra Colombiana. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(1), 233-244.  
<https://actacolombianapsicologia.ucatolica.edu.co/article/view/984/pdf%20es>

McMillan, J. H. y Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa*. 5° edición. Pearson Educación, S. A., Madrid. [https://desfor.infed.edu.ar/sitio/upload/McMillan J. H. Schumacher S. 2005. Investigacion educativa 5 ed..pdf](https://desfor.infed.edu.ar/sitio/upload/McMillan_J._H._Schumacher_S._2005._Investigacion_educativa_5_ed..pdf).

Navarro, O., Restrepo-Ochoa, D., Rommel, D., Ghalaret, J-M., y Fleury-Bahi, G. (2021). Validation of a brief version of the Difficulties in Emotion Regulation Scale with a Spanish speaking population (DERS-S SF). *CES Psicología*, 14(2), 71-88.  
<https://doi.org/10.21615/cesp.5360>

Niño-Rojas, V. M. (2003). *Competencias en la comunicación*. Ecoe Ediciones. Bogotá.

Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gomez, Y., y Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18.  
<https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

Ortiz-Clavijo, L. y Cardona-Valencia, D. (2020). Tendencias y desafíos de los videojuegos como herramienta educativa. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84).  
<https://doi.org/10.17227/rce.num84-12761>



Osa, N. (2018). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional*. [trabajo de grado, universidad de les Illes Balears] repositorio institucional.

[https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa\\_Fernandez\\_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Papalia, D. E. y Martorell, G. (2017). *Desarrollo humano*. 13va edición. México, D. F.: McGraw Hill.

Pasquali, A. (1963). *Comunicación y cultura de masas*. 4° Edición. Monte Ávila Editores. Caracas.

Pérez-Sánchez, R., Giusti-Mora, G., y Soto-Chavarría, K. (2020). Aspectos sociocognitivos asociados al uso de videojuegos colaborativos y violentos. *Palabra Clave*, 23(2), e2324

<https://doi.org/10.5294/pacla.2020.23.2.4>

Pillaca-Francia, C. D. (2020). *Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019* [Tesis pregrado, Universidad Privada del Norte]. Repositorio Institucional UPN.

<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/24309/Pillaca%20Francia%2c%20Carla%20Daniela.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pondy, L. (1967). Organizational Conflict: Concepts and Models [Conflicto organizacional: conceptos y

modelos]. *Administrative Science Quarterly*, 12(2), 296-320.

<http://dx.doi.org/10.2307/2391553>

Puerta-Cortés, D. X., Panova, T., Carbonell, X. y Chamarro, A. (2017). How passion and impulsivity influence a player's choice of videogame, intensity of playing and time spent playing [Cómo la pasión y la impulsividad influyen en la elección del videojuego de un jugador, la intensidad del juego y el tiempo dedicado a jugar]. *Computers in Human Behavior*, 66. 122-128.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.029>

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the horizon*, 9(5).

<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20->

[%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf)

Primo, W. (2017). Ocio productivo, entretenimiento e industria cultural: del ocio tradicional al ocio digital. *UMR Management Review*, 2(2). <https://doi.org/10.18583/umr.v2i2.65>

Pereira, F. y Alonso, T. (2017) Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas* 15 (30), 51-64 Medellín, Colombia

Peréz, Ó. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi*, 127-146.

<https://raco.cat/index.php/Comunicacio/article/view/67950>

Qualificar y Grupo Banco Mundial (2017). *Consultoría para diseñar una estrategia que mejore las capacidades de la escuela para desarrollar competencias transversales en la educación media en Colombia, específicamente aquellas denominadas socio-emocionales, conforme al plan nacional de educación para la paz y el plan de posconflicto*. Ministerio de Educación, Colombia.  
<https://observatorioeducacion.org/sites/default/files/minedu-colombia-socioemocionales.pdf>

Quesada, A., y Tejedor, S. (2016). Aplicaciones educativas de los videojuegos: el caso de world of warcraft. *Pixel-Bit: Revista De Medios Y Educación*, (48), 187-196.  
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/38464/Aplicaciones%20educativas%20de%20los%20videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramos-Montesinos, M. (2018). *Relación de la solución de conflictos y la convivencia escolar de los estudiantes de la institución educativa Francisco Javier de Luna Pizarro*. Arequipa, 2017. [Tesis posgrado, Universidad Nacional San Agustín]. Repositorio Institucional UNAS.  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6621>

Reyes-Ortega, M. A. y Tena-Suck, E. A. (2016). *Regulación emocional en la práctica clínica: Una guía para terapeutas*. Editorial El Manual Moderno.  
<https://www.guiadisc.com/wp-content/pdfs/Regulacion-Emocional-Guia-Para-Terapeutas.pdf>

Restrepo, L., Corrales, K. y Cardona, M. (2020). *Análisis de la competencia de trabajo en equipo con estudiantes de básica secundaria mediante el uso de los videojuegos como herramienta*

*didáctica*. [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. Repositorio Institucional Universidad de Antioquia.

[https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16258/1/RestrepoLuz\\_2020\\_TrabajoEquipoCiencias.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16258/1/RestrepoLuz_2020_TrabajoEquipoCiencias.pdf)

Rodriguez-Espinola, A. (2021). Mediación de la diplomacia pública; los videojuegos como espacio virtual para la resolución de conflictos. *Global Media Journal México*, 18(35), 132-150.

<https://doi.org/10.29105/gmjmx18.35-7>

Rodríguez, C. y Del Moral, M. E. (2018). Habilidades potenciadas con el e-Sport League of Legends: Diseño de caso único. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (4), 28-40. <https://doi.org/10.6018/riite/2018/333771>

Rodriguez, V. y Yepes, S. (2016). *Los videojuegos de estrategia y la resolución de conflictos*. Universidad Tecnológica de Pereira.

<https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/c2668754-eb3f-44ad-a182-22dcf9548fe6/content>

Rogers, C. y Kinget, M. (1967). *Psicoterapia y relaciones humanas*. (Trad. M.Valcarce) Ediciones Alfaguara, Madrid. (Trabajo original publicado en 1965).

Romero, J. (2014). Conducta asertiva, conocimientos sobre vih/sida y su relación con prácticas sexuales de riesgo en los estudiantes del centro universitario temascaltepec de la

universidad autónoma del estado de México 2012-2013. [Tesis posgrado] Universidad Autónoma del Estado de México.

<http://ri.uaemex.mx/oca/bitstream/20.500.11799/14545/1/411931.pdf>

Rueda-Carcelen, P., Cabello, E., Filella, G. y Vendrell, M. C. (2017). Los programas de educación emocional happy 8-12 para la resolución asertiva de conflictos en niños y adolescentes. *Tendencias pedagógicas*, 28, 153-166. <https://doi.org/10.15366/tp2016.28.011>.

Ruvalcaba, N., Gallegos, J., Orozco, M., y Bravo, H. (2019). Validez predictiva de las competencias socioemocionales sobre la resiliencia en adolescentes mexicanos. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 15(1), 89-101. <https://doi.org/10.15332/s1794-9998.2019.0001.07>

RStudio Team (2020). RStudio: Integrated Development for R. RStudio, PBC, Boston, MA  
URL <http://www.rstudio.com/>.

Sandoval-Forero, C. G. y Triana-Sánchez, A. (2016). El videojuego como herramienta prosocial: implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia. *Análisis político*, 30(89), 38-58. <https://doi.org/10.15446/anpol.v30n89.66216>

Sans, D. J. (2019). Adolescencia y consumo de videojuegos: una revisión narrativa del estado del arte. *Anuario de Investigaciones*: 171-176  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369163433017>

Santos-Bravo, J. E. y Chávez-Vera, M. D. (2020). Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí-Ecuador. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/videojuegos-adolescentes.html>

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 18(34). <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=revista&numero=34>

Suarez, V. I., Martín, R. B., y Ocelli, M. (2021). Videojuegos como fortalecedores de prácticas científicas y habilidades socioemocionales: un modelo de análisis. *Diálogos Pedagógicos*, 19(37), 14–26.

[https://doi.org/10.22529/dp.2021.19\(37\)02](https://doi.org/10.22529/dp.2021.19(37)02)

Tuvilla, J. (2004). *Cultura de paz: fundamentos y claves educativas*. Descleé De Brouwer. Bilbao.

Tang, K., Hodgins, D. C. y Schluter, M. G. (2022). Attachment, Emotion Dysregulation, and Video Game Play: Testing the Mediating Role of Emotion Dysregulation in Gaming Disorder. *Int J Ment Health Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00913-y>

The jamovi project (2022). jamovi (Version 2.3) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>

Valle-Coronel, M. & Curotto, M. (2008). La resolución de problemas como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias* Vol. 7 (2), 463. [http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen7/ART11\\_Vol7\\_N2.pdf](http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen7/ART11_Vol7_N2.pdf)

Vargas-Colqui, A. L. y Villegas-Arenas, D. A. (2021). *Motivación hacia los videojuegos en línea y Calidad de Vida con Respecto a la Salud en adolescentes jugadores de Dota 2*. [Tesis pregrado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio Académico UPC. [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/654807/VargasC\\_A.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/654807/VargasC_A.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Velandia-Arias, C. J. y Paba-Barbosa, C. (2021). Resolución de conflictos, agresividad y factores sociodemográficos en víctimas del conflicto armado colombiano del Magdalena. *Diversitas*, 17(1). <https://doi.org/10.15332/22563067.6541>

Vera-LaTorre, J. L. (2006). Escala de Solución de Conflicto: construcción y validez. *Revista Cultura*, 579-600. [https://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU\\_20\\_1\\_escalade-solucion-de-conflicto-construccion-y-validez.pdf](https://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_20_1_escalade-solucion-de-conflicto-construccion-y-validez.pdf)

Vera-Santana, C., Naula-Suárez, P., Cajape-Alvarez, A., y Prieto-López, Y., (2021). Los videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. 593 Digital Publisher CEIT, 6(6-1), 535-548. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934>

Villafranca, S. C. (2019). Universidad Cooperativa De Colombia. (J. D. Chingate, Ed.)  
Recuperado el 13 de julio de 2020, de [https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/18300/1/2020\\_influencia%20videojuegos\\_comportamientos.pdf](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/18300/1/2020_influencia%20videojuegos_comportamientos.pdf)

Wallace, B. y Srb, A. (1967). *Adaptation* [traducción por Mario G. Menocal, Adaptación]  
Serie Fundamentos de la biología moderna. Manuales UTHEA, 2º edición. Unión Tipográfica  
Editorial Hispanoamericana UTHEA. México D. F.