

BIBLIOGRAFÍA

1. Artezano F. (2020) “Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo” Tesis de grado, Universidad Peruana los Andes. Perú. Recuperado de: <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
2. Asociación Española de Distribuidores y Editores de software de Entretenimiento.
3. Asociación Mundial de Medicina del Sueño. (s.f.). Informe sobre las consecuencias de la ausencia de sueño, 2016
4. Athanasios V. Kokkinakis, Peter I. Cowling, Anders Drachen, Alex R. Wade. Article for.
5. Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: an agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1–26.
6. Bejerot, N., Candefjord, I.-L., Candefjord, J.-A. and Zacharias, G. Article *Addiction and Society*, Springfield, Ill, Charles C. Thomas, 1970
7. LEDERMANN S.
7. Bushman, B. y Whitaker, J. (2009). A review of the effects of violent videogames on children and adolescents, *Washington and Lee Law Review*. 66, 1033-1052
8. Caballo, V. (2007). *Manual de Evaluación y Entrenamiento de las Habilidades Sociales*. (7ª. ed.) Madrid, España: Editorial Siglo XXI Editores España, S.A.
9. Cancela G., Rocío; Cea M., Noelia; Galindo L., Guido; Valilla G., Sara. *Metodología de la Investigación Educativa: Investigación ex post facto*. U. A. de Madrid. 2010, p. 8.
10. Carreño A. (2012) “Relación entre el tiempo de uso de videojuegos online y los rasgos de personalidad, capacidad intelectual, relación familiar, rendimiento escolar en adolescentes de la Ciudad de Tarija” Tesis de grado, Universidad Autónoma Juan Misael Saracho, Bolivia.
11. Chirinos W. (2019) “La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad” Tesis de grado, Universidad San Ignacio de Loyola. Perú. Recuperado de: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>

12. Chóliz, M y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*. 27(2), 418-426.
13. Chóliz, M., Villanueva, V., Marco y C. y Campillos, I. (2011). PREV-TEC 3.1. Recuperado de <http://www.adiccionesnotoxicas.com/?p=68>.
14. Coca K. (2023) Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados. Universidad Católica del Ecuador. Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/79222.pdf>
15. Echeburúa, E. (2012). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. España. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/44449242_Adiccion_a_las_nuevas_tecnologias_y_a_las_redes_sociales_en_jovenes_un_nuevo_re to](https://www.researchgate.net/publication/44449242_Adiccion_a_las_nuevas_tecnologias_y_a_las_redes_sociales_en_jovenes_un_nuevo_reto)
16. Etxeberria Balerdi, F. (2011) “Videojuegos violentos y agresividad”. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 18, pp. 31-39. España Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>
17. Farfán L. & Muñoz E. (2018) “Dependencia a videojuegos en estudiantes del vii ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo” Tesis de grado. Universidad Santo Toribio de Mogrovejo. Perú. Recuperado de: https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfánChambergoLuciana_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf
18. Fernández R. (2009) “El impacto socio jurídico y psicológico en los niños que acuden a los juegos con violencia en el internet” Tesis de grado. Universidad Mayor de San Andrés. Bolivia. Recuperado de: <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/19917/T-2633.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
19. Fernández, S. (2002) “Investigación cuantitativa y cualitativa”. *Cad Aten primaria complejo Hospitalario Juan Canalejo*. Coruña, España.
20. García N. (2020) Importancia de las habilidades sociales en la adolescencia. Recuperado de: <https://www.centrorumbos.cl/single-post/la-importancia-de-las-habilidades->

[sociales-en-los-adolescentes](#)

21. Glover M. (2018) Cómo tratar a un adolescente agresivo. Recuperado de: <https://www.psicologia-online.com/como-tratar-a-un-adolescente-agresivo-515.html>
22. Goldstein A., Sprafkin R., Gershaw N., & Klein P. (1989) “Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia”. Ediciones Martínez Roca S.A. Barcelona, España.
23. Griffiths M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. Nottingham Universidad, Reino Unido. Recuperado de: https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-30a.pdf
24. Hernández R, Fernández C & Baptista M. (2014) “Metodología de la investigación” Sexta edición. McGraw_Hill/Interamericana Editores, S.A. México D.F.
25. Huayta Ramos, I. M. (2020). Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019.
26. Hverdipour, H., Bavarian, M., Farhadinasab, A., & Moeini, B. (2010). Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. BMC Public Health, 10, 286. doi:10.1186/1471-2458-10-286. Juniodel2018; https://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/dossier_de_prensa_pengi.pdf.
27. Jaime H. (2010) “Test psicométricos: ¿qué son y cuál es su importancia para RR.HH” Recuperado de: <https://www.holmeshr.com/blog/test-psicometricos/>
28. López N. (2016) “Caracterizar la personalidad de los/las adolescentes del 3ro de secundaria de las Unidades Educativas Lindaura Anzoátegui de Campero y Unidad Educativa Evangélica Bautista Tarija de la Ciudad de Tarija que utilizan los videojuegos” Tesis de grado, Universidad Autónoma Juan Misael Saracho, Bolivia.
29. Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales DSM-IV-TR (American Psychiatric Association, 2000)
30. Marco C. (2013) “Prevención de la adicción a videojuegos: eficacia de las técnicas de

- control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1” Tesis doctoral. Universidad de Valencia. España. Recuperado de: <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/28739/Tesis%20Doctoral%20Prevenci%C3%B3n%20Adicci%C3%B3n%20Videojuegos%20Marco.pdf?sequence=1>
31. Moncada, J., Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. RETOS. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación. (21), 43-49.
 32. Olmedo, D (2016). Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección “a” de la Institución Educativa “Latinoamericano” del distrito de Paucarpata – Arequipa 2015 [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de San Agustín
 33. Oltra, A. G. (2020). La revolución de los píxeles: arte y videojuegos en un mundo digital. Eviterna, (7), 88-102. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7491223>
 34. Pérez J. (2008) “*Psicología social - Qué es, en la psicología, definición y concepto*” Recuperado de: <https://definicion.de/psicologia-social/>
 35. Pérez J. & Gardey A. (2021). Qué es, tipos, definición y concepto. Recuperado de: <https://definicion.de/videojuego/>
 36. Pérez, S. P., & Santiago, M. A. (2002). El concepto de adolescencia. Manual de prácticas clínicas para la atención integral a la salud en la adolescencia, 2(3), 15-23. Recuperado de: <https://ccp.ucr.ac.cr/bvp/pdf/adolescencia/Capitulo%20I.pdf>
 37. Rodríguez D. (2023). Definición de Videojuegos. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/videojuegos/>
 38. Rodríguez, D. M., & Mateos, A. M. (2018). Adicciones conductuales vinculadas a las TIC: relatos biográficos de personas en tratamiento en el COF León. Humanismo y trabajo social, (18), 207-240. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10612/13258>
 39. Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Comunicación, 7, 235-250.

40. Toaza Caisaguano, Tannia Diana (2023). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades Sociales en adolescentes. Universidad de Ambato. Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/38591/1/Toaza%20Caisaguano%20Tannia%20Diana.pdf>
41. [Trabucchi](#) M. (2019). Este es el motivo por el que los hombres son más adictos a los videojuegos que las mujeres, según la ciencia. Recuperado de: <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/hombres-mas-adictos-a-los-videojuegos-que-las-mujeres-segun-la-ciencia>
42. Vidal Adanaque, S. K. (2020). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020. [Tesis de grado, Repositorio de la Escuela Profesional de Psicología, Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad César Vallejo]. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48166>