



INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DEL SECTOR URBANO

EMOTIONAL INTELLIGENCE AND VIDEO GAME DEPENDENCE IN URBAN ADOLESCENTS

Joceline Tatiana Buitrón Calle ^{1*}

¹ Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias de la Salud, Carrera de Psicología Clínica. Ecuador.
ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-4159-0805>. Correo: jbuitron8173@uta.edu.ec

Cristina Mariela Lara Salazar²

² Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias de la Salud, Carrera de Psicología Clínica. Ecuador.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1314-6901>. Correo: cristinamlara@uta.edu.ec

* Autor para correspondencia: jbuitron8173@uta.edu.ec

Resumen

La inteligencia emocional se define como la capacidad de la persona de comprender sus emociones y la de otros, mientras que la dependencia a videojuegos es una adicción no química que se deriva de un comportamiento potencialmente adictivo. El objetivo principal de esta investigación es determinar la correlación entre inteligencia emocional y la dependencia a videojuegos en adolescentes. Se trata de un estudio cuantitativo, descriptivo, correlacional, no experimental y transversal. Para medir las variables se aplicó la escala TMMS – 24 y el Test de Dependencia de Videojuegos a 110 adolescentes ecuatorianos de 13 a 18 años. Los resultados no mostraron una correlación significativa entre las variables principales, aunque se observa una correlación negativa baja entre dependencia a los videojuegos y atención de los sentimientos ($Rho(108) = -0.024$ $p < 0.05$). Además, el 62.7% de los participantes presentan niveles bajos de dependencia a videojuegos. Se encontraron diferencias estadísticas significativas, entre los resultados de inteligencia emocional en relación con el género, ya que, las medias de puntuación del género masculino son ($M=24.6$) y género femenino es ($M=21.4$) en claridad de las emociones ($T(108) = -2.632$ $p < 0.05$) mientras que en atención y reparación de las emociones no se encontró una diferencia estadística de la media en cuanto al género.

Palabras clave: adolescentes; dependencia a videojuegos; inteligencia emocional

Abstract

Emotional intelligence is defined as a person's ability to understand his or her emotions and those of others, whereas video game dependence is a non-chemical addiction that derives from potentially addictive behavior.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistabiosana@gmail.com



The main objective of this research is to determine the correlation between emotional intelligence and video game dependence in adolescents. This is a quantitative, descriptive, correlational, non-experimental and cross-sectional study. To measure the variables, the TMMS-24 scale and the Video Game Dependence Test were applied to 110 Ecuadorian adolescents between 13 and 18 years of age. The results showed no significant correlation between the main variables, although a low negative correlation was observed between video game dependence and feeling attention ($Rho(108) = -0.024$ $p < 0.05$). In addition, 62.7% of the participants presented low levels of video game dependence. Significant statistical differences were found, between the emotional intelligence scores in relation to gender, since, the mean scores of the male gender are ($M=24.6$) and female gender is ($M=21.4$) in clarity of emotions ($T(108)=-2.632$ $p < 0.05$) while in attention and repair of emotions no statistical difference of the mean was found in terms of gender.

Keywords: adolescents; emotional intelligence; video game dependence

Fecha de recibido: 16/09/2024

Fecha de aceptado: 18/11/2024

Fecha de publicado: 20/11/2024

Introducción

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), definió que la adolescencia es una de las etapas en la que se produce una serie de cambios físicos, psicológicos y sociales, los mismos que producen un impacto en la manera de: pensar, sentir, tomar decisiones y la interacción con el entorno, menciona que durante estos continuos cambios están transformando a la sociedad y obligando a las personas a adaptarse a cambios inesperados (1).

En (2) se definió a la inteligencia emocional (IE) como la capacidad de reconocer, comprender y gestionar nuestras propias emociones, así como las emociones de los demás; está compuesta por cinco elementos la autoconciencia emocional, autorregulación emocional, motivación, empatía y habilidades sociales. La inteligencia emocional es la capacidad para percibir, entender o regular las emociones propias y de otros; la misma está compuesta por cuatro habilidades fundamentales que son: percepción emocional, facilitación emocional, comprensión y regulación emocionales (3). En (4) se explicó que la inteligencia emocional es el producto de la combinación de habilidades aprendidas y de talentos naturales, partiendo en gran medida de la predisposición genética, como de las experiencias vitales.

Según el Observatorio de Recursos Humanos, señaló que el 73% de los individuos se encuentran en la tasa de desarrollo de la inteligencia emocional, mientras que, el 25% de los individuos sobrepasa la tasa de un 75% relacionado con la gestión emocional, por otro lado, el 2% posee un indicador de IE menor, con un 60% causando así una alerta de desorden en el comportamiento (5).

La revisión realizada por (6) sobre inteligencia emocional en adolescentes permitió entender que los jóvenes con una familia nuclear tienen más beneficios que aquellos jóvenes que están en lugares de acogida, ya que,



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistabiosana@gmail.com



presentaron condiciones difíciles a sobrellevar en torno a aspectos familiares y personales, pero a pesar de eso presentaron características similares en su adaptabilidad conductual en la mayoría de los casos. Indicaron que el acoso escolar produce problemas en la claridad y regulación emocional ya que son incapaces de reconocer exactamente su propio estado emocional provocando un bajo autoestima, baja emotividad y baja tolerancia a la frustración provocándole problemas en las relaciones interpersonales en la adolescencia (7). La investigación se realizó a 2.161 adolescentes, en la cual su media de puntuación estuvo en la edad de 16,5 años lo que se concluyó que las competencias sociales, emocionales, la regulación de las emociones y la atención de las necesidades de otros, influyeron en la manera de responder a las dificultades de los adolescentes (8).

En (9) se definió que la dependencia a los videojuegos es un trastorno de control a los impulsos que se caracteriza por la búsqueda y el consumo compulsivo de juegos electrónicos, se trata de una problemática que afecta a personas de todas las edades, pero es más frecuente en adolescentes. Es la tendencia dominante del sujeto que pierde las habilidades de control sobre el uso de objetos como son: computadora, móvil, consola entre otros o la repetición de actividades el juego obsesivo, hasta alcanzar el punto de dañarse a sí mismo o a su entorno, cualquier tipo de actividades única que se transforma en algo esencial para el individuo y tenga a dominio sobre sus pensamientos, emociones, comportamientos y las variaciones del humor (10).

Mientras que en (11), el juego patológico se definió por la ineficiencia que muestra el individuo para mantenerse controlado y por la transformación que se produce en los aspectos fundamentales de su vida como es la familia, el trabajo, los amigos, entre otros; el juego se convirtió en el núcleo de la vida del individuo, siendo insuficiente para dejar de jugar, esto se debe a que ha forjado un hábito constante del que siente que no puede liberarse; desarrollando en el individuo una adicción emocional hacia el videojuego y pérdida de control.

La American Psychiatric Association incluyó al juego patológico dentro de los trastornos no relacionados con el consumo de sustancias, dado que el uso excesivo de videojuegos causa una activación de recompensa provocando síntomas similares a los activadores de las drogas, conduciendo a un deterioro significativo de las áreas del funcionamiento personal, familiar, social y educativo, ya que, su uso es objeto de estudio (12).

La Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), incluyó al juego anormal dentro de trastornos debido a comportamientos adictivos, denominándose trastorno por uso de videojuegos, caracterizado por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, en cuanto al comportamiento del juego dio como resultado una angustia marcada o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes (13).

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) mencionó que el 84% de las personas que utilizan videojuegos, están en edades comprendidas entre 11 y 14 años; de igual manera el 71% de los análisis corresponde a edades de entre 15 y 24 años. En cambio, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) se evidenció que en Perú los niños, niñas y adolescentes de 6 a 17 años hicieron el uso de internet, el cual el 90,2% lo usaron para actividades de entretenimiento como: escuchar música, videojuegos y ver películas (INEI). Por el contrario, el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), señaló que el 10,86% del hombre y el 1,98% de las mujeres eligieron dedicar su tiempo de ocio a jugar videojuegos. Por





último, en Tungurahua existe un valor de 0.80% de mujeres y un 5,13% de hombres que consumen videojuegos en sus tiempos libres (MIES) (14).

Varias investigaciones han mostrado que existe mayor prevalencia de jugar videojuegos en el género masculino en especial, desde edades de 12 a 18 años. Este grupo muestra una mayor posibilidad de desarrollar adicción, de tal manera que, existe una diferencia en los porcentajes, es decir el 13,5% presentan síntomas de juego problemático, mientras que, el 3,3% mencionó posible dependencia (15).

Sin embargo, es necesario profundizar en las variables de inteligencia emocional y su relación con la dependencia a los videojuegos, ya que estas áreas de manera conjunta han presentado limitaciones investigativas. Este estudio pretende brindar una comprensión más amplia de cómo la capacidad de las personas en adaptarse y superar las situaciones adversas ya que, puede influir en el nivel de inteligencia emocional en su vida personal.

Según los antecedentes expuestos, es relevante la importancia de estudiar esta problemática, se aporta a la investigación en salud mental, de modo que, el presente estudio tiene como objetivo general analizar la correlación entre inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos.

Materiales y métodos

El diseño de esta investigación es cuantitativo de tipo no experimental, ya que, se obtuvieron los resultados a través de la aplicación de instrumentos estandarizados dentro de su entorno natural, sin exponer a los participantes a estímulos o condiciones externas o manipulación de las variables. El alcance es de tipo descriptiva – correlacional, puesto que, primero se describe las variables inteligencia emocional y dependencia a videojuegos, para posterior determinar la existencia de una posible relación entre sí a partir de la interpretación de los datos. Finalmente, su corte es transversal debido a que la aplicación de los instrumentos fue realizada en un periodo de tiempo determinado.

Población

Se tomó en consideración el muestreo no probabilístico de tipo intencional, puesto que se seleccionaron características de una población limitada en beneficio de la investigación. La muestra obtenida fue un total de 110 adolescentes pertenecientes a una unidad educativa particular de la ciudad de Ambato-Ecuador, con edades comprendidas de 13 a 18 años, los cuales contaban con la carta de consentimiento informado autorizado por sus representantes legales, así como, el asentimiento informado de los estudiantes. Dentro de los criterios de inclusión se mantuvo; estar asistiendo a la unidad educativa, haber jugado videojuegos por lo menos una vez en toda su vida. En cuanto a los criterios de exclusión: que presente algún tipo de discapacidad ya sea visual, física e intelectual que le imposibilite realizar la escala psicométrica, que la persona presente algún malestar que le impida completar o contestar la prueba. Esto con la finalidad de garantizar la integridad de los datos y las normas éticas de investigación, evitando que exista alguna influencia de factores externos que puedan distorsionar los resultados o dificulte la participación efectiva de los evaluados.





Instrumentos

Para recolectar los datos se llevó a cabo el uso de una ficha socio demográfica, en el cual cuenta con los datos informativos como: edad, curso, lugar de residencia y si se encuentra o no con un diagnóstico o medicamento psiquiátrico que le impida completar los test.

El instrumento que se empleó para la variable inteligencia emocional fue la escala Trait Meta – Mood Scale (TMMS – 24) desarrollada por Salovey, Mayer, Golgman y es adaptada por Fernández, Extremera & Ramos en 2004. Este instrumento cuenta con 24 ítems en la escala tipo Likert en la que: 1 nada de acuerdo, 2 algo de acuerdo, 3 bastante de acuerdo, 4 muy de acuerdo, 5 totalmente de acuerdo y se compone por una puntuación total, a partir de 3 dimensiones:

La primera es atención emocional, la cual consta de 8 preguntas (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.) por lo que sumadas nos indica que en hombres < 21 es poca atención, de 22 a 32 adecuada atención y > 33 excelente atención, mientras que en mujeres < 24 poca atención, de 25 a 35 adecuada atención y > 36 excelente atención.

La segunda dimensión es claridad emocional consta de 8 preguntas (9, 10, 11,12, 13, 14, 15 16) indica que en hombres < 25 poca claridad, del 26 a 35 adecuada claridad y > 36 excelente claridad, mientras que en mujeres es < 23 es poca claridad, del 24 a 34 adecuada claridad y > 35 excelente claridad .

Por última está la dimensión de reparación emocional la cual consta de 8 preguntas (17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24). Indaga que en hombres < 23 poca reparación, del 24 a 35 adecuada reparación y > 36 excelente reparación, mientras que en las mujeres < 23 poca reparación, del 24 a 34 adecuada reparación y > 35 excelente reparación. Su nivel de confiabilidad presenta por un Alfa de Cronbach de 0.85 (Erick 2019). Por lo que, se puede mencionar que tiene un alto nivel de confiabilidad.

Para la variable dependencia a videojuegos se utiliza el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) desarrollado por Petry y O'Briend en 2008 y adaptado por Cholz y Marcos en 2011 esta prueba evalúa los grados de dependencia a los videojuegos, está compuesta por 25 ítems mediante una escala de tipo Likert en la cual: 0 totalmente en desacuerdo, 1 Un poco en desacuerdo, 2 neutral, 3 un poco de acuerdo y 4 Totalmente de acuerdo. Este instrumento tiene una interpretación de 0 a 100 puntos, en la cual (0 - 31) dependencia baja, (32 - 66) dependencia moderada y (67 - 100) dependencia alta. Por último, este test consta con altos índices de validez y confiabilidad ya que, presenta un Alfa de Cronbach 0.94 (Sánchez Domínguez et al., 2021).

Procedimiento

En primera instancia se realizó los trámites por los cuales se obtuvo la aceptación de la Universidad. Posterior se solicitó la autorización de la rectora de la unidad educativa, se recepto las firmas del consentimiento y asentimiento informado, que se llevó a cabo de manera presencial en el cual se explicó el objetivo de la investigación y los aspectos de confidencialidad hacia los participantes, después de obtener la autorización para comenzó a aplicar los test en la cual se pasó por cada una de las aulas, con el material correspondiente para la realización. Se recolectó los datos en Excel y para realizar el análisis estadístico se utilizó el programa Jamovi 2.3.18; obteniendo las tablas de frecuencia de los datos de las variables de estudio. Para analizar los datos se utilizó la prueba de normalidad y de correlación, además, de utilizar una prueba para comparar las medias por género.





Resultados y discusión

Análisis de correlación entre inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos

En la Tabla 1 se presenta los resultados de correlación entre la variable inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en una muestra de 110 participantes adolescentes.

Tabla 1. Matriz de correlaciones.

		Atención a los sentimientos	Claridad	Reparación de las emociones
Dependencia a los videojuegos	Rho de Spearman	-0.024	0.119	0.072
	Gl	108	108	108
	valor p	0.803	0.217	0.456

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Dado que, de acuerdo con la aplicación de la prueba Shapiro Wilk la distribución de puntuaciones de dependencia a videojuegos no fue normal se aplicó la prueba de correlación de Spearman, encontrando que no existió una correlación entre ésta y las dimensiones de IE como son: atención ($Rho(108) = -0.024$ $p > 0.05$), claridad ($Rho(108) = -0.119$ $p > 0.05$) y reparación ($Rho(108) = -0.072$ $p > 0.05$).

Análisis de los resultados de las dimensiones de la variable inteligencia emocional

En la Tabla 2 se presenta las frecuencias de cada una de las dimensiones y porcentaje del total de participantes según sus los niveles de inteligencia emocional.

Tabla 2. Niveles de las dimensiones de inteligencia emocional

Nivel de atención	Frecuencias	% del Total
Excelente atención	12	10.9 %
Adecuada atención	57	51.8 %
Poca atención	41	37.3 %
Nivel claridad	Frecuencias	% del Total
Excelente Calidad	4	3.6 %
Adecuada claridad	47	42.7 %
Poca calidad	59	53.6 %
Nivel de reparación	Frecuencias	% del Total
Excelente reparación	9	8.2 %
Adecuada reparación	66	60.0 %
Poca reparación	35	31.8 %

De los 110 participantes evaluados se observó que la IE está compuesta en tres dimensiones que son: nivel de atención, se muestra que la atención adecuada es el más común, representando el 51.8% de los casos, continuando con poca atención con 37.3% y por último excelente atención con solo el 10.9%; nivel de claridad presenta poca claridad es la más alta con 53.6%, la siguiente es adecuada claridad emocional con 42.7% y al final, excelente claridad con solo 3.6%; finalmente nivel de reparación, el puntaje más alto es de 60% en adecuada reparación, la poca reparación con 31.8% y por último excelente reparación con sólo 8.2% de los participantes.





Análisis de resultados de la variable dependencia a los videojuegos

En la Tabla 3 se expone las frecuencias de los niveles de hostilidad y el porcentaje del total entre los adolescentes.

Tabla 3. Nivel de dependencia a videojuegos

Nivel de dependencia a videojuegos	Frecuencias	% del Total
Dependencia alta	4	3.6 %
Dependencia moderada	37	33.6 %
Dependencia baja	69	62.7 %

Los resultados obtenidos revelan que, el 62.7% de los adolescentes exhiben una puntuación baja en dependencia a los videojuegos. Por otro lado, un 33.6% de participantes exponen un puntaje moderado de dependencia a videojuegos. Finalmente, el 3.6% de los adolescentes se mantienen en una puntuación alta, siendo esta la menor repercusión observada en la muestra.

Análisis de comparación de las dimensiones de inteligencia emocional según el género

La Tabla 4 se presenta los resultados de la comparación de las medias de puntuación en relación con las dimensiones de inteligencia emocional entre los dos géneros como es: masculino y femenino.

Tabla 4. Comparación de las dimensiones de inteligencia emocional según el género.

	Grupo	N	Media
Atención a los sentimientos	Femenino	59	24.2
	Masculino	51	23.7
Claridad	Femenino	59	21.4
	Masculino	51	24.6
Reparación de las emociones	Femenino	59	25.7
	Masculino	51	26.5

Dado que se cumplió el supuesto de normalidad y el de homogeneidad se aplicó la prueba T de Student encontrando que, si existieron diferencias estadísticamente significativas entre la media de masculino y femenino en claridad de las emociones, mientras que en las otras dimensiones no hubo estas diferencias estadísticamente significativas entre la media de masculino y femenino en atención de los sentimientos y en reparación de las emociones.

Discusión

Esta investigación tuvo como objetivo principal determinar si existe relación entre las variables inteligencia emocional y dependencia a videojuegos. A partir de los resultados obtenidos se puede encontrar que no existe una relación entre las variables. El coeficiente de correlación de Spearman fue con relación a atención, claridad y reparación. Así mismo, los resultados obtenidos no guardan relación con la investigación realizada por (16) en su artículo realizado en Granada en los alumnos de secundaria, es así, que se concluyó que hay una relación entre ellas ya que al someterse al análisis estadístico se obtuvo un valor $p = 0.01$ siendo este menor a ($p < 0.05$) lo cual, asegura que IE y dependencia al uso de celular están ligadas entre sí, a mayores niveles IE disminuye la dependencia al uso del celular en los estudiantes. Esto lograría atribuirse a que las





familias ecuatorianas podrían llegar a tener características de cohesión y control, lo que llegaría a ser un factor de potenciación frente a la dependencia a los videojuegos (17).

En cuanto a inteligencia emocional se determinó que el 51.8% muestran una adecuada atención de los sentimientos, mientras que, el 53.6% presenta poca claridad de las emociones, además, el 60% indica adecuada reparación de las emociones. Lo que hace probable que la mayor parte de los adolescentes evaluados presenten una alta IE. Estos resultados se pueden comparar con el estudio realizado por (14) quienes mencionaron que la atención tiene un nivel adecuado de 61.7%, mientras que, en claridad también predomina el nivel adecuado con 63.5%, de la igual manera, en regulación presentan un 77.1% en el nivel adecuado, siendo así que la mayoría de los sujetos estudiados mostraron un nivel adecuado en la inteligencia emocional.

Por otro lado, los resultados de esta investigación no coinciden en su totalidad con el estudio de (18) quien reportó que el 52% presenta bajos niveles de atención, además poca claridad emocional con 57% y finalmente una adecuada regulación emocional con 58%. Los altos niveles de inteligencia emocional específicamente la regulación y la búsqueda de bienestar en la integración con otros pueden provocar conductas prosociales y reduce la agresividad (8). Los datos obtenidos podrían ser explicados en el momento que los jóvenes prioricen las relaciones sociales versus la relación consigo mismo, las cuales llevarían a un descuido de su autoobservación, el tiempo para reflexionar sobre sus emociones y la falta de espacio para la introspección, se daría como un resultado al desconocimiento de sus propias necesidades emocionales (19).

En cuanto al nivel de dependencia a videojuegos se identifica que existe una mayor predominancia en el nivel bajo representando un 62.7% de la muestra a diferencia de nivel alto con un total de 3.6%. Estos datos se pueden comparar con la investigación realizada en Piura en el cual evalúan el nivel de dependencia a videojuegos en adolescentes escolares en la cual se observa que una mayoría del 74% manifiesta un nivel bajo y el 25% un nivel medio.

Sin embargo, estos resultados no coinciden con la investigación de Mendoza, (2023) quien al evaluar dichas variables en adolescentes encontró que en su mayoría el 46,67% manifiestan dependencia regular y el 31,67% un nivel alto de dependencia, Este contraste puede originarse a que algunos adolescentes utilizan los videojuegos como una actividad de ocio. Sin embargo, se podría llegar a manifestar un nivel de bajo a moderado, esto puede deberse a la acción de recompensa que conlleva al usar diariamente los videojuegos, lo que puede ocasionar dificultades para dejar de jugar, aún cuando dicha conducta puede llegar a ser problemática si se utilizan en exceso (20).

Por otro lado, se hallaron diferencias significativas al comparar la media de puntuación de inteligencia emocional entre adolescentes de 13 a 18 años, esto dice que existe mayor atención en mujeres con una ($M=24.2$) mientras que en los hombres existe mayor claridad ($M=24.6$) y en reparación de las emociones ($M=26.5$), al comparar los promedios con respecto al género se establece que la mayoría de los adolescentes presentan una adecuada atención, una baja claridad que se deberán mejorar y una adecuada reparación emocional.

Estos resultados son muy similares a una investigación realizada por (21), menciona que el adolescente escolarizado también presenta mayor atención emocional en mujeres con ($M=25.58$), mientras que en los hombres hay una mayor claridad ($M=25$) y de igual manera reparación de las emociones con una ($M=29.06$) en hombres. Esto podría explicarse a que culturalmente los varones son educados con un estereotipo de ser





valientes y resistentes, lo que a menudo puede producir una represión de las expresiones emocionales, lo que llevaría a que no se sientan cómodos mostrando vulnerabilidad o tristeza, a diferencia de las mujeres que pueden ser capaces de identificar y demostrar sus emociones (22).

Conclusiones

Según el procedimiento estadístico de los datos de la investigación, no existe una correlación directa entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en adolescentes. Si bien, la variable de IE es importante para el bienestar individual, mientras que para la otra variable es necesario fomentar el uso equilibrado de los videojuegos, los hallazgos del estudio realizado muestran que la capacidad de entender y manejar las emociones propias como las de otros, no llega a producir dependencia a los videojuegos.

A partir de la exploración de los resultados, se identifica que la mayoría de los participantes se encuentra de poco a adecuado en los niveles de inteligencia emocional, lo que indica que esta muestra presenta posibles dificultades para comprender sus emociones, esto puede ser causada por múltiples factores que influyen en el bienestar personal, emocional, social familiar y académico.

El nivel de dependencia a videojuegos que predomina en la investigación es dependencia baja, lo que propone que los adolescentes presentan un control adecuado a sus impulsos ante el uso excesivo de los videojuegos, puede ser parte de un estilo de vida equilibrado y que se maneja con responsabilidad. Además, es importante reforzar y promover habilidades para gestionar el tiempo y la autorregulación para que puedan disfrutar de los videojuegos de una forma sana y sin consecuencias posteriores.

Por otro lado, se encontró una diferencia estadística significativa en relación con el género a nivel de inteligencia emocional, de esa manera se indica que los hombres tienen mayor claridad y reparación de las emociones a diferencia que las mujeres solo presentan mayor atención de sus sentimientos. Esto puede deberse a los roles de género que se presentan culturalmente ya que se espera que los hombres tengan una imagen de fortaleza y ser capaces de resolver problemas de forma práctica, en cuanto a las mujeres se les permite ser más sensibles en sus sentimientos.

Finalmente, durante la investigación existió distintos factores limitantes, como el no obtener el consentimiento informado por parte de los representantes legales de los estudiantes y así provocar una disminución en el alcance de la muestra. Además, los instrumentos al ser auto aplicables, en algunos casos pudo existir un sesgo en las respuestas obtenidas. De tal manera, es recomendable realizar un análisis amplio y detallado en poblaciones parecidas y de esa manera obtener datos más profundos, con la temática estudiada, de igual manera, se debe ampliar la investigación con temas relacionados, siendo el caso con TDV, la cual se menciona en casi todo el estudio o investigaciones en la misma población, pero con otro enfoque de investigación como puede ser el de manera longitudinal para obtener datos a lo largo del tiempo.

Referencias

1. Davee RL. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y sus programas de educación y adiestramiento en América Latina. 1962.
2. Goleman D. Importancia de la Inteligencia Emocional. Test emocional Educaciòn XX1. 2002;5:77-96.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistabiosana@gmail.com



3. Caruso DR, Salovey P, Brackett M, Mayer JD. The ability model of emotional intelligence. *Positive psychology in practice: Promoting human flourishing in work, health, education, and everyday life*. 2015:543-58.
4. Bradberry T, Greaves J. *Emotional Intelligence 2.0: TalentSmart*; 2009.
5. ORH. Hemos desarrollado la inteligencia emocional 2019 [
6. Parreño MB, Martínez AdR. Inteligencia emocional y adaptación conductual en adolescentes de acogimiento institucional y apoyo escolar: Estudio comparado. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*. 2023(21):124-39.
7. Valenzuela-Aparicio YP, Olivares-Sandoval SK, Figueroa-Ferrer EM, Carrillo-Sierra SM, Hernández-Lalinde J. Relación de la inteligencia emocional y acoso escolar en adolescentes
8. Orozco Solis MG. Inteligencia emocional, empatía y buen trato como factores protectores frente a la agresión física en adolescentes. *CES psicología*. 2021;14(2):1-19.
9. Griffiths MD. Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual*. 2005;13(3):445-62.
10. Anaya NC. *Diccionario de psicología*: Ecoe Ediciones; 2004.
11. Odriozola EE, Montalvo JF, Gallo CB. El juego patológico en España: aportaciones de un equipo de investigación en la última década (1990-2000). *Revista de psicología general y aplicada: Revista de la Federación Española de Asociaciones de Psicología*. 2000;53(4):641-59.
12. Paul LSE. Trastornos de personalidad y juego patológico en adolescentes y jóvenes con dependencia de las máquinas tragamonedas. *Persona: Revista de la Facultad de Psicología*. 2018(21):99-124.
13. de la Salud AM. Undécima revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades. Organización Mundial de la Salud; 2019.
14. Meneses EL, Bravo CB. Educación, tecnología, innovación y transferencia del conocimiento: ESIC; 2023.
15. Canchumani DU. Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut' ay*. 2017;4(2):55-64.
16. Fretel-Quiroz NM, Espejo-Landeo ND, Coral-Cevillano M. Relación entre inteligencia emocional y dependencia al uso del celular de alumnos de Enfermería UAP 2018. *Polo del Conocimiento*. 2020;5(9):329-40.
17. Villena Barrera JL. Inteligencia emocional y dependencia emocional en estudiantes universitarios: Universidad Técnica de Ambato/Facultad de Ciencias de Salud/Carrera de ...; 2023.
18. Roque Azurduy J. La inteligencia emocional en adolescentes del segundo curso de secundaria de la Unidad Educativa " Germán Busch". *Revista de Investigación Psicológica*. 2012:57.
19. Villanueva SMO, Palomino KJS, Gallegos WLA. Inteligencia no verbal en adolescentes y jóvenes que juegan videojuegos. *Revista Educación y Sociedad*. 2022;3(5):37-47.





20. Domínguez JPS, Terrero JYT, Arcos LdCC. Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. Health and addictions: salud y drogas. 2021;21(1):1-14.
21. Cortez Romo MB. Inteligencia emocional y agresividad en adolescentes escolarizados de la parroquia Izamba. 2023.
22. Arrivillaga C, Peña LR, Pacheco NE. Uso problemático de redes sociales e inteligencia emocional en adolescentes: Análisis de las diferencias por género. European journal of education and psychology. 2022;15(1):6.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistabiosana@gmail.com