

Artículo

Programas de Prevención Escolar, Familiar y Comunitaria en Adicciones Comportamentales en América Latina: Una Revisión Sistemática

Patricia Gómez¹ , Beatriz Casal-Acción² , Antonio Rial-Boubeta¹ , Telmo Mota Ronzani³  y Víctor José Villanueva-Blasco⁴ 

¹Departamento de Psicología Social, Básica y Metodología, Universidad de Santiago de Compostela (España)

²Agencia Gallega para la Gestión del Conocimiento en Salud (España)

³Departamento de Psicología, Universidad Federal de Juiz de Fora (Brasil)

⁴Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Internacional de Valencia (España)

INFORMACIÓN

Recibido: 29/03/2025

Aceptado: 11/12/2025

Palabras clave:

Prevención escolar
Prevención familiar
Uso problemático de internet
Juego problemático
Adicción a videojuegos

RESUMEN

Antecedentes/Objetivos: Esta revisión sistemática (RS) tuvo como objetivo analizar la existencia, características y efectividad de programas de prevención escolar, familiar y comunitaria en América Latina dirigidos al Uso Problemático de Internet (UPI), el juego problemático y la adicción a videojuegos. **Método:** La RS se desarrolló siguiendo las directrices PRISMA y fue registrada en PROSPERO. La búsqueda se llevó a cabo en octubre de 2024 en Medline, Embase, PsycInfo, Scielo, Cochrane Library, Web of Science, Scopus, Dialnet y Redalyc. Se recibieron alertas mensuales hasta septiembre de 2025. **Resultados:** Los programas identificados son de ámbito escolar con un enfoque de promoción de hábitos de salud, abordando únicamente el tiempo de pantallas. No se han identificado programas de prevención familiar y/o comunitaria. Programas como ACTIVITAL, Mexa-se y Fortaleça sua Saúde han mostrado ciertos logros en la reducción del tiempo frente a pantallas, aunque su impacto a largo plazo y sostenibilidad son limitados. **Conclusiones:** La falta de métodos de evaluación estandarizados dificulta la comparación y replicación de intervenciones en contextos sociales y culturales diversos. Se subraya la necesidad de estrategias integrales, culturalmente adaptadas y multicomponentes que incluyan a escuelas, familias y comunidades para reducir la creciente prevalencia de estas adicciones comportamentales en América Latina.

School, Family, and Community Prevention Programs for Behavioral Addictions in Latin America: A Systematic Review

ABSTRACT

Keywords:

School prevention
Family prevention
Problematic internet use
Problematic gambling
Gaming disorder

Background/Aim: This systematic review (SR) aimed to analyze the existence, characteristics, and effectiveness of school, family, and community prevention programs in Latin America targeting Problematic Internet Use (PIU), problematic gambling, and video game addiction. **Method:** The SR was conducted following PRISMA guidelines and was registered in PROSPERO. The search was carried out in October 2024 in Medline, Embase, PsycInfo, Scielo, Cochrane Library, Web of Science, Scopus, Dialnet, and Redalyc. Monthly alerts were received until September 2025. **Results:** The identified programs are school-based with a focus on promoting healthy habits and addressing screen time exclusively. No family and/or community prevention programs have been identified. Programs such as ACTIVITAL, Mexa-se, and Fortaleça sua Saúde have shown some success in reducing screen time, although their long-term impact and sustainability are limited. **Conclusions:** The lack of standardized evaluation methods hinders the comparison and replication of interventions in diverse cultural and social contexts. The need for comprehensive, culturally adapted, and multicomponent strategies involving schools, families, and communities is emphasized to reduce the increasing prevalence of these behavioral addictions in Latin America.

Citar como: Gómez, P., Casal-Acción, B., Rial-Boubeta, A., Ronzani, T. M., y Villanueva-Blasco, V. J. (2026). Programas de prevención escolar, familiar y comunitaria en adicciones comportamentales en América Latina: Una revisión sistemática [School, family, and community prevention programs for behavioral addictions in Latin America: A systematic review]. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 17(1), 43-60. <https://doi.org/10.70478/rips.2026.17.05>

Correspondencia: Antonio Rial Boubeta. E-mail: antonio.rial.boubeta@usc.es

Este artículo está publicado bajo Licencia Creative Commons 4.0 CC-BY-NC

Introducción

El Trastorno por Juego de Apuestas (Gambling Disorder) y el Trastorno por Uso de Videojuegos (Gaming Disorder) están reconocidos actualmente como adicciones comportamentales o sin sustancia en los principales manuales diagnósticos (American Psychiatric Association, 2013; World Health Organization, 2019), pese a que existe cierto debate en torno a los criterios diagnósticos de dichas entidades (Nogueira-López et al., 2023). Por su parte, el posible uso adictivo de Internet sigue generando controversia (Kaess et al., 2021; Rumpf et al., 2019; Ryding y Kaye, 2018), aunque existe consenso en señalarse que su uso puede resultar problemático (Fernandes et al., 2019; Rial et al., 2015). El Uso Problemático de Internet (UPI) puede provocar deterioro a nivel psicológico, social, académico y/o profesional (Baloğlu et al., 2020; Fineberg et al., 2018; Gómez et al., 2014; Laconi et al., 2019). A su vez, Internet también ha suscitado preocupación por su potencialidad como catalizador de otras conductas problemáticas o adictivas (Fontana et al., 2023), especialmente las relacionadas con el juego de azar y apuestas y los videojuegos (Bjørseth et al., 2021; Cañas y Estévez, 2021; Cudo et al., 2018).

Como señalan Villanueva-Blasco et al. (2025), la inmersión digital provoca que estas tres problemáticas permuten en modelos híbridos. Por ejemplo, las redes sociales y el juego de azar se integran en contextos de videojuegos a través de elementos interactivos o componentes relacionados con apuestas (King et al., 2010; Kuss y Griffiths, 2012; Throuvala et al., 2019). Asimismo, la interacción entre videojuegos y juegos de azar se manifiesta mediante mecanismos como las cajas botín (*loot boxes*), que implican un coste económico, premios de valor variable y dependen del azar (Griffiths, 2018; Reber, 2012; Xiao, 2023). Este hecho incrementa la exposición indirecta a oportunidades y comportamientos asociados al juego de azar durante el uso de videojuegos (Kim y King, 2020). A este respecto, diversos estudios (González-Cabrera et al., 2022; Hing et al., 2022) han demostrado una relación significativa entre el gasto en cajas botín y problemas de juego de azar y apuestas, especialmente en adolescentes y jóvenes.

En este contexto, el ámbito escolar es un espacio idóneo para la implementación de programas preventivos, tanto por su alcance como por su eficacia y coste-efectividad (Deegan et al., 2015; Fonseca-Pedrero et al., 2023; Throuvala et al., 2019). Sin embargo, Villanueva-Blasco et al. (2025), a través de su revisión de programas preventivos escolares en España, concluyen que el desarrollo y evidencia de su eficacia es incipiente, no correspondiéndose con la preocupación social que suscitan estas problemáticas en adolescentes y jóvenes. A nivel internacional, los programas de prevención escolares han centrado sus esfuerzos en desarrollar competencias psicosociales, aumentar el conocimiento sobre los riesgos y reducir los síntomas asociados con estas conductas problemáticas (Fumero et al., 2021; Martínez-Hernández y Lloret-Irles, 2024; Romero et al., 2021; Throuvala et al., 2019; Villanueva-Blasco et al., 2025).

Por otra parte, la familia desempeña un papel crucial en la regulación del uso de tecnologías por parte de los y las menores. El apoyo emocional y la comunicación abierta dentro de las familias actúan como factores protectores frente a estas problemáticas (Dowling et al., 2016; Vachon et al., 2004). Por ello, las estrategias de Parentalidad Positiva y *Digital Parenting*, basadas en la comunicación efectiva y el establecimiento de límites, han

mostrado reducir conductas problemáticas (Benedetto y Ingrassia, 2020; Modecki et al., 2022). Sin embargo, las dinámicas familiares disfuncionales, caracterizadas por conflictos y falta de cohesión, se asocian con un mayor riesgo de conductas problemáticas relacionadas con el juego de azar y apuestas (Dowling et al., 2016).

La prevención comunitaria, a diferencia de otros modelos, no se centra en modificar el comportamiento de los individuos directamente, sino en propiciar cambios en la comunidad. Por ejemplo, con relación al juego problemático, factores como la exposición a publicidad, el inicio temprano en el juego de azar y apuestas, la normalización social y la presión de grupo son riesgos críticos asociados con este problema (Derevensky y Gilbeau, 2019; Lloret et al., 2017; Pitt et al., 2016). Sin embargo, los programas de prevención comunitaria son escasos dadas las dificultades que implica su desarrollo, aunque sí existen diversas acciones preventivas evaluadas en esta área. Por ejemplo, existe evidencia de que acciones de prevención ambiental como limitar el número de establecimientos de juegos de azar y apuestas y su proximidad a escuelas y lugares frecuentados por menores son efectivas para reducir el riesgo de participación temprana en el juego (Ofori Dei et al., 2020; St-Pierre et al., 2014). Asimismo, restringir la publicidad en televisión, redes sociales y eventos deportivos resulta clave, ya que la juventud es particularmente vulnerable a los mensajes que normalizan los juegos de azar y apuestas y fomentan actitudes positivas hacia esta actividad (McGrane et al., 2023; Monaghan et al., 2008). Por otro lado, las campañas divulgativas en medios de comunicación deben educar sobre las consecuencias negativas del juego de azar y apuestas y ayudar a la población a identificar señales tempranas de dichos problemas (Tanner et al., 2017; Williams et al., 2012).

En América Latina, se observan avances en políticas regulatorias. A nivel supranacional, la Estrategia Hemisférica sobre Drogas y el Plan de Acción 2021-2025 de la Comisión Interamericana para el Control del Abuso de Drogas (CICAD) sitúan la prevención basada en la evidencia, con enfoque de salud pública y derechos humanos, como eje de la reducción de la demanda, priorizando a la infancia, la adolescencia y otros grupos vulnerables, e incorporando explícitamente la prevención ambiental (Comisión Interamericana para el Control del Abuso de Drogas (CICAD), 2020a, 2020b). En este contexto, varios países han regulado el juego en línea y las apuestas deportivas introduciendo medidas específicas de protección a menores y jóvenes. Brasil ha establecido un sistema estricto de licencias, verificación de identidad, mecanismos de autoexclusión, límites de juego y fuertes restricciones publicitarias (Congreso Nacional de Brasil, 2023; Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (CONAR), 2023; Ministério da Fazenda - Secretaria de Prêmios e Apostas, 2024). Perú ha creado un régimen de autorización y supervisión con validación de identidad, prohibición de acceso a menores y autoexcluidos, advertencias sobre riesgo de ludopatía y limitación de la publicidad a operadores licenciados (Congreso de la República del Perú, 2022, 2023; Ministerio de Comercio Exterior y Turismo (MINCETUR), 2023). En Argentina, un proyecto de ley propone combinar campañas educativas, identificación digital obligatoria, restricciones amplias a la publicidad y advertencias sanitarias explícitas (Honorable Cámara de Diputados de la Nación Argentina, 2024). Aunque el juego sigue ausente de muchas agendas de salud pública en las Américas (Ukhova et al., 2024), estas regulaciones reflejan una tendencia

emergente al uso de la política pública y la regulación del mercado como instrumentos de prevención ambiental frente a las adicciones comportamentales.

Si bien algunas regiones a nivel mundial han impulsado programas de prevención para estas problemáticas y han evaluado su eficacia, se desconoce si existen programas basados en la evidencia orientados a prevenir el UPI, el juego problemático y/o la adicción a videojuegos en América Latina. Este aspecto resulta relevante pues esta región ha experimentado en los últimos años un rápido crecimiento de personas usuarias de tecnología, especialmente entre personas de clases sociales más bajas (Martínez et al., 2020), lo que ha venido acompañado de un incremento de la prevalencia de estas problemáticas (Rojas-Díaz y Yepes-Londoño, 2022).

El presente estudio de revisión sistemática tuvo como objetivo establecer la existencia, características y eficacia de los posibles programas preventivos (escolares, familiares y comunitarios) dirigidos a abordar adicciones comportamentales, concretamente el uso problemático de Internet, el juego problemático y la adicción a videojuegos en América Latina.

Método

El proceso de revisión sistemática se realizó de acuerdo con las directrices PRISMA (Page et al., 2021), siendo registrado en PROSPERO (CRD42024627287). La pregunta de investigación estructurada en formato PICO que subyace a la presente revisión fue: ¿Son los programas de prevención (escolares, familiares y comunitarios) dirigidos a abordar el uso problemático de Internet, el juego problemático y la adicción a videojuegos eficaces, frente a la práctica habitual, en población residente en América Latina?

Estrategia de Búsqueda Bibliográfica y Fuentes de Información

Se diseñó una estrategia de búsqueda específica para la localización de estudios de evaluación de programas preventivos que abordasen el uso problemático de internet, el juego problemático y/o la adicción a videojuegos, o contasen con algún módulo específico sobre ello. Las estrategias diseñadas se adaptaron a las diferentes bases de datos consultadas: Medline, Embase, PsycInfo, Scielo, Cochrane Library, Web of Science, Scopus, Dialnet, y Redalyc (a través de Google Scholar). La búsqueda se llevó a cabo en octubre de 2024 y se recibieron alertas mensuales hasta septiembre de 2025.

En la estrategia de búsqueda se emplearon diferentes descriptores y términos libres con los truncados necesarios, y se combinaron mediante operadores booleanos y de proximidad: “latin america”, “gambling”, “gaming”, “internet”, “prevention”, entre otros. Los términos libres se buscaron en los campos de título, resumen y palabras clave. No se aplicaron límites temporales a la búsqueda. En el [Anexo 1](#) se pueden consultar las estrategias integras empleadas en cada una de las bases de datos.

Criterios de Selección de Estudios

Los criterios de inclusión fueron: a) artículos originales de investigación; b) estudios sobre programas preventivos que abordan el uso problemático de internet, el juego problemático y/o la adicción a videojuegos, o cuentan con algún módulo específico sobre ello; c) estudios sobre programas preventivos del ámbito escolar, familiar

y comunitario; d) estudios que publican resultados de la evaluación de efectividad de los programas preventivos; e) estudios realizados en los países y territorios que conforman América Latina; f) estudios publicados en español, portugués y/o inglés.

Los criterios de exclusión fueron: a) revisiones de la literatura, metaanálisis, tesis, libros, capítulos de libros, comunicaciones a congresos, editoriales y cartas al editor/a; b) estudios sobre programas preventivos que únicamente abordan el consumo de sustancias; c) programas preventivos de otros ámbitos tales como el laboral, sanitario o deportivo; d) estudios donde se mencionan o presentan programas preventivos, pero no se reportan resultados de su evaluación; e) charlas, conferencias, simposios, talleres, masterclass, o cualquier otra acción que no conforma un programa preventivo completo y sistematizado; f) estudios sobre programas realizados en países distintos a América Latina.

Proceso de Selección de Estudios

Tanto el cribado inicial por título y resumen, como la selección final entre aquellos manuscritos leídos a texto completo, se llevó a cabo de manera ciega por pares (BCA y PG; VJVB y PG, respectivamente).

La búsqueda de programas preventivos escolares, familiares o comunitarios dirigidos específicamente a las problemáticas señaladas que hubiesen sido evaluados en América Latina no proporcionó ningún resultado. Por ello, la selección se hizo extensiva a programas e intervenciones preventivas implementadas en América Latina que tuviesen algún objetivo relacionado con las problemáticas señaladas como, por ejemplo, disminuir el tiempo de consumo de pantallas (ordenador, videojuegos, *smartphone*...), dada la escasez de evidencia específica sobre UPI/juego problemático/adicción a videojuegos.

En el caso del cribado por título y resumen, el porcentaje de concordancia fue del 99% y el índice Kappa (κ) fue de ,64 ($p < ,001$), lo que indica un acuerdo sustancial. En el caso de la selección de estudios realizada a texto completo, el porcentaje de concordancia fue del 86,67%, siendo el nivel de acuerdo también sustancial, $\kappa = ,74$; $p = ,003$. Todas las discrepancias fueron resueltas por consenso.

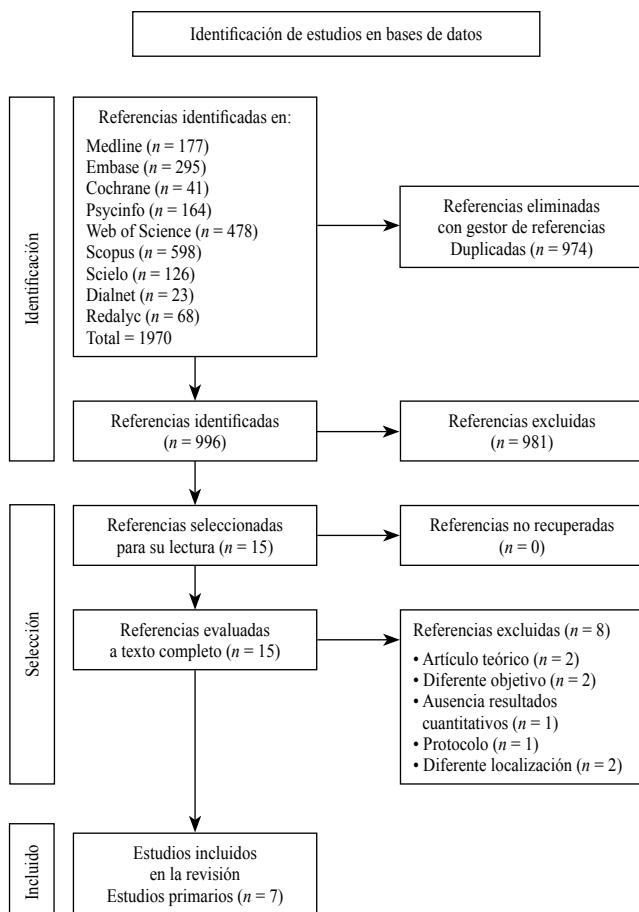
La búsqueda arrojó un total de 1723 referencias. El resultado de la búsqueda se volcó en el gestor de referencias bibliográficas EndNote 20.2 para eliminar los duplicados y facilitar la gestión documental. El cribado de referencias se llevó a cabo a través de Rayyan. Tras la lectura de los títulos y resúmenes de las 927 referencias derivadas de la búsqueda, una vez eliminados duplicados, se procedió a seleccionar los estudios a texto completo, con revisión manual de la bibliografía referida en los mismos, para acceder a todos aquellos estudios que pudieran ser relevantes. No se identificaron referencias mediante iteración a través de la lectura de los artículos identificados en los repertorios bibliográficos. No se realizó búsqueda de literatura gris adicional. Finalmente se incluyeron 7 estudios. La siguiente figura detalla el diagrama de flujo de resultados de dicha búsqueda ([Figura 1](#)). Las referencias excluidas tras su lectura a texto completo, así como las causas de exclusión, se detallan en el [Anexo 2](#).

Extracción de Datos y Síntesis de la Evidencia

Dos autores (PG y VJVB) extrajeron de manera independiente las principales características de cada uno de los estudios de

Figura 1

Diagrama de Flujo de los Resultados de la Búsqueda



evaluación seleccionados en tablas, compendiándose la información relativa a: a) nombre del programa y país; b) autoría y año de publicación; c) conducta problema a prevenir; d) población beneficiaria; e) ámbito y nivel preventivo; f) modelo teórico en el que se sustenta; g) metodología de aplicación; h) número de sesiones; i) perfil de las/los aplicadores; j) principales componentes; k) muestra de validación; y l) principales resultados de efectividad. El método de resolución de desacuerdos fue el consenso. Las tablas fueron incluidas en el apartado de resultados.

Valoración de la Calidad de la Evidencia

Se evaluó la calidad metodológica de cada uno de los artículos usando el instrumento Mixed Methods Appraisal Tool (MMAT) (Hong et al., 2018). La MMAT es una herramienta de evaluación crítica diseñada para revisiones sistemáticas que incluyen estudios cuantitativos, cualitativos y mixtos. Concretamente, se emplearon la escala para ensayos controlados aleatorizados (ECA) y la escala para estudios cuantitativos no aleatorizados, conforme a la naturaleza del estudio analizado. El proceso de evaluación de la calidad de los estudios se realizó por pares. Una autora (PG) realizó la evaluación de cada uno de los estudios, mientras que otro autor (VJVB) confirmó su pertinencia y adecuación. El método de resolución de desacuerdos establecido fue el consenso.

Tabla 1

Evaluación de la Calidad Metodológica para ECA

Referencia	P1	P2	P3	P4	P5	% de cumplimiento
Menéndez et al. (2014)	Sí	Sí	No	No	Sí	60
Andrade et al. (2015)	Sí	Sí	Sí	No	Sí	80
Barbosa et al. (2019)	No	Sí	Sí	No	Sí	60
dos Santos et al. (2021)	No	Sí	Sí	No	Sí	60
Magis-Weiinberg et al. (2023)	No	Sí	No	No	Sí	40

Nota. P1: ¿Se realiza correctamente la aleatorización?; P2. ¿Los grupos son comparables al inicio?; P3: ¿Existen datos completos sobre los resultados?; P4: ¿Los evaluadores de resultado están cegados a la intervención proporcionada?; P5: ¿Los participantes se adhirieron a la intervención asignada?

Tabla 2

Evaluación de la Calidad Metodológica para Estudios de Intervención No Aleatorizados

Referencia	P1	P2	P3	P4	P5	% de cumplimiento
Vieira et al. (2018)	Sí	Sí	Sí	No	Sí	80
Sharma et al. (2018)	No	Sí	No	Sí	Sí	60

Nota. P1: ¿Son los participantes representativos de la población objetivo?; P2. ¿Son adecuadas las medidas relativas tanto al resultado como a la intervención?; P3: ¿Existen datos completos sobre los resultados?; P4: ¿Se tienen en cuenta los factores de confusión en el diseño y el análisis?; P5: Durante el periodo de estudio, ¿se administró la intervención según lo previsto?

La evaluación de la calidad metodológica de cada estudio se presenta en las **Tablas 1 y 2**. Todos los estudios cumplieron un mínimo del 40% de los criterios y el porcentaje medio de criterios cumplidos fue del 62,8%.

Resultados

Descripción de los Estudios Seleccionados

Todos los estudios seleccionados son ensayos controlados aleatorizados o no aleatorizados, realizados en América Latina, concretamente en Brasil (n = 4), Perú (n = 2) y Ecuador (n = 1). Las muestras de los estudios están compuestas por estudiantes de secundaria (rango de edad entre 10-24 años) y la conducta problema a prevenir es el tiempo excesivo de pantallas (≥ 2 h diarias). El 100% son programas del ámbito escolar y se enmarcan en prevención universal. No se hallaron programas específicos de prevención familiar ni de prevención comunitaria.

En la **tabla 3** se presentan los programas preventivos hallados en los estudios incluidos en la presente revisión sistemática, informando sobre sus principales características. En la **tabla 4** se resume cuáles fueron los instrumentos de medida para las conductas abordadas y los hallazgos de la evaluación de la efectividad de estos programas.

Efectividad de los Programas Preventivos

Los resultados de efectividad encontrados fueron limitados. Uno de los programas (Saúde na Boa) no consiguió reducir el tiempo de pantallas (Menéndez et al., 2014), mientras que cuatro programas lograron cierta reducción de dicho tiempo, pero con limitaciones. El programa Mexa-se (Vieira et al., 2018) consiguió una reducción

Tabla 3

Información sobre los Programas Preventivos Incluidos en la Revisión y sus Principales Características

Programa y país	Autoría y año de publicación	Conducta abordada	Población beneficiaria	Ámbito y nivel	Modelo teórico	Metodología de aplicación	Nº de sesiones	Perfil de aplicadores	Principales componentes
Proyecto Saúde na Boa - Brasil	(Meneses et al., 2014)	Tiempo excesivo de pantallas (2 horas diarias o más de TV, videojuegos u ordenador)	Estudiantes de secundaria (15-24 años)	Ámbito escolar - nivel universal	Modelo Transteórico. Filosofía de las Escuelas Promotoras de Salud de la OMS. Directrices para Programas Escolares y Comunitarios de los Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades.	<ul style="list-style-type: none"> • Día de la alimentación, actividad física y salud (conferencia para toda la comunidad educativa) • 2 posters informativos sobre actividad física y frutas y verduras • 4 newsletters distribuidas a toda la escuela y discutidas en clases de EF • 10 aparcabicicletas seguros • Día semanal del snack saludable (fruta) • Kit de material de EF • Actividades de tiempo libre activo de fin de semana 	9 meses: <ul style="list-style-type: none"> • Día de la alimentación, actividad física y salud • 4 newsletters distribuidas a toda la escuela y discutidas en clases de EF • Día semanal del snack saludable (fruta) • Actividades de tiempo libre activo de fin de semana • Presentación inicial del proyecto a la comunidad educativa • Preparación a los empleados/as para distribuir la fruta • Formación al profesorado de EF: 8 sesiones de 4h quincenalmente para adaptación curricular 	Profesorado, empleados/as y alumnado, con el apoyo material y técnico del equipo de investigación.	<ul style="list-style-type: none"> • Educación sobre alimentación saludable y actividad física • Cambios en el entorno y la organización. • Formación y compromiso del personal
ACTIVITAL - Ecuador	(Andrade et al., 2015)	Tiempo excesivo de pantallas (2 horas diarias o más de TV, videojuegos y ordenador)	Adolescentes de 12 a 15 años	Ámbito escolar - universal	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría cognitiva social • Modelo de habilidades conductuales de información-motivación • Teoría del control • Modelo transteórico • Teoría de la conducta planificada • Planificación y Evaluación Participativa Integral (CPPE) 	<p>CURSO 1: <i>Estrategias individuales:</i> un paquete educativo: un libro de texto para profesorado y alumnado con 5 capítulos. Un capítulo aborda el tiempo de pantallas. <i>Estrategias ambientales:</i> modificaciones del entorno escolar (posters con mensajes de promoción de la salud), evento social con jóvenes deportistas campeones, y un taller para padres/madres.</p> <p>CURSO 2: <i>Estrategias individuales:</i> un paquete educativo: un libro de texto para profesorado y alumnado con 8 capítulos. <i>Estrategias ambientales:</i> modificaciones del entorno escolar (senderos para caminar y posters con mensajes de promoción de la salud), y un taller para padres/madres.</p>	<p>CURSO 1: <i>Estrategias individuales:</i> 5 sesiones de 90 minutos de manera quincenal <i>Estrategias ambientales:</i> <ul style="list-style-type: none"> • 1 taller para padres / madres (1 hora) • 1 evento social (1 hora) CURSO 2: <i>Estrategias individuales:</i> 8 sesiones de 90 minutos de manera quincenal <i>Estrategias ambientales:</i> <ul style="list-style-type: none"> • 1 taller para padres / madres (1 hora) </p>	Profesorado y personal cualificado del programa ACTIVITAL	<ul style="list-style-type: none"> • Componente individual (actividad física) • Componente ambiental • Componente familiar
Mexa-se - De maos dadas pela saúde - Brasil	(Vieira et al., 2018)	Tiempo excesivo de pantallas (2 horas diarias o más de TV, ordenador y/o videojuegos)	Estudiantes de 6º a 9º curso (10 - 16 años)	Ámbito escolar - nivel universal	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría cognitivo-social • Escuelas promotoras de la salud 	<ul style="list-style-type: none"> • Clases de EF (cambios en su estructura). • Sesión fotográfica. • Debates en grupo. • Elaboración de carteles. • Conferencias. • Discusiones en grupo. • Taller. • Videos. • Juegos. • Carpetas con material y contenido. • Posters en la escuela. 	11 semanas: <ul style="list-style-type: none"> • Clases de EF • Recreos activos • 4 sesiones formativas sobre imagen corporal (45 min/sesión) • 6 sesiones de nutrición (1h 40min/sesión) • 2 sesiones sobre salud, hábitos de vida, actividad física y sedentarismo • Material didáctico (para alumnado, para familias y ambiental) 	Profesorado de EF	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad física • Imagen corporal • Nutrición • Hábitos de vida saludables
Programa escolar de promoción de la salud - Perú	(Sharma et al., 2018)	Tiempo excesivo de pantallas (2 horas diarias o más de TV, videojuegos y/o uso de internet)	Alumnado de secundaria (de 1º a 5º grado) de entre 11 y 20 años	Ámbito escolar - nivel universal	No se especifica	<ul style="list-style-type: none"> • Educación para la salud al alumnado • Detección y asesoramiento psicológico a alumnado de alto riesgo (30 minutos/ sesión) • Chequeos de salud para alumnado • Talleres con padres/madres • Talleres para familias (alumnado + padres/madres) • Mini gimnasio en cada escuela • Formación para la coordinación de comedor saludable • Formación para profesorado (online y offline) 	Entre abril de 2015 y noviembre de 2016 (no se especifica nº de sesiones concreto)	<ul style="list-style-type: none"> • Personal de supervisión • Una persona experta en educación para la salud • Un equipo de especialistas compuesto por un psicólogo/a, un enfermero/a, un/a nutricionista y un/a trabajador social. 	<p>Componente individual: Educación para la salud (nutrición, actividad física, salud mental, consumo de alcohol, consumo de drogas ilegales y salud sexual)</p> <p>Componente familiar: Chequeos (nutrición, salud bucodental, salud mental, agudeza visual)</p> <p>Componente ambiental: Salud mental; nutrición y hábitos de alimentación saludables; actividad física; prevención del consumo de alcohol, tabaco y otras drogas; educación sexual y salud reproductiva. Habilidades de comunicación y de resolución de conflictos.</p> <p>Componente social: Promoción de la salud en la escuela (OMS) – salud física y mental. Nutrición y hábitos de alimentación saludables e higiene alimentaria. Actividad física.</p>

Tabla 3

Información sobre los Programas Preventivos Incluidos en la Revisión y sus Principales Características (Continuación)

Programa y país	Autoría y año de publicación	Conducta abordada	Población beneficiaria	Ámbito y nivel	Modelo teórico	Metodología de aplicación	Nº de sesiones	Perfil de aplicadores	Principales componentes
Fortaleça sua Saúde - Brasil	(Barbosa et al., 2019)	Tiempo excesivo de pantallas (2h diarias o más de TV, ordenador y/o videojuegos)	Adolescentes de 7º-9º grado (11-18 años)	Ámbito escolar - nivel universal	<ul style="list-style-type: none"> Teoría socioecológica Teoría sociocognitiva Escuelas Promotoras de Salud 	<p>Formación del profesorado: material de apoyo</p> <p>Formación del profesorado de EF: material de apoyo y presencia de estudiantes universitarios de EF de apoyo</p> <p>Gimnasia en la escuela (sesiones supervisadas de 10-15 minutos).</p> <p>Facilitación de material para practicar juegos/ deportes durante el tiempo libre en el recinto escolar</p> <p>Pancartas con explicaciones sobre los juegos/deportes y mensajes de salud sobre estilos de vida.</p> <p>Folletos sobre actividad física y salud, tiempo de pantallas y salud, y alimentación y comportamientos saludables (a adolescentes).</p> <p>Folletos sobre participación de la familia en la actividad física y el tiempo de pantallas (a padres y madres).</p>	4 meses de duración: Formación del profesorado: 4h a comienzos del semestre; reunión a final de semestre	<ul style="list-style-type: none"> Miembros del programa Profesorado 	<ul style="list-style-type: none"> Formación del profesorado (estilos de vida, actividad física, implicaciones para la salud, tiempo de pantallas excesivo, alimentación, prevención del consumo de alcohol y tabaco; relación de estos comportamientos con el entorno escolar y el rendimiento académico). Componente ambiental. Componente familiar. Educación para la salud.
Movimento - Brasil	(dos Santos et al., 2021)	Tiempo excesivo de pantallas (2 horas diarias o más de TV, videojuegos, ordenador y smartphone)	Adolescentes de 7º-9º grado	Ámbito escolar - nivel universal	<ul style="list-style-type: none"> Teoría social cognitiva. Marcos socioecológicos. Marco de promoción de la salud en la escuela. 	<p>Formación para el profesorado: manual genérico y propuestas de actividades. Apoyo online.</p> <p>Formación para el profesorado de EF: manuales específicos para cada curso y propuestas de actividades. Apoyo online.</p> <p>Curículo educativo: 4 carteles entregados a principio de curso.</p> <p>Carpetas con contenido educativo entregadas bimestralmente al profesorado.</p> <p>Revitalización de pistas deportivas y creación de nuevos espacios para la actividad física.</p> <p>Entrega de material deportivo a la coordinación escolar para que el alumnado pueda utilizarlo durante los recreos y los períodos sin clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1 curso académico: 1 sesión de formación del profesorado. No especifican nº de sesiones con el alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de investigación Profesorado 	<ul style="list-style-type: none"> Formación del profesorado (sedentarismo) Curículo educativo (comportamiento sedentario, actividad física, alimentación sana, relación entre actividad física y rendimiento académico) Entorno escolar
Ciudadanía digital - Perú	(Magis-Weinberg et al., 2023)	Promoción de un uso saludable de los medios digitales. Variables medidas: frecuencia de uso, tiempo de pantallas, adecuación percibida de uso del móvil e intensidad de uso de redes sociales, experiencias positivas y negativas de uso de redes sociales, fuentes de ayuda ante dilemas online, el uso distraído del smartphone, el uso activo y pasivo, percepciones sobre el efecto de los dispositivos móviles en las relaciones, las habilidades y la expresión, así como las intenciones y estrategias para reducir el tiempo dedicado a los dispositivos móviles.	Adolescentes de 6º-9º curso	Ámbito escolar - nivel universal	Traducción y adaptación cultural del Programa de ciudadanía digital Sentido Común (originalmente desarrollado para EE.UU.)	No se especifica	9 sesiones de 1 hora	Profesorado	<ul style="list-style-type: none"> Balance vida digital y bienestar Privacidad y seguridad Huella digital e identidad Relaciones y comunicación Ciberacoso, drama digital y discurso de odio Noticias y alfabetización digital Regulación emocional online Resolución de conflictos online Hábitos de sueño con relación a la tecnología

Tabla 4

Evidencia de la Efectividad de los Programas Preventivos Identificados

Programa y país	Autoría y año de publicación	Muestra de validación	Instrumento de medida de la conducta abordada	Principales conclusiones de la eficacia
Proyecto Saúde na Boa - Brasil	Menénes et al. 2014	Línea base: 2155 estudiantes de secundaria de entre 15-24 años ($M = 18,4$; $DT = 2,3$); 55,7% mujeres; 49,1% grupo intervención. Post-intervención: 989 estudiantes (54% pérdidas)	Cuestionario <i>ad hoc</i> autoadministrado. Coeficiente de correlación intraclase (CCI) para las variables relacionadas con el tiempo de pantallas: valores entre ,84 y ,94	El modelo de intervención no redujo eficazmente la exposición al tiempo de pantallas entre los/las estudiantes de secundaria.
ACTIVITAL - Ecuador	Andrade et al. 2015	1440 adolescentes de entre 12 y 15 años ($M = 12,8$; $DT = 0,8$); 64,2% mujeres; 48,6% grupo intervención.	Cuestionario autoadministrado, validado previamente (Mark y Janssen, 2008). N° de horas que solían pasar viendo la televisión, jugando a videojuegos o usando el ordenador entre semana y durante el fin de semana. Las categorías de respuesta eran «cero», «<30 minutos», «1 hora», «2 horas», «3 horas», «4 horas», «5 horas» y >6 horas».	El programa consiguió mitigar el aumento del tiempo frente a la televisión y las pantallas, en el curso 1 (cuando se hizo hincapié en la reducción del tiempo frente a la pantalla, especialmente en el tiempo frente a TV). Durante el curso 2 (la intervención no contenía estrategias específicas sobre la reducción de los comportamientos frente a la pantalla), ya no se observó el efecto positivo sobre el tiempo frente a la pantalla de los/las adolescentes en el programa.
Mexa-se - De maos dadas pela saúde - Brasil	Vieira et al. 2018	Línea base: 540 adolescentes. Grupo intervención (324), 54,3% mujeres; grupo control (216), 51,4% mujeres. Post-intervención: grupo intervención (282); grupo control (194)	Cuestionario autoadministrado, basado en el cuestionario del estudio Youth Risk Behavior Survey (YRBS) (U.S. Centers for Disease Control and Prevention, 2017) y validado para la población adolescente brasileña (Barbosa et al., 2015). El tiempo de pantallas se estimó calculando las variables de tiempo frente al televisor, el ordenador y/o los videojuegos entre semana y los fines de semana. A partir de la pregunta «En general, ¿cuántas horas al día ves la televisión/utilizas el ordenador/juegas a videojuegos?». Las alternativas de respuesta eran «No veo la televisión/uso el ordenador/juego a videojuegos», «menos de 1 hora al día», «1 hora al día», «2 horas al día», «3 horas al día», «4 horas al día» o «5 horas o más al día» entre semana y los fines de semana.	La intervención produjo una reducción estadísticamente significativa de la proporción de adolescentes expuestos a más de dos horas diarias de ordenador/videojuego en los varones del grupo intervención, así como una reducción estadísticamente significativa del tiempo excesivo de televisión en las mujeres del grupo intervención. Sin embargo, no se encontró ningún efecto de la intervención en la comparación entre los grupos de intervención y control.
Programa escolar de promoción de la salud - Perú	Sharma et al. 2018	Línea base: 557 (332 grupo intervención, 70,8% mujeres; 255 grupo control, 29,4% mujeres). Post-intervención: 1532 (933 grupo intervención, 65,1% mujeres; 599 grupo control, 49,3% mujeres)	Cuestionario autoadministrado estandarizado, desarrollado a partir de los módulos del Cuestionario de la Encuesta Mundial de Salud Escolar de la OMS (World Health Organization, 2013). Para evaluar el tiempo dedicado a ver la televisión, se preguntó: «En un día normal, ¿cuántas horas pasa viendo la televisión?». Las respuestas se agruparon en dos categorías: dos horas o menos y más de dos horas al día. Se formularon preguntas idénticas sobre el uso diario de videojuegos y el uso diario de Internet.	El tiempo excesivo de pantallas no disminuyó significativamente en el grupo de intervención, pero sí aumentó significativamente en el grupo control.
Fortaleça sua Saúde - Brasil	Barbosa et al. 2019	Línea base: 1182 adolescentes (588 grupo intervención; 594 grupo control). Post-intervención: 1085 adolescentes; 48,5% mujeres (548 grupo intervención, 537 grupo control).	El tiempo frente a la pantalla durante las horas de ocio se evaluó mediante preguntas basadas en el Youth Risk Behavior Survey (YRBS), validado previamente para la población brasileña: tiempo diario dedicado a ver la televisión en días laborables habituales (coeficiente de correlación intraclase [CCI] = ,72) y tiempo diario dedicado a utilizar el ordenador/videojuegos en días laborables habituales (CCI = ,80).	Se encontraron reducciones estadísticamente significativas en el tiempo de pantallas empleado por el grupo de intervención, pero también en el tiempo de TV del grupo control.
Movimento - Brasil	dos Santos et al. 2021	Línea base: 921 adolescentes (538 grupo intervención, 52,1% mujeres; 383 grupo control, 54,1% mujeres). Post-intervención: 678 (399 grupo intervención, 279 grupo control)	Cuestionario autoadministrado basado en el Youth Risk Behavior Survey Questionnaire (Guthold et al., 2010), validado para la población brasileña (Pinto y Correa, 2010) y ampliado para cada dispositivo de pantalla por separado para los días laborables y los fines de semana (por ejemplo, «En general, ¿cuántas horas de televisión ves en un día laborable/fin de semana?»). Se hicieron las mismas preguntas sobre: uso del ordenador/videojuegos con fines lúdicos; y uso del teléfono inteligente. Para cada pregunta había ocho opciones de respuesta (No veo/juego/uso (0); Menos de 1 h al día (0,5); 1 h al día (1); 2 h al día (2); 3 h al día (3); 4 h al día (4); 5 h al día (5) y 6 o más horas al día (6)).	No se observó ningún efecto de la intervención Movimento en cada dispositivo (TV, videojuegos, ordenador, smartphone) al comparar la muestra global. Sin embargo, las estrategias fueron eficaces para reducir en casi 40 minutos semanales el tiempo que los adolescentes de 8º grado pasan frente a la TV.
Ciudadanía digital - Perú	Magis-Weinberg et al. 2023	266 (136 grupo intervención, 52% mujeres; 130 grupo control, 54,6% mujeres)	La <i>Online Social Experiences Measure</i> (OSEM; Kent de Grey et al., 2019) midió las experiencias sociales positivas y negativas en línea. El <i>Smartphone Use Questionnaire - Absent-Minded</i> (SUQ-A) midió las experiencias de los participantes en cuanto al uso distraído del smartphone en relación con la falta de atención (Marty-Dugas et al., 2018). La <i>Passive and Active Use</i> (PAU) scale (Escobar-Viera et al., 2018) midió los tipos de uso. No especifica cómo se midieron el resto de variables.	La frecuencia de uso, el tiempo de pantallas, la percepción de adecuación del uso del móvil y la intensidad del uso de las redes sociales no difirieron entre los grupos de intervención y control en la línea base. Se observó un efecto de interacción tendencial entre el grupo de tratamiento y las experiencias sociales positivas <i>online</i> : el grupo de intervención informó de un aumento ligeramente mayor en la frecuencia de experiencias positivas en línea que el grupo de control. En comparación con el grupo de control, un número significativamente mayor de alumnos/as del grupo de intervención afirmaron no haber recibido ayuda para resolver dilemas digitales. No se observaron efectos significativos en otras variables.

estadísticamente significativa en el grupo de intervención, pero sin efecto en la comparación control-intervención; ACTIVITAL (Andrade et al., 2015) informó de una reducción de tiempo de pantallas, pero este efecto solo se consiguió cuando alguna sesión del programa se centraba específicamente en la reducción del tiempo frente a pantallas (curso 1); Fortaleça sua Saúde (Barbosa et al., 2019) obtuvo reducciones del tiempo de pantallas en el grupo de intervención, pero también en el tiempo de TV del grupo control; y Movimente (dos Santos et al., 2021) consiguió una reducción de tiempo de TV solo en una parte de la muestra (entre el alumnado de 8°). En el caso del Programa escolar de promoción de la salud (Sharma et al., 2018), el tiempo excesivo de pantallas no disminuyó significativamente en el grupo intervención, pero sí aumentó significativamente en el grupo control. Por su parte, el programa Ciudadanía Digital (Magis-Weinberg et al., 2023) aumentó las experiencias sociales positivas en línea del grupo intervención, pero no consiguió cambios significativos en el tiempo de pantallas u otras variables. En la **tabla 5**, se compila la información sobre el tiempo de pantallas de los y las adolescentes reportado por cada estudio.

Discusión

El presente estudio de revisión sistemática sobre los programas preventivos escolares, familiares y comunitarios en América Latina para prevenir el UPI, el juego problemático y la adicción a los videojuegos evidencia la necesidad de reforzar el diseño, implementación y evaluación de estas iniciativas. Aunque las problemáticas abordadas han sido reconocidas como adicciones comportamentales (American Psychiatric Association, 2013; World Health Organization, 2019), en nuestra revisión no se han identificado programas evaluados en América Latina para abordarlas, quizás en parte debido a la propia controversia conceptual de las problemáticas, que dificulta el diseño y evaluación de programas preventivos. Esto pone de manifiesto que el desarrollo de la prevención basada en la evidencia va por detrás del problema existente, siendo esta una realidad que revisiones previas sobre programas preventivos para el UPI en adolescentes y jóvenes también han puesto de relieve (Romero et al., 2021).

Los programas analizados se caracterizan por un enfoque general de promoción de hábitos saludables que incluye la reducción del tiempo frente a pantallas como variable de resultado, pero no abordan específicamente las adicciones comportamentales. Los resultados muestran que todos los programas identificados están centrados en el ámbito escolar, siendo escasos los que incluyen componentes familiares e inexistentes los comunitarios. A pesar de la importancia del efecto de las pantallas en el neurodesarrollo (Kirkorian et al., 2024; Marciano et al., 2024), salud y bienestar de niños/as y adolescentes (Stiglic y Viner, 2019), es necesario que instituciones y universidades vayan más allá y promuevan programas preventivos orientados a estas adicciones comportamentales, basados en enfoques integradores y multicomponentes que consideren la interacción entre el contexto escolar, familiar y social.

Los programas Mexa-se, Fortaleça sua Saúde e Movimente han logrado cierta reducción en el uso de pantallas en adolescentes, aunque con ciertas limitaciones. Los resultados de otros programas, como el ACTIVITAL, parecen indicar que reducir el tiempo de pantallas solo es posible cuando alguna de las sesiones que componen la intervención se centra específicamente en abordar dicha cuestión,

y que este efecto no es duradero. En el caso del programa escolar de Promoción de la salud los resultados parecen señalar que la intervención puede haber ayudado a prevenir el aumento del tiempo excesivo de pantallas en los centros intervenidos. Por su parte, el programa proyecto Saúde na Boa no redujo el tiempo de pantallas, y el programa Ciudadanía Digital aumentó las experiencias sociales positivas en línea, pero sin cambios significativos en el tiempo de pantallas. Estos efectos preventivos limitados pueden atribuirse a la falta de componentes que se han considerado claves para la eficacia de los programas, como sesiones de refuerzo (Ren et al., 2019), o la adecuada conceptualización teórica (Keen et al., 2017), así como a la falta de sesiones específicas sobre la temática a abordar. En este sentido, otras revisiones de programas preventivos escolares para el UPI encontraron que los programas preventivos que trabajan sobre hábitos y comportamientos saludables en el uso de la Red redujeron significativamente las puntuaciones de UPI (Martínez-Hernández y Lloret-Irles, 2024). Además, las diferencias en los modelos teóricos empleados y la variabilidad en los instrumentos de medición dificultan la comparación y generalización de resultados, siendo este un aspecto señalado en otras revisiones sistemáticas a nivel internacional (Lloret y Cabrera, 2024; Throuvala et al., 2019).

La implicación de las familias se perfila como un componente clave en la prevención. Estudios previos han señalado que el apoyo emocional y la comunicación abierta dentro de las familias actúan como factores protectores frente al UPI y otras conductas adictivas (Dowling et al., 2016). No obstante, esta revisión evidencia que las intervenciones preventivas familiares en América Latina son escasas, al menos aquellas que tienen estudios de evaluación de su eficacia. De hecho, no se han hallado programas preventivos familiares per se, sino intervenciones familiares integradas dentro de los programas escolares hallados. Esto contrasta con estudios como el de Apisitwasana et al. (2018), que señalan que la participación familiar en los programas preventivos refuerza la autorregulación en los y las adolescentes y garantiza la sostenibilidad de estos programas.

En cuanto a las estrategias comunitarias, la regulación de factores ambientales como la accesibilidad al juego de azar y apuestas y la exposición a publicidad no parecen haber sido estrategias desarrolladas en América Latina o, al menos, no han sido evaluadas y publicadas.

Implicaciones Prácticas

Entre las recomendaciones clave para potenciar la prevención del UPI, el juego problemático y la adicción a videojuegos se destaca: a) el diseño de programas basados en modelos teóricos sólidos, como el modelo transteórico o la teoría del aprendizaje social, que permitan identificar factores de riesgo y protección de manera estructurada (Menéndez et al., 2014; Villanueva-Blasco et al., 2025); b) la inclusión de la familia mediante talleres y recursos dirigidos a madres y padres resulta fundamental para fomentar la autorregulación y el uso saludable de las tecnologías en los hogares (Lloret y Cabrera, 2024); c) la participación comunitaria (Cañas y Estévez, 2021); y, d) evaluaciones conductuales con seguimiento posterior (Monreal-Bartolomé et al., 2023). Para ello, es indispensable fortalecer la colaboración entre actores educativos, familiares y comunitarios a fin de implementar estrategias más integrales y sostenibles. Además, dada la diversidad cultural,

Tabla 5

Tiempo de Pantallas (pre-post) Reportados por los Programas Preventivos Identificados

	PRE				POST			
	Intervención		Control		Intervención		Control	
	n	% o M (DT)	n	% o M (DT)	n	% o M (DT)	n	% o M (DT)
Meneses et al. (2014)								
Tiempo excesivo de TV durante la semana (≥ 2 h/día)	1056	62,4%	1092	62%	474	56,8%	513	60%
Tiempo excesivo de TV en fin de semana (≥ 2 h/día)	1056	70,7%	1089	73,2%	472	72,2%	511	74,6%
Tiempo excesivo de videojuegos/ordenador durante la semana (≥ 2 h/día)	1047	22,3%	1088	25,4%	473	28,3%	511	30,1%
Tiempo excesivo de videojuegos/ordenador en fin de semana (≥ 2 h/día)	1048	25,5%	1085	32,8%	472	36,2%	514	38,9%
Tiempo excesivo de pantallas durante la semana (≥ 2 h/día)	1044	70,2%	1087	69,5%	473	68,5%	510	71,4%
Tiempo excesivo de pantallas en fin de semana (≥ 2 h/día)	1045	77%	1081	79,7%	470	81,9%	511	83%
Andrade et al. (2015)								
Tiempo de TV durante la semana (min/día)	686	100,10 (81,13)	684	98,20 (86,1)	616	117,61 (90,11)	608	128,39 (96,73)
Tiempo de TV en fin de semana (min/día)	686	162,9 (109,23)	684	162,06 (112,33)	616	179,12 (113,93)	608	196,57 (116,22)
Tiempo de videojuegos durante la semana (min/día)	686	14,13 (34,17)	684	15,39 (42,69)	616	18,46 (46,61)	608	20,08 (47,82)
Tiempo de videojuegos en fin de semana (min/día)	686	34,50 (62,74)	684	36,18 (67,33)	616	45,63 (81,02)	608	50,83 (83,52)
Tiempo de ordenador durante la semana (min/día)	686	50,86 (53,83)	684	51,67 (62,95)	616	101,41 (86,77)	608	98,58 (87,58)
Tiempo de ordenador en fin de semana (min/día)	686	52,17 (71,7)	684	55,26 (75,74)	616	112,94 (103,46)	608	118,38 (110,07)
Tiempo total de pantallas durante la semana (min/día)	686	165,09 (115,07)	684	165,26 (132,45)	616	237,32 (151,62)	608	246,36 (153,15)
Tiempo total de pantallas en fin de semana (min/día)	686	249,58 (171,27)	684	253,51 (181,98)	616	337,69 (206,27)	608	365,78 (209,09)
Tiempo excesivo de pantallas (≥ 2 h diarias)	686	68,9%	684	66,5%	616	86,3%	608	89,2%
Vieira et al. (2018)								
Tiempo excesivo de TV durante la semana (≥ 2 h diarias)	324	75,3%	216	69,4%	268	70,5%	189	73%
Tiempo excesivo de TV en el fin de semana (≥ 2 h diarias)	324	62,2%	216	61,1%	266	62,8%	188	64,9%
Tiempo excesivo de ordenador y/o videojuegos durante la semana (≥ 2 h diarias)	324	56,9%	216	58,1%	265	50,6%	188	47,9%
Tiempo excesivo de ordenador y/o videojuegos en el fin de semana (≥ 2 h diarias)	324	55,8%	216	54,4%	263	52,5%	186	47,8%
Sharma et al. (2018)								
Tiempo excesivo de TV (≥ 2 h diarias)	332	22,9%	255	12,9%	933	21,7%	599	23,9%
Tiempo excesivo de videojuegos (≥ 2 h diarias)	332	7,8%	255	6,7%	933	11,9%	599	14,0%
Tiempo excesivo de Internet (≥ 2 h diarias)	332	34,3%	255	18,8%	933	39,8%	599	33,1%
Barbosa et al. (2019)								
Tiempo excesivo de TV (≥ 2 h diarias)	548	71,3%	537	68,9%	548	64,9%	537	64,2%
Tiempo excesivo de ordenador (≥ 2 h diarias)	548	56,3%	537	53,4%	548	47,7%	537	49,7%
dos Santos et al. (2021)								
Tiempo de TV (min/día)	472	145,75 (102,33)	316	148,07 (111,24)	-	NA	-	NA
Tiempo de videojuegos (min/día)	472	110,30 (120,81)	316	84,90 (115,85)	-	NA	-	NA
Tiempo de ordenador (min/día)	472	77,21 (96,12)	316	66,04 (88,52)	-	NA	-	NA
Tiempo de smartphone (min/día)	472	217,75 (123,25)	316	202,68 (128,17)	-	NA	-	NA
Tiempo de pantallas (min/día)	472	333,26 (217,39)	316	299,01 (207,24)	-	NA	-	NA
Tiempo de pantallas con smartphone (min/día)	472	551,00 (260,83)	316	501,69 (255,99)	-	NA	-	NA
Tiempo excesivo de pantallas (≥ 2 h diarias)	472	83,9%	316	79,7%	-	NA	-	NA
Tiempo excesivo de pantallas con smartphone (≥ 2 h diarias)	472	97,2%	316	97,2%	-	NA	-	NA
Magis-Weinberg et al. (2023)								
Tiempo de TV durante el fin de semana (h)	136	2,49 (1,48)	130	2,16 (1,60)	-	NA	-	NA
Tiempo de videojuegos durante el fin de semana (h)	136	1,65 (1,80)	130	1,93 (1,95)	-	NA	-	NA
Tiempo de ordenador durante el fin de semana (h)	136	2,09 (1,48)	130	2,04 (1,64)	-	NA	-	NA
Tiempo de móvil durante el fin de semana (h)	136	3,46 (1,72)	130	3,55 (1,60)	-	NA	-	NA

Abreviaturas: DT= desviación típica; h= horas; M= media; min/día= minutos por día; NA= No aportado por el artículo original.

económica y social de América Latina, los programas preventivos deben adaptarse a las particularidades de cada contexto.

Asimismo, es esencial estandarizar el sistema de evaluación para medir la efectividad de los programas preventivos y facilitar comparaciones, mejorando así la capacidad de replicar y ajustar las intervenciones (Király et al., 2018).

Limitaciones

Los hallazgos de esta revisión están limitados por la escasez de programas preventivos dirigidos a abordar el UPI, el juego problemático y la adicción a videojuegos evaluados en América Latina y por la falta de datos longitudinales sobre su efectividad. La heterogeneidad de las variables de resultado halladas, así como la falta de una estandarización en los instrumentos empleados para medirlas son limitaciones que también pueden favorecer la ausencia de módulos específicos de UPI o juego. Futuras investigaciones deben centrarse en desarrollar y evaluar intervenciones que integren componentes escolares, familiares y comunitarios, asegurando su replicabilidad y sostenibilidad en contextos diversos. La colaboración interinstitucional y el aprovechamiento de tecnologías digitales pueden ser herramientas valiosas para ampliar el alcance de estas iniciativas (Auer y Griffiths, 2016), por lo que estudios futuros también pueden explorar su efectividad.

Conclusiones

Este estudio de revisión sistemática revela que los programas preventivos en América Latina sobre el UPI, el juego problemático y la adicción a los videojuegos se concentran en el ámbito escolar, con un enfoque predominante de promoción de hábitos saludables, con la reducción del tiempo frente a pantallas como principal objetivo. Aunque algunos programas muestran resultados positivos a corto plazo, su efectividad sostenida y replicabilidad son limitadas. Asimismo, se evidencia una carencia de programas de prevención familiar y comunitaria, al menos que dispongan de estudios de evaluación de su eficacia. Sin embargo, la evidencia científica señala que la inclusión de la familia y la comunidad son claves para alcanzar los objetivos preventivos.

Por todo ello, aunque América Latina enfrenta desafíos importantes en la prevención del UPI, el juego problemático y la adicción a videojuegos, la región también presenta una oportunidad única para innovar y liderar con estrategias adaptadas a su realidad sociocultural. Para ello, es prioritario avanzar hacia programas integrales y culturalmente adaptados que combinen esfuerzos escolares, familiares y comunitarios, además de implementar evaluaciones sistemáticas que permitan comprobar su eficacia e impacto a largo plazo.

Referencias

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders. Fifth edition*. American Psychiatric Publishing.
- Andrade, S., Verloigne, M., Cardon, G., Kolsteren, P., Ochoa-Avilés, A., Verstraeten, R., Donoso, S., y Lachat, C. (2015). School-based intervention on healthy behaviour among Ecuadorian adolescents: Effect of a cluster-randomized controlled trial on screen-time. *BMC Public Health*, 15(1), 942. <https://doi.org/10.1186/s12889-015-2274-4>
- Apisitwasana, N., Perngparn, U., y Cottler, L. B. (2018). Effectiveness of school- and family-based interventions to prevent gaming addiction among grades 4-5 students in Bangkok, Thailand. *Psychology Research and Behavior Management*, 11, 103-115. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S145868>
- Auer, M. M., y Griffiths, M. D. (2016). Personalized behavioral feedback for online gamblers: A real world empirical study. *Frontiers in Psychology*, 7, Article 1875. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01875>
- Baloğlu, M., Şahin, R., y Arpacı, I. (2020). A review of recent research in problematic internet use: gender and cultural differences. *Current Opinion in Psychology*, 36, 124-129. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2020.05.008>
- Barbosa, V. C., da Silva, A., Barroso, A., de Souza, E. A., do Amaral, F., Samara, K., Cunha, N. F., Trompieri, N., Silva, T., Carvalhedo, P. F., Mota, J., y “Fortaleça sua Saúde” Working Group. (2015). Rationale and methods of a cluster-randomized controlled trial to promote active and healthy lifestyles among Brazilian students: the “Fortaleça sua Saúde” program. *BMC Public Health*, 15(1), Artículo 1212. <https://doi.org/10.1186/s12889-015-2543-2>
- Barbosa, V. C., da Silva, A., Minatto, G., Gomes, J., Aragoni, J., Martins, R., Wolker, S., Mendes, S. A., Sousa, T., y Samara, K. (2019). Effect of a multicomponent intervention on lifestyle factors among Brazilian adolescents from low human development index areas: A cluster-randomized controlled trial. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(2), Article 267. <https://doi.org/10.3390/ijerph16020267>
- Benedetto, L., y Ingrassia, M. (2020). Digital parenting: Raising and protecting children in media world. En L. Benedetto y M. Ingrassia (Eds.), *Parenting - Studies by an ecocultural and transactional perspective*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.92579>
- Bjørseth, B., Simensen, J. O., Bjørnethun, A., Griffiths, M. D., Erevik, E. K., Leino, T., y Pallesen, S. (2021). The effects of responsible gambling pop-up messages on gambling behaviors and cognitions: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 11, Article 601800. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.601800>
- Cañas, E., y Estévez, E. (2021). Intervention programs for the problematic use of the internet and technological devices: A systematic review. *Electronics*, 10(23), Article 2923. <https://doi.org/10.3390/electronics10232923>
- Comisión Interamericana para el Control del Abuso de Drogas. (2020a). *Estrategia hemisférica sobre drogas 2020*. Organización de los Estados Americanos.
- Comisión Interamericana para el Control del Abuso de Drogas. (2020b). *Plan de Acción Hemisférico sobre Drogas 2021-2025*. Organización de los Estados Americanos.
- Congreso Nacional de Brasil. (2023). *Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023. Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa*. Diário Oficial da União.
- Congreso de la República del Perú. (2022). *Ley N.º 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia*. El Peruano.
- Congreso de la República del Perú. (2023). *Ley N.º 31806, Ley que modifica la Ley 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, para precisar conceptos y sus alcances*. El Peruano.
- Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária. (2023). *Anexo X: Normas de autorregulamentação para a publicidade de apostas*.
- Cudo, A., Kopiš, N., Stróžak, P., y Zapała, D. (2018). Problematic video gaming and problematic internet use among Polish young adults. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(8), 523-529. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0014>

- Deogan, C., Zarabi, N., Stenström, N., Högberg, P., Skärstrand, E., Manrique-García, E., Neovius, K., y Månsdotter, A. (2015). Cost-effectiveness of school-based prevention of cannabis use. *Applied Health Economics and Health Policy*, 13(5), 525-542. <https://doi.org/10.1007/s40258-015-0175-4>
- Derevensky, J. L., y Gilbeau, L. (2019). Preventing adolescent gambling problems. En A. Heinz, N. Romanczuk-Seifert, y M. N. Potenza (Eds.), *Gambling Disorder* (pp. 297-311). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-03060-5_14
- dos Santos, P. C., Salmon, J., Arundell, L., Veber, M. V., y Samara, K. (2021). Effectiveness and moderators of a multicomponent school-based intervention on screen time devices: The Movimente cluster-randomized controlled trial. *BMC Public Health*, 21(1), Article 1852. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11895-2>
- Dowling, N. A., Suomi, A., Jackson, A. C., y Lavis, T. (2016). Problem gambling family impacts: Development of the Problem Gambling Family Impact Scale. *Journal of Gambling Studies*, 32(3), 935-955. <https://doi.org/10.1007/S10899-015-9582-6>
- Fernandes, B., Maia, B. R., y Pontes, H. M. (2019). Internet addiction or problematic internet use? Which term should be used? *Psicología USP*, 30. <https://doi.org/10.1590/0103-6564E190020>
- Fineberg, N. A., Demetrovics, Z., Stein, D. J., Ioannidis, K., Potenza, M. N., Grünblatt, E., Brand, M., Billieux, J., Carmi, L., King, D. L., Grant, J. E., Yücel, M., Dell'Osso, B., Rumpf, H. J., Hall, N., Hollander, E., Goudriaan, A., Menchon, J., Zohar, J., ... Chamberlain, S. R. (2018). Manifesto for a European research network into Problematic Usage of the Internet. *European Neuropsychopharmacology*, 28(11), 1232-1246. <https://doi.org/10.1016/j.euroneuro.2018.08.004>
- Fonseca-Pedrero, E., Díez-Gómez, A., Pérez-Albéniz, A., Lucas-Molina, B., Al-Halabi, S., y Calvo, P. (2023). Psychology professionals in educational contexts: An unavoidable necessity. *Papeles del Psicólogo*, 44(3), 112-124. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol.3018>
- Fontana, A., Benzi, I. M. A., y Cipresso, P. (2023). Problematic internet use as a moderator between personality dimensions and internalizing and externalizing symptoms in adolescence. *Current Psychology*, 42(22), 19419-19428. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02409-9>
- Fumero, A. A., Marrero, R. J., de Miguel, A., y Peñate, W. (2021). Tratamientos psicológicos para las adicciones comportamentales en población infanto-juvenil. En E. Fonseca-Pedrero (Ed.), *Manual de tratamientos psicológicos: Infancia y adolescencia* (pp. 699-730). Pirámide.
- Gómez, P., Rial, A., Braña, T., Varela, J., y Barreiro, C. (2014). Evaluation and early detection of problematic Internet use in adolescents. *Psicothema*, 26, 21-26. <https://doi.org/10.7334/psicothema2013.109>
- González-Cabrera, J., Basterra-González, A., Montiel, I., Calvete, E., Pontes, H. M., y Machimbarrena, J. M. (2022). Loot boxes in Spanish adolescents and young adults: Relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder. *Computers in Human Behavior*, 126, Article 107012. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107012>
- Griffiths, M. D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming? *Gaming Law Review*, 22(1), 52-54. <https://doi.org/10.1089/gl2.2018.2216>
- Guthold, R., Cowan, M. J., Autenrieth, C. S., Kann, L., y Riley, L. M. (2010). Physical activity and sedentary behavior among schoolchildren: A 34-country comparison. *The Journal of Pediatrics*, 157(1), 43-49. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2010.01.019>
- Hing, N., Rockloff, M., Russell, A. M. T., Browne, M., Newall, P., Greer, N., King, D. L., y Thorne, H. (2022). Loot box purchasing is linked to problem gambling in adolescents when controlling for monetary gambling participation. *Journal of Behavioral Addictions*, 11, 396-405. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00015>
- Hong, Q. N., Pluye, P., Fábregues, S., Bartlett, G., Boardman, F., Cargo, M., Dagenais, P., Gagnon, M. P., Griffiths, F., y Nicolau, B. (2018). *Mixed methods appraisal tool (MMAT) version 2018*. McGill.
- Honorable Cámara de Diputados de la Nación Argentina. (2024). *Proyecto de Ley 2324-D-2024: Prevención de la ludopatía infantil y adolescente de juegos de azar en línea*.
- Kaess, M., Klar, J., Kindler, J., Parzer, P., Brunner, R., Carli, V., Sarchiapone, M., Hoven, C. W., Apter, A., Balazs, J., Barzilay, S., Bobes, J., Cozman, D., Gomboc, V., Haring, C., Kahn, J. P., Keeley, H., Meszaros, G., Musa, G. J., ... Wasserman, D. (2021). Excessive and pathological Internet use – Risk-behavior or psychopathology? *Addictive Behaviors*, 123, Article 107045. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107045>
- Keen, B., Blaszcynski, A., y Anjoul, F. (2017). Systematic review of empirically evaluated school-based gambling education programs. *Journal of Gambling Studies*, 33, 301-325. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9641-7>
- Kent de Grey, R. G., Uchino, B. N., Baucom, B. R., Smith, T. W., Holton, A. E., & Diener, E. F. (2019). Enemies and friends in high-tech places: The development and validation of the online social experiences measure. *Digital Health*, 5, 1-20. <https://doi.org/10.1177/2055207619878351>
- Kim, H. S., y King, D. L. (2020). Gambling-gaming convergence: new developments and future directions. *International Gambling Studies*, 20(3), 373-379. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1822905>
- King, D., Delfabbro, P., y Griffiths, M. (2010). The convergence of gambling and digital media: Implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 175-187. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9153-9>
- Király, O., Griffiths, M. D., King, D. L., Lee, H. K., Lee, S. Y., Bánya, F., Zsila, Á., Takacs, Z. K., y Demetrovics, Z. (2018). Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 503-517. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.050>
- Kirkorian, H., Barr, R., Coyne, S. M., Munzer, T. G.-C., Paulus, M., y Thomason, M. E. (2024). Digital media, cognition, and brain development in infancy and childhood. En D. A. Christakis y L. Hale (Eds.), *Handbook of children and screens: Digital media, development, and well-being from birth through adolescence* (pp. 13-20). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-69362-5_3
- Kuss, D. J., y Griffiths, M. D. (2012). Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*, 30(1), 15-17.
- Laconi, S., Urbán, R., Kaliszewska-Czeremska, K., Kuss, D. J., Gnisci, A., Sergi, I., Barke, A., Jeromin, F., Groth, J., Gamez-Guadix, M., Ozcan, N. K., Siomos, K., Floros, G. D., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., y Király, O. (2019). Psychometric evaluation of the nine-item Problematic Internet Use Questionnaire (PIUQ-9) in nine European samples of internet users. *Frontiers in Psychiatry*, 10, Article 136. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00136>
- Lloret, D., y Cabrera, V. (2024). Prevención en menores. In F. Arias y L. Orío (Eds.), *Guía clínica sobre adicciones comportamentales basada en la evidencia* (pp. 255-282). Socidrogalcohol.
- Lloret, D., Cabrera, V., Castaños, A., Segura, J. V., Antón, M. A., y Caselles, P. (2017). *El juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante II. Estudio longitudinal de los hábitos de juegos de apuestas y los predictores psicosociales*. Diputación de Alicante.

- Magis-Weinberg, L., Muñoz, D. E., Gys, C. L., Berger, E. L., y Dahl, R. E. (2023). Short Research Article: Promoting digital citizenship through a school-based intervention in early adolescence in Perú (a pilot quasi-experimental study). *Child and Adolescent Mental Health*, 28(1), 83-89. <https://doi.org/10.1111/camh.12625>
- Marciano, L., Dubicka, B., Magis-Weinberg, L., Morese, R., Viswanath, K., y Weber, R. (2024). Digital media, cognition, and brain development in adolescence. In *Handbook of children and screens: Digital media, development, and well-being from birth through adolescence* (pp. 21-29). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-69362-5_4
- Mark, A. E., y Janssen, I. (2008). Relationship between screen time and metabolic syndrome in adolescents. *Journal of Public Health*, 30(2), 153-160. <https://doi.org/10.1093/pubmed/fdn022>
- Marty-Dugas, J., Ralph, B. C. W., Oakman, J. M., & Smilek, D. (2018). The relation between smartphone use and everyday inattention. *Psychology of Consciousness: Theory, Research, and Practice*, 5, 46-62. <https://doi.org/10.1037/cns0000131>
- Martínez, R., Palma, A., y Velásquez, A. (2020). *Revolución tecnológica e inclusión social: reflexiones sobre desafíos y oportunidades para la política social en América Latina* (Vol. 233). Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).
- Martínez-Hernández, N., y Lloret-Irles, D. (2024). Are school-based interventions effective in preventing internet misuse? A systematic review. *Journal of Prevention*, 45(2), 193-212. <https://doi.org/10.1007/s10935-023-00757-9>
- McGrane, E., Wardle, H., Clowes, M., Blank, L., Pryce, R., Field, M., Sharpe, C., y Goyder, E. (2023). What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature. *Public Health*, 215, 124-130. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2022.11.019>
- Meneses, C., Gomes, M. V., da Silva, A., Antunes, R., Bezerra, J., y Vinicius, M. (2014). Effectiveness of a school-based intervention regarding screen time in high school students. *Revista Brasileira de Cineantropometria e Desempenho Humano*, 16(Suppl. 1), 25-35. <https://doi.org/10.5007/1980-0037.2014v16s1p25>
- Ministério da Fazenda - Secretaria de Prêmios e Apostas. (2024). *Portaria SPA/MF nº 1.231: Estabelece regras e diretrizes para o jogo responsável e para as ações de comunicação, publicidade, propaganda e marketing na modalidade lotérica de apostas de quota fixa*.
- Ministerio de Comercio Exterior y Turismo (MINCETUR). (2023). *Decreto Supremo N.º 005-2023-MINCETUR que aprueba el Reglamento de la Ley N.º 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia*.
- Modecki, K. L., Goldberg, R. E., Wisniewski, P., y Orben, A. (2022). What is digital parenting? A systematic review of past measurement and blueprint for the future. *Perspectives on Psychological Science*, 17, 1673-1691. <https://doi.org/10.1177/17456916211072458>
- Monaghan, S., Derevensky, J., y Sklar, A. (2008). Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: Policy recommendations to minimise harm. *Journal of Gambling Issues*, 22, 252-274. <https://doi.org/10.4309/jgi.2008.22.7>
- Monreal-Bartolomé, A., Barceló-Soler, A., García-Campayo, J., Bartolomé-Moreno, C., Cortés-Montávez, P., Acon, E., Huertes, M., Lacasa, V., Crespo, S., Lloret-Irles, D., Sordo, L., Clotas Bote, C., Puigcorbé, S., y López-Del-Hoyo, Y. (2023). Preventive gambling programs for adolescents and young adults: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(6), Article 4691. <https://doi.org/10.3390/ijerph20064691>
- Nogueira-López, A., Rial-Boubeta, A., Guadix-García, I., Villanueva-Blasco, V. J., y Billieux, J. (2023). Prevalence of problematic Internet use and problematic gaming in Spanish adolescents. *Psychiatry Research*, 326, 115317. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2023.115317>
- Ofori Dei, S. M., Christensen, D. R., Awosoga, O., Lee, B. K., y Jackson, A. C. (2020). The effects of perceived gambling availability on problem gambling severity. *Journal of Gambling Studies*, 36(4), 1065-1091. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09930-9>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790-799. <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- Pinto, D., y Correa, C. (2010). Validation of the Brazilian version of the 2007 Youth Risk Behavior Survey. *Revista de Saude Publica*, 44(5).
- Pitt, H., Thomas, S. L., y Bestman, A. (2016). Initiation, influence, and impact: Adolescents and parents discuss the marketing of gambling products during Australian sporting matches. *BMC Public Health*, 16(1), Article 967. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3610-z>
- Reber, A. S. (2012). The EVF Model: A novel framework for understanding gambling and, by extension, poker. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 16(1), 59-76.
- Ren, J., Moberg, K., Scuffham, H., Guan, D., y Asche, C. V. (2019). Long-term effectiveness of a gambling intervention program among children in central Illinois. *PLoS ONE*, 14(2), Article e0212087. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0212087>
- Rial, A., Gómez, P., Isorna, M., Araujo, M., y Varela, J. (2015). PIUS-a: Problematic Internet Use Scale in adolescents. Development and psychometric validation. *Adicciones*, 27, 47-63.
- Rojas-Díaz, J. S., y Yépés-Londoño, J. J. (2022). Panorama de riesgos por el uso de la tecnología en América Latina. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 14(26), e2020. <https://doi.org/10.22430/21457778.2020>
- Romero, S. M., Van den Broucke, S., y Chau, C. (2021). The effectiveness of prevention programs for problematic internet use in adolescents and youths: A systematic review and meta-analysis. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 15(2), Article 10. <https://doi.org/10.5817/CP2021-2-10>
- Rumpf, H. J., Brandt, D., Demetrovics, Z., Billieux, J., Carragher, N., Brand, M., Bowden-Jones, H., Rahimi-Movaghar, A., Assanangkornchai, S., Glavak-Tkalic, R., Borges, G., Lee, H.-K., Rehbein, F., Fineberg, N. A., Mann, K., Potenza, M. N., Stein, D. J., Higuchi, S., King, D., ... Poznyak, V. (2019). Epidemiological challenges in the study of behavioral addictions: A call for high standard methodologies. *Current Addiction Reports*, 6(3), 331-337. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00262-2>
- Ryding, F. C., y Kaye, L. K. (2018). "Internet Addiction": a conceptual minefield. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(1), 225-232. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9811-6>
- Sharma, B., Kim, H. Y., y Nam, E. W. (2018). Effects of school-based health promotion intervention on health behaviors among school adolescents in North Lima and Callao, Peru. *Journal of Lifestyle Medicine*, 8(2), 60-71. <https://doi.org/10.15280/jlm.2018.8.2.60>
- Stiglic, N., y Viner, R. M. (2019). Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: A systematic review of reviews. *BMJ Open*, 9(1), Article e023191. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2018-023191>

- St-Pierre, R. A., Walker, D. M., Derevensky, J., y Gupta, R. (2014). How availability and accessibility of gambling venues influence problem gambling: A review of the literature. *Gaming Law Review and Economics*, 18(2), 150-172. <https://doi.org/10.1089/glre.2014.1824>
- Tanner, J., Drawson, A. S., Mushquash, C. J., Mushquash, A. R., y Mazmanian, D. (2017). Harm reduction in gambling: A systematic review of industry strategies. *Addiction Research & Theory*, 25(6), 485-494. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1310204>
- Throuvala, M. A., Griffiths, M. D., Rennoldson, M., y Kuss, D. J. (2019). School-based prevention for adolescent internet addiction: Prevention is the key. A systematic literature review. *Current Neuropharmacology*, 17(6), 507-525. <https://doi.org/10.2174/1570159x16666180813153806>
- Ukhova, D., Marionneau, V., Volberg, R., y Wardle, H. (2024). The expansion of gambling across the Americas poses risks to mental health and wellbeing. *The Lancet Regional Health - Americas*, 37, Article 100855. <https://doi.org/10.1016/j.lana.2024.100855>
- U.S. Centers for Disease Control and Prevention. (2017). *Youth Risk Behavior Surveillance System (YRBSS) Questionnaires*. <https://www.cdc.gov/yrbs/questionnaires/index.html>
- Vachon, J., Vitaro, F., Wanner, B., y Tremblay, R. E. (2004). Adolescent gambling: relationships with parent gambling and parenting practices.
- Psychology of Addictive Behaviors, 18(4), 398-401. <https://doi.org/10.1037/0893-164X.18.4.398>
- Vieira, J. A. J., de Lima, L. R. A., Silva, D. A. S., y Petroski, E. L. (2018). Effectiveness of a multicomponent intervention on the screen time of Brazilian adolescents: Non-randomized controlled study. *Motriz: Revista de Educação Física*, 24(3), Article e0046_18. <https://doi.org/10.1590/S1980-657420180003E0046-18>
- Villanueva-Blasco, V. J., Eslava, D., Ibor, E., Isorna, M., y Rial-Boubeta, A. (2025). Programas de prevención escolar del uso problemático de Internet, juego problemático y adicción a videojuegos en España: Una revisión sistemática. *Adicciones*, 37(2), 155-172.
- Williams, R. J., West, B. L., y Simpson, R. I. (2012). *Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices*. <http://hdl.handle.net/10133/751>
- World Health Organization. (2013). *Global School-Based Student Health Survey (GSHS), Questionnaire Modules*. WHO.
- World Health Organization. (2019). *International Classification of Diseases 11th Revision*.
- Xiao, L. Y. (2023). Breaking Ban: Belgium's ineffective gambling law regulation of video game loot boxes. *Collabra: Psychology*, 9(1), Article 57641. <https://doi.org/10.1525/collabra.57641>

Financiación: El presente trabajo no recibió financiación específica de agencias del sector público, comercial o de organismos no gubernamentales

Declaración de Consentimiento Informado: No aplicable.

Declaración de Disponibilidad de los Datos: Los datos de este estudio se pueden solicitar al autor de correspondencia sin restricciones indebidas.

Conflicto de Intereses: Los autores declaran que no hay conflicto de intereses.

Anexo 1. Estrategias de Búsqueda

ID	APA PsycINFO (Ovid)	N.º de referencias
Términos de búsqueda		
1	((south adj america) or argentina or bolivia or brazil or chile or colombia or ecuador or (french adj guiana) or (guayana adj francesa) or paraguay or peru or uruguay or venezuela).ab,sh,ti.	26919
2	((caribbean adj region) or (central adj america) or (costa adj rica) or (el adj salvador) or guatemala or honduras or nicaragua or panama or (saint adj barthelemy) or saint martin or (saint adj martin) or (San adj martin) or (san adj Pedro adj y adj miquelon) or (saint adj pierre adj1 miquelon).ab,sh,ti.	3893
3	((latin adj america) or (latin adj american) or mexico).ab,sh,ti.	17180
4	((caribbean adj islands) or cuba or dominican republic or haiti or (puerto adj rico) or martinique or martinica or guadeloupe).ab,sh,ti.	4277
5	((south adj american) or argentinian or bolivian or brazilian or chilean or colombian or ecuadorean or paraguayan or peruvian or uruguayan or venezuelan or mexican).ab,sh,ti.	31477
6	(caribbean or cuban or dominican or (puerto adj rican) or haitian or guianese).ab,sh,ti.	9239
7	((central adj american) or (costa adj rican) or guatemalan or honduran or mexican or nicaraguan or panamanian or salvadoran).ab,sh,ti.	15011
8	1 or 2 or 3 or 4 or 5 or 6 or 7	73818
9	(gambling or videogame* or (“internet” adj (addicti* or “use” or uses or “usage” or “abuse” or “misuse”)) or “gaming” or (social adj1 network*) or (video adj game) or (video adj games).ab,sh,ti.	58698
10	(“online” or “offline” or (on adj line) or (off adj line)).ab,sh,ti.	138437
11	exp Gambling Disorder/ or exp Gambling/	9058
12	exp Computer Games/	10519
13	exp Internet Addiction/	4197
14	exp Online Social Networks/	10138
15	9 or 10 or 11 or 12 or 13 or 14	193010
16	exp School Based Intervention/	24268
17	exp Family Intervention/	4425
18	((“school” or “family” or “community”) adj3 (prevention* or intervention* or environment*).ab,sh,ti.	46808
19	(“school-based” or “family-based” or “community-based”).ab,sh,ti.	57139
20	((prevention adj3 addicti*) or (prevention adj3 addicti*) or (preventing adj3 addicti*) or (preventive adj3 program*) or (prevention adj3 program*).ab,sh,ti.	24502
21	16 or 17 or 18 or 19 or 20	129009
22	8 and 15 and 21	156
23	limit 22 to (english or portuguese or spanish)	154
24	limit 23 to (“column/opinion” or “comment/reply” or editorial or letter)	1
25	23 not 24	153
	Actualización 03 septiembre 2025	164

ID	Cochrane Library (Wiley)	N.º de referencias
Términos de búsqueda		
#1	((“south america” OR argentina OR bolivia OR brazil OR chile OR colombia OR ecuador OR “french guiana” OR “guayana francesa” OR paraguay OR peru OR uruguay OR venezuela):ti,ab,kw	11484
#2	((“caribbean region” OR “central america” OR “costa rica” OR “el salvador” OR guatemala OR honduras OR nicaragua OR panama OR “latin america” OR mexico OR latam):ti,ab,kw	4597
#3	((“caribbean islands” OR cuba OR “dominican republic” OR haiti OR “puerto rico” OR guadalupe OR guadeloupe OR “San Martin” OR martinica OR martinique OR “San Bartolome” OR “saint barthelemy” OR “San Pedro y Miquelon” OR “Saint martin” OR “saint pierre and miquelon” OR “latin american”):ti,ab,kw	2039
#4	((mexican OR “south american” OR argentinian OR bolivian OR brazilian OR chilean OR colombian OR ecuadorean OR paraguayan OR peruvian OR uruguayan OR venezuelan OR “central american” OR “costa rican” OR guianese OR guatemalan OR honduran OR nicaraguan OR panamanian OR salvadoran OR caribbean OR cuban OR “dominican” OR “puerto rican”):ti,ab,kw	6240
#5	#1 OR #2 OR #3 OR #4	19763
#6	(gambling or videogame* or “gaming”):ti,ab,kw	2332
#7	((“internet” AND (addicti* or use or uses or “usage” or “abuse” or “misuse”)):ti,ab,kw	6682
#8	((social NEAR/1 network*) or (video NEAR game) or (video NEAR games)):ti,ab,kw	4931
#9	#6 OR #7 OR #8	12876
#10	((“school” OR “family” OR “community”) NEAR/3 (prevention* OR intervention* OR environment*)):ti,ab,kw	13925
#11	((“school-based” OR “family-based” OR “community-based”):ti,ab,kw	17497
#12	((prevention NEAR/3 addicti*) OR (preventive NEAR/3 addicti*) OR (preventing NEAR/3 addicti*) OR (preventive NEAR/3 program*) OR (prevention NEAR/3 program*) OR (preventing NEAR/3 program*):ti,ab,kw	8807
#13	#10 OR #11 OR #12	32687
#14	#5 AND #9 AND #13	41
	Actualización 03 septiembre 2025	41

Medline y Embase (Ovid)		
ID	Términos de búsqueda	N.º de referencias
1	caribbean region/ or sint maarten/ or central america/ or costa rica/ or el salvador/ or guatemala/ or honduras/ or nicaragua/ or panama/ or latin america/ or south america/ or argentina/ or bolivia/ or brazil/ or chile/ or colombia/ or ecuador/ or french guiana/ or paraguay/ or peru/ or uruguay/ or venezuela/ or mexico/ or "saint pierre and miquelon"/	708846
2	((south adj america) or argentina or bolivia or brazil or chile or colombia or ecuador or (french adj guiana) or (guayana adj francesa) or paraguay or peru or uruguay or venezuela or (saint adj pierre adj2 miquelon) or (San adj Pedro adj y adj Miquelon)).ab,ti.	444453
3	((caribbean adj region) or (central adj america) or (costa adj rica) or (el adj salvador) or guatemala or honduras or nicaragua or panama or (latin adj america) or mexico).ab,ti.	196053
4	(latam or caribbean islands or cuba or dominican republic or guadeloupe or haiti or (puerto adj rico) or (saint adj barthelemy) or (saint adj martin)).ab,ti. or caribbean islands/ or cuba/ or dominican republic/ or guadeloupe/ or haiti/ or puerto rico/ or saint barthelemy/ or saint martin/	63674
5	mexican/ or south american/ or argentinian/ or bolivian/ or brazilian/ or chilean/ or colombian/ or ecuadorean/ or guianese/ or paraguayan/ or peruvian/ or uruguayan/ or venezuelan/	25460
6	central american/ or costa rican/ or guatemalan/ or honduran/ or mexican/ or nicaraguan/ or panamanian/ or salvadoran/	6779
7	caribbean (person)/ or cuban/ or "dominican (dominican republic)"/ or haitian/ or puerto rican/ or guadeloupe/ or martinique/ or saint barthelemy/ or saint martin/	39639
8	((south adj american) or argentinian or bolivian or brazilian or chilean or colombian or ecuadorean or guianese or paraguayan or peruvian or uruguayan or venezuelan or mexican or (latin adj american)).ab,ti.	305321
9	(caribbean or cuban or dominican or haitian or (puerto adj rican)).ab,ti.	61085
10	((central adj american) or (costa adj rican) or guatemalan or honduran or nicaraguan or panamanian or salvadoran).ab,ti.	12345
11	1 or 2 or 3 or 4 or 5 or 6 or 7 or 8 or 9 or 10	1112722
12	internet use/ or ("gambling" or (Video adj Games) or (Internet adj Addiction adj Disorder) or (Online adj Social adj Networking) or (technology adj addiction)).sh. or (gambling or videogame* or ("internet" adj (addicti* or "use" or uses or "usage" or "abuse" or "misuse")) or "gaming" or (social adj1 network*) or (video adj game) or (video adj games)).ti,ab.	109696
13	("online" or "offline").ab,ti.	558167
14	((on adj line) or (off adj line)).ab,ti.	80910
15	12 or 13 or 14	727461
16	(("school" or "family" or "community") adj3 (prevention* or intervention* or environment*)).ab,ti.	106808
17	("school-based" or "family-based" or "community-based").ab,sh,ti.	234352
18	((prevention adj3 addicti*) or (preventive adj3 addicti*) or (preventing adj3 addicti*) or (preventive adj3 program*) or (prevention adj3 program*) or (preventing adj3 program*)).ab,ti.	97202
19	16 or 17 or 18	395438
20	11 and 15 and 19	606
21	remove duplicates from 20	415
22	limit 21 to (conference abstract or conference paper or "conference review" or editorial or letter)	66
23	21 not 22	392
24	remove duplicates from 23	392
25	limit 24 to (english or portuguese or spanish)	387
	Actualización 03 septiembre 2025 Embase	295
	Actualización 03 septiembre 2025 Medline	177

Redalyc.org (Google académico)		
ID	Términos de búsqueda	N.º de referencias
#1	(Prevention OR preventive) AND (addiction OR abuse OR misuse) AND (program OR intervention) AND (school OR family OR community) AND (gambling OR gaming OR videogame OR video game OR internet) site:https://www.redalyc.org/	66
	Actualización 03 septiembre 2025	68

Scopus (Suscripción Fecyt)

ID	Términos de búsqueda	N.º de referencias
1	(TITLE-ABS-KEY (gambling OR videogame* OR ("internet" W/0 (addicti* OR use OR uses OR "usage" OR "abuse" OR "misuse")) OR "gaming" OR (social W/1 network*) OR (video W/0 game) OR (video W/0 games) OR "online" OR "offline" OR "on line" OR "off line")) AND ((TITLE-ABS-KEY (("school" OR "family" OR "community") W/3 (prevention* OR intervention* OR environment*)) OR "school-based" OR "family-based" OR "community-based") OR TITLE-ABS-KEY ((prevention W/3 addicti*) OR (preventive W/3 addicti*) OR (preventing W/3 addicti*) OR (preventive W/3 program*) OR (prevention W/3 program*) OR (preventing W/3 program*))) AND ((TITLE-ABS-KEY ("south america" OR argentina OR bolivia OR brazil OR chile OR colombia OR ecuador OR "french guiana" OR "guayana francesa" OR paraguay OR peru OR uruguay OR venezuela OR "caribbean region" OR "central america" OR "costa rica" OR "el salvador" OR guatemala OR honduras OR nicaragua OR panama OR "latin america" OR mexico OR latam OR "caribbean islands" OR cuba OR "dominican republic" OR haiti OR "puerto rico" OR mexican OR "south american" OR argentinian OR bolivian OR brazilian OR chilean OR colombian OR "costa rican" OR ecuadorean OR paraguayan OR peruvian OR uruguayan OR venezuelan OR "central american" OR guatemalan OR haitian OR honduran OR nicaraguan OR panamanian OR salvadoran OR caribbean OR cuban OR "dominican" OR "puerto rican" OR guadalupe OR guadeloupe OR "San Martín" OR "Saint martin" OR martinica OR martinique OR "saint barthelemy" OR "San Bartolomé" OR "San Pedro y Miquelón" OR "saint pierre and miquelon" OR "latin american")) AND (EXCLUDE (SRCTYPE , "p")) AND (EXCLUDE (LANGUAGE , "French") OR EXCLUDE (LANGUAGE , "Chinese"))	555
Actualización 03 septiembre 2025		598

Web of Science, Clarivate analytics (Suscripción Fecyt)

ID	Términos de búsqueda	N.º de referencias
1	TS=("south america" OR argentina OR bolivia OR brazil OR chile OR colombia OR ecuador OR "french guiana" OR "guayana francesa" OR paraguay OR peru OR uruguay OR venezuela OR "caribbean region" OR "central america" OR "costa rica" OR "el salvador" OR guatemala OR honduras OR nicaragua OR panama OR "latin america" OR mexico OR latam OR "caribbean islands" OR cuba OR "dominican republic" OR haiti OR "puerto rico" OR mexican OR "south american" OR argentinian OR bolivian OR brazilian OR chilean OR colombian OR "costa rican" OR ecuadorean OR paraguayan OR peruvian OR uruguayan OR venezuelan OR "central american" OR guatemalan OR haitian OR honduran OR nicaraguan OR panamanian OR salvadoran OR caribbean OR cuban OR "dominican" OR "puerto rican" OR guadalupe OR guadeloupe OR "San Martín" OR "Saint martin" OR martinica OR martinique OR "saint barthelemy" OR "San Bartolomé" OR "San Pedro y Miquelón" OR "saint pierre and miquelon" OR "latin american") OR TI=("south america" OR argentina OR bolivia OR brazil OR chile OR colombia OR ecuador OR "french guiana" OR "guayana francesa" OR paraguay OR peru OR uruguay OR venezuela OR "caribbean region" OR "central america" OR "costa rica" OR "el salvador" OR guatemala OR honduras OR nicaragua OR panama OR "latin america" OR mexico OR latam OR "caribbean islands" OR cuba OR "dominican republic" OR haiti OR "puerto rico" OR mexican OR "south american" OR argentinian OR bolivian OR brazilian OR chilean OR colombian OR "costa rican" OR ecuadorean OR paraguayan OR peruvian OR uruguayan OR venezuelan OR "central american" OR guatemalan OR haitian OR honduran OR nicaraguan OR panamanian OR salvadoran OR caribbean OR cuban OR "dominican" OR "puerto rican" OR guadalupe OR guadeloupe OR "San Martín" OR "Saint martin" OR martinica OR martinique OR "saint barthelemy" OR "San Bartolomé" OR "San Pedro y Miquelón" OR "saint pierre and miquelon" OR "latin american") Editions: WOS.IC,WOS.CCR,WOS.SCI,WOS.AHCI,WOS.BHCI,WOS.BSCI,WOS.ESCI,WOS.ISTP,WOS.SSCI,WOS.ISSH	1390365
2	(TS=(gambling or videogame* or ("internet" NEAR (addicti* or use or uses or "usage" or "abuse" or "misuse")) or "gaming" OR (social NEAR/1 network*) OR (video NEAR game) OR (video NEAR games) OR "online" OR "offline" OR "on line" OR "off line")) OR TI=(gambling or videogame* or ("internet" NEAR (addicti* or use or uses or "usage" or "abuse" or "misuse")) or "gaming" OR (social NEAR/1 network*) OR (video NEAR game) OR (video NEAR games) OR "online" OR "offline" OR "on line" OR "off line")	1126006
3	(TS=((("school" OR "family" OR "community") NEAR/3 (prevention* OR intervention* OR environment*)) OR "school-based" OR "family-based" OR "community-based")) OR TI=((("school" OR "family" OR "community") NEAR/3 (prevention* OR intervention* OR environment*)) OR "school-based" OR "family-based" OR "community-based")	214897
4	(TS=((prevention NEAR/3 addicti*) or (preventive NEAR/3 addicti*) or (preventing NEAR/3 addicti*) or (preventive NEAR/3 program*) or (prevention NEAR/3 program*) or (preventing NEAR/3 program*))) OR TI=((prevention NEAR/3 addicti*) or (preventive NEAR/3 addicti*) or (preventing NEAR/3 addicti*) or (preventive NEAR/3 program*) or (prevention NEAR/3 program*) or (preventing NEAR/3 program*))	59480
5	#4 OR #3	265788
6	#5 AND #2 AND #1	470
7	#5 AND #2 AND #1 and French or Unspecified (Exclude – Languages) Editions: WOS.IC,WOS.CCR,WOS.SCI,WOS.AHCI,WOS.BHCI,WOS.BSCI,WOS.ESCI,WOS.ISTP,WOS.SSCI,WOS.ISSH	456
Actualización 03 septiembre 2025		478

Scielo, Clarivate analytics (suscripción Fecyt)

ID	Términos de búsqueda	N.º de referencias
1	(TS=(“south america” OR argentina OR bolivia OR brazil OR chile OR colombia OR ecuador OR “french guiana” or “guayana francesa” OR paraguay OR peru OR uruguay OR venezuela OR “caribbean region” OR “central america” OR “costa rica” OR “el salvador” OR guatemala OR honduras OR nicaragua OR panama OR “latin america” OR mexico OR latam OR “caribbean islands” OR cuba OR “dominican republic” OR haiti OR “puerto rico” OR mexican OR “south american” OR argentinian OR bolivian OR brazilian OR chilean OR colombian OR “costa rican” OR ecuadorean OR paraguayan OR peruvian OR uruguayan OR venezuelan OR “central american” OR guatemalan OR haitian OR honduran OR nicaraguan OR panamanian OR salvadoran OR caribbean OR cuban OR “dominican” OR “puerto rican” OR guadalupe OR “San Martín” OR “Saint martin” OR martinica OR martinique OR “saint barthelemy” OR “San Bartolomé” OR “San Pedro y Miquelón” OR “saint pierre and miquelon” OR “latin american”)) OR TI=(“south america” OR argentina OR bolivia OR brazil OR chile OR colombia OR ecuador OR “french guiana” or “guayana francesa” OR paraguay OR peru OR uruguay OR venezuela OR “caribbean region” OR “central america” OR “costa rica” OR “el salvador” OR guatemala OR honduras OR nicaragua OR panama OR “latin america” OR mexico OR latam OR “caribbean islands” OR cuba OR “dominican republic” OR haiti OR “puerto rico” OR mexican OR “south american” OR argentinian OR bolivian OR brazilian OR chilean OR colombian OR “costa rican” OR ecuadorean OR paraguayan OR peruvian OR uruguayan OR venezuelan OR “central american” OR guatemalan OR haitian OR honduran OR nicaraguan OR panamanian OR salvadoran OR caribbean OR cuban OR “dominican” OR “puerto rican” OR guadalupe OR “San Martín” OR “Saint martin” OR martinica OR martinique OR “saint barthelemy” OR “San Bartolomé” OR “San Pedro y Miquelón” OR “saint pierre and miquelon” OR “latin american”)	323139
2	(TS=(gambling or videogame* or (“internet” NEAR (addicti* or use or uses or “usage” or “abuse” or “misuse”))) or “gaming” OR (social NEAR/1 network*) OR (video NEAR game) OR (video NEAR games) OR “online” OR “offline” OR “on line” OR “off line”)) OR TI=(gambling or videogame* or (“internet” NEAR (addicti* or use or uses or “usage” or “abuse” or “misuse”))) or “gaming” OR (social NEAR/1 network*) OR (video NEAR game) OR (video NEAR games) OR “online” OR “offline” OR “on line” OR “off line”)	15529
3	(TS=((“school” OR “family” OR “community”) NEAR/3 (prevention* OR intervention* OR environment*)) OR “school-based” OR “family-based” OR “community-based”)) OR TI=((“school” OR “family” OR “community”) NEAR/3 (prevention* OR intervention* OR environment*)) OR “school-based” OR “family-based” OR “community-based”)	5548
4	(TS=((prevention NEAR/3 addicti*) or (preventive NEAR/3 addicti*) or (preventing NEAR/3 addicti*) or (preventive NEAR/3 program*) or (prevention NEAR/3 program*) or (preventing NEAR/3 program*)) OR TI=((prevention NEAR/3 addicti*) or (preventive NEAR/3 addicti*) or (preventing NEAR/3 addicti*) or (preventive NEAR/3 program*) or (prevention NEAR/3 program*) or (preventing NEAR/3 program*))	2229
5	#4 OR #3	7611
6	#5 AND #2 AND #1	111
	Actualización 03 septiembre 2025	126

Dialnet

ID	Términos de búsqueda	N.º de referencias
1	Titulo: (“Gambling” OR “gaming” OR “videogame*” OR “video game*” OR “Internet Addiction” OR “Internet use*” OR “internet usage” OR “internet abuse” OR “internet misuse” OR “online” OR “offline” OR “on line” OR “off line” OR “social network*”) AND School AND (interventi* OR preventi* OR environment*)	0
2	Titulo: (“Gambling” OR “gaming” OR “videogame*” OR “video game*” OR “Internet Addiction” OR “Internet use*” OR “internet usage” OR “internet abuse” OR “internet misuse” OR “online” OR “offline” OR “on line” OR “off line” OR “social network*”) AND School AND (addicti* OR program*)	0
3	Titulo: (“Gambling” OR “gaming” OR “videogame*” OR “video game*” OR “Internet Addiction” OR “Internet use*” OR “internet usage” OR “internet abuse” OR “internet misuse” OR “online” OR “offline” OR “on line” OR “off line” OR “social network*”) AND Family AND (interventi* OR preventi* OR environment*)	0
4	Titulo: (“Gambling” OR “gaming” OR “videogame*” OR “video game*” OR “Internet Addiction” OR “Internet use*” OR “internet usage” OR “internet abuse” OR “internet misuse” OR “online” OR “offline” OR “on line” OR “off line” OR “social network*”) AND Family AND (addicti* OR program*)	8
5	Titulo: (“Gambling” OR “gaming” OR “videogame*” OR “video game*” OR “Internet Addiction” OR “Internet use*” OR “internet usage” OR “internet abuse” OR “internet misuse” OR “online” OR “offline” OR “on line” OR “off line” OR “social network*”) AND community AND (addicti* OR program*)	3
6	Titulo: (“Gambling” OR “gaming” OR “videogame*” OR “video game*” OR “Internet Addiction” OR “Internet use*” OR “internet usage” OR “internet abuse” OR “internet misuse” OR “online” OR “offline” OR “on line” OR “off line” OR “social network*”) AND community AND (interventi* OR preventi* OR environment*)	9
	Total	20
	Actualización 03 septiembre 2025	23

Anexo 2. Referencias Excluidas

Referencia	Causa de exclusión
Bandeira, A. da S., Silva, K. S., Bastos, J. L. D., Silva, D. A. S., Lopes, A. da S., y Barbosa Filho, V. C. (2020). Psychosocial mediators of screen time reduction after an intervention for students from schools in vulnerable areas: A cluster-randomized controlled trial. <i>Journal of Science and Medicine in Sport</i> , 23(3), 264-269. https://doi.org/10.1016/j.jsams.2019.09.004	Diferente objetivo
Barbosa Filho, V. C., Lopes, A. D. S., Lima, A. B., De Souza, E. A., Gubert, F. D. A., Silva, K. S., Vieira, N. F. C., Trompieri Filho, N., De Araújo, T. S., De Bruin, P. F. C., y Mota, J. (2015). Rationale and methods of a cluster-randomized controlled trial to promote active and healthy lifestyles among Brazilian students: the “Fortaleça sua Saúde” program. <i>BMC Public Health</i> , 15(1), 1212. https://doi.org/10.1186/s12889-015-2543-2	Protocolo
Caro, C., y Plaza, J. (2016). Intervención educativa familiar y terapia sistémica en la adicción adolescentes a internet: Fundamentación teórica. <i>Revista Española de Orientación y Psicopedagogía</i> , 27(1), 99-113.	Artículo teórico
Espinel González, S. P., y Leguizamón González, M. C. (2022). Adicción a Internet en tiempos de COVID-19. Programa de prevención. <i>Revista Virtual Universidad Católica Del Norte</i> , 67, 191-216. https://doi.org/10.35575/rvucn.n67a8	Ausencia de resultados cuantitativos
Knebel, M. T. G., Borgatto, A. F., Lopes, M. V. V., dos Santos, P. C., Matias, T. S., Narciso, F. V., y Silva, K. S. (2020). Mediating role of screen media use on adolescents' total sleep time: A cluster-randomized controlled trial for physical activity and sedentary behaviour. <i>Child: Care, Health and Development</i> , 46(3), 381-389. https://doi.org/10.1111/cch.12755	Diferente objetivo
Magis-Weinberg, L. (2021). Digital citizenship under lockdown: promoting the healthy use of technology for adolescents growing-up in Perú during COVID-19. <i>Journal of Children and Media</i> , 15(1), 77-80. https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1858910	Artículo teórico
Orte, C., Valero, M., Vives, M., y Amer, J. (2025). El impacto del Programa de Competencia Familiar (PCF-AFFECT) en las trayectorias de uso problemático de internet en adolescentes vulnerables. <i>Educar</i> , 61(1), 107-124. https://doi.org/10.5565/rev/educar.2114	Diferente localización
Re, T. S., Bragazzi, N. L., Covelli, M., Poli, D., Dalpiaz, C., Benevene, P., y Zerbetto, R. (2019). Outcomes evaluation of Orthos: An intensive residential program for gambling addiction treatment. <i>International Journal of Developmental and Educational Psychology</i> , 1(1), 269-276.	Diferente localización