

13.

USO PROBLEMÁTICO DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ADOLESCENTES DE PIÑAS, ECUADOR

Carmen Delia Sánchez León

(cdsanchez@utpl.edu.ec)

Universidad Técnica Particular de Loja

Loja-Ecuador

Resumen

La gran demanda, el fácil acceso y el tiempo que dedican hoy en día los adolescentes al uso de videojuegos, está repercutiendo negativamente en su vida cotidiana; ámbitos como el académico se ven involucrados significativamente con esta forma de entretenimiento. El presente estudio sobre el uso problemático de los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de los adolescentes del cantón Piñas de la Provincia de el Oro, Ecuador, tuvo como objetivo, establecer el uso problemático de los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico. La muestra con la que se trabajó fue de 100 adolescentes (42 hombres y 58 mujeres), en edades comprendidas de 15 y 17 años. Para esta investigación se emplearon métodos como el científico, deductivo, inductivo, analítico y estadístico; y técnicas como la encuesta, revisión bibliográfica y recolección de datos. De igual forma se aplicaron tres instrumentos, el cuestionario sociodemográfico Ad Hoc, el cuestionario de uso de las TIC y el Test IGD-20 de (Fuster et al., 2016). Los resultados encontrados en esta investigación, señalan que no hay una relación estadísticamente significativa entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico ($r = -.364$; $p = 100$), sin embargo, al ser una relación inversamente proporcional, se determina que un mayor uso de videojuegos, está asociado con un bajo rendimiento académico.

Palabras Claves: Adolescentes, videojuegos, uso problemático, rendimiento académico, TIC.

Summary

The great demand, the easy access and the time that adolescents dedicate today to the use of video games is having a negative impact on their daily lives; areas such as academia are significantly involved with this form of entertainment. The objective of this study on the problematic use of video games and its impact on the academic performance of adolescents in the Piñas canton of the Province of El Oro, Ecuador, was to establish the problematic use of video games and its impact on academic performance. The sample with which we worked was 100 adolescents (42 men and 58 women), aged between 15 and 17 years. For this investigation, methods such as scientific, deductive, inductive, analytical and statistical were used; and techniques such as the survey, literature review and data collection. Similarly, three instruments were applied, the Ad Hoc sociodemographic questionnaire, the ICT use questionnaire and the IGD-20 Test (Fuster et al., 2016). The results found in this research indicate that there is no statistically significant relationship between the use of video games and academic performance ($r = -.364$; $p=100$), however, being an inversely proportional relationship, it is determined that greater use of video games is associated with poor academic performance.

Keywords: Adolescents, video games, problematic use, academic performance, ICT.

1. Introducción

En las últimas décadas, nuestra sociedad se ha visto envuelta en grandes avances, sobre todo a nivel tecnológico, estos cambios se reflejan especialmente en los videojuegos, los cuales, a través de sus transformaciones, han adquirido una notable importancia en lo social, cultural y económico, dichos avances a nivel tecnológico, están teniendo una influencia significativa en diversas áreas de la actividad humana, y su uso es cada vez más frecuente, con especial énfasis en la población adolescente.

El uso de videojuegos se ha convertido en una de las formas de entretenimiento y ocio más relevantes en los seres humanos, especialmente para los adolescentes, haciendo que surjan diversas incógnitas sobre las consecuencias que pueden llegar a generar si no se les da un adecuado uso, por lo tanto, resulta de gran importancia conocer cuál es la incidencia que tiene el uso problemático de los videojuegos, en el rendimiento académico.

Autores como Andrade et al. (2019) mencionan que la gran demanda existente en la actualidad, el fácil acceso y la cantidad de tiempo dedicada a los videojuegos por parte de los adolescentes, están causando ciertas consecuencias en diversos niveles que engloban a los adolescentes, llegando a considerarse hoy en día como un problema social.

De igual forma, en investigaciones relacionadas a estas problemáticas, están los aportes de (Andrade et al., 2019; Gairín & Mercader, 2018; Guerrero, 2018; Muñoz et al., 2014) donde se destaca la influencia que tienen los videojuegos en la vida de los adolescentes, que está generando repercusiones negativas en diversos ámbitos de su vida, entre ellos el académico.

Teniendo en consideración este contexto y por supuesto el amplio respaldo teórico, nos dirige e impulsa a estudiar el uso problemático de los videojuegos y determinar cuál es su influencia en el rendimiento académico de los adolescentes del Cantón Piñas de la Provincia de El Oro, Ecuador, permitiéndonos recopilar y extraer importantes conclusiones sobre esta temática, poco estudiada en nuestro país.

2. Revisión de la literatura

Cuando se habla de adicción, es inevitable relacionarla con el consumo de algún tipo de sustancia, pero en tiempos actuales, dicha conceptualización se ha visto envuelta en diversos cambios e interpretaciones, es así que, diversos autores han intentado dar un concepto que englobe todo lo que significa el término “adicción”

La historia de las adicciones, ha estado notoriamente relacionada con la historia del hombre, conductas como fumar, beber alcohol, mascar hojas de coca y esnifar preparados psicoactivos (cocaína, heroína, LSD), se han destacado como las principales formas de adicción, pero con el pasar del tiempo, han ido apareciendo nuevas formas de adicciones, entre las que se destacan, la adicción al internet, al teléfono móvil, al sexo, a las compras, entre otras (Becoña y Oblitas, 2002).

Las adicciones a sustancias con frecuencia van acompañadas de otros trastornos de conducta que configuran una problemática social. Otras en cambio, no son sancionadas con igual severidad (por ejemplo, el juego o el uso de recursos electrónicos), pero pueden suponer la cronificación de hábitos arraigados, y en

ocasiones destructivos, en la medida en que el sujeto se muestre incapaz de controlarlo (Pedrero, 2010).

En la actualidad, las adicciones sin sustancias, se las conoce como adicciones conductuales, en las cuales no existe una sustancia psicoactiva, sino una conducta que genera una adicción, basándose en la intensidad, frecuencia y uso de la misma, creando un cierto grado de interferencia en las relaciones familiares, laborales y sociales de las personas implicadas (Mora et al., 2015).

A medida que ha transcurrido el tiempo, las adicciones han ido ganando cada vez más espacio en la sociedad actual, convirtiéndose en una amenaza constante para el ser humano. Hoy en día, las adicciones ya no están netamente ligadas al consumo de sustancias, sino que, ciertas conductas como el sexo, el juego, las compras, el uso de internet, pueden también desencadenar repercusiones negativas para el individuo. En el pasado, hablar de conductas adictivas estaba estrechamente ligado al consumo de sustancias (drogas), pero hoy en día, dicha relación se encuentra en un limbo científico, ya que resulta difícil discernir entre conductas, en principio “normales” y patológicas que se consideran adictivas.

El concepto de “adicciones comportamentales” se le atribuye a Marks (1990) (como se citó en Pedredo et al., 2018) el cual las definió como:

Un grupo de conductas que se caracterizan por una necesidad reiterada de involucrarse en comportamientos con consecuencias negativas conocidas, desarrollando cadenas comportamentales que generan tensión y fases recurrentes de urgencia hasta que se completan, que configuran un síndrome que se activa mediante señales externas e internas, y que implican, en último término, una dificultad en el funcionamiento cotidiano. (p. 20)

Por su parte, Becoña y Oblitas (2002) argumentan que dichas conductas están basadas en el concepto de dependencia, es decir, que el uso de sustancias (drogas) tiende a generar una dependencia en el individuo, pero tiempo después se descubrió que existen conductas que sin haber sustancia de por medio, tienden a generar una dependencia.

Así mismo, Cía (2014) recalca que cuando la adicción conductual avanza, los comportamientos se vuelven automáticos y vienen determinados por emociones,

impulsos y poco control cognitivo, desencadenando en la búsqueda de gratificación inmediata por parte del adicto, sin percatarse del daño que le genera dicha conducta. Según autores como (Cía, 2014; Grattan et al., 2016) resaltan que las etapas con mayor predisposición a desarrollar conductas adictivas, son la adolescencia y la edad adulta, principalmente porque el individuo se encuentra en un periodo vulnerable, además, señalan que las conductas más comunes son: la adicción a internet y las nuevas tecnologías virtuales, adicción al trabajo, la ludopatía o juego patológico, entre otras.

En la actualidad se ha determinado que las adicciones ya no están limitadas netamente al consumo incontrolado de sustancias, debido a que existen otros hábitos y conductas que el individuo los percibe como inofensivos e irrelevantes, pero no está consciente que dichos comportamientos pueden volverse adictivos e interferir de forma negativa y significativa en los distintos ámbitos de su vida, generalmente los más afectados son el ámbito personal, social y académico, y en ciertas ocasiones, el laboral.

Desde los años 40 aproximadamente, los videojuegos han estado presentes en la vida del ser humano, estas formas de entretenimiento en primera instancia surgieron como una simple forma de pasatiempo para estudiantes de ingeniería que buscaban de una u otra forma ocupar su tiempo libre, sin estar conscientes que años más tarde, dicha búsqueda se convertiría en la industria de ocio más grande a nivel mundial.

Autores como Frasca (2001) resaltan que los videojuegos “incluyen cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red” (p. 4).

Por su parte, Zyda (2005) los define como “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento” (p. 25). De igual manera, Aarseth (2007) resalta que los videojuegos “están formados por contenido artístico no efímero (palabras, sonidos e imágenes almacenados), que los acercan mucho más al objeto ideal de las humanidades, la obra de arte” (p. 5).

Finalmente, Chalco (2018) recopila en su definición parte de los enunciados anteriores y conceptualiza a los videojuegos como un tipo de tecnología en el cual se convergen diferentes factores (sonidos, gráficos o texto), los cuales están regidos por un conjunto de reglas que ayudan al jugador a una mayor interacción con el videojuego.

Actualmente, el mundo de los videojuegos se viene desarrollando de manera muy acelerada, los videojuegos han ido desarrollándose a medida que las tecnologías lo han hecho, dichas formas de entretenimiento han ido ganando cada vez más y más adeptos, generando que los creadores de contenido para este tipo de tecnologías, se encuentren en constante búsqueda de herramientas informáticas que permitan brindarles a los usuarios, una mejor experiencia.

En las últimas décadas nuestra sociedad se ha visto envuelta en grandes avances, sobre todo a nivel tecnológico. Estos cambios se reflejan especialmente en los videojuegos, los cuales han adquirido una notable importancia en los ámbito social, cultural y económico, siendo cada vez más frecuentes en la población adolescente.

La gran demanda existente en la actualidad, el fácil acceso y la cantidad de tiempo dedicada a los videojuegos por parte de los adolescentes, están causando ciertas consecuencias no favorables por el uso excesivo, considerándolo hoy en día como un problema social (Andrade et al., 2019). Por su parte, Ameneiros & Ricoy (2015) afirman que en cierta forma los videojuegos “atrapan” a los usuarios/as, en particular a los adolescentes, principalmente por ser una población de alta vulnerabilidad, la misma que aún se encuentra en la búsqueda de su identidad, tanto personal, como social.

Sin duda alguna, el uso problemático de videojuegos, se ha convertido en una de las condiciones merecedoras de más estudio dentro del manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (DSM-5; APA, 2013), los mismos que los definen como:

Uso persistente y recurrente de internet para participar en juegos, a menudo con otros jugadores, que lleva a afectación clínicamente significativa o malestar, cumpliendo 5 o más de los siguientes criterios, en un periodo de 12

meses: preocupación, síndrome de abstinencia, tolerancia, pérdida de interés, intentos sin éxito de controlar el juego, uso continuado a pesar de tener conocimiento de sus problemas psicosociales, decepción, evitación y conflicto, en los ámbitos personales, laborales o académicos (p. 795).

Para autores como (Garrido, 2013; Lancheros et al., 2014) los videojuegos se han posicionado como una de las principales formas de entretenimiento para los seres humanos, especialmente para los adolescentes, convirtiéndose en su principal medio de ocio, provocando que surjan diversos cuestionamientos sobre sus consecuencias en el desarrollo de quienes los utilizan.

Finalmente, cabe tener en cuenta que, la influencia generada por el uso de videojuegos en los adolescentes, depende en gran medida de diversos factores, los cuales, si no son controlados a tiempo, pueden influir negativamente en el desarrollo óptimo del individuo, creando problemas a nivel personal, que luego tendrán influencia en los demás ámbitos de desarrollo de la persona, como podría ser en el rendimiento académico.

Para comprender de mejor forma, el rendimiento académico a lo largo de los años, se ha ido convirtiendo en un tema de gran interés para diversas áreas del conocimiento, teniendo como principales objetivos, conocer cuáles son los factores que influyen en el mismo y así, determinar por qué el rendimiento puede ser adecuado o deficitario. Debido a la gran multidimensionalidad y a la cantidad de definiciones asociadas al rendimiento académico, es imposible quedarnos con una sola conceptualización de este.

Debemos tener en cuenta que, para intentar conceptualizar al rendimiento académico, es necesario abarcar diversos aspectos y no solo el desempeño individual del alumno, sino también, la influencia que genera el grupo de pares, el salón de clases o el mismo contexto escolar (Chong, 2017).

Fortaleza (1975) citado en García et al. (2000) menciona que el rendimiento académico desde un enfoque multidisciplinar, puede ser definido como: “la productividad del sujeto, el producto final de la aplicación de su esfuerzo, matizado

por sus actividades, rasgos y la percepción más o menos correcta de los cometidos asignados” (p. 248).

Por su parte, Chadwick (1979) lo define como la expresión de las capacidades, aptitudes y características psicológicas del alumno que se desarrollan a través de un proceso denominado enseñanza-aprendizaje, que le ayudan a lograr un nivel de funcionamiento y éxito académico en el transcurso de un periodo o semestre, el cual se sintetiza en un cuantitativo final por parte de un evaluador de dicho proceso.

De igual forma, en la definición propuesta por García Jiménez et al. (2000) afirman que: “El rendimiento académico se concibe como un constructo en el que no sólo se contemplan las aptitudes y la motivación del alumno, sino también, otras variables interviniéntes como los aspectos docentes, la relación profesor-alumno, el entorno familiar, etc.” (p. 248).

Así mismo, Navarro (2003) en su artículo sobre el rendimiento académico, conceptualizó al mismo como: “constructo susceptible de adoptar valores cuantitativos y cualitativos, a través de los cuales existe una aproximación a la evidencia y dimensión del perfil de habilidades, conocimientos, actitudes y valores desarrollados por el alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje” (p.12).

En la misma línea, Martínez (2007) tomando en consideración el resultado final de la enseñanza por parte del profesorado y el aprendizaje del alumnado, argumenta que el rendimiento académico es: “el producto que da el alumnado en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares” (p. 34).

Diversas son las definiciones que han ido surgiendo a lo largo de los años, con el propósito de explicar qué es rendimiento académico; pero como hemos visto, la mayoría de estas conceptualizaciones comparten en gran medida el mismo significado, dándonos a entender que el rendimiento académico es el vínculo entre enseñanza-aprendizaje que tiene como propósito ayudar al alumnado a alcanzar un nivel de funcionamiento óptimo en diversas áreas, teniendo en consideración su desarrollo y madurez, tanto biológica, como psicológica.

En los últimos años dentro de los contextos educativos, ha existido un interés notable para intentar comprender los factores que influyen en el desempeño académico del estudiante y cómo éste, se relaciona con su desarrollo integral.

Durante el recorrido que realiza el adolescente dentro del ámbito educativo, su rendimiento puede verse afectado por una serie de factores relacionados con su entorno que pueden influir y desencadenar en un fracaso en dicho ámbito. Autores como Tedesco y López (2004, como se citó en Gaxiola et al., 2012) mencionan que: "La educación formal impartida en las escuelas, es de gran importancia en la adolescencia, debido a que permanecer dentro de una institución educativa durante esta etapa, influye en el proceso de desarrollo y en el futuro"(p. 50).

Autores como Lamas (2015) destacan la influencia que tiene el periodo de la adolescencia en el rendimiento académico y argumenta que:

Durante la adolescencia acontecen notables transformaciones físicas y psicológicas, especialmente en la personalidad, que pueden afectar el rendimiento escolar. Los profesores han de estar preparados para canalizar positivamente estos cambios que, de otro modo, pueden adoptar un rumbo mórbido. De igual manera, hay que apostar por interacciones y metodologías didácticas flexibles, susceptibles de adaptación a alumnos con personalidades muy distintas. (p. 319)

Como se ha mencionado, la adolescencia al considerarse una etapa de constantes cambios en diversos aspectos de la vida del individuo, provocando que él mismo experimente cierto tipo de repercusiones en distintos ámbitos de su vida, siendo el educativo, uno de ellos. Haciendo énfasis en el desarrollo físico, el adolescente sufre alteraciones por el mismo esfuerzo físico que le provocan cambios de esta etapa, resultándole difícil adaptarse a nuevos horarios y rutinas que a la par termina por repercutir en el ámbito académico. Así mismo, en el desarrollo emocional, las constantes fluctuaciones en el estado de ánimo, generan una inestabilidad, ocasionando que descuiden de cierta forma, la parte académica. Finalmente, el entorno social y las relaciones familiares que a esta edad son tensas, también tendrán efecto negativo en el ambiente educativo del individuo.

3. Metodología

El diseño de la investigación, fue de tipo exploratorio, descriptivo, transversal y correlacional. En el presente estudio se utilizó un diseño **exploratorio**, el cual nos permitió examinar o explorar un tema de investigación poco investigado, lo cual conlleva a familiarizarnos con temas que son relativamente desconocidos o poco estudiados, además de identificar conceptos promisorios, e incluso relaciones entre ellos (Cazau, 2006), es decir, se utiliza para familiarizarse con el estudio del uso problemático de los videojuegos y el rendimiento académico.

Así mismo, este estudio fue de tipo **descriptivo**, según Hernández et al. (2010) aquí se: “Busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 85). Por consiguiente, a través de esta investigación se pudo medir, analizar y caracterizar el uso problemático de los videojuegos y su relación con el rendimiento académico, ya sea de manera individual o conjunta.

Por otro lado, esta investigación fue de **tipo transversal**, pues se realizó una única recolección de información, en un momento dado, con el propósito de describir variables y analizar la incidencia y su interrelación (Hernández et al., 2010).

Por último, fue de tipo **correlacional**, porque nos permitió “conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables, en un contexto en particular” (Hernández et al., 2010, p. 81). Por consiguiente, se pretende identificar si existe o no relación entre las variables; uso problemático de los videojuegos y el rendimiento académico.

En este estudio se realizó una búsqueda exhaustiva sobre investigaciones relacionadas con el uso de videojuegos y el rendimiento académico.

En el desarrollo de la investigación, se realizó el estudio de campo, para lo cual se levantó la información necesaria mediante la aplicación del Cuestionario AD-HOC para factores psicosociales (ficha sociodemográfica); cuestionario de uso de tecnologías de la información y la comunicación-videojuegos (TIC); y, el cuestionario The Internet Gaming Disorder Test (IGD-20 Test) (La prueba del trastorno de los juegos de Internet) a 100 adolescentes de una institución fiscal del Cantón Piñas, Provincia de el Oro, Ecuador.

4. Análisis de datos

Tabla 1

Ficha sociodemográfica (datos personales de los participantes)

Variable	N	Porcentaje
Edad		
15 años	50	50,0
16 años	37	37,0
17 años	13	13,0
Media	15,63	
DT	,706	
Género		
Masculino	42	42,0
Femenino	58	58,0
Nivel socioeconómico		
Alto	5	5,0
Medio	92	92,0
Bajo	3	3,0
Sector donde vive		
Urbano	87	87,0
Rural	13	13,0

Nota: Cuestionario sociodemográfico (datos personales de los participantes)

Elaboración: Sánchez, C. (2022)

Para la obtención de los resultados mostrados con anterioridad, se aplicó el cuestionario sociodemográfico Ad Hoc, el cual indica que la edad media de los investigados, es de 15,63 años, tomando en consideración que la edad mínima de los evaluados fue de 15 años y la máxima de 17 años. Otra característica es el género, conformado por un porcentaje masculino (42,0%) y femenino (58,0%), existiendo una mayor participación del sexo femenino en la muestra de investigados, lo que a su vez se justifica con los datos proporcionados por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa, el cual indica que existen más mujeres que hombres matriculadas dentro de las instituciones educativas, a nivel nacional (INEVAL, 2018).

Respecto al nivel socioeconómico, la mayoría de los investigados, indica tener un nivel socioeconómico medio ($N=92$) y solamente el 5% y 3%, contestó tener un nivel alto y bajo, respectivamente. De acuerdo con los datos arrojados en el informe del

INEVAL, del año 2018 en la provincia de El Oro, la mayoría de los estudiantes proviene de un nivel socioeconómico medio.

Finalmente, era necesario conocer el sector donde habitan los investigados, dando como resultado que el 87% viven en el sector urbano y solamente el 17% responde que vive en el sector rural, datos que se asemejan a los arrojados por el informe del Instituto Nacional de Evaluación Educativa, el cual indica que las instituciones educativas asentadas en áreas urbanas, concentran un mayor nivel de estudiantes a nivel nacional con un 76,3% y las rurales con un 23,7% restante (INEVAL, 2018).

Tabla 2

Ficha sociodemográfica (datos sobre el rendimiento académico)

Promedio general del último año aprobado	N	Porcentaje
Media	8,6	
Máximo	7,0	
Mínimo	9,9	
¿Has repetido algún año del colegio?		
Si	14	14,0
No	86	86,0
¿Cuántas veces perdió el año?		
Una vez	11	11,0
Dos veces	1	1,0
Ninguna vez	87	87,0
No respondieron	1	1,0
Años perdidos en el Colegio		
Octavo	1	1,0
Noveno	2	2,0
Décimo	1	1,0
Primero de Bachillerato	3	3,0
Segundo de Bachillerato	3	3,0
Octavo y Noveno	1	1,0
No repitieron el año	87	87,0
No contestaron	2	2,0
Total	100	

Nota: Cuestionario sociodemográfico (Promedio obtenido en el último año)

Elaboración: Sánchez, C. (2022)

Respecto a la información proporcionada por el Cuestionario Sociodemográfico Ad Hoc, tomando en consideración la variable de rendimiento académico, se determinó que la media de notas de los evaluados, respecto al promedio general del último año

aprobado, fue 8,6/10, siendo la nota mínima 7,0/10 y la máxima 9.9/10. Haciendo énfasis en la media de notas del último año aprobado y comparándola con la Escala de Calificaciones propuesta en el Art. 194 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de Ecuador (LOEI), los investigados alcanzan los aprendizajes requeridos, es decir, que se encuentran en un nivel satisfactorio, datos que permitió cumplir con el objetivo específico, el cual tiene como propósito identificar el nivel de rendimiento académico de los adolescentes del cantón Piñas de la Provincia de El Oro, Ecuador.

En relación con la pregunta, si han repetido algún año en el colegio, el 86% de los evaluados, manifestó no haber repetido, y un considerable 14%, dijo que si había repetido el año, de igual forma el 11% de los evaluados perdieron una vez el año y el 1% perdió el año dos veces, así mismo, según los resultados de la investigación, los años donde se produce una mayor pérdida son en el primero y segundo año de bachillerato. Tomando en consideración los resultados de la investigación y haciendo una comparación con los descritos en el informe del año 2018 del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2018), la prevalencia de perdidos de año dentro de esta institución educativa, es relativamente alta, en comparación a otras instituciones de la Provincia de El Oro. Varios autores como Lamas (2015) reconocen que la etapa de la adolescencia, al considerarse un periodo de notables cambios físicos y psicológicos, llegan a afectar de forma significativa el rendimiento académico, llevando al adolescente a abandonar sus estudios, o no encontrarle ningún sentido al mismo.

Tabla 3

Cuestionario del uso de la tecnología de la información y la comunicación (TIC)
Videojuegos.

Datos del acceso a una consola de videojuegos y desde que edad la tiene

	N	Porcentaje
Tienes consola en casa		
Si	38	38,0
No	62	62,0
Desde que edad tienen consola		
1 año	1	2,6
3 años	1	2,6
6 años	2	5,3
7 años	2	5,3
8 años	1	2,6
9 años	1	2,6
10 años	5	13,2
11 años	3	7,9
12 años	8	21,1
13 años	1	2,6
14 años	7	18,4
15 años	4	10,5
16 años	2	5,3
Total	38	100
No tienen consola	62	
Total	100	

Nota: Cuestionario del uso de las TIC (Videojuegos)

Elaboración: Sánchez, C. (2022)

Como se puede observar en la tabla 3, en relación al uso de videojuegos, el 38% de los evaluados, contestó que si tiene acceso a una consola (PlayStation, X-Box, Nintendo, etc.), mientras que el 62%, manifestó no tenerlo. Por otro lado, también se cuestionó la edad de acceso a dichas consolas, donde se destaca una tendencia de acceso hacia los 12 años (21,1%) y 14 años (18,4%), lo que significa que los evaluados, tienen acceso con más frecuencia durante la adolescencia, datos que se asemejan a las investigaciones realizadas por (Oflu & Yalcin, 2019; Pontes et al., 2016) donde la edad promedio de acceso, bordeaba los 12 años de edad .

Tabla 4**Horas laborales que dedican los evaluados a los videojuegos**

Horas en días laborales, que dedican a jugar videojuegos	N	Porcentaje
1 hora	14	35,0%
2 horas	10	25,0%
3 horas	11	27,5%
4 horas	1	2,5%
5 horas	1	2,5%
6 horas	1	2,5%
8 horas	1	2,5%
11 horas	1	2,5%
Total	40	100%
No juegan	60	

Nota: Cuestionario del uso de las TIC (Videojuegos)

Elaboración: Sánchez, C. (2022)

En tabla 4, se evidencian las horas laborales que los evaluados dedican a los videojuegos, dando como resultado que el tiempo que dedican los investigados al uso de videojuegos, es de 1 a 3 horas aproximadamente, por lo tanto, se asume que juegan un promedio de 1 hora y 30 minutos, en días laborales, es decir, de lunes a viernes. Dicha tendencia de horas dedicadas al uso de videojuegos, se asemejan a los resultados encontrados en las investigaciones de (Guerrero, 2018; Muñoz et al., 2014; Valencia et al., 2014), donde el promedio de horas fue relativamente igual al encontrado en la presente investigación.

Tabla 5**Horas en días festivos o fines de semana que dedican a jugar videojuegos**

Horas en días festivos o fines de semana que dedican a jugar videojuegos	N	Porcentaje
1 hora	4	10,8%

2 horas	11	29,7%
3 horas	10	27,0%
4 horas	5	13,5%
5 horas	3	8,1%
6 horas	3	8,1%
8 horas	1	2,7%
Total	37	100%
No juegan	63	

Nota: Cuestionario del uso de las TIC (Videojuegos)

Elaboración: Sánchez, C. (2022)

De acuerdo con la información proporcionada en la tabla 6, se observa que los evaluados dedican un promedio de 2 a 3 horas aproximadamente a jugar videojuegos en días festivos o fines de semana, los mismos que pueden ser sábados o domingos o feriados, haciendo una comparación con la tabla anterior, podemos determinar que el uso de videojuegos aumenta levemente durante los fines de semana, estos datos se asemejan a los encontrados en la investigación de (Gairín & Mercader, 2018; Oliva García et al., 2017) en adolescentes españoles, donde el porcentaje de uso, bordeaba las 3 horas.

Tabla 7

Control parental de uso de consolas (PlayStation, X-Box, Nintendo) y que otras tienen para jugar

¿Tus padres controlan el tiempo que usas la consola de videojuegos?	N	%
Si	23	25,0%
No	69	75,0%
Total	92	100%
Perdidos	8	
¿Qué otra tiene para jugar? Pc (Computadora)		
Si	28	28,0
No	72	72,0

Total	100	
¿Qué otra tiene para jugar? Celular		
Si	79	79,0
No	21	21,0
Total	100	

Nota: Cuestionario del uso de las TIC (Videojuegos)

Elaboración: Sánchez, C. (2022)

Siguiendo con el Cuestionario del uso de las TIC, relacionado a videojuegos, en su apartado sobre el control parental, se puede observar que (N=69) de los evaluados, no percibe algún tipo de control por parte de sus progenitores, mientras que solamente el (N=23) si percibe, es decir, 69 de los 100 evaluados, no es controlado al momento de jugar videojuegos. Este elevado porcentaje, es similar al encontrado en la investigación de (Muñoz et al., 2014), donde se determinó que este escaso control parental, se debe principalmente a la edad de los adolescentes, es decir, a mayor edad, menos control por parte de los padres. Por otro lado, se cuestionó qué otras opciones tienen los evaluados para jugar videojuegos en caso de no tener precisamente una consola (PlayStation, X-Box, Nintendo, etc.), dando como resultado que la opción celular, con un 79,0% es la más utilizada para realizar este tipo de actividad, autores como (del Barrio, 2014) argumentan que la facilidad de acceso a un smartphone (celular) permite que los adolescentes adquieran videojuegos de buena calidad y ya no sea tan necesario una consola.

Tabla 8

Jugar en ciber cafés y en sitios de videojuegos

	N	%
¿Juegas a través de la computadora en ciber cafés?		
Si	4	4,0%
No	96	96,0%
¿Cuántas horas juegas en los ciber cafés?		
1 Hora	1	1,0%
2 horas	4	4,0%
No juegan	95	95,0%
Total	100	100,0%

¿Juegas a través de consolas en sitios de videojuegos?

Si	20	20,0%
No	80	80,0%

¿Cuántas horas pasas en sitios donde alquilan videojuegos?

1 hora	9	42,9%
2 horas	5	23,8%
3 horas	2	9,5%
4 horas	4	19,0%
5 horas	1	4,8%
Total	21	100,0%
No juegan	79	
Total	100	

Nota: Cuestionario del uso de las TIC (Videojuegos)

Elaboración: Sánchez, C. (2022)

En la tabla 8, se proporciona información sobre dónde habitualmente los evaluados juegan a videojuegos, y con qué frecuencia lo hacen; dando como resultado que solamente el 4,0% de los evaluados, juega a través de una computadora en ciber cafés, con un promedio de 1 hora. Se asume que estos porcentajes bajos se deben al fácil acceso que tienen hoy en día los adolescentes dentro del hogar.

Por otro lado, en relación con la pregunta ¿juegas a través de consolas en sitios de videojuegos?, el 20% de los evaluados, manifestó que si juegan en estos sitios, con un promedio de 1 a 3 horas aproximadamente, siendo relativamente similar a lo encontrado en la investigación de (Gairín & Mercader, 2018)

Tabla 9

The Internet Gaming Disorder Test (IGD-20 Test) (La prueba del trastorno de los juegos de Internet)

	N	Porcentaje
Uso NO problemático de los videojuegos	98	92,0%
Uso problemático de los videojuegos	2	2,0%
Total	100	

Nota: Test Internet Gaming Disorder IGD-20 (La prueba del trastorno de los juegos de internet)

Elaboración: Sánchez, C. (2022)

Respecto a la información proporcionada en la tabla 9, se evidenció que casi la totalidad de los evaluados (98,0%) no presenta uso problemático, y solamente el (2,0%) presentó uso problemático. Tomando en consideración estos datos, se evidencia que la prevalencia del uso problemático de videojuegos, es muy baja, estos resultados se asemejan a los encontrados en las investigaciones de (Andrade et al., 2019), en adolescentes ecuatorianos, y de igual manera en los estudios de (Rehbein et al., 2010) en adolescentes alemanes.

Tabla 10

Prueba r de Pearson entre el promedio del último año aprobado y la prueba de uso de videojuegos (IGD-20)

Correlaciones (Rendimiento académico y prueba IGD-20)

Promedio obtenido en el último año	Correlación de Pearson Sig. Bilateral N	Total, de prueba de uso de videojuegos (IGD-20)	Promedio obtenido en el último año	Total, de prueba de uso de videojuegos (IGD-20)
			1	-,364** ,000
			100	100
Total, de prueba de uso de videojuegos (IGD-20)	Correlación de Pearson Sig. Bilateral N		-,364** ,000	1
			100	100

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Elaboración: Sánchez, C. (2022)

En relación a la información proporcionada en la tabla 10, se evidencia que no existe una relación estadísticamente significativa entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico de los adolescentes evaluados ($r= -.364$; $p=100$), sin embargo, según estos datos, la relación es inversamente proporcional, es decir, que un mayor uso de videojuegos, está asociado con el bajo rendimiento académico, según autores como (Castells y Bofarull, 2002; Bringas, Rodríguez y Herrero, 2008,

como se citó en Badia et al., 2015), el rendimiento académico puede verse afectado por diversos factores, no solo por el tiempo que le dedican o por el coeficiente intelectual de los adolescentes, sino también, por otras actividades, como el uso de videojuegos y TIC, en general (Carbonell et al., 2012; Díaz et al., 2019)

4. Conclusiones

El Cuestionario Sociodemográfico Ad Hoc, permitió conocer y evaluar el entorno inmediato como, la edad, nivel socioeconómico, género, sector de donde provienen y el rendimiento académico de los adolescentes del Cantón Piñas, Ecuador. Esta información señala que el género femenino predomina sobre el masculino, así mismo este cuestionario, permitió conocer que los adolescentes según el promedio general del último año aprobado, se encuentran en un nivel educativo satisfactorio, esto de acuerdo con la Escala de Calificaciones propuesta en el Art. 194 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de Ecuador (LOEI).

De acuerdo con el Cuestionario de uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), relacionado con los videojuegos, los evaluados tiene un acceso a estas tecnologías a edades tempranas, es decir, antes de la adolescencia, a su vez el promedio de uso de estas tecnologías es de 1 a 3 horas en días laborales y fines de semana.

De igual forma, tomando en consideración los datos del Test T Internet Gaming Disorder IGD-20 (trastorno de los juegos de internet), los adolescentes presentan un porcentaje sumamente bajo de uso problemático de videojuegos, esto, haciendo una comparación con dichos adolescentes que no presentaron uso problemático, por otro lado de acuerdo con las correlaciones establecidas entre la variable rendimiento académico y el uso de videojuegos, se determinó que a mayor uso de estos dispositivos, los adolescentes son más propensos a tener un bajo rendimiento académico.

Referencias

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes: Revista de Arte, Ciencia y Tecnología*, 7, 4–15. <https://bit.ly/3bZ2mlz>
- Albán, J., y Calero, J. (2017). El rendimiento académico: Aproximación necesaria a un problema pedagógico actual. *Revista Conrado*, 13(58), 213–220.

<https://bit.ly/2AnwmAC>

- Ameneiros, A., y Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación En Psicología y Educación*, 13, 115–119. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451>
- Andrade, L. I., Carbonell, X., y López Guerra, V. M. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 19(1), 1. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Association American Psychiatric. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (American Psychiatric Association (ed.); Fifth edit). Arlington, VA.
- Badia, M., Mercé, C., Concepción, G., Cladellas, R., y Dezcallar, T. (2015). Videojuegos, Televisión y Rendimiento Academico en alumnos de primaria. *Revista de Medios y Educación*, 46, 25–38. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.02>
- Becoña, E., y Oblitas, L. (2002). Adicciones y salud. *Revista PsicologíaCientífica.Com*, 4(2).
- Blanco, P., Marcos, C., y González, M. (2015). El juego como adicción social: crónica de una patología anunciada. *Alternativas: Cuadernos de Trabajo Social*, 22, 9–22. <https://doi.org/10.14198/ALTERN2015.22.01>
- Borrás, T. (2014). Adolescencia: definición, vulnerabilidad y oportunidad. *Correo Científico Médico*, 18(1), 5–7. <https://bit.ly/3bV1QLp>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., y Hernández, I. (2019). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129–136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Caballero, C., Abello, R., y Palacio, J. (2007). Relación de burnout y rendimiento con la satisfacción frente a los estudios en estudiantes universitarios. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 25(2), 98–111. <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/viewFile/1208/1076>
- Carbonell, X., Fúster, H., Chamorro, A., y Oberst, U. (2012). ADICCIÓN A INTERNET Y MÓVIL: UNA REVISIÓN DE ESTUDIOS EMPÍRICOS ESPAÑOLES. *Papeles Del Psicólogo*, 33(2), 82–89. <https://bit.ly/3f9nU6Y>
- Casas, J., y Ceñal, M. (2005). Desarrollo del adolescente. Aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatria Integral*, 9(1), 20–24. <https://bit.ly/3d2r1x6>
- Cazau, P. (2006). *Introducción a la Investigación en Ciencias Sociales* (Tercera Ed).

<https://bit.ly/2Xxb7Et>

- Chadwick, C. (1979). Teorías del aprendizaje y su implicancia en el trabajo en el aula. *Revista de Educación*, 70, 45–60.
- Challco, S. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA* [Universidad Nacional de San Agustín]. <https://bit.ly/3d16vx0>
- Choliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426.
- Chong, E. (2017). Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Politécnica del Valle de Toluca. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (México), 47(1), 91–108. <https://bit.ly/2A5mkUu>
- Cía, A. H. (2014). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatria*, 76(4), 210–217.
- De la Torre Luque, A., y Valero Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva en la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29(2), 311–318. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.2.132071>
- del Barrio, A. (2014). Los adolescentes y el uso de los teléfonos móviles y de videojuegos. *INFAD*, 3(1), 563–570. <https://bit.ly/39vhD4b>
- Díaz, V., Mercader, C., y Gairín, J. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e07.1882>
- Echeburúa, E., y de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22, 91–96.
- Figueroa, C. (2004). *Sistemas de Evaluación Académica* (Primera Ed). Editorial Universitaria.
- Frasca, G. (2001). *Videogames As a Means for Critical Thinking and Debate* [Instituto de Tecnología de Georgia]. <https://bit.ly/2TzT9jp>
- Fuster, H., Carbonell, X., Pontes, H., y Griffiths, M. (2016). Spanish validation of the Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) Test. *Computers in Human Behavior*, 56, 215–224. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.050>
- Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. *Revista Chilena de*

- Pediatría*, 86(6), 436–443. <https://doi.org/10.1016/j.rchipe.2015.07.005>
- Gairín, J., y Mercader, C. (2018). Usos y abusos de las TIC en los adolescentes. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 125–140. <https://doi.org/10.6018/rie.36.1.284001>
- García, B. (2009). *Videojuegos: Medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. <https://bit.ly/2WUAXNe>
- García, M. V., Izquierdo, J. M. A., y Jiménez Blanco, A. (2000). La predicción del rendimiento académico: Regresión lineal versus regresión logística. *Psicothema*, 12, 248–252. <https://bit.ly/2Tv7H40>
- García, O, y Palacios, R. (1991). *Factores condicionantes del aprendizaje en lógica matemática*. Universidad San Martín de Porres.
- García, Oliva, Piqueras, J., y Marzo, J. (2017). Uso problemático de Internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes Alicantinos. *Salud y Drogas*, 17(2), 189–200. <https://bit.ly/30PTOzU>
- Garrido, J. (2013). Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 15(1), 62–74. <https://bit.ly/3ecGbzX>
- Gaxiola, J., González, S., Contreras, Z., y Gaxiola, E. (2012). Predictores del rendimiento académico en adolescentes con disposiciones resilientes y no resilientes. *Revista de Psicología*, 30(1), 47–74. <https://bit.ly/2yTDjZX>
- Gonzálvez, M., Espada, J., y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 23(3), 180–185. <https://doi.org/10.20882/adicciones.745>
- Grattan, A., Jui Hsiao, R. C., y Fang Yen, C. (2016). Internet Addiction and Other Behavioral Addictions. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 25(3), 509–520. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2016.03.004>
- Güemes, M., Ceñal, M., y Hidalgo, M. (2017a). Desarrollo durante la adolescencia. Aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatria Integral*, 21(4), 233–244. <https://bit.ly/2AW3pfw>
- Güemes, M., Ceñal, M., y Hidalgo, M. (2017b). Pubertad y adolescencia. *Adolescere. Revista de Formación Continuada de La Sociedad Española de Medicina de La Adolescencia*, 5(1), 7–22.
- Guerrero, C. (2018). *Prevalencia entre el uso problemático de las Tecnologías de la*

- Información y la Comunicación (TIC), el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato de la zona 9, distritos 4 y 3; circuitos 17D04C03; 17D03C08_09_13; . Universidad Técnica Particular de Loja.*
- Hernández, D. (2019). *Estrategias y técnicas didácticas para la enseñanza de las asignaturas del área Psicopedagógica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Matemática y Física, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Centr* [Universidad Central del Ecuador]. <https://bit.ly/2LVdueY>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. del P. (2010). *Metodología de la Investigación* (Quinta Edi). McGraw-Hill.
- Ibarra, R. (2014). *Recorrido Semiótico narrativo del videojuego señor de la guerra: Asension (GOD OF WAR: ASCENSION)*. [Universidad Central de Ecuador]. <https://bit.ly/3gbkan7>
- Iglesias, J. (2013). Desarrollo del adolescente: aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatría Integral*, 17(2), 88–93. <https://bit.ly/2WZAC2h>
- INDEC. (2018). *Acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación. EPH*. <https://bit.ly/39kWDwl>
- INEC. (2019). *Indicadores de la tecnología de la información y comunicación*. <https://bit.ly/2CAGsj6>
- INEVAL. (2018). *La educación en Ecuador: logros alcanzados y nuevos desafíos. Resultados educativos 2017-2018*. <https://bit.ly/3jjLWiR>
- Koob, G., y Le-Moal, M. (2005). *Neurobiology of Addiction*. Academic Press.
- Lamas, H. (2015). Sobre el rendimiento escolar. *Propósitos y Representaciones*, 3(1), 313–386. <https://doi.org/10.20511/pyr2015.v3n1.74>
- Lancheros, M., Amaya, M., y Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática. *Revista Electrónica de Terapia Ocupacional Galicia, TOG*, 11(20), 1–22.
- Martínez, V. (2007). *Los adolescentes ante el estudio. Causas y consecuencias del rendimiento académico*. Fundamentos.
- Ministerio de Educación. (2017). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). *Reglamento General A La Ley Orgánica De Educación Intercultural*, 1332, del 01 de Marzo, 1–116. <https://bit.ly/3ckv1I9>
- Monrroy, B. (2012). *Desempeño Docente y Rendimiento Académico en Matemática de los alumnos de una Institucion Educativa de Ventanilla- Callao* [Universidad

- San Ignacio de Loyola]. <https://bit.ly/2ZLRFqp>
- Mora, F., Dolengevich, H., y Quintero, J. (2015). Protocolo de tratamiento de las adicciones sin sustancia psicoactiva. *Medicine - Programa de Formación Médica Continuada Acreditado*, 11(86), 5157–5160. <https://doi.org/10.1016/j.med.2015.09.006>
- Mora, R. (2015). Factores que intervienen en el rendimiento académico universitario: Un estudio de caso. *Opción*, 31(6), 1041–1063. <https://bit.ly/2TUCKGy>
- Muñoz, R., Ortega, R., Batalla, C., López, M., Manresa, J., y Torán, P. (2014). Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud. Estudio JOITIC. *Atención Primaria*, 46(2), 77–88. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2013.06.001>
- Navarro, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 1(2), 0. <https://bit.ly/2ZxpsTN>
- Oflu, A., y Yalcin, S. (2019). Uso de videojuegos en alumnos de la escuela secundaria y factores asociados. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 117(6), 584–591. <https://doi.org/10.5546/aap.2019.e584>
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 25(1), 227–232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Papalia, D., Wendkos, S., y Duskin, R. (2009). *Psicología del Desarrollo* (Undécima). McGraw-Hill.
- Pedredo, E., Ruiz, J., Rojo, G., Llanero, M., Jara, P., Morales, S., y Puerta, C. (2018). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): uso problemático de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*, 30(1), 19–32. <https://doi.org/10.20882/adicciones.806>
- Pedrero, E. J. (2010). Detección de adicciones comportamentales en adictos a sustancias en tratamiento. *Trastornos Adictivos*, 12(1), 13–18. [https://doi.org/10.1016/S1575-0973\(10\)70005-2](https://doi.org/10.1016/S1575-0973(10)70005-2)
- Pontes, H., Griffiths, M., y Macur, M. (2016). Internet gaming disorder among Slovenian primary schoolchildren: Findings from a nationally representative sample of adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 304–310. <https://doi.org/10.1556 / 2006.5.2016.042>

- Rehbein, F., Mößle, T., y Kleimann, M. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nation wide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269–277. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>
- Restrepo, S., Arboleda, W., y Leisy, A. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. *REVISTA EDUCACIÓN*, 43(2). <https://doi.org/10.15517/REVEDU.V43I2.30564>
- Ricoy, C., y Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291–1308. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48445
- Ripoll, D. (2008). *Cerebro y Adicción* (p. 23). Editorial UOC.
- Rodríguez, P., Matúd, M., y Álvarez, J. (2017). Gender and quality of life in adolescence. *Journal of Behavior, Health & Social Issues*, 9(2), 89–98. <https://doi.org/10.1016/j.jbhs1.2017.11.001>
- Shutt-Aine, J., y Maddaleno, M. (2003). *Salud sexual y desarrollo de adolescentes y jóvenes en las Américas: Implicaciones en programas y políticas*. OPS. <https://bit.ly/3cY3Kw5>
- Valencia, A., Devís, J., y Peiró, C. (2014). El uso sedentario de medios tecnológicos de pantalla: perfil sociodemográfico de los adolescentes españoles (Sedentary use of screen-media: Sociodemographic profile of Spanish adolescents). *Retos*, 26, 21–26. <https://bit.ly/2D8rqRK>
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25–32. <https://doi.org/10.1109/MC.2005.297>