

Video game addictions and academic performance in high school students

Adicciones al videojuego y desempeño académico en estudiantes de Bachillerato

Autores:

Tnglo. Rodríguez-Armas, Jonathan Fernando
Instituto Tecnológico Superior Portoviejo
Docente
Manabí- Ecuador



jonathan.rodriguez@itsup.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0005-5514-5113>

Dr. Zambrano-Santos, Robert Olmedo, Mg.
Instituto Tecnológico Superior Portoviejo
Director de Investigación y Posgrado
Manabí- Ecuador



roberth.zambrano@itsup.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-4072-4738>

Fechas de recepción: 20-ENE-2024 aceptación: 26-FEB-2024 publicación: 15-MAR-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>

Resumen

Los juegos en línea, junto con las mejoras en la tecnología, han entrado en la vida diaria de los estudiantes a través de la popularidad de las computadoras, los teléfonos inteligentes, las PSP (PlayStation Portable) y otros dispositivos de juego. La adicción se ha convertido recientemente en un problema crítico que afecta los estudios y la vida de los estudiantes. La investigación tuvo como objetivo: determinar la relación entre la adicción al uso del videojuego y el rendimiento académico en estudiantes de bachillerato; para lo cual se realizó una profunda revisión bibliográfica acerca de las variables adicción a los video juegos y rendimiento académico desde su conceptualización y características; se aplicó el enfoque cualitativo-cuantitativo, siendo el método descriptivo y analítico sintético; metodológicamente es una investigación de campo con diseño no experimental, siendo la muestra 30 estudiantes a quienes se aplicó una encuesta; los resultados alcanzados tienen que ver que todos los estudiantes acceden a videos juegos, dedicando más de tres horas diarias, utilizan con preferencia el celular, cuyos porcentajes son expuestos en tablas y gráficos estadístico que indujeron a concluir que la adicción a los videos juegos incide significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato.

Palabras clave: adicción a los juegos; rendimiento académico

Summary

Online gaming, along with improvements in technology, has entered the daily lives of students through the popularity of computers, smartphones, PSPs (PlayStation Portable), and other gaming devices. Addiction has recently become a critical problem affecting students' studies and lives. The objective of the research was to: determine the relationship between addiction to video game use and academic performance in high school students; For which an in-depth bibliographic review was carried out about the variables addiction to video games and academic performance from their conceptualization and characteristics; The qualitative-quantitative approach was applied, with the descriptive and analytical method being synthetic; Methodologically, it is a field investigation with a non-experimental design, with the sample being 30 students to whom a survey was applied; The results achieved have to do with the fact that all students access video games, spending more than three hours a day, preferably using cell phones, whose percentages are presented in statistical tables and graphs that led to the conclusion that addiction to video games has a significant impact. in the academic performance of high school students.

Keywords: game addiction; academic performance

Introducción

El mundo actual está compuesto en gran medida por tecnología. En un lapso de tiempo relativamente corto la humanidad ha estado inmersa en un mundo de televisión de alta definición, Facebook, YouTube, radio por Internet, autos "verdes", atracciones escandalosas, tecnología 3D, etc. Pero ningún área de la tecnología se ha vuelto tan prominente como la de los videojuegos.

Según Anand (2020), la incorporación de los videojuegos solo en los Estados Unidos es enorme, ya que al menos el 90% de los hogares tienen niños que han jugado videojuegos (alquilados o poseídos). Se trata de un nivel récord que sigue aumentando. El 55% de los jugadores de Consolé y el 66% de los jugadores en línea son menores de 18 años. El grupo demográfico estudiantes de colegio parece ser el grupo principal de jugadores simplemente porque carecen de supervisión parental y tienen horarios más flexibles, lo que les permite pasar más tiempo de juegos.

Al igual que con cualquier otra innovación en la sociedad, la introducción de los videojuegos trajo la pregunta "¿Cuáles son los efectos o consecuencias negativas?" Smyth (2020) señala que parece haber un mayor interés en la investigación en el área de los videojuegos para responder a esta pregunta. Y, de hecho, parece haber mucha investigación sobre el tema en los últimos años. Al revisar la investigación, una de las principales preocupaciones parece ser si el uso de videojuegos afecta el rendimiento académico de manera negativa o positiva y cuáles son esas consecuencias.

Un estudio realizado por Din & Calao (2021) encontraron una correlación negativa entre la cantidad de tiempo dedicado a jugar videojuegos y los puntajes de los estudiantes. Esto significa que los puntajes de las diferentes asignaturas disminuyeron a medida que aumentaba el tiempo dedicado a jugar. Sin embargo, Anderson & Dill (2020) reconocieron que la limitación de usar los puntajes de las asignaturas porque representan un puntaje estandarizado de una sola vez. También encontraron que los hombres eran más propensos a estos resultados que las mujeres, porque los hombres tienden a jugar más a los videojuegos.

Skoric, et al., (2020) fueron un paso más allá y estudiaron la adicción a los videojuegos frente a la simple participación en los videojuegos. Aunque no se dio una definición de adicción, encontraron que los adictos a los juegos se desempeñaron negativamente de manera consistente en el entorno académico, mientras que no hubo una correlación negativa entre el tiempo dedicado al juego o el compromiso y el rendimiento académico. Shao y Der-Hsiang (2020) también estudiaron la adicción (una vez más no se dio ninguna definición definitoria) y notaron una disminución en el rendimiento escolar cuando el estudiante era adicto a los juegos. Descubrieron que la adicción a los juegos afecta físicamente el rendimiento académico porque el estudiante está demasiado involucrado en el juego para hacer la tarea o prepararse académicamente.

No obstante, también existen criterios e investigaciones que señalan que la practica de los videos juegos pueden ayudar a que los estudiantes tengan un mejor rendimiento académico. Jackson et al (2020) encontró que el uso de juegos está causalmente relacionado con un aumento en las habilidades visuales-espaciales, que a menudo son útiles en los campos de la ciencia, las matemáticas, la tecnología y la ingeniería. Un estudio realizado con niños de kindergarten (Din y Calao, 2021) mostró que los

estudiantes que jugaron videojuegos educativos en la Sony Lightspan, que es un sistema de juego similar a la Sony Playstation One, hicieron aumentos significativos sobre el grupo de control en el aprendizaje de la ortografía y la lectura; sin embargo, no se logró una ganancia significativa sobre el grupo de control en matemáticas. Esto sugiere un papel facilitador de los videojuegos en el desarrollo de habilidades verbales.

En Ecuador, el uso de videojuegos por parte de los adolescentes es un fenómeno que se encuentra en auge. Es importante que los padres y los educadores estén conscientes de los posibles efectos negativos del uso excesivo de videojuegos, y que fomenten el uso responsable de este medio de entretenimiento.

En el caso de los estudiantes de bachillerato, la adicción a los videojuegos puede tener consecuencias especialmente graves. Los adolescentes en esta etapa de su vida se encuentran en un momento crucial de su desarrollo personal y académico, ya que deben prepararse para ingresar a la universidad o al mercado laboral. Sin embargo, la adicción a los videojuegos puede interferir en su capacidad para estudiar, concentrarse y cumplir con sus tareas escolares.

Deduciendo esta visión general de la literatura reciente sobre la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico, Anderson y Dill (2020) plantean muy acertadamente la situación en la investigación de este tema: "No hay una respuesta definitiva a la pregunta de si los videojuegos interrumpen el rendimiento académico" (p. 17). Como muestra la revisión de la literatura, se ha dicho mucho para apoyar todos los aspectos del tema, tanto positivos como negativos. El presente estudio busca responder a la pregunta: ¿Jugar videojuegos tiene un impacto en el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato?, planteando el siguiente objetivo: Determinar la relación entre la adicción al uso del videojuego y el rendimiento académico en estudiantes de bachillerato.

Material y Métodos

El método aplicado en el presente trabajo fue inductivo-deductivo, cualitativo-cuantitativo lo que supone la recolección de datos cuantificables de la medición de las variables y cualitativo ya que se realizaron registros narrativos de la problemática estudiada. La modalidad fue bibliográfica y de campo puesto que se recogió información de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa César Delgado Lucas de la provincia de Manabí. El tipo de investigación fue la exploratoria, descriptiva, analítica y sintética, con las cuales se tiene una visión mucho más completa de la situación estudiada. La muestra estuvo constituida por los 30 alumnos siendo los criterios de inclusión los alumnos que están matriculados en período de bachillerato y se encuentran asistiendo normalmente y los de exclusión los discentes que no están matriculados en el bachillerato; a quienes se aplicó una encuesta sobre los niveles de adicción de los videojuegos.

Resultados

De acuerdo con Cavus y Ayhan (2014), el juego es considerado igual a la historia de la humanidad y un factor indispensable para los seres humanos; Porque el juego es uno de los principales instrumentos del ocio que es un componente que forma la sociedad. En este sentido, el juego proporciona la capacidad de mantenimiento del sistema social y tiene funciones significativas para la sociedad. Cuando se consideran las funciones del juego, los temas como socialización, participación, aprendizaje, entretenimiento, la relajación, la creatividad, la imitación y la recreación ocupan un lugar destacado.

Además, con base en Dumrique y Castillo (2017), para algunas personas, jugar videojuegos se hace por diversión y placer y se usa por una serie de razones. Estas razones pueden variar de simples a complejas, ya que puede servir para aliviar el estrés, para el desafío y la competencia, para la relajación, para el disfrute, para la interacción social e incluso para escapar mentalmente del mundo real. Las tasas y ventas de juegos de computadora y en línea aumentan cada día y son preferidas por una amplia gama de personas que van desde niños y adolescentes hasta adultos. La investigación de la Asociación de Software de Entretenimiento (2012) ha demostrado que la edad típica de los jugadores de juegos es de 30 años y el 32 por ciento de los jugadores tienen menos de 18 años.

Adicción a los video juegos

Para el Centros Americanos de Adicciones. (2022) “La adicción adolescente a los videojuegos funciona del mismo modo que otras denominadas adicciones a procesos o adicciones conductuales. La adicción al juego es una de las adicciones conductuales comunes, también conocidas como adicciones a procesos” (p. 34). Este tipo de adicción también incluye conductas como comprar, usar las redes sociales o hacer ejercicio. En pocas palabras, para las personas con adicciones a procesos, el comportamiento tiene el mismo efecto en el cerebro que el alcohol o las drogas.

Por su parte Cavus y Ayhan (2014) afirman que:

La adicción a los juegos y otras adicciones a los procesos activan el centro de recompensa del cerebro. Esto desencadena la liberación de la dopamina, una sustancia química que nos hace sentir bien. Y a su vez, esto crea un anhelo por el comportamiento y una compulsión a continuarlo. (p. 23)

Por tanto, los estudiantes que en su mayoría son niños y adolescentes adictos a los videojuegos sienten una necesidad incontrolable de seguir jugando.

Los criterios del trastorno del juego

La Organización Mundial de la Salud (2028) reconoció la gravedad de la adicción a los videojuegos en los adolescentes al clasificar el trastorno por videojuegos como una condición de salud mental diagnosticable. En consecuencia, este trastorno está incluido en la 11ª edición del Manual de Clasificación Internacional de Enfermedades de la OMS. La OMS enumera tres criterios principales para el diagnóstico del trastorno del juego:

- Incapacidad para controlar la necesidad de jugar videojuegos.
- La sensación de que jugar es más importante que cualquier otra actividad

- Continuar jugando videojuegos a pesar de las consecuencias negativas del comportamiento en las relaciones, el rendimiento académico y/o el trabajo.

Señales de advertencia de adicción a los videojuegos

Además de los tres criterios principales de la OMS, la Asociación Estadounidense de Psicología (APA) (2020) especifica otras señales de advertencia que pueden indicar una adicción a los videojuegos en los adolescentes. Según la APA, un adolescente debe experimentar al menos cinco de los siguientes nueve criterios durante un período de 12 meses para ser clasificado con trastorno de juegos en Internet:

- Preocupación por los juegos
- Síntomas de abstinencia como irritabilidad y ansiedad cuando se le priva de videojuegos.
- Mayor tolerancia: la capacidad y la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando.
- Pérdida de interés en otras actividades a favor de pasar tiempo jugando videojuegos.
- Engañar a los padres sobre la cantidad de tiempo que pasan jugando
- Pérdida de oportunidades educativas debido al juego excesivo
- Usar juegos para escapar o aliviar la ansiedad, la culpa u otras emociones negativas
- Incapacidad para controlar la frecuencia y duración de su interpretación.
- No limitar el tiempo de los videojuegos, aunque esté generando problemas psicológicos.

Además, indica Clark, A. (2018) una prueba de trastorno de juego debe tener en cuenta el estado de ánimo general y los hábitos de cuidado personal del adolescente:

- ¿Están actuando irritables, ansiosos o deprimidos? ¿Se está deteriorando su aseo?
- ¿Los adolescentes que juegan videojuegos todo el tiempo se olvidan de comer o comen mal como resultado de los juegos? ¿A su hija le falta sueño por quedarse despierta hasta tarde jugando videojuegos? ¿Su hijo se queda todo el día en su habitación jugando?

Si la respuesta a una o más de esas preguntas es sí, puede ser necesario un tratamiento para la adicción a los videojuegos.

Causas de la adicción a los video juegos

Los estudiantes están en línea más que nunca. Las investigaciones muestran que los estudiantes de los últimos años de colegio pasan más de ocho horas y media en línea para entretenerse. Esta mayor exposición a los medios digitales (incluidos los juegos y las redes sociales, la navegación web y la visualización de vídeos) puede desencadenar un trastorno relacionado con el juego.

Pero las causas de la adicción a los videojuegos van más allá del tiempo que los estudiantes pasan jugando. Dumrique & Castillo (2018). Afirman que:

Existen factores psicológicos subyacentes que aumentan la vulnerabilidad de un adolescente a la adicción a los videojuegos. Las investigaciones muestran una correlación entre la adicción a los videojuegos en los adolescentes y la prevalencia de la depresión y la ansiedad. Además, los estudios también han encontrado que los

adolescentes con un apego inseguro a sus padres son más propensos a la adicción a Internet, incluida la adicción a los juegos, (p. 12)

Por lo tanto, los estudiantes utilizan excesivamente los juegos en línea como estrategia para afrontar los problemas de la vida, juegan videojuegos como una forma de escape y una forma de adormecer la angustia y el malestar. No sorprende, entonces, que los juegos hayan sido una opción para personas de todas las edades durante tiempos estresantes. Pero los estudiantes corren un riesgo particular de adicción a los videojuegos debido a sus altos niveles de trauma colectivo y a sus cerebros aún en proceso de maduración.

Las estadísticas sobre adicción a los videojuegos muestran consistentemente que los alumnos varones tienen más probabilidades que las mujeres de desarrollar un trastorno de los juegos de Internet (IGD). En el estudio, el investigador Farillon (2022) encontró una relación entre el trastorno del juego y un mayor nivel de cogniciones desadaptativas en los varones adolescentes. Las cogniciones desadaptativas se refieren a patrones de pensamiento poco saludables con respecto a las expectativas y creencias propias. Por ejemplo, los discentes varones del estudio sobrevaloraron las recompensas de los juegos y no estaban dispuestos a dejar de jugar si no habían completado ciertas tareas del juego. Otros estudios como el de Festl, et al., (2013). han demostrado que las diferencias de género en el cerebro pueden predecir un mayor riesgo para los hombres de desarrollar adicción a los videojuegos en la adolescencia. Las imágenes por resonancia magnética muestran que los juegos parecen crear más actividad relacionada con los antojos en el cerebro masculino, lo que coincide con los hallazgos sobre las adicciones a sustancias y juegos de azar. Los escaneos también mostraron que los hombres tenían mayor sensibilidad a las recompensas y menos sensibilidad a las pérdidas que las mujeres, lo que podría ayudar a explicar su tendencia a continuar jugando durante largos períodos de tiempo.

Además, los adolescentes varones tienen más probabilidades de recurrir a mecanismos de afrontamiento desadaptativos cuando luchan con problemas de salud mental. Las investigaciones como la realizada por Garnada,(2020) muestran que los hombres sienten mayor vergüenza al experimentar síntomas de salud mental e interiorizan la idea de que los hombres no deben mostrar debilidad o vulnerabilidad.

Por lo tanto, es menos probable que pidan ayuda o hablen de lo que sienten. Además, los niños suelen tener una menor “alfabetización en salud mental”: la capacidad de reconocer, controlar y prevenir los síntomas de salud mental. Los videojuegos sirven como una forma de automedicarse para aliviar la angustia y las emociones difíciles, de forma muy parecida al consumo de sustancias.

Los efectos negativos de la adicción a los videojuegos en el cerebro

Además de crear las condiciones para la adicción, el juego excesivo pone el sistema nervioso de los adolescentes en un estado constante de sobreestimulación e hiperexcitación afirman Del Sol Barreto-Cabrera (2024) En este estado, el cuerpo produce niveles elevados de cortisol, la hormona del estrés. Por lo tanto, la adicción a los videojuegos en los estudiantes que están en el período de la adolescencia puede cambiar el cerebro con el tiempo.

En un estudio de Ramírez & Valerio-Ureña (2020) los adultos jóvenes con trastorno de juego mostraron volúmenes más bajos de materia cerebral gris y blanca, asociados con

una mala toma de decisiones, control de impulsos y regulación de las emociones. Además, los adolescentes que participan en videojuegos patológicos tienen un mayor riesgo de sufrir un trastorno por abuso de sustancias, porque la adicción a los videojuegos en los adolescentes prepara el cerebro para otros tipos de adicción.

El estrés crónico causado por la hiperexcitación se combina con problemas físicos producidos por la naturaleza sedentaria del juego. Como resultado indican Sepúlveda et al., (2024) los efectos negativos de la adicción a los videojuegos incluyen los siguientes:

- Dificultad para prestar atención y controlar los impulsos.
- Mala gestión de las emociones.
- Disminución de los niveles de compasión, creatividad e interés en aprender.
- Depresión, irritabilidad y ansiedad.
- Función inmune disminuida causada por el estrés crónico
- Falta de sueño, que es más probable con los juegos que con otras actividades en línea.
- Volverse insensible a la violencia
- Mayor riesgo de TDAH
- Una mayor hostilidad, particularmente en adolescentes que tienen rasgos de personalidad preexistentes como agresión e indiferencia hacia los demás, lo que los hace más susceptibles a los medios violentos, según muestra una investigación.

Los videojuegos: los pros y los contras de los juegos para los estudiantes

Cuando se trata de estudiantes de bachillerato y videojuegos, las investigaciones muestran tanto beneficios como desventajas, similares a los efectos de las redes sociales. Un estudio encontró que los preadolescentes que jugaban videojuegos durante tres o más horas al día mostraban una pequeña mejora en el funcionamiento cognitivo. Sin embargo, el mismo estudio también encontró que estos niños también tenían significativamente más problemas de atención, síntomas de depresión y puntuaciones de TDAH en comparación con los alumnos que nunca habían jugado videojuegos.

Además, un estudio sobre videojuegos y funcionamiento psicológico como los realizados por Ante et al (2024a) encontró que las personas que juegan videojuegos para establecer relaciones sociales experimentan emociones más positivas mientras juegan. Pero nuevamente, había otra cara de la historia. Aquellos que juegan para distraerse de los problemas de la vida real tenían niveles más altos de síntomas de salud mental. También tenían una autoestima más baja y una perspectiva más negativa. Los investigadores afirmaron: "El mal funcionamiento psicológico parece ser un factor de riesgo único para los videojuegos potencialmente problemáticos" (p. 32). En última instancia, si jugar videojuegos es útil o perjudicial para los adolescentes parece depender de la frecuencia con la que juegan y por qué

Rendimiento académico

La medición del rendimiento académico de los estudiantes, sigue siendo un tema controvertido entre los psicólogos, sociólogos, y educadores señala Villarroel (2018). Los docentes utilizan una variedad de formas de medir logros académicos, como calificaciones en boletas de calificaciones, promedios de calificaciones, puntajes de exámenes estandarizados, calificaciones de los maestros, puntajes de otras pruebas

cognitivas, retención de grado y tasas de deserción. Sin embargo, para los propósitos de este estudio, se asume la definición de Chacón-Vargas, & Roldán-Villalobos (2021) “el rendimiento académico de los estudiantes se define por el nivel en el que un estudiante es capaz de realizar un determinado trabajo de clase en el entorno escolar” (p. 12).

Indudablemente que el rendimiento académico de los estudiantes depende de una serie de factores básicos de los cuales el esfuerzo es primordial como señalan Corredor et al. (2022). El esfuerzo se refiere a la cantidad total de energía gastado en el proceso de estudio mientras que la persistencia, también conocida como gestión del esfuerzo o regulación del esfuerzo significa la inversión continua de energía en el aprendizaje, incluso cuando se encuentran obstáculos.

Bautista Gómez (2021) define el esfuerzo escolar como “la cantidad de tiempo y energía que los alumnos dedican a cumpliendo con los requisitos académicos formales establecidos por sus maestros y/o escuela” (p. 34). Él identificó tres tipos diferentes de esfuerzo escolar, por lo tanto, el esfuerzo orientado a las reglas (aparecer en y comportarse en clase), esfuerzo de procedimiento (cumplir con las demandas específicas de la clase, como completar tareas a tiempo) y el esfuerzo intelectual (pensar críticamente y comprender el plan de estudios).

De manera refrescante, cuando los estudiantes atribuyen su éxito académico al esfuerzo/persistencia o reciben retroalimentación que atribuye su éxito al esfuerzo, desarrollan una mayor autoeficacia y expectativas para el desarrollo futuro de habilidades. De hecho, un número de investigadores han explorado en el contexto de las metas de logro la contribución del esfuerzo y persistencia en el rendimiento académico de los estudiantes. Evidencia de investigación muestra que el esfuerzo contribuye positivamente a la predicción del rendimiento académico resultados; En verdad, en el análisis, el esfuerzo se encuentra relacionarse positivamente con el rendimiento académico. por ejemplo, encuentra que el esfuerzo es uno de los indicadores de mayor relevancia de los resultados del aprendizaje entre todas estrategias generales.

Rendimiento académico y adicción a los videos juegos

La adicción a los videojuegos también puede tener un impacto negativo en el rendimiento académico de un jugador. Los jugadores adictos pueden pasar largas horas jugando y descuidar sus responsabilidades y obligaciones en el trabajo o en la escuela.

En el caso de los estudiantes, la adicción a los videojuegos puede llevar a una disminución en el rendimiento académico, la falta de concentración y motivación, y la procrastinación; Con base a los argumentos de Del Sol Barreto-Cabrera et al., (2024a) se resume las posibles consecuencias de los estudiantes de la adicción a los video juegos:

- Los jugadores adictos pueden faltar a clases o no realizar tareas y proyectos, lo que puede afectar su desempeño y calificaciones.
- Problemas de atención: Los jugadores adictos pueden tener dificultades para concentrarse en otras tareas y actividades fuera de los videojuegos, lo que puede afectar su capacidad para trabajar, estudiar o llevar a cabo otras actividades importantes.
- Aislamiento social: La adicción a los videojuegos puede llevar al aislamiento social, ya que los jugadores pueden optar por pasar tiempo jugando en lugar de interactuar con amigos y familiares.

- Problemas de relación: La adicción a los videojuegos puede afectar negativamente las relaciones interpersonales, especialmente si los jugadores ignoran a amigos y familiares para jugar.
- Problemas de autoestima: Los jugadores adictos pueden tener una baja autoestima debido a su adicción y pueden sentirse culpables o avergonzados por su comportamiento.
- Agresión y hostilidad: Algunos estudios sugieren que los juegos violentos pueden aumentar la agresión y la hostilidad en los jugadores, lo que puede llevar a problemas en sus relaciones personales y profesionales.

Tabla 1

Practica de videojuegos

Orden	Alternativa	F	%
a	SI	30	100
b	No	0	0
	TOTAL	30	100

Fuente: Estudiantes de Bachillerato

Con respecto a la práctica de videojuegos, el 100% de los estudiantes señalaron que sin practican, demostrando con ello que en la actualidad los videojuegos vienen a ser parte del distraimiento que tienen los jóvenes.

Tabla 2

Dispositivo que utiliza con mayor frecuencia para practicar videojuegos

Orden	Alternativa	F	%
a	Computadora	3	10
b	Teléfono celular	22	73
c	Tablet	4	14
d	Otros	1	3
	TOTAL	30	100

Fuente: Estudiantes de Bachillerato

En lo que tiene que ver con el tipo de dispositivo que utilizan para practicar los video juegos, el 10% de los estudiantes dijeron computadora, el 73% de los alumnos señalaron teléfono celular, el 14% de los discentes contestaron Tablet y finalmente el 3% dijo otros. De acuerdo a los resultados alcanzados la mayoría de los estudiantes coinciden en señalar que el teléfono celular es el dispositivo que con mayor frecuencia utilizan para la práctica de videojuegos.

Tabla 3

Tiempo del día utilizado para los videojuegos

Orden	Alternativa	F	%
a	Menos de 1 hora al día	1	3
b	De 1 hora hasta 3 horas al día	10	33
c	Mas de tres horas al día	11	37

d	Todo el día	8	27
	TOTAL	30	100

Fuente: Estudiantes de Bachillerato

Sobre el tiempo del día dedicado a la utilización de los videos juegos, el 3% de los estudiantes dijeron menos de una hora; el 33% señaló de 1 hora hasta tres horas al día; el 37% señaló más de tres horas al día y el 27% de los alumnos dijeron todo el día. En relación con la información obtenida se deduce que los estudiantes de la mencionada institución educativa dedican de más de tres horas y todo el día a estar en los video juegos.

Tabla 4.

Afectación de los videojuegos a los estudios

Orden	Alternativa	F	%
a	siempre	12	40
b	A veces	8	27
c	Rara vez	8	27
d	Nunca	2	6
	TOTAL	30	100

Fuente: Estudiantes de Bachillerato

Sobre la afectación de los videos juegos en los estudios, el 40% de los estudiantes dijeron siempre, el 27% señaló a veces, el 17% de los alumnos dijeron rara vez y el 6% de los discentes dijeron nunca. Significa, de acuerdo con la información alcanzada que los discentes si han sido afectado en sus estudios por la practica de los videojuegos puesto que solo una mínima parte respondieron nunca.

Tabla 5

La práctica de videojuegos y el aislamiento de los compañeros y amigos

Orden	Alternativa	F	%
a	siempre	12	40
b	A veces	5	16
c	Rara vez	8	27
d	Nunca	5	17
	TOTAL	30	100

Fuente: Estudiantes de Bachillerato

Ante la interrogante planteada y que tiene que ver con que si los videos juegos le han aislado de sus compañeros y amigos el 40% de los estudiantes dijeron siempre; el 16% de los alumnos contestaron a veces, el 27% de los discentes aseguraron rara vez y el 17% señaló nunca. Se confirma, de acuerdo a la información lograda, de que otro de los aspectos importantes afectados en el aislamiento de compañeros y amigos.

Discusión

La información nos indica el 100% de los estudiantes están vinculados a la utilización y practica de los videos juegos, esta situación corrobora los estudios realizados en otros

lugares y otros investigadores como Ramírez, & Valerio-Ureña (2020) quien en su estudio también señala que los estudiantes de nivel secundaria en su mayoría practican juegos internet, así como antaño los estudiantes practicaban actividades al aire libre.

Del mismo modo el teléfono celular o móvil como lo llaman en la actualidad viene a ser el dispositivo preferido por los estudiantes; la computadora de escritorio, laptop y Tablet queda en según plano; el celular se ha vuelto imprescindible tal como señalan Sepúlveda et al., (2022), quienes realizaron una comparación entre los objetos de ocio o diversión de los años 80 del Siglo XX, destacando que el móvil es el objeto consustancia a la diversión de los estudiantes del siglo XXI.

Los estudiantes dedican de tres horas en adelante inclusive una cuarta parte de ellos indicaron que dedican todo el día; estos resultados también corroboran los estudios realizados por Haghbin et al., (2020) en sentido de que las personas de 14 a 18 años tienen mayor tendencia a estar “colgados” de los videos juegos por horas, siendo esta un rasgo común de los adolescentes de la era informática y revolución científica.

Como consecuencia de ello, estos niveles de adicción afectan el rendimiento académico, que tal como se expresó Bautista Gómez (2021) tiene que ver con el tiempo, la disciplina, es decir la disciplina que tenga un escolar en sus estudios, sin descartar otros elementos que intervienen en el desempeño escolar; es el esfuerzo y persistencia, que se ven afectados y disminuidos por estar dedicados a los videos juegos.

Finalmente, otro de los elementos claves perjudicados tiene que ver que las relaciones con los amigos y compañeros de estudio disminuyen a medida que el estudiante dedica más tiempo a la adicción; situación complicada porque los estudiantes, en están atravesando en período de la adolescencia, necesitan de los amigos, compañeros, familiar para desarrollar una salud mental sana lo cual también ayuda al buen rendimiento académico.

Conclusiones

El éxito académico juega un papel vital en numerosos aspectos futuros de la vida de los estudiantes de ambos sexos, incluidos, entre otros, el empleo, el estatus socioeconómico y las opciones de estilo de vida. Se ha encontrado que las personas académicamente exitosas tienen más probabilidades de participar en áreas de interés público tienen una mejor autoestima y son más propensos a llevar un estilo de vida saludable. Por lo tanto, es crucial comprender qué puede motivar a los estudiantes a participar en actividades educativas, principalmente académicas.

Los estudiantes de bachillerato dedican gran tiempo del día a los video juegos, determinando que existen niveles de adicción, lo cual se expresa en la cantidad de horas dedicadas exclusivamente a estar enlazados con algún tipo, para ello utilizan principalmente el celular o móvil como instrumento tecnológico preferido; esta situación esta incidiendo en su rendimiento académico por cuanto, el estar conectados, les resta tiempo esfuerzo, dedicación y disciplina que demanda los estudios de la diferentes asignaturas.

Sin embargo, la literatura científica revisara también señala en algunas ocasiones y pedagógicamente incorporados videojuegos promueven eficazmente la adquisición de

diversas habilidades, y fomentan el desarrollo de estas habilidades a través de la práctica constante (repetición) utilizando las estructuras de recompensa inherentes al juego.

Referencias bibliográficas

- Ante, F. J. G., Zapata, H. C. Q., & Bruzual, C. A. C. (2024). Efectos del uso de videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Media. *Mérito-Revista de Educación*, 6(16), 11-21.
- Anand, V. (2020). Un estudio sobre la gestión del tiempo: la correlación entre el uso de videojuegos y los marcadores de rendimiento académico. *Ciberpsicología y Comportamiento*, 10(4), 552-559.
- Anderson, C., & Dill, K. (2020). Los videojuegos y los pensamientos, sentimientos y comportamientos agresivos en el laboratorio y en la vida. *Revista de Personalidad y Psicología Social*, 78(4), 772-790.
- Bautista Gomez, M. (2021). Incidencia del acompañamiento familiar en el rendimiento académico de los estudiantes de grado sexto del Colegio Francisco de Paula Santander (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Centros Americanos de Adicciones. (2022, 18 de agosto). La adicción como mecanismo de afrontamiento y alternativas saludables. <https://americanaddictioncenters.org/sobriety-guia/mecanismo-de-afrontamiento>.
- Cavus, S y Ayhan, B. (2014). Adicción a los juegos de computadora: un estudio de campo en adolescentes. En 12º Simposio Internacional La Comunicación en el Milenio (pp.15-18). <https://www.researchgate.net/publication/293654519>
- Clark, A. (2018). Los efectos de los juegos de ordenador en el rendimiento académico de los estudiantes. Clase. <https://www.classcraft.com/blog/video-games-y-estudiantes-rendimiento-academico/>
- Corredor, A. D., Cárdenas, J. A. M., & García, F. B. (2023). Programas de bienestar universitario y su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes. *Revista Venezolana de Gerencia: RVG*, 28(101), 126-141.
- Chacón-Vargas, É., & Roldán-Villalobos, G. (2021). Factores que inciden sobre el rendimiento académico de los estudiantes de primer ingreso del curso Matemática General del Instituto Tecnológico de Costa Rica. *Uniciencia*, 35(1), 265-283.
- Din, F., & Calao, J. (2020). Los efectos de jugar videojuegos educativos en el rendimiento del jardín de infantes. *Diario de estudio del niño*, 31(2), 95.
- Del Sol Barreto-Cabrera, Y., Suárez Perdomo, A., & Luis Castilla-Vallejo, J. (2024). Perfiles de uso problemático de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico y los procesos de toma de decisiones en alumnado universitario. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (69).
- Dumrique, D. O., & Castillo, J. G. (2018). Juegos en línea: Impacto en el rendimiento académico y el comportamiento social de los estudiantes de la Escuela Secundaria Laboratorio de la Universidad Politécnica de Filipinas. *KnE Ciencias*

Sociales, 1205-1210.

<http://dx.doi.org/10.18502/kss.v3i6.2447>

- Farillon, L. M. F. (2022). Razonamiento científico, pensamiento crítico y rendimiento académico en ciencias de estudiantes filipinos seleccionados de secundaria superior. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 4(1).
- Festl, R., Scharrow, M., & Quandt, T. (2013). Uso problemático de juegos de computadora entre adolescentes, adultos jóvenes y adultos mayores. *Adicción*, 108(3). <https://doi.org/10.1111/add.12016>
- Garnada, V. (2020). Adicción a los juegos en línea y actitudes académicas: el caso de los estudiantes universitarios en Filipinas. *Revista Internacional de Humanidades e Investigación Científica*, 3(3), 418
- Hagbin, M., Shaterian, F., Hosseinzadeh, D. & Griffiths, M. D. (2020). Un breve informe sobre la relación entre el autocontrol, la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes normales y con TDAH. *Revista de adicciones conductuales*.
- Ramírez, J. A. A., & Valerio-Ureña, G. (2020). Adicción a Internet y su relación con satisfacción con la vida y el desempeño académico en estudiantes universitarios. *COMITÉ TÉCNICO/TECHNICAL PROGRAM COMMITTEE*, 28.
- Jackson, L., Zhao, Y., Kolenic III, A., Fitzgerald, H., Harold, R., & Von Eye, A. (2020). Raza, género y uso de la tecnología de la información: la nueva brecha digital. *Ciberpsicología y Comportamiento*, 11(4), 437-442.
- Sepúlveda, R. Y., Catalán, R. C., Figueroa, F. C., Minetto, C. S., Roco, G. C., Almonacid, J. H., ... & Crichton, J. P. Z. (2024). Tiempo en pantalla, tiempo sedentario y clima escolar en tiempo de pandemia en estudiantes entre 11 y 14 años de la región de Valparaíso, Chile. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (53), 367-373.
- Shao-I, C., Jie-Zhi, L., & Der-Hsiang, H. (2020). Adicción a los videojuegos en niños y adolescentes en Taiwán. *Ciberpsicología y Comportamiento*, 7(5), 571-581.
- Skoric, M., Teo, L., & Neo, R. (2021). Los niños y los videojuegos: adicción, compromiso y logros escolares. *Ciberpsicología y Comportamiento*, 12(5), 567-572.
- Smyth, J. (2020). Más allá de la autoselección en el juego de videojuegos: Un examen experimental de las consecuencias del juego de rol multijugador masivo en línea. *Ciberpsicología y Comportamiento*, 10(5), 717-721.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

