



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), noviembre-diciembre 2024,
Volumen 8, Número 6.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6

**REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA
INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS
EN EL BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO
DE LOS ESTUDIANTES**

**SYSTEMATIC REVIEW OF THE INFLUENCE OF
VIDEO GAMES ON THE LOW ACADEMIC PERFORMANCE
OF STUDENTS**

Mario Javier Llumitasig Calvopiña
Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

Jorge Tomas Holguin Anzules
Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

Oscar Fabricio Chicaiza Yugcha
Instituto Superior Tecnológico Simón Bolívar, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15240

Revisión Sistemática de la Influencia de los Videojuegos en el Bajo Rendimiento Académico de los Estudiantes

Mario Javier Llumitasig Calvopiña¹

mllumitasig@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-8889-1367>

Universidad Estatal de Milagro UNEMI
Ecuador

Jorge Tomas Holguin Anzules

jholguina7@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-4454-4184>

Universidad Estatal de Milagro UNEMI
Ecuador

Oscar Fabricio Chicaiza Yugcha

o_chicaiza@istsb.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-4170-2186>

Instituto Superior Tecnológico Simón Bolívar
Ecuador

RESUMEN

Si bien sabemos que la tecnología avanza a pasos agigantados y cada día es mucho más fácil el acceso a la misma y los beneficios son innumerables, sin embargo, existe desventajas un enemigo silencioso que se hace presente desde edades tempranas hasta adultos, la asociación entre el rendimiento académico y los videojuegos en línea no parecen ser variables directamente proporcionales por el contrario son inversamente proporcionales. El objetivo de esta revisión fue analizar los efectos de la adicción a los videojuegos sobre el rendimiento académico de los estudiantes, así como las señales que un estudiante adicto a los videojuegos presenta, Para esto se utilizó el método de revisión de artículos originales en inglés y español publicados en las bases de datos de MEDLINE/Pub-Med, SCOPUS, DIALNET así como en el meta buscador Google Scholar, utilizando palabras clave “rendimiento académico”, “Academic performance”, “Addiction”, etc. Los artículos revisados tienen muestras de estudiantes de primaria, secundaria y universitarios publicados entre 2015 y 2044. Un total de 25 artículos fueron analizados los videojuegos tienen una influencia negativa en los estudiantes no solo afectando en su rendimiento académico si no también en otras instancias, sin embargo, de los artículos analizados existen dos que mencionan lo contrario que los videojuegos tienen un impacto positivo sobre los procesos educativos, mencionando que su rendimiento académico a corto plazo podría mejorar si se implementa desde tempranas edades como una herramienta de enseñanza. Finalmente, la utilización de rendimiento académico como variable para decir si los videojuegos son una amenaza para los estudiantes parece muy acertada, teniendo la mayoría de los artículos consultados al respecto, que mencionan que el rendimiento académico disminuye notablemente cuando existe adicción a los videojuegos.

Palabras clave: videojuegos, rendimiento académico, adicción, estudiantes, dispositivos tecnológicos

¹ Autor principal

Correspondencia: mllumitasig@unemi.edu.ec

Systematic Review of the Influence of Video Games on the Low Academic Performance of Students

ABSTRACT

Although we know that technology is advancing by leaps and bounds and every day it is much easier to access it and the benefits are innumerable, however, there are disadvantages, a silent enemy that is present from early ages to adults, the association between academic performance and online video games do not seem to be directly proportional variables, on the contrary, they are inversely proportional. The objective of this review was to analyze the effects of video game addiction on the academic performance of students, as well as the signs that a student addicted to video games presents. For this purpose, we used the method of reviewing original articles in English and Spanish published in the MEDLINE/Pub-Med, SCOPUS, DIALNET databases as well as in the Google Scholar meta-search engine, using the keywords “academic performance”, “Academic performance”, “Addiction”, etc. The articles reviewed have samples of elementary, high school and college students published between 2015 and 2044. A total of 25 articles were analyzed; video games have a negative influence on students not only affecting their academic performance but also in other instances, however, of the articles analyzed there are two that mention the opposite, that video games have a positive impact on educational processes, mentioning that their academic performance in the short term could improve if implemented from early ages as a teaching tool. Finally, the use of academic performance as a variable to determine whether video games are a threat to students seems to be very accurate, with most of the articles consulted mentioning that academic performance decreases significantly when there is addiction to video games.

Keywords: video games, academic performance, addiction, students, technological devices

Artículo recibido 10 octubre 2024

Aceptado para publicación: 15 noviembre 2024



INTRODUCCIÓN

El desarrollo y el avance tecnológico ha permitido el acceso temprano a al internet y a los videojuegos[1], en la vida diaria están presentes la televisión, la música, videojuegos, y algunos medios audiovisuales más[2], los videojuegos suponen para la mayoría de los jóvenes una actividad estimulante que les ayuda a divertirse en sus tiempos libres que vendría siendo su objetivo principal, pero para un cierto número de jóvenes, los videojuegos se convierte en la actividad principal, el tiempo de juego aumenta a costa de reducir e incluso llegan abandonar otras actividades y hasta sus propias responsabilidades, acarreando problemas sociales y/o emocionales, lo que ha provocado un aumento de los trastornos por adicción a los videojuegos, que a su vez afecta a la asistencia a clase y al rendimiento académico[1], destacando que, aunque algunos los consideran una forma de expresión artística, pero el uso excesivo también puede llevar a comportamientos negativos y a la adicción, se menciona que la accesibilidad a los videojuegos ha aumentado con el avance de la tecnología.

Se aprecia en la literatura que existe una clasificación en dos grandes grupos, juegos de habilidad y de acción por un lado y juegos de estrategia por otro los del primer grupo serían aquellos videojuegos que implican el uso de habilidades visomotoras, en tanto que los del segundo grupo incluirían un amplio abanico de aptitudes y habilidades[3], que podríamos enlistar como: estrategias de solución de problemas, establecimiento de relaciones y toma de decisiones[4], el objetivo de este estudio es analizar la adicción a los videojuegos y como esto afecta notablemente al rendimiento académico de los jóvenes si bien el Internet tiene diversos usos educativos e informativos, sin embargo se ha constituido en una fuente de riesgo, la accesibilidad a diversos videojuegos en línea y en diversos sectores socioeconómicos está propiciando la aparición de conductas adictivas en los adolescentes, siendo este problema que puede llegar a ser una seria amenaza social, mencionar como ejemplo a España que es el país con el mayor número de jugadores patológicos en toda Europa[5]. Dentro de los estudios recientes, se encuentra el uso de videojuego como herramienta didáctica y como plataforma para las relaciones sociales[3]. El uso de videojuegos se inicia en edades tempranas, cuando el menor se encuentra en proceso de socialización, influido por cuatro principales agentes: la familia, los amigos, la escuela y los medios de comunicación[6].



Los estudios de [4] mencionan en su artículo que en Sudamérica nuestro país ocupaba el cuarto lugar más alto en concurrencia de usuarios a cabinas de Internet (2,500,000 usuarios), del total de personas que hacían uso del Internet 65% tenía edades comprendidas entre 12 y 24 años.

Los videojuegos aplicados a la educación es una temática que ha sido abordada en diferentes países de América Latina como Colombia y Brasil, se evidencia que los videojuegos son aplicables para todas las áreas de conocimiento incluyendo el área de inglés es mucho más fácil que un estudiante aprenda jugando, su actitud frente al conocimiento es muy diferente al hacerlo de forma rutinaria, como se puede evidenciar el videojuego impacta de forma positiva cuando es aplicado para el aprendizaje mejorando su rendimiento académico, convirtiéndose en una poderosa herramienta didáctica en el proceso de enseñanza, no obstante es todo lo contrario cuando el estudiantes utiliza para su diversión[7]. El uso inadecuado de la televisión y los videojuegos afecta al rendimiento académico de forma negativa. Cuanto más tiempo pasan consumiendo pantallas peores son las notas escolares, puesto que disminuye el tiempo dedicado a los deberes y al aprendizaje escolar, así como a una disminución del tiempo de descanso, lo que conlleva por su parte a un menor aprovechamiento académico[8].

METODILOGIA

Se revisaron artículos originales en inglés y español principalmente publicados en las bases de datos de Scielo, SCOPUS, DIALNET, Latindex también en GoogleScholar, teniendo como prioridad las publicaciones de los últimos 10 años, se ha revisado estudios descriptivos y de intervención, así como de revisiones literarias, sistemáticas con relación al rendimiento académico de estudiantes que utilizan los videojuegos como fuente para divertirse y salir del estrés. Las palabras clave utilizadas para la revisión fueron combinadas de manera que la búsqueda abarcara por un lado a la población estudiantil siendo el objeto de estudio, rendimiento académico y videojuegos siendo estas dos últimas tratadas como variables que dependen la una de la otra, palabras como: “Video games, low performance, video games addiction”; y por otro lado, los siguientes temas de investigación “bajo rendimiento a causa de uso de videojuegos” enlazados con. Para la selección de los artículos científicos estuvo basada en los siguientes criterios: primero, artículos de revisión; segundo, artículos descriptivos; tercero, artículos de estudios de intervención).



Dichos estudios debían estar enfocados al análisis de los efectos que causa el exceso de uso de videojuegos sobre el rendimiento académico de estudiantes. Por otro lado, como criterios de exclusión se establecieron: que no son relevantes los estudios realizados hace más de 10 años atrás puesto que el acceso a internet y a teléfonos inteligentes era más limitado y el problema no era considerable.

El objetivo general planteado en esta investigación fue analizar la relación que existe entre rendimiento académico y uso de videojuegos, en los estudiantes, considerando estudios que fueron realizados en diferentes partes del mundo y a estudiantes de diferente grado de educación “primaria, secundaria y universitarios”.

RESULTADOS

La metodología de búsqueda permitió seleccionar un total de 26 publicaciones bajo los criterios previamente establecidos: artículos descriptivos, cuantitativos y con protocolo de intervención, revisiones sistemáticas y revisiones narrativas. Existe una amplia variedad en cuanto a los instrumentos de evaluación utilizados en las investigaciones, para medir tanto el nivel de adicción a los videojuegos y el bajo rendimiento académico que esta adicción provoca en los estudiantes tomados como muestra. También las mediciones establecen que no únicamente afecta en el rendimiento académico va más allá influyendo en la conducta emocional de la persona con esta adicción[9]. En estudios descriptivos[2]. también mencionado en el estudio de[10]. destaca la utilización de videojuegos influyen en en la conducta a pesar que aún no está hecho una investigación a profundidad y asegurar en su totalidad. Es importante mencionar que de acuerdo al criterio de los niños no presentan problemas con el uso de los videojuegos, pero desde horas antes están pensando en ello, lo mismo pasa con el uso del celular, tablet, y computadora justificando que su uso los relaja[11]. En cuanto a motivación los alumnos de manera general presentan tienden a ser motivados, es decir tiene motivación hacia su proceso de aprendizaje. La motivación del alumno en los estudios por medio de videojuegos no presenta una relación significativa, el uso del internet, computadora, celular, Tablet, etc. No significa que estén motivados. Un estudio realizado por[12] menciona que un 37.5% de adolescentes que dedican un determinado tiempo y todos los días a los videojuegos son los y las adolescentes que consideran que este medio desencadena en ellos/as aislamiento social.



Figura 1. Frecuencia de uso de los videojuegos

Ítem	¿Los videojuegos te aíslan?		X^2	P (Prob.)	
	Sí	Non			
Frecuencia de juego	A diario	37,5%	62,5%	12,227	0,007
	Varios días	6,9%	93,1%		
	Fin de semana	5,3%	94,7%		
	Nunca	0,0%	100%		

Fuente: [12]

De acuerdo a la imagen que antecede la mayoría de adolescentes practican algún tipo de videojuego los fines de semana. En un término medio, se observa que los alumnos del ciclo formativo de secundaria pasan más de 6 horas diarias delante de una pantalla, ya sea viendo la televisión, jugando a videojuegos, navegando por Internet o haciendo los deberes[13]. Destacando lo siguiente los hombres pasaban más tiempo jugando a videojuegos mientras que las mujeres pasaban más tiempo chateando, en redes sociales, enviando correos electrónicos o haciendo los deberes. Se menciona también que es necesario indagar sobre los efectos que puede tener al dedicar gran parte de su tiempo a los videojuegos durante la adolescencia, en primer lugar, porque es una etapa sensible para la formación de la identidad de las personas, ya que gran parte de las conductas que se establecen en esta etapa condicionan la vida en la adultez[14]. Se ha encontrado una interacción negativa entre el tiempo de uso de videojuegos y el rendimiento académico, pueden llegar a fomentar conductas violentas en función de los juegos que se utilicen, limitan la imaginación afectando al rendimiento académico, y los más extremos hablan de los efectos nocivos sobre la salud, considerando que son causantes de ataques epilépticos y de pérdida de visión[15].

La presente revisión fue realizada con el objetivo de analizar los efectos de los videojuegos sobre los niveles de rendimiento académico en los y las estudiantes, así. Los resultados de la revisión muestran cómo la adicción a los videojuegos tiene una influencia negativa sobre el rendimiento académico, en la tabla 1 se muestra las principales conclusiones de 10 artículos que nos ayudaran a entender mejor a la problemática que los estudiantes se enfrentan hoy en día.

Tabla1 Principales características de los artículos de revisados.

Primer autor	Tema	Año	Muestras y rango de edad	Principales Conclusiones
Fernando Gómez	El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes	2020	1.060 estudiantes. 11 a 19 años	Se observa una relación inversa entre el rendimiento académico y el tiempo dedicado a videojuegos, es decir, que a mayor tiempo de uso menor es el rendimiento académico.
Citlali Saldaña	Asociación entre el rendimiento académico de los adolescentes y la adicción los videojuegos	2022	100 estudiantes 12 a 18 años	Se logró encontrar que existe una relación que especifica que mientras mayor sea el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes, menor será su rendimiento académico, especialmente en hombres
Daniel Lloret Irlés	Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar	2015	610 estudiantes. 12-16 años.	Un consistente control parental sobre el tiempo de juego y los contenidos se asocia con un perfil de jugador no problemático. En relación al rendimiento escolar y el perfil de juego, tanto, hubo diferencias entre perfiles, pero no demasiado grandes, aunque sí significativas.
Gutiérrez Lugo Tania	Uso problemático de la tecnología, motivación y rendimiento académico en escolares	2022	171 alumnos 9 y 12 años	Existe una relación entre el uso problemático de las tecnologías con el rendimiento académico del alumno. Además se pudo observar que quienes presentan mayores problemas a causa del uso de las tecnologías son los alumnos con un promedio bajo.
Diego Alejandro Prada	Uso Problemático de los videojuegos y rendimiento académico Diego	2019	200 participantes 12 a 18 años	Entre mayor edad de los estudiantes, estos adquieren un menor uso de los videojuegos, por lo se podría decir a más temprana edad sería posible encontrar un uso mayor de videojuegos.
Ylenia del Sol Barreto	Perfiles de uso problemático de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico y los procesos de toma de decisiones en alumnado universitario	2024	665 estudiantes. 18 y 58 años	Se observó cómo el grupo que mostraba un alto uso problemático era el que obtenía un menor rendimiento académico; pero, a su vez, mostraba un mayor estrés postergando tareas.

Paúl Rojas De La Cruz	Uso problemático de videojuegos y Rendimiento académico en una institución pública de Huancavelica	2023	365 estudiantes. 11 a 17 años	El nivel de adicción a videojuegos, el 55 % se encuentran en el nivel leve, el 30 % en severa, y 15 % en moderada.
Rodríguez Armas	Adicciones al videojuego y desempeño académico en estudiantes de Bachillerato	2024	30 alumnos 11 a 18 años	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.
Julia Inés Garay	Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico	2021	100 estudiantes y padres de familia.	El juego es considerado como una necesidad en el ser humano, sus beneficios son infinitos, le permiten regular emociones, relacionarse con los demás, desarrollar aspectos físicos y cognitivos, al implementar los videojuegos en educación le permiten al estudiante obtener los mismos beneficios
Badia Martín	Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria.	2015	711 alumnos. 359 niños 352 niñas 6 a 13 años	Los resultados hallados en este estudio, podemos concluir que los alumnos de la muestra pasan más tiempo viendo la televisión que jugando con los videojuegos. los niños que pasan muchas horas delante de este tipo de pantallas desarrollan insuficientemente las competencias lingüísticas al obtener básicamente material visual.

Si bien los resultados difieren en lo referido al bajo rendimiento académico donde parece existir una débil diferencia entre ser beneficioso y perjudicial el uso de videojuegos según las investigaciones sometidas a revisión, donde [7] menciona que los videojuegos permiten regular emociones, relacionarse con los demás, desarrollar aspectos físicos y cognitivos, al implementar los videojuegos en educación,

mientras que diferentes autores como[1] sostienen que los videojuegos impactan de manera negativa a la vida académica de la población adolescente, lo cual aporta, de manera original, un conocimiento sobre cómo dicha conducta adictiva afecta a la asistencia a la escuela y al rendimiento académico. Las desventajas son contundentes según[16] ya que las personas que indicaron que jugaban a videojuegos se examinó posibles perfiles latentes en el nivel de uso problemático de videojuegos entre el alumnado universitario participante.

Tanto los resultados de las diez revisiones sistemáticas como las conclusiones de casi la totalidad de los artículos narrativos consultados apoyan los efectos negativos del uso excesivo de los videojuegos y aparatos electrónicos y sostienen que esto desempeña un importante papel en los más jóvenes. Para[15] incluso menciona que el estar demasiado tiempo frente a una pantalla ya sea esta de televisión Tablet o computadora desarrollan insuficientemente las competencias lingüísticas, sin embargo existe investigadores como[17] que afirman que los estudiantes no presentan un uso problemático de videojuegos, una posible respuesta a esto es por el año en el cual fue realizado el estudio siendo del 2019 donde aún la tecnología en especial de los videojuegos y teléfonos inteligentes no estaba al nivel de la actualidad.

CONCLUSIONES - DISCUSIÓN

En conclusión, los videojuegos tienen una influencia negativa sobre los niños, adolescentes e incluso en adultos si bien estos efectos no parecen ser apreciables la adicción a los videojuegos como variable es inversamente proporcional al rendimiento académico, rendimiento medido por calificaciones escolares al parecer es muy acertada teniendo la mayoría de los artículos consultados al respecto resultados que apuntan a un bajo rendimiento en la parte académica y deserción por parte de personas que practican videojuegos.

Por otro lado, parece existir una pequeña relación entre los video juegos y un fácil aprendizaje y el desarrollo de aspectos físicos y cognitivos especialmente en los niños, promoviendo el interés hacia el aprendizaje y fácil entendimiento a través de los video juegos implementados en la educación, por lo que más investigaciones resultaría de gran interés e importancia para la comunidad científica en este método de enseñanza.

Entre los diversos artículos revisados esta[18] mencionando que se debe generar pautas y recomendaciones para los escenarios familiar y educativo, pues no se puede desconocer que se enfrenta a una generación de nativos digitales, con acceso a tecnologías inmersivas como lo son los videojuegos y donde se requiere generar pautas de manejo, en coherencia a los procesos de aprendizaje, concordando con la conclusión anterior, que si implementa de una manera adecuada y los docentes están capacitados para vincular y manejar los videojuegos como herramientas de aprendizaje se podría despertar cierto interés y atracción por los estudios especialmente en ciertas asignaturas como matemática y lingüística que son algunas de las asignaturas con mayor deserción en los estudiantes según[14].

En investigaciones realizadas en los años 2019 y 2020 indican que los adolescentes escolares de Educación Secundaria dedican una media de 47,23 minutos al día a jugar a videojuegos, mientras que en investigaciones de años posteriores indican que los jóvenes dedican un promedio de 2,5 horas al día a los videojuegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- [1] M. Pérez-Marco, A. Fernández-Sogorb, A. Fuster-Rico, and M. G. Arráz Vera, “Impacto de la adicción a videojuegos en adolescentes: diferencias en función del sexo, la asistencia al instituto y el rendimiento académico.,” *Eur. Public Soc. Innov. Rev.*, vol. 9, pp. 1–15, 2024, doi: 10.31637/epsir-2024-341.
- [2] F. J. Guarnizo Ante, H. C. Quintero Zapata, and C. A. Castro Bruzual, “Efectos del uso de videojuegos en el rendimiento académico de estudiantes de educación media,” *Merito Rev. Educ.*, no. 16, pp. 11–21, 2024.
- [3] L. S. Fuentes Fuentes and L. M. Pérez Castro, “Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia),” *Opcion*, vol. 31, no. Special Issue 6, pp. 318–328, 2015.
- [4] M. Vallejos, W. Capa, * Facultad De Psicología, U. Nacional, and F. Villarreal, “VIDEO JUEGOS: ADICCIÓN Y FACTORES PREDICTORES Video Games: Addiction and predictors MIGUEL VALLEJOS Y WALTER CAPA VIDEO JUEGOS: ADICCIÓN Y FACTORES PREDICTORES,” *Revistas.Unife.Edu.Pe*, vol. 18, no. 1, pp. 103–110, 2010.
- [5] C. A. Saldaña, R. N. Celis, R. Leyva, A. Hernández, A. Castillo, and B. I. Chávez, “Asociación entre el rendimiento académico de los adolescentes y la adicción los videojuegos,” *Psicol. Educ.*

eISSN 2448 , vol. 10, no. 1, pp. 73–82, 2022.

- [6] D. L. Irlles, V. C. Perona, and Y. S. Baños, “Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar,” *Eur. J. Investig. Heal. Psychol. Educ.*, vol. 3, no. 3, pp. 237–248, 2015.
- [7] J. I. Garay-Montenegro and C. M. Ávila-Mediavilla, “Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico,” *Episteme Koin.*, vol. 4, no. 8, p. 23, 2021, doi: 10.35381/e.k.v4i8.1343.
- [8] T. Dezcallar, M. Clariana, R. Cladellas, M. Badia, and C. Gotzens, “La lectura por placer : su incidencia en el rendimiento académico , las horas de televisión y las horas de videojuegos. The pleasure of reading : its impact on academic achievement , on TV-watching hours and video games-playing hours,” *OCNOS Rev. Estud. sobre Lect.*, vol. 12, pp. 107–116, 2014.
- [9] P. Rojas De La Cruz and A. Gonzales Castro, “Uso Problemático De Videojuegos Y Rendimiento Académico En Una Institución Pública De Huancavelica,” *Llimpi*, vol. 3, no. 2, pp. 01–07, 2023, doi: 10.54943/lree.v3i2.275.
- [10] G. P. Rodríguez, D. Angulo, and A. A. Vargas, “Universidad Nacional San Agustín De Arequipa Facultad De Ingeniería Civil,” *Univ. Nac. San Agustín Arequipa Fac. Ciencias La Educ.*, vol. influencia, 2022.
- [11] T. L. GUTIÉRREZ LUGO TANIA, M. A. Sotelo Castillo, and D. Y. Ramos Estrada, “Uso problemático de la tecnología, motivación y rendimiento académico en escolares,” *Rev. ProPulsión*, vol. 4, no. 1, pp. 92–106, 2022, doi: 10.53645/revprop.v4i1.78.
- [12] A. Ameneiros and M.-C. Ricoy, “Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas,” *Rev. Estud. e Investig. en Psicol. y Educ.*, no. December 2015, pp. 115–119, 2015, doi: 10.17979/reipe.2015.0.13.451.
- [13] R. Zapata-Lamana, J. Ibarra-Mora, M. Henriquez-Beltrán, S. Sepúlveda-Martin, L. Martínez-González, and I. Cigarroa, “Increased screen hours are associated with low school performance,” *Andes Pediatr.*, vol. 92, no. 4, pp. 565–575, 2021, doi: 10.32641/ANDESPEDIATR.V92I4.3317.
- [14] P. Gómez-Gonzalvo, F; Devís-Devís, J; Molina-Alventosa, “El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes,” *Comunicar*, vol. 28, no. 65, pp. 89–99, 2020,



doi: 10.3916/C65-2020-08.

- [15] M. Badia Martin, M. . Muntada, R. C. Pros, and C. G. Sáez, Teresa Dezcallar. Busquets, “Alumnos De Primaria . Video Games , Television and Academic Performance,” *Rev. Medios y Educ.*, vol. 1, no. 46, pp. 25–38, 2015.
- [16] Y. del Sol Barreto-Cabrera, A. Suárez Perdomo, and J. L. Castilla-Vallejo, “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, Rev. Medios y Educ.*, no. 69, pp. 287–287, 2024, doi: 10.12795/pixelbit.101940.
- [17] Prada D.; García M.; Puerta D., “Uso Problemático de los videojuegos y rendimiento académico,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [18] S. M. Restrepo Escobar, W. A. Arboleda Sierra, and L. M. Arroyave Taborda, “El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia,” *Rev. Educ.*, vol. 43, no. 2, p. 19, 2019, doi: 10.15517/revedu.v43i2.30564.

