



Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes

Estefani Gabriela Chiluisa Flores

echiluisa8404@uta.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-5838-2756>

Universidad Técnica de Ambato
Ambato – Ecuador

Psc. Mst. Ismael Álvaro Gaibor Gonzalez

ia.gaibor@uta.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-9360-3123>

Universidad Técnica de Ambato
Ambato - Ecuador

RESUMEN


En la actualidad el uso de los videojuegos es una práctica recreativa más utilizada por los jóvenes, sin embargo, el uso excesivo es preocupante para la salud mental y física. Además de ello se ha tenido en cuenta el estrés académico, mismo que ha ido en incremento. Es por ello que el objetivo del presente estudio fue identificar si existe una relación en cuanto a la dependencia de los videojuegos y el estrés académico de los adolescentes. Para lo cual se llevó a cabo un estudio cuantitativo y transversal, en 104 adolescentes entre (12-18 años), se utilizó el Test de Dependencia a los videojuegos (TDV) y el Inventario Sistemático Cognoscitivista para el estudio del estrés académico segunda versión de 21 ítems (Inventario SISCO SV-21). En los resultados se encontró que el estrés académico es entre moderado y severo, además no se hallan diferencias entre el género, a diferencia de la dependencia a los videojuegos donde existen niveles bajos y los hombres son más dependientes que las mujeres. Finalmente, a través de un análisis estadístico se concluye que no existe relación entre las variables.

Palabras clave: dependencia; videojuegos; estrés académico.

Correspondencia: echiluisa8404@uta.edu.ec

Artículo recibido: 20 abril 2022. Aceptado para publicación: 05 mayo 2022.

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de **Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar**, publicados en este sitio están disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) .

Como citar: Chiluisa Flores, E. G., & Gaibor Gonzalez, I. A. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1438-1459.

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305

Dependence on video games and its relationship with academic stress in adolescents

ABSTRACT

Currently, the use of video games is a recreational practice most used by young people, however, excessive use is a concern for mental and physical health. In addition to this, academic stress has been taken into account, which has been increasing. That is why the objective of this study was to identify if there is a relationship between the dependence on video games and academic stress in adolescents. For which a quantitative and cross-sectional study was carried out, in 104 adolescents between (12-18 years old), the Video Game Dependence Test (TDV) and the Cognoscitivist Systemic Inventory for the study of academic stress were obtained second version of 21 items (SISCO SV-21 Inventory). In the results, it was found that academic stress is between moderate and severe, in addition there are no differences between gender, unlike the dependence on video games where there are low levels and men are more dependent than women. Finally, through a statistical analysis it is concluded that there is no relationship between the variables.

Key words: dependency; video games; academic stress.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, tras la pandemia por Covid-19 el uso de los videojuegos entre los jóvenes ha provocado una gran preocupación por sus posibles efectos negativos tanto para la salud (MV Shrestha et al., 2020), las relaciones interpersonales como el rendimiento académico (Gómez-Gonzalvo et al., 2020), factores asociados al estrés forman parte de un problema de salud mental, que afectan la calidad de vida. Las actividades académicas, personales, afectaciones físicas, psicológicas y las tensiones emocionales, son causantes del estrés académico (Joshi & Kiran, 2020; Julio Alberto Gil Álvarez & Caridad Odalis Fernández Becerra, 2021), que provocan cambios en los hábitos de ocio y tiempo libre (Gómez-Gonzalvo et al., 2020), ocasionando que los jóvenes usen los juegos digitales como ayuda para disminuir el estrés (Vaidya Shrestha, 2020)

En una encuesta realizada por ESA Entertainment Software Association (2021), en EEUU, más de la mitad de los jugadores (55%) dijeron que jugaron más juegos durante la pandemia, y la mayoría de los jugadores (90%) dijeron que seguirán jugando después de la pandemia. Además de que para los jugadores los videojuegos fueron una fuente de alivio del estrés (55%) y distracción (48%) durante este periodo. Es decir que el porcentaje de jugadores aumentó del 63% al 82% durante el Covid-19 (Datta Business Innovation, 2020).

Los videojuegos se definen como programas informáticos o aplicaciones de tipo interactivo, son nuevos escenarios de juego, convirtiéndose en una práctica recreativa digital. Además de la disponibilidad y acceso a los videojuegos las 24 horas al día ofrece experiencias lúdicas de entretenimiento y diversión (Alarcón Aldana & Callejas Cuervo, 2020; la espada & Estévez, 2014). En la actualidad provoca cambios comportamentales donde existen esquemas disfuncionales en los dominios como la desconexión de la realidad y tiempo, el rechazo y autonomía (Aranda Juárez & Jordi Sáncuez, 2013; la espada & Estévez, 2014), generando la pérdida de control del hábito normal de juego.

Por esta razón el estado de ánimo, las relaciones familiares y sociales son afectadas, provocando aislamiento social, irritabilidad, frustración, tristeza, baja autoestima, conflictos intrafamiliares, además las personas sacrifican horas de sueño u estudio convirtiéndose en un riesgo de adicción (Cisamolo et al., 2021; Gil & Bautista, 2013; Tejeiro Salguero & del Río, 2008). Se denomina adicción conductual a la dependencia de

un comportamiento, esta no puede explicarse por ninguna actividad biológica o bioquímica, sino que es psicológica (Chóliz & Marco, 2011).

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2021), refiere que los jugadores superan los 18 millones Según Nielsen Games Video Game Tracking (VGT), el aumento fue más alto en los EE. UU. (46 %), seguida de Francia (41 %), Reino Unido (28 %) y Alemania (23 %) a partir de la pandemia por Covid-19 (The Nielsen Company, 2020). La Asociación de Software de Entretenimiento en Estados Unidos refiere que casi 227 millones de estadounidenses juegan videojuegos. En total, de los jugadores 45% fueron mujeres y 55 % hombres. Se identificó que existe mayor prevalencia de uso de los videojuegos por parte del género masculino que del femenino. (Entertainment Software Association, 2021)

En los últimos años varias investigaciones demuestran que el uso excesivo de videojuegos provoca consecuencias negativas en la salud física y mental (Faustin Armel Etindele Sosso & Hassan Ouali, 2018; López-Gómez et al., 2021; Oscar López-Gorozabel et al., 2021), este uso, por ejemplo, ocasiona conductas agresivas, actitudes violentas, ira y desensibilización a la violencia (Brockmyer, 2015; Dorantes Argandar, 2017; Medeiros et al., 2020; Shao & Wang, 2019; Yao et al., 2019). Se ha encontrado que la conducta antisocial predice al uso de videojuegos (Argandar, 2021; López Fernández et al., 2020; Luz et al., 2020).

Por otra parte, se destaca que la ansiedad puede aumentar el uso de los videojuegos como un mecanismo de afrontamiento, no obstante, genera adicción (Plante et al., 2019). Así como niveles elevados de estrés (Andretta et al., 2020; Balhara et al., 2020; Jo et al., 2020; Sandra Angélica Anguiano Serrano et al., 2022) ansiedad y depresión (Bonnaire & Baptista, 2019; Peracchia et al., 2019). Los adolescentes encuentran en los videojuegos un mecanismo de desplazamiento de los problemas familiares, puesto que por medio de ellos pueden satisfacer necesidades afectivas y sociales no cubiertas en los espacios familiares de interacción.(Santos et al., 2020)

Se puede notar que el mal uso de los videojuegos en adolescentes es un riesgo debido a las horas excesivas diarias dedicadas a ellos, además las actividades lúdicas, deportivas, escolares,(Repetto Paniagua, 2018) y las relaciones sociales (Alave Mamani & Pampa Yupanqui, 2019; Rodríguez et al., 2010) podrían disminuirse, y a la vez estas conductas

problemáticas sobre el uso de juegos digitales podrían generar dependencia (Florian Rehbein et al., 2010; Griffiths Mark D & Hunt Nigel, 1998; Ruiz-Palmero et al., 2021)

Por otra parte, se define al estrés como una transición entre la persona y el ambiente, una forma de observar el entorno que lo rodea (Sierra, 2006), los pensamientos anómalos son ideas de desamparo, conocidas como cogniciones de desvalimiento (Orlandini, 2001). El estrés académico describe aquellos procesos cognitivos y afectivos que el estudiante percibe, evalúa diversos aspectos del ambiente académico y los clasifica como amenazantes, retos o demandas a los que puede responder eficazmente o no, estas apreciaciones se relacionan con emociones anticipatorias como: preocupación, ansiedad, confianza, ira, tristeza, satisfacción, alivio (Clara et al., 2015), experimentan problemas de concentración, fatiga crónica, aislamiento y soledad (Cuevas Parra & Mario Stephano, 2020; Rueda García Dunia Ekaterina et al., 2021). Además, afecta el autocontrol del individuo (Jeong et al., 2019).

Dentro del contexto de la Pandemia del Covid-19 en América y el Caribe el 7.751 de jóvenes, el 52% han presentado mayor estrés (Unidas, 2020). Mientras que en Ecuador la UNICEF y el Ministerio de Educación, afirmaron que 4 de cada 10 de 4.500 de los estudiantes se sentían muy angustiados o tensionados (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2020).

Con respecto, al estrés académico se ha encontrado que el 88% de los estudiantes universitarios en Ecuador han experimentado estrés a causa de tareas (Chávez Reinoso et al., 2021), el 87 % refirieron estrés por problemas de concentración y fatiga crónica 82 % (Rueda García Dunia Ekaterina et al., 2021). Por otro lado, se obtuvo en el mismo estudio que el 18 % de hombres y el 82 % de mujeres ha presentado estrés académico (Rueda García Dunia Ekaterina et al., 2021).

Estudios determinan que el estrés puede afectar el rendimiento académico (Suárez & Ramírez Díaz, 2020), provocar un desequilibrio sistémico, en el aspecto físico psicológico y comportamental, donde experimentan síntomas que pueden llegar a afectar el tránsito escolar, desde dolores de cabeza o migrañas, problemas de concentración, así como desgano para realizar labores escolares y el consumo o reducción de alimentos. (María Fernanda Silva-Ramos et al., 2020) La ansiedad, la depresión, el consumo de sustancias y la ideación suicida podrían entretener una trampa muy riesgosa para la salud y el proyecto de vida de personas jóvenes (Restrepo et al., 2020)

Al parecer hay un aumento del comportamiento de juego en consecuencia del estrés, que se asocia a los exámenes (Balhara et al., 2020), o las tareas (Chávez Reinoso et al., 2021). y como vía de escape de la realidad (Santos et al., 2020). Debido a que, por medio del juego los adolescentes buscan satisfacción de las necesidades, esto lleva hacia una pasión armoniosa u obsesiva por los videojuegos (Formosa et al., 2022). Otros estudios mencionan que los niveles altos de estrés percibido y la baja resiliencia psicológica se relacionan al tiempo dedicado en los juegos de internet (Canale et al., 2019; Ju-Yu Yen et al., 2019). Por otro lado, también se determina el incremento en el comportamiento de juego debido al estrés de la pandemia por COVID-19 (Vaidya Shrestha, 2020)

Sin embargo, también hay investigaciones que indican que jugar videojuegos puede tener un efecto positivo, para facilitar el contacto social y ayuda al manejo del estrés (Iacovides & Mekler, 2019; Matthew Barr & Matthew Barr, 2021). Así como mejorar el estado de ánimo o para distraerse de situaciones desagradables (Erica Kleinman et al., 2021). Desarrollar habilidades manuales y de coordinación, ejercitarse en la toma de decisiones, resolver problemas, mejorar la autoestima (Patrick Felicia, 2009). Desde el punto de vista educativo, como estrategia pedagógica en el aprendizaje, se usa los juegos de video para aumentar su motivación, creatividad y conocimientos (Encinas et al., 2018; Mojena Wilce & Salcines-Talledo, 2021). Incluso los videojuegos activos parecen ayudar a disminuir los niveles de sedentarismo y obesidad debido a la interacción física con imágenes reproducidas en pantalla (Azócar-Gallardo & Ojeda-Aravena, 2021).

No obstante, como ya se ha mencionado el uso excesivo de videojuegos, en estos últimos años ha ido en aumento y se ha relacionado con el estrés, ha generado un mayor impacto en los adolescentes, tanto en lo emocional, social (Salguero et al., 2009) familiar y en especial afectando el ámbito académico, pues muchos de ellos han sentido estrés a causa de la presión académica por lo que han optado por jugar videojuegos en busca de alivio al malestar psicológico (MV Shrestha et al., 2020), también por interactuar con amigos o por el hecho de ser un jugador activo (Matthew Barr & Matthew Barr, 2021). Por este motivo en el presente estudio se pretendió identificar si existe una relación en cuanto a la dependencia de los videojuegos y el estrés académico de los adolescentes, además se buscó determinar el nivel de dependencia a videojuegos y de estrés académico que prevalece en adolescentes, así como diferenciar estos niveles de acuerdo al género.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se realizó un estudio correlacional con un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, y de corte transversal. La población seleccionada estuvo conformada por 104 adolescentes (48 hombres y 56 mujeres), entre los 12 y 18 años de edad, pertenecientes a una institución educativa de la ciudad de Latacunga-Ecuador. Tomando en cuenta los siguientes criterios de inclusión: 1) Ser estudiantes de la unidad educativa; 2) Firma del consentimiento informado por parte de los padres o representantes legales. Los instrumentos empleados para medir los niveles de dependencia a los videojuegos, se utilizó el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) que consta de 25 ítems distribuidos en 4 dimensiones (Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas ocasionados por los videojuegos y Dificultad en el control).. Los primeros 14 ítems se responden mediante una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4, referida a la frecuencia (0 "nunca"; 1 "rara vez"; 2 "a veces"; 3 "con frecuencia" y 4 "casi siempre"), y en los 11 ítems restantes se pregunta por el grado de acuerdo o desacuerdo, a través de una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4 (0 "totalmente en desacuerdo"; 1 "un poco en desacuerdo"; 2 "neutral"; 3 "un poco de acuerdo" y 4 "totalmente de acuerdo"), sobre un conjunto de afirmaciones relacionadas con los videojuegos. Este test ha presentado una consistencia interna elevada en otro estudio (alfa de Cronbach = .94). (Clara Marco & Mariano Chóliz, 2017). Para determinar los niveles de estrés académico se empleó el Inventario Sistemático Cognoscitivista para el estudio del estrés académico segunda versión de 21 ítems (Inventario SISCO SV-21), está constituido por 23 ítems distribuidos de la siguiente manera: Un ítem de filtro que, en términos dicotómicos (si-no), permite determinar si el encuestado es candidato o no a contestar el inventario. Un ítem que, en una escala de tipo Likert de cinco valores numéricos (del 1 al 5 donde uno es poco y cinco mucho), permite identificar el nivel de intensidad del estrés académico, y los siguientes 21 ítems en un escalamiento tipo Likert de seis valores categoriales (0 nunca, 1 casi nunca, 2 rara vez, 3 algunas veces, 4 casi siempre y 5 siempre) y a su vez están divididos en tres factores: estresores, síntomas y estrategias de afrontamiento. (BARRAZA-MACÍAS, 2018) Por medio de la aprobación de las autoridades de la institución educativa, se solicitó a los padres o representantes legales el consentimiento informado para que los jóvenes sean partícipes de la investigación de forma libre y voluntaria, además se informó sobre la

confidencialidad de los datos obtenidos. Los reactivos se aplicaron de manera presencial a través de formularios de Google.

Después de haber obtenido los resultados de las pruebas psicológicas se ingresan los datos en una hoja de cálculo de Excel. Finalmente se lleva a cabo un análisis estadístico.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

RESULTADOS

Tabla.1

Pruebas de normalidad

Pruebas de normalidad	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Total dependencia a videojuegos	,138	104	,000
Total estrés académico	,063	104	,200*

Fuente: Investigadores

En la prueba de normalidad se encontró que la distribución de las puntuaciones de dependencia a los videojuegos y estrés académico no fueron normales.

Tabla.2

Correlaciones

Correlaciones			Total estrés académico
Rho de Spearman	Total	Coefficiente de correlación	,156
	dependencia a videojuegos	Sig. (bilateral)	,114
		N	104

Fuente: Investigadores

Dado que la distribución de la puntuación de dependencia a los videojuegos no es normal se aplicó la prueba de correlación de Spearman encontrando que no existe correlación entre la dependencia a videojuegos y el estrés académico (Rho=0.156, p>0,05).

Tabla.3

*Nivel dependencia a videojuegos * Nivel estrés académico*

		Estrés Académico			Total	
		Leve	Moderado	Severo		
Nivel de dependencia a los videojuegos	Dependencia baja	Recuento	12	45	21	78
		% dentro de Nivel de dependencia videojuegos	15,4%	57,7%	26,9%	100,0%
		Recuento	1	11	10	22
	Dependencia moderada	% dentro de Nivel de dependencia videojuegos	4,5%	50,0%	45,5%	100,0%
		Recuento	0	1	3	4
		% dentro de Nivel de dependencia videojuegos	0,0%	25,0%	75,0%	100,0%
	Dependencia alta	Recuento	13	57	34	104
		% dentro de Nivel de dependencia videojuegos	12,5%	54,8%	32,7%	100,0%
		Total				

Fuente: Investigadores

De acuerdo a los resultados, los que tienen dependencia baja, el 15,4% tienen estrés leve, 57,7% moderado y el 26,9% severo. Los que tienen dependencia moderada el 4,5% tiene estrés leve, el 50,0% moderado y severo el 45,5%. Finalmente, los que tienen dependencia alta el 25,0% tiene estrés moderado y el 75,0% severo.

Tabla.4*Nivel de Dependencia a Videojuegos*

Nivel de Dependencia a Videojuegos		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Dependencia baja	78	75,0
	Dependencia moderada	22	21,2
	Dependencia alta	4	3,8
	Total	104	100,0

Fuente: Investigadores

Acorde a los resultados obtenidos el 75% tiene dependencia baja, el 21,2% moderada y el 3,8% alta.

Tabla. 5*Nivel de Estrés Académico*

Nivel de Estrés Académico		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Leve	13	12,5
	Moderado	57	54,8
	Severo	34	32,7
	Total	104	100,0

Fuente: Investigadores

Según los datos obtenidos el 12,5 % tiene Estrés académico leve, el 54,8% moderado y el 32,7 % severo.

Tabla. 6*Genero * Total estrés académico*

Estadísticos de grupo					
	Genero	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Total estrés académico	Hombres	48	52,9167	17,83593	2,57440
	Mujeres	56	59,8393	18,66039	2,49360

Fuente: Investigadores

Dado que la distribución de estrés académico fue normal, se aplicó la prueba t de student encontrando que no existen diferencias significativas en estrés entre la media hombres $M = 52,9$ y mujeres $M = 59,8$ ($t(102) = -1.925$, $p > 0,05$)

Tabla.7

Nivel de estrés académico Genero*

		Genero		Total	
		hombres	mujeres		
Nivel de estrés académico	Leve	Recuento	7	6	13
		% dentro de Nivel de estrés académico	53,8%	46,2%	100,0%
	Moderado	Recuento	27	30	57
		% dentro de Nivel de estrés académico	47,4%	52,6%	100,0%
	Severo	Recuento	14	20	34
		% dentro de Nivel de estrés académico	41,2%	58,8%	100,0%
Total	Recuento	48	56	104	
	% dentro de Nivel de estrés académico	46,2%	53,8%	100,0%	

Fuente: Investigadores

El estrés académico es leve en hombres con el 53,8%, en mujeres el 46,2%. Mientras que el estrés moderado es de 47.4% en hombres y el 52,6% en mujeres y el estrés severo es el 41,2% en hombres y en mujeres es de 52,6%.

Tabla. 8

*Genero * Total dependencia a videojuegos*

Rangos				
	Genero	N	Rango promedio	Suma de rangos
Total dependencia a videojuegos	hombres	48	65,90	3163,00
	mujeres	56	41,02	2297,00
	Total		104	

Fuente: Investigadores

Dado que la distribución de la puntuación de dependencia a videojuego no fue normal se aplicó la prueba U de Mann Whitney encontrando que existe diferencia estadísticamente significativa entre el rango promedio de hombres RM = 65,90 y de mujeres RM = 41,02 U = 701,000, $p < 0,05$

Tabla.9

*Nivel dependencia a videojuegos * Genero*

			Genero		Total
			hombres	mujeres	
Nivel de dependencia a videojuegos	Baja	Recuento	31	47	78
		% dentro de nivel de dependencia a videojuegos	39,7%	60,3%	100,0%
		Recuento	14	8	22
	Moderada	% dentro de nivel de dependencia a videojuegos	63,6%	36,4%	100,0%
		Recuento	3	1	4
		Alta	% dentro de nivel de dependencia a videojuegos	75,0%	25,0%
	Total	Recuento	48	56	104
		% dentro de nivel de dependencia a videojuegos	46,2%	53,8%	100,0%

Fuente: Investigadores

La dependencia a los videojuegos, en hombres es baja con el 39,7% y en mujeres el 60,3%. En cuanto a dependencia moderada los hombres tienen el 63,6% y en mujeres el 36,4%. Finalmente, el 75,0% de hombres y el 25,0% de mujeres tienen dependencia alta.

DISCUSIÓN

De acuerdo a los resultados del presente estudio no existe relación entre las variables, lo que se asemeja con investigaciones similares donde no hubo una relación significativa entre el juego digital y estrés (Ju-Yu Yen et al., 2019; MV Shrestha et al., 2020). A diferencia de otros estudios, en donde mencionan que los niveles altos de estrés se asocian con el uso de los juegos de internet (Andreetta et al., 2020; Canale et al., 2019), así como el aumento en el comportamiento de juego a causa del estrés (Balhara et al., 2020)

La hipótesis planteada no se comprobó, debido a que la mayoría de los adolescentes tienen dependencia baja a los videojuegos, Sin embargo, se puede notar que de los adolescentes con una dependencia alta todos tuvieron niveles de estrés moderados o severos. Así en otro estudio se determinó que entre más tiempo empleen los jugadores en los juegos digitales mayor es el estrés experimentado (Sandra Angélica Anguiano Serrano et al., 2022). además, se ha encontrado que el aumento en el comportamiento de juego se asoció con el estrés relacionado con los exámenes y la creencia de que jugar ayuda a combatir el estrés (Balhara et al., 2020)

En cuanto a los niveles de dependencia de los participantes se encontró que el 75% tienen dependencia baja a los videojuegos. Este hallazgo concuerda con un estudio de adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, donde se obtuvo que el 56.5% presenta una dependencia baja (Sánchez-Domínguez et al., 2021). Mientras que en un estudio realizado en Alemania con la participación de 15.168 adolescentes, se encontró que gran parte de los jóvenes pueden caracterizarse como gamers extensivos debido a que pasan más de 2,5 horas al día con videojuegos lo que pone en riesgo para desarrollar dependencia a los videojuegos, a pesar de ello los adolescentes varones son más dependientes.(Florian Rehbein et al., 2010) En otro estudio realizado con 387 adolescentes (12-16 años) se determinó que uno de cada cinco adolescentes era actualmente dependiente y que uno de cada cuatro adolescentes lo habían sido en algún momento de sus vidas (Griffiths Mark D & Hunt Nigel, 1998)

En relación al estrés académico se destaca un nivel moderado, con el 54,8%. en los estudiantes que han experimentado esta sensación el 12,5 % tiene estrés académico leve y el 32,7 % severo. Estos resultados son similares a la investigación realizada en jóvenes

de diferentes facultades de la Universidad Nacional de Chimborazo, el 40% de los estudiantes ha experimentado estrés moderado, el 28% perciben dicha experiencia académica como muy estresante, el 17% mencionan que ha sido extremadamente estresante cursar sus estudios en épocas de pandemia y el 15% restante menciona que ha se ha sentido algo estresando (Chávez Reinoso et al., 2021). Por otro lado, en una investigación llevada a cabo en 109 adolescentes se determinó un nivel de estrés severo, donde los principales estresores identificados, fueron la participación en clase y la evaluación de los profesores (Julio Alberto Gil Álvarez & Caridad Odalis Fernández Becerra, 2021), al igual que en otro estudio se obtuvo que el 89% se halla entre un nivel severo y moderado de estrés (Rueda García Dunia Ekatierina et al., 2021)

Por otro lado, en base a los resultados respecto al género se puede notar que no existen diferencias significativas entre la media de hombres y mujeres de estrés académico. Además, es notable la prevalencia de un estrés académico moderado en hombres con el 47,4 y en mujeres con el 52,6%. Estos resultados discrepan con otro estudio donde se pudo notar que el estrés es mayor en mujeres con el 82% mientras que en hombres hay un 18% (Rueda García Dunia Ekatierina et al., 2021)

Según los resultados obtenidos es notable la diferencia entre el rango promedio de hombres y mujeres en cuanto a la dependencia a videojuegos, es decir que existe mayor dependencia en el género masculino, lo cual concuerda con estudios similares en donde se halla que los adolescentes varones son más dependientes al uso de videojuegos (Entertainment Software Association, 2021; Florian Rehbein et al., 2010; Griffiths Mark D & Hunt Nigel, 1998; Sánchez-Domínguez et al., 2021)

CONCLUSIONES

Dentro de este estudio se pudo determinar que no existe una correlación entre las variables propuestas sobre la dependencia a los videojuegos y el estrés académico en los adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Latacunga.

Referente a los niveles de dependencia a los videojuegos, se concluye que los jóvenes se encuentran en un nivel bajo, por lo que se deduce que la gran mayoría de jóvenes se dedican más tiempo a sus actividades académicas o prefieren practicar algún deporte, por lo que el uso de estos juegos digitales ha quedado como una última opción de entretenimiento.

El estrés académico en los adolescentes, se hallan entre un nivel moderado y severo, por lo que en este estudio se puede notar el aumento de elevadas cantidades tras la pandemia por covid-19, lo que es un factor de riesgo para la salud mental y el rendimiento académico.

Con respecto al género, se pudo evidenciar que no hay diferencias significativas en cuanto al estrés académico entre hombres y mujeres. Mientras tanto, en la dependencia a los videojuegos si, encontrando mayor dependencia en los varones.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alarcón Aldana, A. C., & Callejas Cuervo, M. (2020). *Metodología para el desarrollo colaborativo de videojuegos* (UPTC). <https://elibro.net/es/ereader/uta/193940?page=16>
- Alave Mamani, S. M., & Pampa Yupanqui, S. N. (2019). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de La Investigación*, 3(2). <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Andreetta, J., Teh MSc, J., Burleigh, T. L., Gomez, R., & Stavropoulos, V. (2020). Associations between comorbid stress and Internet Gaming Disorder symptoms: Are there cultural and gender variations? *Asia-Pacific Psychiatry*, 12(2). <https://doi.org/10.1111/appy.12387>
- Aranda Juárez, D., & Jordi Sáncuez, N. (2013). *Aprovecha el tiempo y juega: algunas claves para entender los videojuegos* (UOCpress). <https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/28830/Section0002.xhtml>
- Argandar, G. D. (2021). Influencia del comportamiento antisocial en el uso de videojuegos de menores de Cuernavaca, Morelos. *Revista Mexicana de Investigación En Psicología*, 13(1), 97–106. <http://riaa.uaem.mx/handle/20.500.12055/2017>
- Azócar-Gallardo, J., & Ojeda-Aravena, A. (2021). Active video games in times of pandemic by COVID-19: A potential strategy for increasing physical activity among schoolchildren. *Fisioterapia*, 43(2), 124. <https://doi.org/10.1016/j.ft.2021.01.001>
- Balhara, Y. P. S., Kattula, D., Singh, S., Chukkali, S., & Bhargava, R. (2020). Impact of lockdown following COVID-19 on the gaming behavior of college students. *Indian Journal of Public Health*, 64(6), 172–176. https://doi.org/10.4103/ijph.IJPH_465_20

- BARRAZA-MACÍAS, A. (2018). INVENTARIO SISCO SV-21 Inventario SISTémico COgnoscitivista para el estudio del estrés académico. Segunda versión de 21 ítems. *ECORFAN*.
- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research*, 272, 521–530. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158>
- Brockmyer, J. F. (2015). Playing Violent Video Games and Desensitization to Violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 24(1), 65–77. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2014.08.001>
- Canale, N., Marino, C., Griffiths, M. D., Scacchi, L., Monaci, M. G., & Vieno, A. (2019). The association between problematic online gaming and perceived stress: The moderating effect of psychological resilience. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 174–180. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.01>
- Chávez Reinoso, J. P., Chávez Guevara, J. E., Villarreal Meza, D. C., & Ortiz Parra, L. A. (2021). Factores de estrés en estudiantes universitarios en época de pandemia (Covid-19). *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(20), 1258–1272. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i20.275>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Pattern of Use and Dependence on Video Games in Infancy and Adolescence. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Cisamolo, I., Michel, M., Rabouille, M., Dupouy, J., & Escourrou, E. (2021). Perceptions of adolescents concerning pathological video games use: A qualitative study. *La Presse Médicale Open*, 2, 100012. <https://doi.org/10.1016/j.lpmope.2021.100012>
- Clara Marco, & Mariano Chóliz. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>
- Clara, S., Alfonso Águila, B., Calcines Castillo, M., Monteagudo de la Guardia, R., & Nieves Achon, Z. (2015). Estrés académico Academic Stress. *EDUMECENTRO*, 7(2), 163–178. <http://www.revedumecentro.sld.cu>
- Cuevas Parra, P., & Mario Stephano. (2020). *Children's voices in the time of COVID-19 Continued child activism in the face of personal challenges*.

<https://healtheducationresources.unesco.org/library/documents/childrens-voices-times-covid-19-continued-child-activism-face-personal-challenges>

Datta Business Innovation. (2020). *La industria de los videojuegos vive su mejor momento*.

<https://datta.com.ec/articulo/la-industria-de-los-videojuegos-vive-su-mejor-momento>

Dorantes Argandar, G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *PSIENCIA: Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9(2). <https://doi.org/10.5872/psiencia/9.2.22>

Encinas, F. L., Requesens, A., Mayte, M., & Fuentes, H. (2018). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos* (Madrid).

Entertainment Software Association. (2021). *2021 Essential Facts About the Video Game Industry*. <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>

Erica Kleinman, Sara Chojnacki, & Magy Seif El-Nasr. (2021). The Gang's All Here: How People Used Games to cope with COVID19 Quarantine. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445072>

Faustin Armel Etindele Sosso, & Hassan Ouali. (2018). Jeux vidéo et santé mentale. *Med Sci (Paris)*, 34(8–9), 640–642. <https://doi.org/10.1051/medsci/20183408003>

Florian Rehbein, Matthias Kleimann, & Thomas Mössle. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.*, 3, 269–277. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2020, October 7). *La salud mental es determinante para que niños, niñas, adolescentes, familias y comunidades puedan salir adelante*. <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/la-salud-mental-es-determinante-para-que-ni%C3%B1os-ni%C3%B1as-adolescentes-familias-y#:~:text=%E2%80%9CLa%20salud%20mental%20est%C3%A1%20relacionada,familias%20puedan%20salir%20adelante%E2%80%9D%2C%20afirma>

- Formosa, J., Johnson, D., Türkay, S., & Mandryk, R. L. (2022). Need satisfaction, passion and wellbeing effects of videogame play prior to and during the COVID-19 pandemic. *Computers in Human Behavior*, 131. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107232>
- Gil, A., & Bautista, A. (2013). *Los videojuegos (UOC)*. <https://elibro.net/es/ereader/uta/56451?page=85>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. *Comunicar*, 28(65), 89–99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Griffiths Mark D, & Hunt Nigel. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychol Rep*, 475–480. <https://doi.org/10.2466/pr0.1998.82.2.475>
- Lacovides, I., & Mekler, E. D. (2019, May 2). The role of gaming during difficult life experiences. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300453>
- Jeong, E. J., Ferguson, C. J., & Lee, S. J. (2019). Pathological Gaming in Young Adolescents: A Longitudinal Study Focused on Academic Stress and Self-Control in South Korea. *Journal of Youth and Adolescence*, 48(12), 2333–2342. <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01065-4>
- Jo, Y. S., Bhang, S. Y., Choi, J. S., Lee, H. K., Lee, S. Y., & Kweon, Y. S. (2020). Internet, gaming, and smartphone usage patterns of children and adolescents in Korea: A CURE clinical cohort study. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 420–432. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00022>
- Joshi, A., & Kiran, R. (2020). Determinants of academic stress amongst engineering students. *Work*, 67(4), 867–879. <https://doi.org/10.3233/WOR-203338>
- Julio Alberto Gil Álvarez, & Caridad Odalis Fernández Becerra. (2021). El estrés académico, estresores, síntomas y estrategias de afrontamiento en residentes de Estomatología General Integral. *EDUMECENTRO*, 13(1), 16–31. <https://orcid.org/0000-0001-5048-6270>
- Ju-Yu Yen, Huang-Chi Lin, Wei-Po Chou, Tai-Ling Liu 3, & Chih-Hung Ko 3. (2019). Associations Among Resilience, Stress, Depression, and Internet Gaming Disorder in Young Adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. <https://www.mdpi.com/1660-4601/16/17/3181/htm>

- La Asociación Española de Videojuegos (AEVI). (2021). *LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA EN 2021*. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf
- La espada, M. T., & Estévez, A. (2014). *¿Existen las adicciones sin sustancias?* (Deusto).
- López Fernández, F. J., Etkin, P., Ortet Walker, J., Mezquita, L., & Ibañez, M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Àgora de Salut, VII*, 147–153. <https://doi.org/10.6035/agorasalut.2020.7.15>
- López-Gómez, S., Rodríguez-Rodríguez, J., Vidal-Esteve, M. I., & Castro-Rodríguez, M. M. (2021). Contribuciones y efectos de los videojuegos en la atención a la diversidad. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12742>
- Luz, Lady, Cabrejos, P., Cecilia, M., & Flores, T. (2020). *Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima*. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- María Fernanda Silva-Ramos, José Juan López-Cocotle, & María Elena Columba Meza-Zamora. (2020). Estrés académico en estudiantes universitarios. *Investigación y Ciencia*. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/674/67462875008/html/index.html>
- Matthew Barr, & Matthew Barr. (2021). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- Medeiros, B. G., Pimentel, C. E., Sarmet, M. M., & Mariano, T. E. (2020). "Brutal kill!" violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25(2), 261–271. <https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>
- Mojena Wilce, Y., & Salcines-Talledo, I. (2021). Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre el valor educativo de los videojuegos y su diseño como estrategia pedagógica. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 64, 5–40. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a2>
- MV Shrestha, N Shrestha, SC Sharma, & SK Joshi. (2020). Gaming Disorder among Medical College Students during COVID-19 Pandemic Lockdown. *Kathmandu Univ Med J (KUMJ)*.
- Orlandini, A. (2001). *El estrés: qué es y cómo evitarlo* (FCE).

- Oscar López-Gorozabel, Cristina Pinargote-Valdiviezo, Emilio Cedeño-Palma, Walter Zambrano-Romero, & Maritza Mendoza-Zambrano. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento afectación física psicológica. *Proquest*. <https://www.proquest.com/openview/967a4da45feee15ab8c7958fb27d44b3/1?q-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Patrick Felicia. (2009). *Videojuegos en el aula: manual para docentes* (European Schoolnet).
- Peracchia, S., Presaghi, F., & Curcio, G. (2019). Pathologic use of video games and motivation: Can the gaming motivation scale (GAMS) predict depression and trait anxiety? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(6). <https://doi.org/10.3390/ijerph16061008>
- Plante, C. N., Gentile, D. A., Groves, C. L., & Modlin, A. B.-H. J. (2019). Video games as coping mechanisms in the etiology of video game addiction. *Psychology of Popular Media Culture*.
- Repetto Paniagua. (2018). El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría Integral*, 22(4), 178–186. <https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2018-06/el-impacto-de-las-pantallas-television-ordenador-y-videojuegos/>
- Restrepo, J. E., Sánchez, O. A., & Castañeda Quirama, T. (2020). Estrés académico en estudiantes universitarios. *Psicoespacios*, 14(24), 17–37. <https://doi.org/10.25057/21452776.1331>
- Rodríguez, S., Alfageme González, P. A. ;, Serrano, M. B. Y., Antonio Sánchez Rodríguez, P., Begoña, M., González, A., Serrano, F. J., & Luis Vives, J. E. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos Social aspects about video games. *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa - RELATEC*, 9(1), 43–52. <https://relatec.unex.es/article/view/606>
- Rueda García Dunia Ekaterina, Borja Cevallos Lusi Tamara, Carvajal Andrade Luzmila de Jesús, & Flores Villacís Myriam Silvia 1. (2021). Relación entre estrés y rendimiento académico de estudiantes de enfermería de una universidad ecuatoriana. *INSPIPILIP Revista Ecuatoriana De Ciencia, Tecnología E Innovación En Salud Pública*, 5(1). <https://www.inspilip.gob.ec/index.php/inspi/article/view/4>

- Ruiz-Palmero, J., Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Linde-Valenzuela, T., Palmero, J. R., Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., & Linde-Valenzuela, T. (2021). Estudio del uso y consumo de dispositivos móviles en universitarios Palabras claves Tecnologías de la Información y la Comunicación; adicción; formación del personal docente; COVID-19. In *Digital Education Review-Number* (Vol. 39).
- Salguero, R. T., Pelegrina, M., Río, D., Luis, J., & Vallecillo, G. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. In *Nº* (Vol. 7).
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., & Castillo-Arcos, L. C. (2021). Description of the use and dependence to videogames in adolescents schooled in Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1–14. <https://doi.org/10.21134/HAAJ.V21I1.558>
- Sandra Angélica Anguiano Serrano, Juana Olvera Méndez, Miguel Ángel Mendoza Espinosa, & Alma Jessica Rosas Juan. (2022). *EVALUACIÓN Y DETECCIÓN DE LAS CONSECUENCIAS PSICOLOGICAS EN LAS ADICCIONES CONDUCTUALES* . 25(1). <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol25num1/Vol25No1Art21.pdf>
- Santos, M. C., Pinto Escalona, V., & Gualpa, J. M. (2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares. *YACHANA Revista Científica*, 9, 41–51. <https://orcid.org/0000-0001-5159-2710>
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in Psychology*, 10(FEB). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>
- Sierra, J. C. (2006). *Ansiedad, angustia y estrés: tres conceptos a diferenciar* (Mal-estar).
- Suárez, O. J., & Ramírez Díaz, M. H. (2020). Estrés académico en estudiantes que cursan asignaturas de Física en ingeniería: dos casos diferenciados en Colombia y México. *Revista Científica*, 39(3), 341–352. <https://doi.org/10.14483/23448350.15989>
- Tejeiro Salguero, R., & del Río, M. (2008). *La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación*. (Ediciones Aljibe).
- The Nielsen Company. (2020). 3, 2, 1 ¡Adelante! Los videojuegos están en su punto más alto durante COVID-19. *Nielsen*. <https://www.nielsen.com/us/en/insights/article/2020/3-2-1-go-video-gaming-is-at-an-all-time-high-during-covid-19/>

- Unidas, N. (2020). *Encuesta de las Naciones Unidas sobre Juventudes de América Latina y el Caribe dentro del Contexto de la Pandemia del COVID-19*.
- Vaidya Shrestha, M. (2020). *Gaming Disorder among Medical College Students during COVID-19 Pandemic Lockdown*.
- Yao, M., Zhou, Y., Li, J., & Gao, X. (2019). Violent video games exposure and aggression: The role of moral disengagement, anger, hostility, and disinhibition. *Aggressive Behavior*, 45(6), 662–670. <https://doi.org/10.1002/ab.21860>