



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional De Loja

Facultad De La Salud Humana

Carrera de Psicología Clínica

Videojuegos en el rendimiento académico de estudiantes

**Trabajo de Titulación previo a la
obtención del título de
Licenciada en Psicología Clínica**

AUTORA:

Nohellya Mariana Vélez Carrión

DIRECTORA:

Psic. Clín. Karina Gabriela Rojas Carrión Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

Certificación



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **Rojas Carrion Karina Gabriela**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes**, perteneciente al estudiante **NOHELLYA MARIANA VELEZ CARRION**, con cédula de identidad N° **1105058554**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 4 de Marzo de 2024



KARINA GABRIELA
ROJAS CARRION

F)

DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-000677

1/1
Educamos para Transformar

Autoría

Yo, **Nohellya Mariana Vélez Carrión**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma: 

Cédula de identidad: 110505855 - 4

Fecha: 11/03/2024

Correo electrónico: nohellya.velez@unl.edu.ec

Teléfono: 099 868 5539

Carta de autorización de publicación

Yo, **Nohellya Mariana Vélez Carrión**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular denominado: **Videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes**, como requisito para optar por el título de **Licenciada en Psicología Clínica**, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los once días del mes de marzo de dos mil veinticuatro.

Firma: 

Autora: Nohellya Mariana Vélez Carrión

Cédula: 110505855 - 4

Dirección: Loja, barrio Yahuarcoma, Romerillos y Yumbingue, n° de casa 327-14.

Correo electrónico: nohellya.velez@unl.edu.ec

Celular: 099 868 5539

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director del Trabajo de Integración Curricular: Psicóloga Clínica Karina Gabriela Rojas Carrión Mg. Sc.

Dedicatoria

A mi madre por su amor tan puro y sincero,
por su apoyo incondicional, por guiarme y aconsejarme,
por estar a mi lado en las largas noches de estudio,
por darme aliento en los momentos más difíciles y por forjar
la persona que soy hoy en día, una mujer valiente,
fuerte y luchadora, siguiendo el ejemplo que
ella ha representado en su vida.

A mis hermanos, Marco, Xavier, Tatiana, Freddy y Leonardo,
por su constante apoyo, consejos, protección y amor
incondicional. Cada uno de ustedes ha
enriquecido mi vida de formas inimaginables.

A Luis V., por su comprensión, paciencia,
cariño, por apoyarme y ayudarme,
por ser mi motivación y
mi fuente de amor e inspiración.

Nohellya Mariana Vélez Carrión

Agradecimiento

Agradezco a Dios por su amor incondicional y por su bondad infinita, a mi madre por ser mi confidente y compañera, por acompañarme y respaldarme en cada decisión que he tomado, por motivarme constantemente, por su amor inquebrantable y por ser el pilar fundamental en mi vida.

A mi hermano Marco, por su generosidad, respaldo y apoyo, sin su ayuda no habría llegado hasta donde estoy hoy.

De manera especial a mi directora del Trabajo de Integración Curricular, Psi. Cli. Karina Gabriela Rojas Carrión, Mg. Sc. Su paciencia, orientación y apoyo han sido fundamentales en el desarrollo de esta investigación, sin su guía no habría sido posible alcanzar esta meta tan anhelada para mí.

A todos los docentes que, a lo largo de mi carrera han contribuido a mi formación profesional. Sus enseñanzas, anécdotas, recursos y orientación han sido indispensables para mi crecimiento académico y personal.

Agradezco a la Universidad Nacional de Loja, especialmente a la Carrera de Psicología Clínica, por su invaluable contribución a mi formación profesional a lo largo de estos cuatro años de estudio.

A Alexis, José, Sophia, Cristina, Alicita y Dr. Álvaro quienes me brindaron la oportunidad de aprender de ellos durante mis prácticas pre profesionales.

Un agradecimiento especial a los pacientes que me han otorgado la oportunidad de aprender de ellos. Nuestra interacción ha sido de mutua ayuda y aprendizaje.

Agradezco a todas aquellas personas que, de alguna manera han contribuido a este proyecto. Gracias de todo corazón.

Nohellya Mariana Vélez Carrión

Índice

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización de publicación	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice	vii
Índice de Figuras	x
Índice de Tablas	xi
Índice de Anexos.....	xii
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco Teórico	6
Capítulo I: Videojuegos	6
Definición	6
Historia de los videojuegos.....	6
Clasificación de los videojuegos	7
Factores que influyen en el uso de videojuegos	8
Estrategias que permitan el uso adecuado de los videojuegos	15
Capítulo II: Rendimiento académico.....	18
Definición	18
Tipos de educación	18

Aprendizaje.....	19
Competencia educativa.....	20
Factores relacionados con el rendimiento académico	21
5. Metodología.....	27
Enfoque de investigación	27
Diseño de investigación	27
Tipo de investigación	27
Población.....	27
Muestra.....	27
Criterios de inclusión.....	28
Criterios de exclusión	28
Método	28
Técnica	28
Instrumentos	29
Procedimiento.....	29
Fase 1	29
Fase 2.....	29
Fase 3.....	29
Fase 4.....	30
Fase 5.....	30
Fase 6.....	30
Fase 7.....	30
6. Resultados.....	31
Figura 1	31
Figura 2	33

Figura 3	35
Guía Psicoeducativa	37
Contextualización del uso de videojuegos.....	37
Justificación.....	37
Objetivos.....	38
Población	38
Metodología.....	38
7. Discusión.....	44
8. Conclusiones.....	46
9. Recomendaciones.....	48
10. Bibliografía.....	49
11. Anexos.....	60
Anexo 1. Diagrama de flujo PRISMA para la selección de artículos.	60
Anexo 2. Base de datos de investigaciones analizadas.	61
Anexo 3. Oficio de Designación de Director del Trabajo de Integración Curricular.	76
Anexo 4. Aprobación del Trabajo de Integración Curricular.....	77
Anexo 5. Certificado de traducción del resumen al idioma inglés.....	78

Índice de Figuras

Figura 1. Objetivo General: Describir la evidencia científica de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes.	31
Figura 2. Objetivo Específico: Identificarlos efectos físicos, psicológicos, sociales y académicos de los videojuegos.	33
Figura 3. Objetivo Específico 2: Establecer los factores protectores y de riesgo del rendimiento académico.	35

Índice de Tablas

Tabla 1. Base de datos de investigaciones analizadas 61

Índice de Anexos

Anexo 1. Diagrama de flujo PRISMA para la selección de artículos.	60
Anexo 2. Base de datos de investigaciones analizadas.....	61
Anexo 3. Oficio de Designación de Director del Trabajo de Integración Curricular.	76
Anexo 4. Aprobación del Trabajo de Integración Curricular.	77
Anexo 5. Certificado de traducción del resumen al idioma inglés.	78

1. Título

Videjuegos en el rendimiento académico de estudiantes.

2. Resumen

Los videojuegos han surgido como una forma prominente de entretenimiento y expresión artística, especialmente entre la juventud contemporánea. Esta investigación tuvo como objetivo describir la evidencia científica de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes, así como, identificar los efectos físicos, psicológicos, sociales y académicos del uso de videojuegos, también buscó establecer los factores protectores y de riesgo para el rendimiento académico y diseñar una guía psicoeducativa para abordar la problemática. Para llevar a cabo este estudio, se empleó un enfoque cualitativo no experimental, de corte transversal, con un alcance descriptivo, de tipo documental y utilizando un método de síntesis bibliográfica. La población de estudio comprendió la literatura científica disponible en bases de datos como: Scielo, Dialnet, Redalyc y ScienceDirect, y se aplicaron criterios de selección conformando una muestra de 25 artículos científicos. Los resultados obtenidos sugieren que el uso excesivo de videojuegos puede tener impactos adversos en la salud física y el bienestar psicológico. Sin embargo, cuando se integran adecuadamente en el ámbito escolar, los videojuegos pueden tener efectos positivos. Su uso supervisado, limitado y equilibrado, alternando entre el ocio digital y otras actividades no digitales, también puede generar beneficios significativos. Finalmente, estos hallazgos subrayan la importancia de considerar de manera integral el impacto de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes. Asimismo, resaltan la necesidad de promover prácticas de uso responsable de los videojuegos, así como de desarrollar estrategias educativas y de apoyo que aborden los posibles efectos negativos y potencien los aspectos positivos de esta forma de entretenimiento.

Palabras clave: *juego, efectos, factores de riesgo, factores protectores, desempeño escolar.*

Abstract

Videogames have emerged as a prominent form of entertainment and artistic expression, especially among the contemporary youth. This research had as objective to describe the games scientific evidence on the students' academic performance, as well as to investigate the physical, psychological, social, and academic effects of using videogames. It was also sought to established the protective and risk factors for the academic performance in order to design a psychoeducational guide to address the problem. To carry out this study, a non-experimental qualitative approach was applied, it had a descriptive scope, documentary type that used a bibliographical synthesis method. The study population included the scientific literature available in data bases such as: Scielo, Dialnet, Redaldyc and ScienceDirect. Furthermore, some selection criteria were applied, forming a sample of 25 scientific articles. The obtained results suggest that the excessive use of videogames can have adverse impacts on physical health and psychological well-being. However, when games are properly integrated into the school environment, they can have positive effects. Their limited, supervised and balanced used alternating with digital leisure and other non-digital activities, can also generate significant benefits. Finally, these findings highlight the importance of considering in an integral way the impact of videogames on the students' academic performance. Likewise, they underline the need to promote practices of responsible use of videogames, as well as the development of educational and supportive strategies that address the possible negative effects and enhance the positive aspects of this form of entertainment.

Key words: *games, effects, risk factors, protective factors, school development.*

3. Introducción

Los videojuegos según García Cernaz (2018), son como una forma recreativa que ocupa una posición destacada en la rutina diaria de las niñas, niños y jóvenes de las sociedades actuales. Méndez Carpio et al. (2023) lo reafirman, asegurando que la juventud actual ha integrado la tecnología, especialmente las redes sociales y los videojuegos como parte esencial de su vida. Este hecho contrasta con las generaciones anteriores, nacidas antes del año 2000, que suelen sorprenderse ante este cambio en las preferencias de entretenimiento, ellos solían dedicar su tiempo libre a actividades como conversar, practicar deportes o leer cómics y novelas durante los recesos, después de clases o al terminar las tareas escolares en su hogar.

Considerando esta evolución, en el año 2023, aproximadamente un tercio (31%) de la población mundial reporta jugar videojuegos con regularidad en PC, consolas o dispositivos móviles durante una semana típica. Este porcentaje es notablemente mayor entre los hombres con un 34% y los adultos más jóvenes especialmente aquellos entre 18 y 24 años, con un 42% (Chávez, 2023).

El rendimiento académico, según Jara et al. (2008) se define como la capacidad de un individuo para alcanzar las expectativas y metas educativas establecidas. Además, se considera un indicador fundamental de la calidad de la educación en todos los niveles.

El desempeño escolar está influenciado no solo por el tiempo dedicado al estudio diario, la capacidad intelectual o el grado de responsabilidad de los estudiantes, sino también por las distintas actividades que forman parte de su rutina diaria, como el uso de videojuegos (Badia Martín et al., 2015). López-Noguero et al. (2022) sugieren que los videojuegos pueden desempeñar un papel fundamental como herramientas eficaces para la gamificación en las aulas y para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esto se debe a su capacidad para facilitar el aprendizaje en una amplia variedad de áreas del conocimiento y fomentar el desarrollo de habilidades creativas y lúdicas.

La presente investigación emerge como un estudio de gran valor e impacto. Comprender, cuál es la evidencia científica de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes, puede aportar significativamente a mejorar la comprensión y la implementación de estrategias efectivas para el uso adecuado de videojuegos tanto en el ámbito académico como familiar. Por ende, el presente estudio planteó como objetivo general, describir la evidencia científica de los

videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes; y como objetivos específicos: identificar los efectos físicos, psicológicos, sociales y académicos de los videojuegos; establecer los factores protectores y de riesgo del rendimiento académico y; diseñar una guía psicoeducativa que haga frente a la problemática actual.

El sustento teórico, se dividió en dos capítulos. El primero se enfoca en los videojuegos, abarcando aspectos como su definición, historia, clasificación, factores que influyen en su uso y estrategias para su uso adecuado. El segundo capítulo aborda el rendimiento académico, incluyendo conceptos como su definición, tipos de educación, procesos de aprendizaje, competencia educativa y factores que inciden en el rendimiento académico.

La metodología de la investigación adoptó un enfoque cualitativo no experimental de tipo documental, con un alcance descriptivo y utilizando un método de síntesis bibliográfica. La población de estudio estuvo conformada por 120 fuentes de literatura científica relacionadas con videojuegos y rendimiento académico, de las cuales se seleccionaron 25 artículos científicos utilizando la técnica de muestreo no probabilístico intencional, basado en criterios de inclusión y exclusión.

Los datos obtenidos resaltan la influencia del uso de videojuegos en el rendimiento académico, evidenciando que su efecto varía notablemente dependiendo de la moderación en su empleo. Mientras que un uso excesivo puede estar vinculado con un deterioro en el desempeño escolar y problemas de salud tanto físicos como psicológicos, un enfoque más equilibrado puede ser beneficioso. De hecho, el uso responsable de los videojuegos puede contribuir al fomento del aprendizaje, la motivación y el desarrollo de habilidades sociales. Además, facilita la apertura de diálogo entre padres e hijos, fortaleciendo la relación familiar al brindar una oportunidad para compartir intereses y preocupaciones, así como para establecer normas y límites saludables en el uso de videojuegos.

4. Marco Teórico

Capítulo I: Videojuegos

Definición

Un videojuego es un juego electrónico que permite la interacción de una o más personas a través de una pantalla y de ahí su denominación como videojuego. Este término ha evolucionado con los avances tecnológicos volviéndose cada vez más complejo y sólido. Los videojuegos pueden ser jugados en una variedad de plataformas que incluyen computadoras, consolas, dispositivos portátiles como teléfonos móviles, tablets, máquinas de videojuegos adaptadas para su uso en lugares públicos, entre otros (Rivera Arteaga y Torres Cosío, 2018).

Para Chiluisa y Gaibor (2022) los videojuegos son programas informáticos o aplicaciones interactivas que proporcionan nuevos entornos de juego, transformándose en formas de entretenimiento digital.

Mientras que para Gerardo Weisz y Marcelo (2022), los videojuegos son considerados una forma de expresión artística en la cual los jugadores buscan alcanzar un objetivo dentro de un contexto específico de espacio y tiempo, a menudo de manera colaborativa, mediante la toma de decisiones y el respeto a reglas establecidas en cada juego.

Historia de los videojuegos

Según Buiza Aguado (2018) la historia de los videojuegos se inicia en la década de 1940 con Turing y Shannon, quienes sentaron las bases de la computación moderna. En los años 50, programas como Nim y OXO fueron adaptaciones electrónicas de juegos de mesa. En los 60, surgieron los precursores Tennis for Two y Spacewar, pero eran juegos experimentales. En los años 70, la disminución de los costos de las computadoras permitió la introducción de máquinas y videojuegos para el público en general, destacando Computer Space y Pong, así como las primeras consolas de hogar. Hacia finales de los 70, títulos como Space Invaders y Pac-Man consolidaron los videojuegos como entretenimiento aceptado. En los 80, Nintendo y SEGA ingresaron al mercado internacional, mientras que en los 90, la PlayStation de Sony y la llegada de internet impulsaron el juego en línea. En el siglo XXI, la industria experimentó un crecimiento constante con la introducción de consolas como PlayStation 2 y Xbox. En 2006, la Wii de Nintendo revolucionó los controles, y en 2010, los smartphones permitieron jugar en pantallas táctiles. A partir de 2015, los eSports ganaron relevancia, generando ingresos significativos y estableciendo

el papel del jugador profesional. Este crecimiento económico y social ha convertido a los videojuegos en una actividad atractiva y competitiva, por lo que las empresas constantemente buscan desarrollar productos cautivadores.

Por el contrario, Amaro y Yépez (2017) sostienen que en los años cuarenta, los primeros pasos de los videojuegos se dieron con el desarrollo de un simulador de vuelo para el entrenamiento de pilotos. La tercera generación de ordenadores en 1962 marcó una reducción significativa en tamaño y costo, mientras que en 1969 surgió el microprocesador que revolucionó la informática al ofrecer un mayor potencial en un espacio reducido, siendo esencial para computadoras, videojuegos y calculadoras. La evolución constante de la potencia de los microprocesadores y la memoria llevaron a mejoras notables, culminando en 1986 con el lanzamiento del primer sistema de videojuegos de Nintendo, que permitió juegos impensables años atrás. La masificación de los videojuegos en los noventa generó una nueva ola de investigaciones en campos como la medicina, sociología, psicología y educación. Sin embargo, la preocupación y las críticas de padres, educadores y los medios de comunicación persistieron, ya que los videojuegos eran mayormente percibidos como algo negativo y perjudicial.

Clasificación de los videojuegos

Para Sedeño (2010), los videojuegos se clasifican en:

- **Juegos de acción:** Requieren respuestas rápidas y precisas, centrándose en interacciones ágiles como disparar o golpear.
- **Juegos de arcade:** Exigen superar niveles para avanzar, promoviendo respuestas rápidas y mejorando habilidades motoras y espaciales.
- **Juegos de estrategia:** Necesitan planificar y desarrollar estrategias, por lo que promueven el pensamiento lógico y la resolución de problemas.
- **Juegos de aventura:** Se enfocan en la aventura y toma de decisiones constantes.
- **Juegos de simulación:** Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones, brindando la oportunidad de simular la experiencia completa.
- **Juegos de rol:** Se enfocan en la evolución de personajes, el desarrollo del cálculo mental, la expansión del vocabulario y el fortalecimiento de habilidades sociales.

- **Juegos masivos:** Permiten la interacción de miles de jugadores en línea y no solo de la región en donde juega, sino a nivel mundial.
- **Sobrevivencia o supervivencia:** Implica la necesidad de escapar o resolver desafíos para sobrevivir y avanzar en el juego.
- **Juegos deportivos:** Se juega con jugadores reales, estos juegos implican habilidad, rapidez y precisión en la gestión de equipos.

Factores que influyen en el uso de videojuegos

Factores individuales.

Edad. La adolescencia se caracteriza por ser un período más vulnerable debido a la falta de madurez en ciertas áreas cerebrales socioemocionales, lo que conlleva a una menor capacidad de control cognitivo sobre el comportamiento y una inclinación hacia la búsqueda de emociones y sensaciones. Cuando los adolescentes tienen permiso para jugar videojuegos sin restricciones y sin supervisión de los padres, tienen una percepción reducida de las consecuencias negativas del juego y pueden tomar decisiones que ponen en peligro su bienestar psicosocial e incluso a veces su salud física, como el descuido de la higiene, retraso en la hora de acostarse, alimentación deficiente, deshidratación, entre otros (Griffiths y McLean, 2017).

Género. Se observa una mayor inclinación de los hombres hacia los videojuegos en comparación con las mujeres, independientemente de factores sociodemográficos como la edad, la nacionalidad y la raza. Los hombres muestran una participación notablemente más alta en esta actividad, mientras que las mujeres suelen sentir mayor atracción hacia las redes sociales y las comunicaciones en línea. (Rosenkranz et al., 2017).

Factores familiares y sociales.

Factores familiares. Los niños y adolescentes que viven en familias monoparentales se enfrentan a un mayor riesgo de desarrollar problemas de uso de videojuegos problemático debido a la limitación de recursos económicos, baja supervisión parental, separación o divorcio de los padres (Rehbein y Baier, 2013), además, se mencionan en diversos estudios que los antecedentes de maltrato aumentan el riesgo del uso problemático de videojuegos (Vadlin et al., 2015).

Factores sociales. Es esencial resaltar la influencia que los amigos ejercen en adolescentes y jóvenes para introducirse a los videojuegos e internet, debido a que buscan en las relaciones

intrapersonales una manera de mitigar la falta de afecto fraternal y la incompreensión, encontrando refugio ante la soledad. Sin embargo, en otros estudios sugieren que la carencia de amistades puede ser un factor motivador importante que impulsa a muchos jugadores a dedicarse a los videojuegos (Huanca Rojas, 2016).

Factores ambientales. Para Buiza Aguado (2018) los factores ambientales que impactan en el uso de videojuegos son: la disponibilidad de tecnología, que abarca consolas, computadoras de mesa o portátiles y dispositivos móviles; el acceso a internet, que afecta la participación en juegos en línea y amplía las oportunidades para jugar on-line y participar en experiencias de multijugador; el tipo de videojuego, donde géneros como los MMORPG y juegos de disparos en primera persona se destacan por tener un mayor potencial adictivo; el tiempo de juego, puede afectar el equilibrio entre el tiempo de juego y otras actividades como el rendimiento académico; y la accesibilidad a dispositivos, que incluye la cantidad de dispositivos que un adolescente posee, a menudo proporcionados por padres o familiares a través de regalos.

Factores psicológicos. Las conexiones entre diversas psicopatologías y los videojuegos no han sido claramente definidas, por lo que ha sido altamente debatido si las condiciones psicopatológicas como la depresión, la ansiedad social, el aislamiento y la baja autoestima son factores causales o resultados del uso excesivo de videojuegos (Buiza Aguado, 2018). Así mismo se menciona la posibilidad de que factores hereditarios, como la presencia de padres con trastornos mentales puedan considerarse como otro riesgo psicológico, ya sea por un diagnóstico de trastorno por adicción a los videojuegos u otra enfermedad mental (Rikkers et al., 2016).

Impacto de los videojuegos

Investigaciones recientes señalan que el uso frecuente de videojuegos puede tener un impacto significativo en la función cerebral y el comportamiento, tanto con aspectos positivos como negativos. Aunque ciertos videojuegos pueden mejorar la memoria, la capacidad de realizar varias tareas, las habilidades de planificación y la concentración en individuos con problemas cognitivos, también se han identificado múltiples efectos perjudiciales asociados con su abuso, estos incluyen la disminución de la atención, el deterioro de la inteligencia social y emocional, aislamiento, ansiedad, depresión, problemas de sueño, sedentarismo, hábitos nutricionales deficientes, impulsividad y adicción a los videojuegos (Catalán Guarch, 2022).

Asimismo, para Amaro y Yépez (2017) los videojuegos impactan de manera desfavorable en diversos aspectos de la personalidad del jugador, especialmente en los niños. Con frecuencia, se observan en revistas, periódicos y otros medios de comunicación sobre las consecuencias perjudiciales que el uso de los videojuegos puede tener en la inteligencia, la personalidad y la dimensión social de los jugadores.

Impacto a nivel Emocional. Los videojuegos como forma de entretenimiento tienen un papel significativo en las relaciones interpersonales de las personas. Sin embargo, un uso excesivo de los videojuegos puede resultar en la soledad virtual que a su vez afecta negativamente la capacidad de socialización y comunicación con la familia y amigos del sujeto (Méndez Carpio et al., 2023).

En la era actual y con el avance de la tecnología, la sociedad tiende hacia una despersonalización marcada por relaciones virtuales. En este contexto, las interacciones interpersonales han experimentado una pérdida significativa del contacto personal. Por ejemplo, los videojuegos, las computadoras conectadas a internet y los teléfonos móviles han sustituido en gran medida la comunicación presencial (Coppari de Vera et al., 2011).

Los estudios han destacado la relación entre el uso excesivo de videojuegos y la manifestación de síntomas de ansiedad, estrés y depresión en estudiantes. Además, se han identificado asociaciones entre la cantidad de tiempo dedicado a los videojuegos y la gravedad de los trastornos emocionales en jóvenes, resaltando que el tiempo frente a la pantalla, especialmente con videojuegos, puede desempeñar un papel significativo en el desarrollo de estas condiciones (Maras et al., 2015).

El cerebro desempeña un papel crucial en las adicciones a los videojuegos, siendo la dopamina el neurotransmisor principal involucrado en este proceso de adicción. La liberación de dopamina en el núcleo de accumbens genera una sensación de placer, y como consecuencia, el cerebro se adapta a un nivel específico de esta liberación, lo que conduce al desarrollo de una dependencia hacia esta sustancia. Este proceso afecta la interacción entre el hipocampo y la amígdala, lo que resulta en un deterioro de los procesos cognitivos del individuo (Baldinelli, 2022).

Impacto a nivel Conductual. Ciertos videojuegos contienen escenas violentas o contenido de naturaleza sexual y en varios estudios han demostrado que la exposición continua a este tipo de

entretenimiento puede desencadenar niveles de agresividad, aumentando la posibilidad de adoptar conductas antisociales y delictivas (Alcívar y Bedjerano, 2021, como se citó en Méndez Carpio et al., 2023).

Algunos videojuegos promueven la violencia mediante su contenido altamente agresivo, incitando actitudes y comportamientos violentos a través de su exposición. Además, la presencia de videojuegos violentos resulta atractiva principalmente para los jóvenes generando un desfase generacional en su uso (Nieves Gutiérrez, 2020).

En contraste, trabajos como el de Cusmano (2010, citado en López Gómez et al., 2022), destacan especialmente las reacciones de ira y agresión que surgen después de la exposición a ciertos videojuegos violentos. Estudios posteriores como el de Papa Gusho y Mitrushi, (2017), subrayan la conexión entre el empleo de videojuegos violentos y las conductas manifestadas posteriormente por los adolescentes, las cuales a menudo se manifiestan en comportamientos y actitudes también violentas.

Impacto a nivel físico. Según el estudio realizado por Griffiths et al., (2013), un uso excesivo de videojuegos puede provocar numerosas consecuencias médicas y de salud, desde ataques epilépticos, alucinaciones auditivas y visuales, enuresis y encopresis, hasta problemas como la obesidad, dolor de muñeca, cuello y codo, tendinitis, también conocida como "Nintendinitis", ampollas, callosidades, entumecimiento de los dedos, síndrome de vibración mano-brazo, anomalías del sueño, problemas psicósomáticos y lesiones repetitivas por tensión muscular.

Asimismo, Rodríguez Rodríguez y García Padilla (2021) mencionan en su investigación que individuos con comportamiento patológico en el juego muestran una mayor propensión a enfrentar problemas de salud y a tener prácticas de autocuidado menos eficientes, como hábitos alimenticios desordenados, la falta y patrones irregulares de sueño. Además, manifiestan que los adolescentes con comportamiento patológico presentaron una mayor probabilidad de desarrollar obesidad, la cual se ve influenciada de manera indirecta por la baja calidad del sueño y los hábitos alimenticios irregulares, mencionando que este hallazgo es de gran importancia debido a la conexión establecida entre la obesidad abdominal y factores como los bajos niveles de colesterol, altos niveles de triglicéridos, presión arterial elevada y resistencia a la insulina.

Impacto a nivel de Procesos Cognitivos. Reyes Gutiérrez y Barragán Solís (2012) manifiestan que la participación en videojuegos más allá de servir como una forma de entretenimiento, facilita el cultivo de habilidades como la imaginación, la fantasía, la creatividad y la abstracción. Además, proporciona un medio donde las sensaciones, percepciones y emociones pueden expresarse tanto interna como externamente en el cuerpo.

Atención. En el estudio realizado por Swing et al. (2010), se descubrió que la exposición a la televisión y los videojuegos estaba vinculada con la aparición de problemas de atención y que esta relación se prolonga hasta la adultez temprana. El mecanismo fisiológico que podría explicar este hallazgo implica un aumento en la exposición a las hormonas del estrés como la norepinefrina y el cortisol. Aunque el estudio concluye que la atención mejora al aprender a jugar un videojuego, mostrando una curva de aprendizaje marcada por un aumento en la activación cerebral prefrontal y frontal, señala que este beneficio crónico desaparece. Esto sugiere que la exposición prolongada a videojuegos podría afectar negativamente la atención en niños, especialmente en aquellos muy jóvenes que han sido diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

Rodríguez y Sandoval (2011) señalan que los resultados del segundo estudio que realizaron en relación con videojuegos y atención y memoria indican disparidades significativas en el rendimiento de las pruebas relacionadas con los procesos de atención y memoria, los cuales están asociados a la exposición a videojuegos. Se observa que los niños expuestos a videojuegos pueden presentar una capacidad de memoria de trabajo y de atención auditiva inferior en comparación con aquellos que no tienen esa exposición. Además, se descubrió que aquellos con un nivel de consumo habitual y exposición a videojuegos exhiben una capacidad de atención visual menor en comparación con los que no se exponen.

Por otro lado, en la investigación de Dye y Bavelier (2010), llevaron a cabo una evaluación para analizar la atención visual en jugadores y no jugadores de videojuegos. Los resultados mostraron que aquellos que jugaban regularmente videojuegos de acción obtenían mejores puntuaciones en pruebas de distribución de atención, tiempo de recuperación visual y búsqueda simultánea de objetos. Esto sugiere que los niños que participan en videojuegos de acción desarrollan patrones de atención visual más avanzados en comparación con aquellos que no juegan regularmente.

Memoria. Según diversos estudios, el uso constante de videojuegos ejerce un impacto significativo en áreas específicas del cerebro, entre las cuales se destaca la corteza prefrontal dorso lateral, ya que está estrechamente vinculada al control de la atención y la memoria de trabajo (González-Hernández et al., 2022).

Además, en una investigación realizada en la región de Biobío, Chile, revela que niñas y adolescentes que participan en el uso frecuente de videojuegos presentan una memoria más débil, demoran más en resolver problemas matemáticos y experimentan dificultades para mantener la atención en clases o abordar tareas compleja (Zapata-Lamana et al., 2021).

Asimismo, estudios de resonancia magnética funcional que examinaron imágenes cerebrales revelaron que los niños que dedicaban tres o más horas diarias a los videojuegos presentaban una mayor actividad cerebral en las áreas asociadas con la atención y la memoria en comparación con aquellos que nunca habían participado en este tipo de actividades (National Institute on Drug Abuse, 2022).

Imaginación. En términos de cognición, imaginación y creatividad, los videojuegos ofrecen a los jugadores una experiencia similar a sumergirse en una relación que pueden moldear a su gusto. La trama se transforma en una narrativa fantástica en la mente de cada individuo, brindando la libertad de explorarla mediante habilidades motoras y cognitivas únicas. La mayoría de los juegos no siguen una estructura lineal, permitiendo diversas posibilidades de acción que se conectan con la esfera emocional, fomentando la capacidad de fantasear y proyectar la personalidad, por lo que para superar obstáculos y descifrar los enigmas de las escenas o laberintos, el jugador debe desplegar su creatividad, agilidad mental y concentración (Reyes Gutiérrez y Barragán Solís, 2012).

Por el contrario Martínez-González (2019) menciona que cuando los niños se sienten incapaces de lidiar con la realidad, buscan refugio en un mundo de fantasía y los juegos actúan como un vínculo entre estos dos mundos. En este contexto, la constante invasión de fantasías externas, especialmente aquellas complejas y predominantemente visuales como películas y videojuegos, podría amenazar el desarrollo de la imaginación propia y, en consecuencia, la creatividad.

Rendimiento académico. Los videojuegos pueden desempeñar un papel significativo en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que contribuyen al aprendizaje al disminuir los niveles de estrés, relacionar los términos técnicos del juego con el contenido del aula y servir como un sistema de recompensas intrínsecas. Además, este tipo de juegos asisten a los estudiantes en la realización de diversas actividades como compartir información, chatear, realizar transacciones para funciones adicionales del juego, aprender, navegar y comprar. Por lo tanto, estos juegos se han integrado cada vez más en la vida cotidiana de los estudiantes, convirtiéndose en un estilo de vida para las personas de todos los niveles educativos (Adžić et al., 2021).

López-Noguero et al. (2022) consideran que los videojuegos tienen el potencial de ser altamente motivadores para los estudiantes, debido a su carácter lúdico y competitivo. Por lo tanto, sugiere que estos recursos deben considerarse como ideales para la educación, ya que pueden utilizarse para abordar una variedad de contenidos en los ámbitos cognitivo, social y emocional, especialmente aquellos videojuegos diseñados con propósitos educativos.

Méndez Carpio et al. (2023) manifiesta que algunos jóvenes pueden pasar largas horas jugando, lo que lleva a que muchos descuiden la realización de sus deberes al quedarse jugando hasta altas horas de la noche, incluso si tienen clases al día siguiente.

Rojas De la Cruz y Gonzales Castro (2023) en los resultados de su estudio mencionan que cuanto mayor sea el uso de videojuegos por parte de los estudiantes, existirán resultados académicos o logros de aprendizaje menos favorables para ellos.

Hull, et al., (2013 como se citó en Méndez Carpio et al., 2023) sostienen que el uso de la tecnología ha brindado beneficios a los jóvenes al permitirles generar experiencias, aprender a alcanzar diversos logros y, sobre todo, trabajar en equipo.

Así mismo, en un estudio realizado por Lizandra et al. (2016) indican que aquellos estudiantes que destinan poco tiempo a los videojuegos obtienen un rendimiento académico elevado, sugiriendo que el uso moderado no afectaba negativamente su aprendizaje, mientras que, en el caso de estudiantes que dedican una cantidad significativa de tiempo a los videojuegos, su rendimiento académico es más bajo.

Drummond y Sauer (2020) expresan inquietudes sobre los posibles efectos perjudiciales de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. Aunque carecen de un

desarrollo teórico sólido, mencionan al menos tres vías teóricas que podrían respaldar una relación negativa entre el rendimiento académico y el aumento del tiempo dedicado a jugar videojuegos. Estas vías incluyen el desplazamiento, mecanismos de atención y la reducción de la eficiencia del sueño.

Además, Zapata-Lamana et al. (2021) indican en sus hallazgos que existe una relación inversa entre la cantidad de horas diarias dedicadas a los videojuegos y el GPA, lo que sugiere que a medida que aumenta la cantidad de horas dedicadas a los videojuegos, disminuyen las calificaciones en materias como matemáticas, lengua y literatura, educación física y el GPA acumulativo.

Estrategias que permitan el uso adecuado de los videojuegos

Petry (2022) considera que es importante que los padres establezcan límites en el uso de videojuegos, ya que, al definir expectativas claras con respecto a los videojuegos, puede evitar que sus hijos se involucren en juegos de manera excesiva, por ende propone las siguientes recomendaciones:

1. Es esencial que los padres establezcan límites claros para el uso de videojuegos, asegurándose de que los hijos cumplan con sus responsabilidades diarias antes de permitirles jugar.
2. Se debe asignar un tiempo limitado para el juego, fomentando actividades fuera de la pantalla y evaluando las reglas después de un período razonable.
3. Se aconseja establecer consecuencias inmediatas y objetivas en caso de que los hijos incumplan las reglas, evitando sanciones a largo plazo y siendo coherente en la aplicación de las reglas.
4. La supervisión y aplicación constante de las reglas establecidas es fundamental, comprometiéndose con el plan propuesto y garantizando la consistencia, incluso si ambos padres están involucrados.
5. Los padres deben familiarizarse y aprobar los juegos que sus hijos juegan, estableciendo reglas sobre qué tipo de juegos son permitidos, especialmente aquellos con violencia o contenido sexual gráfico.

6. Identificar y promover otras actividades recreativas para reemplazar el tiempo de juego excesivo es crucial, especialmente durante las horas en que los hijos tienden a jugar con más frecuencia.
7. Reforzar positivamente las actividades que no involucran videojuegos, premiando a los hijos con elogios, atención, objetos físicos o servicios, mejora la relación y fomenta actividades recreativas alternativas.

Por el contrario, García (2022) menciona que para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños y adolescentes, los padres se deben considerar lo siguiente:

1. Establecer límites específicos para el tiempo dedicado al juego, enseñando al hijo a alternar entre diferentes actividades como estudiar, participar en videojuegos y disfrutar del ocio no digital.
2. Limitar el uso de pantallas al negociar el tiempo tanto en el hogar como fuera de él.
3. Fomentar la afición por la lectura proporcionando acceso a libros apropiados para la edad e intereses del hijo.
4. Presentar opciones alternativas de entretenimiento, promoviendo actividades creativas, expresivas y al aire libre, adaptadas a los intereses del hijo.
5. Mantener un diálogo abierto con el hijo sobre el uso adecuado de los videojuegos. Cuando se enfrenta a juegos violentos, verlo como una oportunidad para abordar constructivamente sobre la violencia o contenidos inapropiados acorde a la edad.

Por otra parte, se considera importante familiarizarse con la clasificación por edad de los videojuegos para determinar qué juegos son apropiados para los hijos. En este contexto, se proporciona clasificaciones que ofrecen a padres y educadores herramientas para comprender y controlar el contenido de los videojuegos de manera informada. ESRB – Comité de clasificación de software de entretenimiento (Estados Unidos) y PEGI – Información sobre los Juegos Paneuropeos (Europa) son los sistemas de codificación de contenidos de videojuegos más utilizados. El ESRB, vigente en EE. UU., utiliza símbolos como EC (Infancia temprana) para mayores de tres años, E (Para todos) para personas de 6 años en adelante, E10+ para personas de 10 años en adelante, T para 13 años o más, M (Maduro) para sujetos de 17 años o más, AO (Sólo Adultos) y RP (Clasificación Pendiente) para productos en espera de evaluación. PEGI, adoptado

en varios países europeos, regula por edades y clasifica también el contenido, proporcionando orientación sobre discriminación, drogas, miedo, lenguaje soez, sexo y violencia (Sedeño, 2010).

Capítulo II: Rendimiento académico

Definición

El rendimiento académico se refiere a la capacidad de un individuo para responder a estímulos, objetivos y propósitos educativos predefinidos, siendo también una expresión que indica la presencia de calidad en la educación en cualquier nivel. Un bajo rendimiento académico implica que el estudiante no ha adquirido de manera adecuada y completa los conocimientos, careciendo de las herramientas y habilidades necesarias para abordar los problemas relacionados con el material de estudio (Jara et al., 2008).

El rendimiento académico es un proceso complejo que podría concebirse como un resultado emergente de un sistema educativo y esta complejidad impide la creación de un modelo que lo explique por completo. En términos generales, cuando se habla del rendimiento académico en sistemas educativos, se suele asociar con calificaciones numéricas que acreditan y promueven a los estudiantes. No obstante, en estudios recientes de la última década sugieren que el enfoque cuantitativo podría enriquecerse al considerar aspectos cualitativos adicionales (Ariza et al., 2018).

Para Arroyo-Ramírez et al. (2021), el rendimiento académico es un componente fundamental del proceso de aprendizaje, ya que permite evaluar la situación académica de los estudiantes. Un bajo rendimiento académico, podría conducir a la suspensión o incluso al abandono de los estudios.

Tipos de educación

Antes de conocer los tipos de educación, es importante comprender su definición. Según Jiménez (2020), la educación se concibe como el conjunto de acciones, métodos, comportamientos y actitudes desplegadas en contextos familiares, escolares y sociales. Su propósito busca inducir y cultivar en los individuos, principalmente en niños y jóvenes, diversos estados físicos, intelectuales y morales requeridos tanto por la sociedad política como por el entorno específico al que están dirigidos.

Ya conociendo y comprendiendo este concepto, los tipos de educación se detallan a continuación:

Educación formal. Se refiere a la enseñanza impartida en instituciones educativas debidamente autorizadas, siguiendo un plan de estudios secuencial en constante desarrollo y que conduce a la obtención de grados y títulos académicos (Osuna Chávez, 2020).

Educación no formal. Comprende los procesos de enseñanza-aprendizaje que trascienden las estructuras educativas tradicionales. Aunque estos procesos no suelen llevar a la obtención de certificaciones o títulos, siguen una estructura específica (Souto-Seijo et al., 2020).

Educación informal. Se caracteriza por ser un continuo proceso de aprendizaje a lo largo de la vida. Durante este proceso, se acumulan experiencias diarias con individuos de diversas características y edades, independientemente del entorno en el que se desarrollen. A diferencia de la educación formal, este tipo de educación no está sujeta a reglas, horarios ni objetivos predefinidos, en su lugar, se fundamenta en eventos vividos durante las interacciones cotidianas, ocurridos en momentos específicos y que representaron una forma de aprendizaje para la persona involucrada (Soto Kiewit et al., 2023).

Aprendizaje

El aprendizaje hace alusión a las múltiples maneras en que las personas adquieren información o contenidos, modifican sus comportamientos y desarrollan sus estructuras cognitivas. Este concepto engloba aspectos como los conocimientos previos, el proceso de adquisición de conocimientos y la construcción del saber (Guirado Ariza et al., 2022).

Tipos de aprendizaje.

Aprendizaje significativo. Se caracteriza por la capacidad de retener información, comprender nuevos conceptos y promover una reestructuración o integración con el conocimiento previamente adquirido. Este proceso, a su vez, impulsa la generación de soluciones innovadoras ante los desafíos planteados (Valverde Sandoval et al., 2022).

Aprendizaje cooperativo. Se refiere a un enfoque activo en el cual los estudiantes trabajan en pequeños grupos de no más de 5 miembros colaborando mutuamente para potenciar su propio proceso de aprendizaje y el de sus compañeros. Dentro de este método, los integrantes del equipo deben reconocer que la consecución de un objetivo compartido es inalcanzable sin la cooperación de todos los miembros, lo que significa que sus propios éxitos están intrínsecamente vinculados a los éxitos de los demás componentes del equipo (Juárez Pulido et al., 2019).

Aprendizaje emocional. Este aprendizaje implica el desarrollo de habilidades para reconocer, entender y gestionar tanto las propias emociones como las de los demás, tanto en el ámbito personal como en el social. En el contexto educativo, este proceso complementa el aprendizaje cognitivo y académico, promoviendo el bienestar individual y colectivo en las aulas. Sus abarcan desde la reducción de conflictos hasta el fomento de relaciones saludables entre alumnos, el aumento de la empatía, el fortalecimiento de la resiliencia, y mejoras en el manejo del estrés, el comportamiento y el rendimiento académico. Se distinguen dos tipos de aprendizaje emocional: el cognitivo, relacionado con la asimilación de experiencias y competencias previas; y el asociativo, que implica la conexión de elementos para generar recuerdos o reacciones, como cuando un aroma nos evoca a un ser querido o el sonido de un claxon nos recuerda al tráfico (UNIR, 2023). En cuanto al aprendizaje asociativo, se pueden identificar dos formas: el condicionamiento clásico, donde un estímulo neutro se asocia repetidamente con un estímulo biológicamente significativo, generando una respuesta condicionada similar a la incondicionada (Díaz et al., 2009); y el condicionamiento operante, que se basa en las consecuencias de las acciones, permitiendo que el individuo o incluso un animal aprenda mediante la manipulación de su entorno (Plazas, 2006).

Competencia educativa

Es la capacidad para reaccionar ante diversas situaciones e implica tanto las aptitudes relacionadas con el conocimiento (saber qué) como la evaluación de las implicaciones de esa acción, que se relacionan con los valores y actitudes. La competencia educativa se evalúa a través de los juicios sobre los aprendizajes logrados, las evidencias y la retroalimentación de los alumnos. En dicho proceso intervienen tanto el profesor como el estudiante. El primero se conduce como organizador, colaborativo, creativo e innovador, planificador, responsable y aplicador de los pilares de la educación. Por otro lado, el estudiante debe conocerse y valorarse a sí mismo, proponer soluciones a problemas, aprender por iniciativa propia, participar, colaborar, y tener conciencia propia (Argüelles-Pascual et al., 2020).

Según Valiente y Galdeano (2009), las competencias básicas son esenciales para el aprendizaje profesional, incluyendo aspectos cognitivos, técnicos y metodológicos, adquiridos previamente en la educación; las competencias genéricas las cuales son la base común y se aplican a situaciones complejas de la práctica profesional; y las competencias específicas las cuales son

fundamentales para el ejercicio profesional y están vinculadas a condiciones particulares de desempeño.

Sin embargo, Trujillo-Segoviano (2014) considera que hay diversas maneras de conceptualizar y clasificar la competencia educativa, pero la mayoría de especialistas están de acuerdo en que las consecuciones de las competencias requieren la aplicación coordinada y adaptable de conocimientos, destrezas y valores, con el fin de abordar significativamente un problema, considerando el contexto como un elemento importante.

Calidad educativa

La calidad educativa es crucial para alcanzar objetivos institucionales, contribuyendo a la preservación cultural, el desarrollo económico y la evolución de la sociedad. Involucra a estudiantes, profesores, personal administrativo y directivos, requiriendo normas y sanciones acordes con estándares nacionales e internacionales. Diversos factores, como la sociedad, posturas políticas, avances científicos y cultura, influyen la calidad educativa. Esta se refleja en aspectos como la relevancia de los estudios, la coherencia de los programas educativos y su impacto en la vida de los estudiantes. La formación de profesores, la disponibilidad de recursos, una infraestructura adecuada y una filosofía de mejora son esenciales. Los indicadores incluyen instalaciones educativas, capacidad de plazas escolares, cualificación del profesorado, recursos educativos y gestión directiva. La política educativa gubernamental también desempeña un papel clave al dirigir las ofertas de educación y obligar a las instituciones a rendir cuentas (Muñoz-Sánchez et al., 2022).

Desde el punto de vista socioformativo, se pone énfasis en aspectos clave de la calidad educativa, tales como la equidad, la inclusión, la formación integral, la mejora continua, la innovación, la participación de diversos actores y la orientación hacia la resolución de problemas del entorno. Estas características buscan contribuir a la formación de individuos con habilidades para construir y fortalecer la sociedad del conocimiento, considerando aspectos éticos, sociales y creativos (Martínez-Iñiguez et al., 2020).

Factores relacionados con el rendimiento académico

Factores riesgo. Los factores de riesgo se refieren a eventos o situaciones personales o contextuales que aumentan la probabilidad de experimentar dificultades emocionales,

conductuales o de salud. En otras palabras, son factores que amenazan la integridad de un individuo, pueden obstaculizar su desarrollo y dejar consecuencias adversas en su vida (Pérez Pérez et al., 2022).

Así mismo, Arguez Rodríguez et al. (2018) mencionan que los factores de riesgo incluyen comportamientos arriesgados, los cuales son activas o pasivas que representan peligro para el bienestar y que llevan directamente a consecuencias perjudiciales para la salud o afectan a aspectos del desarrollo.

En la investigación realizada por Enríquez Guerrero et al. (2013), se han identificado varios factores que influyen en el riesgo de bajo rendimiento académico en niños en edad escolar. Entre estos elementos se encuentran la historia de ausentismo o problemas disciplinarios, la falta de apoyo socioafectivo, el maltrato, la presencia de tres o más niños en la familia, especialmente menores de cinco años, lo cual podría relacionarse con responsabilidades de cuidado o trabajo infantil, así como ser un niño propenso a frecuentes enfermedades. Se destaca que existe una correlación significativa entre el maltrato físico en el hogar y el desempeño académico en matemáticas. Asimismo, se subraya la importancia de los problemas disciplinarios en la escuela como un factor relevante y se observa una ligera asociación entre la deficiencia visual y el bajo rendimiento académico.

Por otro lado, en el estudio de Zapata-Lamana et al. (2021) se evidencia que el tiempo dedicado a la pantalla guardaba una conexión con conductas vinculadas a la cognición. En este contexto, aquellos estudiantes que destinaban más horas diarias a mirar pantallas ya sea en la televisión, videojuegos u ordenador, manifestaban una percepción de sí mismos como menos eficientes al resolver problemas matemáticos, mostraban menor atención en clase y experimentaban mayores dificultades al abordar tareas complejas en el entorno escolar.

Para Borja Naranjo et al. (2021) existen desafíos que pueden afectar negativamente el rendimiento académico. La conciliación de estudios y trabajo, especialmente para mujeres, puede generar conflictos y afectar el equilibrio entre ambos. Además, factores sociales como el entorno familiar, nivel socioeconómico y lugar de procedencia pueden presentar barreras para el éxito académico. Las instituciones educativas también pueden ser un factor limitante, ya que la falta de recursos, dinámicas institucionales deficientes y programas académicos desajustados pueden impactar adversamente en el rendimiento académico.

Bustamante Neira y Cabrera Berrezueta (2022) identifican diversos factores que inciden en el rendimiento académico de los adolescentes, abarcando elementos personales, psicosociales, escolares, ambientales y emocionales. En cuanto a los componentes personales, se consideran competencias cognitivas, atribuciones causales y condiciones cognitivas. En el ámbito psicosocial, se destacan las diferencias sociales y culturales, el entorno familiar y el contexto socioeconómico. Los componentes escolares engloban condiciones institucionales, servicios de apoyo y la dinámica alumno-profesor. Los factores ambientales abarcan el ambiente estudiantil, familiar y la exposición al tiempo en pantalla y respecto a los factores emocionales, se mencionan los cambios de humor, el estrés académico y el desarrollo físico, emocional y social.

Por otro lado, para González Vidal (2021), menciona que el rendimiento académico de los estudiantes inmigrantes es inferior en comparación con los nativos, señalando una conexión entre el desempeño escolar y las circunstancias sociodemográficas del estudiante. Además, considera que la deserción escolar temprana guarda relación con el nivel educativo de los padres, lo que implica que la influencia de la situación socioeconómica y cultural familiar incide en el rendimiento escolar del estudiante.

Además, Oflu y Yalcin (2019) mencionan que la adicción a los videojuegos está relacionada con numerosos inconvenientes en ámbitos académicos, sociales, psicológicos y fisiológicos. Estos problemas abarcan desde una reducción en la duración y calidad del sueño, mayores dificultades de atención, disminución del rendimiento académico hasta un aumento en la ingesta calórica y el riesgo de obesidad.

En el estudio de Chiluisa y Gaibor (2022) el nivel de estrés académico en los adolescentes oscila entre moderado y severo, revela un incremento significativo en los niveles de estrés después de la pandemia de COVID-19, lo que se presenta como un factor de riesgo para el rendimiento académico.

Martínez Pérez et al. (2020) argumenta que, la motivación es reconocida como un factor con un impacto significativo en el proceso de aprendizaje. En esta perspectiva, se ha verificado que la carencia de motivación puede generar actitudes que obstaculizan la adquisición de conocimientos y provocan problemas en el rendimiento académico.

Factores protectores. Los factores protectores según Márquez-Caraveo y Pérez-Barrón (2019), se definen como influencias, características o condiciones personales que reducen la exposición al riesgo y operan en situaciones de alta adversidad. Estos factores se dividen en dos grupos: los internos, que hacen referencia a las cualidades intrínsecas del individuo que fomentan la resiliencia, como la seguridad, autoestima, autoconcepto, empatía, entre otros; y los externos, que se vinculan con las características del entorno que favorecen la resiliencia, como la familia, las instituciones educativas, la comunidad y el grupo de pares.

Asimismo, Campos y Galeno (2011) consideran que los factores protectores son aquellos que disminuyen la probabilidad de que se manifiesten comportamientos riesgosos, por lo que desempeñan un papel beneficioso o de resguardo en la salud del individuo, facilitándole su ajuste al entorno físico y social.

En este sentido, Moreno-Acosta y Zabala-Vargas (2022) destacan la implementación de juegos como método de aprendizaje y la incorporación de elementos lúdicos en las clases de ingeniería como factores protectores que contribuyen al fortalecimiento del proceso educativo, ya que esta estrategia no solo aumenta la motivación de los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos, sino que también mejora su rendimiento académico debido a que se fomenta la participación activa mediante la creación de contenidos, repases mediante cuestionarios y el uso de herramientas tecnológicas que capturan su atención, generando así un mayor compromiso con su formación.

Asimismo, Méndez y Boude (2021) mencionan que los videojuegos se están utilizando para mejorar las habilidades de los niños en áreas relacionadas con problemas de aprendizaje, necesidades educativas especiales y modificaciones de comportamiento. Estos aspectos influyen directamente en la motivación, disposición y rendimiento académico de los niños a lo largo de su trayectoria escolar.

En contraste, la investigación de León-Atienza et al. (2020) revela que numerosos educadores en todo el mundo emplean los videojuegos como una estrategia pedagógica exitosa, logrando resultados positivos en términos de aprendizaje y desarrollo de diversas habilidades cognitivas en diversas áreas del conocimiento, incluida la Historia. Por lo tanto, sostiene la necesidad de superar la percepción negativa que algunos docentes, directivos y representantes

puedan tener hacia los videojuegos, ya que estos pueden constituir un valioso recurso educativo aplicable en el entorno escolar.

Por otro lado, según Garbanzo Vargas (2007), las condiciones cognitivas son un factor importante, ya que estas, son las estrategias y herramientas que un estudiante emplea para llevar a cabo sus actividades académicas diarias, como la selección de información relevante, la organización de la información y la elaboración de significado.

Por otro lado, Borja Naranjo et al. (2021) examina diversos factores personales, tales como las aptitudes, actitudes y motivación de los estudiantes. Considera que la presencia de una motivación sólida impulsa las acciones del estudiante, mientras que un autoconcepto positivo y una autoeficacia elevada se relacionan con actitudes favorables hacia el aprendizaje. La competencia, cuando se equilibra y fomenta la persistencia, contribuye al deseo de éxito y a una mayor motivación en la actividad educativa. Además, las emociones desempeñan un papel crucial, ya que los estudiantes con alto rendimiento exhiben tranquilidad emocional y habilidades para manejar la frustración.

Asimismo, los factores motivacionales en desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, desempeñan un papel crucial, requiriendo que los educadores proporcionen tanto apoyo motivacional como orientación para asegurar que los alumnos alcancen los mejores resultados. Igualmente, la comprensión por parte de los profesores de los estilos de aprendizaje de los estudiantes facilitará la toma de decisiones académicas fundamentales y la orientación individualizada hacia los estudiantes, identificando posibles deficiencias para mejorar su rendimiento académico. Además, la influencia de la personalidad y el estilo de aprendizaje en la percepción y procesamiento de la información durante el aprendizaje es determinante, ya que estas variables impactan en el rendimiento académico (Cervantes López et al., 2020).

Martín Pavón et al. (2018) resaltan la importancia de factores personales, sociales e institucionales que influyen en el desempeño estudiantil, actuando algunos como factores protectores y otros como factores de riesgo. Los factores personales, que incluyen competencias cognitivas, motivación, autoeficacia percibida, bienestar psicológico, inteligencia, sexo, formación académica previa y nota de acceso, pueden actuar tanto como protectores como de riesgo según las circunstancias. De manera similar, aspectos sociales como el entorno familiar, nivel educativo de los progenitores y variables sociodemográficas pueden ejercer influencias positivas o negativas.

Factores institucionales, como la calidad de la gestión escolar, condiciones materiales, calidad de los maestros y prácticas dentro del aula, también pueden ser considerados tanto protectores como de riesgo, dependiendo de su naturaleza y efectividad.

5. Metodología

Enfoque de investigación

Esta investigación se llevó a cabo con un enfoque cualitativo. Según Hernández Sampieri et al. (2014) este enfoque se centra en comprender y describir la realidad empleando métodos de recopilación de datos y análisis documental para obtener información detallada y enriquecedora.

Diseño de investigación

El estudio investigativo tuvo un diseño no experimental, lo que significa que no se manipularon las variables, es decir, se observaron los fenómenos tal como ocurrieron en su entorno natural para posteriormente analizarlos (Cortés y León, 2004).

Tipo de investigación

La investigación fue de corte transversal debido a que se recopilaron los datos en un momento y tiempo en específico; de tipo documental, ya que, se centró en la revisión bibliográfica de investigaciones y literatura científica relacionada con el tema y de alcance descriptivo, ya que estuvo enfocado en la descripción de la evidencia científica de las variables de interés (Neill y Cortez Suárez, 2018).

Población

La población objeto de estudio estuvo compuesta por 120 fuentes de literatura científica relacionadas con videojuegos y rendimiento académico. Esta amplia recopilación incluyó tanto fuentes primarias como secundarias de artículos, revistas, libros y trabajos de investigación que se encontraron citados en revistas científicas como: Scielo, Dialnet, Redalyc y ScienceDirect. Las fuentes se obtuvieron mediante la exploración de motores de búsqueda como Google Académico, Scielo y Dialnet y mediante el acceso a las bases de datos disponibles en la biblioteca virtual de la Universidad Nacional de Loja.

Muestra

Para determinar la muestra total de este estudio, se empleó el método de muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando los documentos según criterios específicos detallados a continuación. Se optó por incluir 25 documentos considerados fundamentales desde un punto de vista científico y relevantes para este trabajo después de un análisis exhaustivo.

En la fase de identificación, se inició con 120 artículos, de los cuales 7 fueron descartados debido a problemas de acceso, lo que dejó un total de 113 artículos para la fase de selección. De estos, 47 fueron excluidos según los criterios de inclusión y exclusión, resultando en 66 para la fase de elección. Posteriormente, se eliminaron 41 de estos 66 documentos debido a que estaban en un idioma distinto al español o inglés y no respondían a los tres objetivos establecidos. Finalmente, en la etapa de inclusión, se seleccionaron 25 artículos para el análisis de los resultados de la presente investigación. Esta información se presenta visualmente en el anexo 1, titulado “Diagrama de flujo PRISMA para la selección de artículos”.

Criterios de inclusión

- Investigaciones publicadas en el intervalo de tiempo de 5 años (2018 – 2023).
- Para la fundamentación del marco teórico se utilizaron estudios obtenidos de libros, artículos, revistas y documentos que presenten criterios científicos, mientras que, para la entrega de resultados, se utilizaron exclusivamente artículos científicos.
- Investigaciones que centren su población en estudiantes de diversos niveles académicos.
- Estudios con disponibilidad de acceso libre.
- Documentos publicados tanto en español como en inglés.

Criterios de exclusión

- Investigaciones que no hayan sido publicados entre el año 2018 y 2023.
- Estudios que carezcan de un fundamento científico.
- Investigaciones duplicadas.
- Documentos sin acceso libre.

Método

Se utilizó el método de síntesis bibliográfica, que según (Gizazpedia, 2023) posibilita elegir, examinar y sintetizar la información clave asociadas al tema en estudio.

Técnica

Se empleó la técnica de sistematización bibliográfica, ya que se recopiló, organizó y analizó información obtenida de diversos artículos científicos.

Instrumentos

En la conducción de este estudio, se implementó el diagrama de flujo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analysis). De acuerdo con Page et al. (2021) este diagrama se considera esencial en las fases de búsqueda, selección y análisis de la literatura, ya que proporciona al investigador una guía detallada para la planificación del trabajo.

Además, se incorporó el Software Atlas. Ti 9 Windows, una herramienta diseñada para llevar a cabo análisis cualitativos en amplios conjuntos de datos que pueden abarcar texto, audio, imágenes o video (Atlas.ti, 2020). Este programa se empleó de manera específica para la representación gráfica de los aspectos más relevantes tanto del resultado del objetivo general como de los dos objetivos específicos, añadiendo una dimensión visual a la presentación de los resultados obtenidos.

Procedimiento

La investigación se desarrolló en 8 fases secuenciales, cada una orientada a cumplir con los objetivos planteados:

Fase 1

Se realizó una búsqueda bibliográfica exhaustiva en distintas bases de datos sobre el tema de estudio. Se emplearon palabras clave tanto en inglés como en español, tales como “Videojuegos”, “Rendimiento académico”, “Academic performance” y “Video games” y se eligieron los documentos que contengan información relevante en relación al tema, para ello, se realizó la investigación mediante motores de búsqueda como Google Académico, Scielo y Dialnet, de los cuales se recopilaron artículos provenientes de revistas científicas.

Fase 2

La selección de documentos se realizó aplicando el Diagrama de Flujo PRISMA. Este enfoque se implementó con el propósito de asegurar un proceso de selección de estudios riguroso y transparente, con el fin de cumplir de manera efectiva con los objetivos planteados en la investigación.

Fase 3

Se creó una tabla detallada para presentar los resultados, incluyendo información clave de los artículos seleccionados, como autores, revista, año de publicación, país, título, tipo de estudio,

sujetos, origen y resultados. El último aspecto abarcó la información de los tres objetivos: el general, que se centra en describir la evidencia científica de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes; el específico uno, que busca identificar los efectos físicos, psicológicos, sociales y académicos de los videojuegos; y el específico dos, orientado a establecer los factores protectores y de riesgo del rendimiento académico. Esta tabla se presenta visualmente en el anexo 2.

Fase 4

A partir de la tabla y empleando el programa Atlas Ti, se elaboró un mapa mental que destacó y estructuró la información pertinente para tanto el objetivo general como los dos objetivos específicos. Este método posibilitó la obtención de una comprensión más precisa y detallada de cada objetivo, facilitando así la interpretación correspondiente de cada figura.

Fase 5

Para dar respuesta al objetivo específico 3, Se diseñó una guía informativa con el fin de proporcionar a padres y educadores pautas para minimizar el impacto negativo de los videojuegos en el rendimiento académico.

Fase 6

Para realizar la discusión de resultados, se tomó en cuenta la tabla previamente mencionada y en las figuras generadas para cada objetivo.

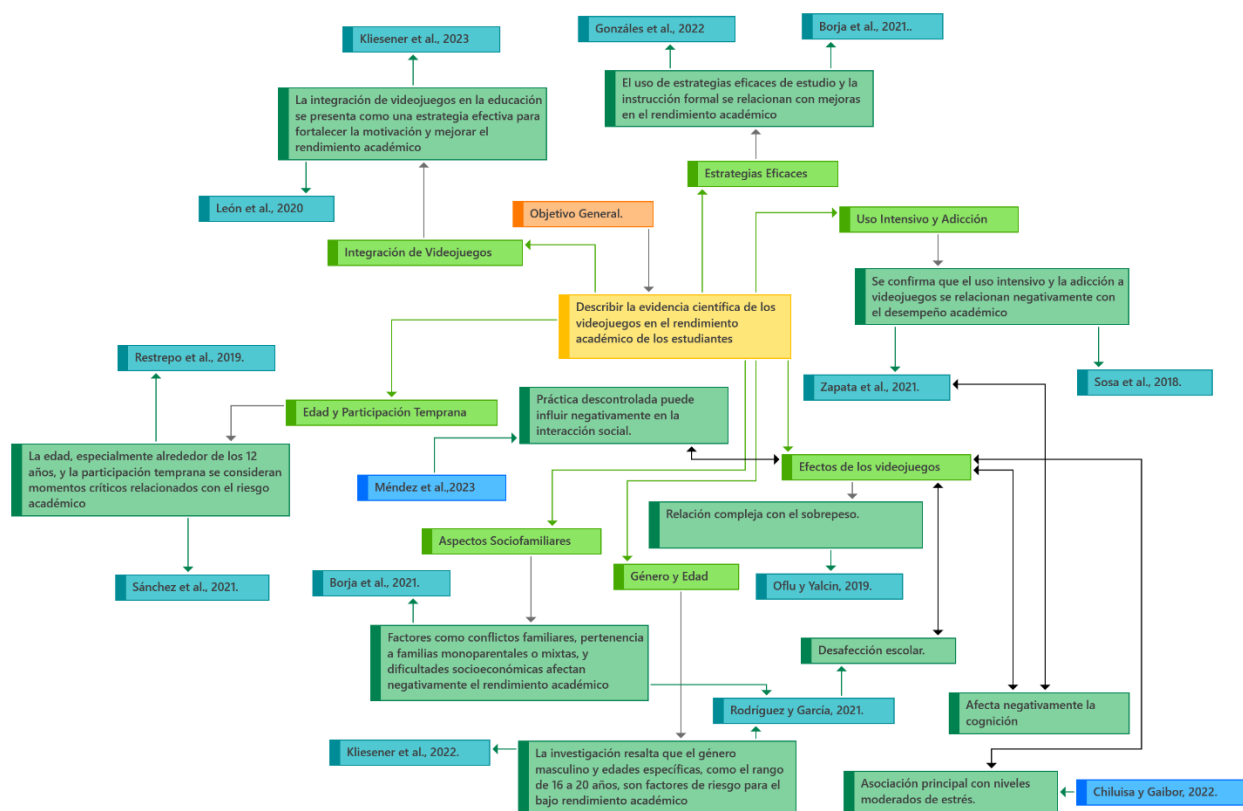
Fase 7

Finalmente, se elaboraron las conclusiones y recomendaciones en función de los resultados obtenidos en la investigación.

6. Resultados

Figura 1

Objetivo General: Describir la evidencia científica de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes.



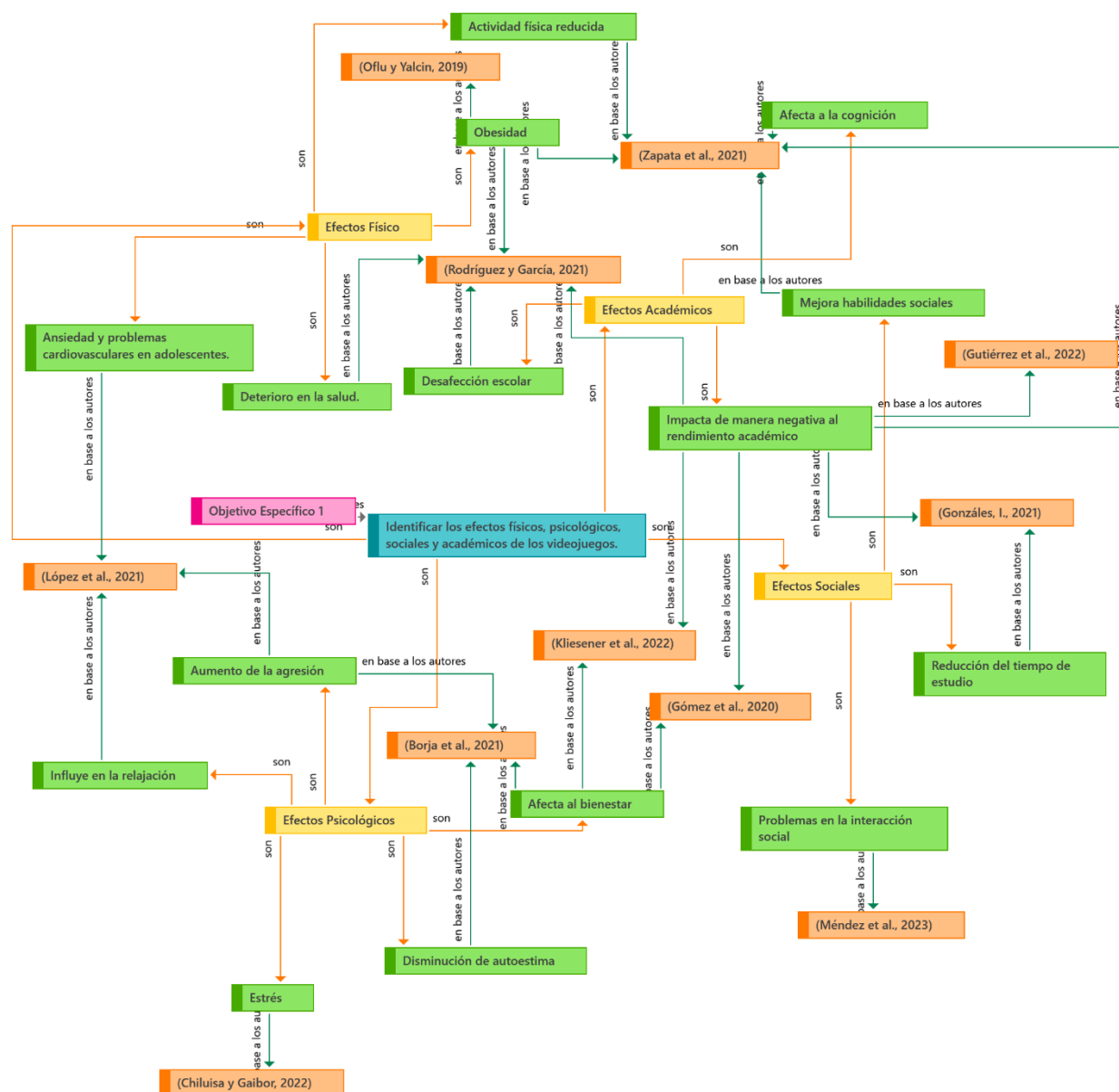
En la **Figura 1**, la evidencia científica analizada, respalda la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes, evidenciando: respecto a los efectos físicos se establece que la actividad física reducida, la obesidad, los problemas cardiovasculares y en general el deterioro de la salud, son los efectos más visibles en estudiantes que hacen uso de los videojuegos. En el ámbito psicológico, afecta directamente el bienestar psicológico, aumenta el estrés, pero también se aprecia disminución de la autoestima. Socialmente, se identifica mejoras en las habilidades sociales, pero también la promoción de actitudes agresivas e influencia negativa en la interacción social. Adicionalmente se identifica un impacto en el desarrollo cultural del individuo y en el uso de los recursos económicos personales y familiares. En términos académicos, se subraya la afectación negativa en la cognición, disminución del rendimiento académico y deserción escolar.

Se encontró que los problemas familiares que involucren discusiones verbales o dificultades económicas, pertenecer a familias monoparentales o mixtas, y dinámica familiar disfuncional relacionada con roles mal definidos y exceso de responsabilidades en el hogar; el sobrepeso, pertenecer al género masculino, la participación activa y excesiva en redes sociales, así como la preferencia por videojuegos extremos y su uso excesivo, se vinculan con bajas calificaciones, por tanto se consideran factores de riesgo. Por otro lado, se establece que la falta de hábitos de estudio establecidos, el acoso por parte de compañeros o docentes, y el abuso de poder de las autoridades institucionales afectan el área académica.

Por último, se evidenció que, el uso adecuado de los videojuegos en el aprendizaje reduce los niveles de estrés y mejora la capacidad para resolver problemas. Además, la planificación de tareas escolares, el apoyo recibido por parte de los compañeros está vinculados con una menor probabilidad de tener un bajo rendimiento académico.

Figura 2

Objetivo Específico 1: Identificar los efectos físicos, psicológicos, sociales y académicos de los videojuegos.

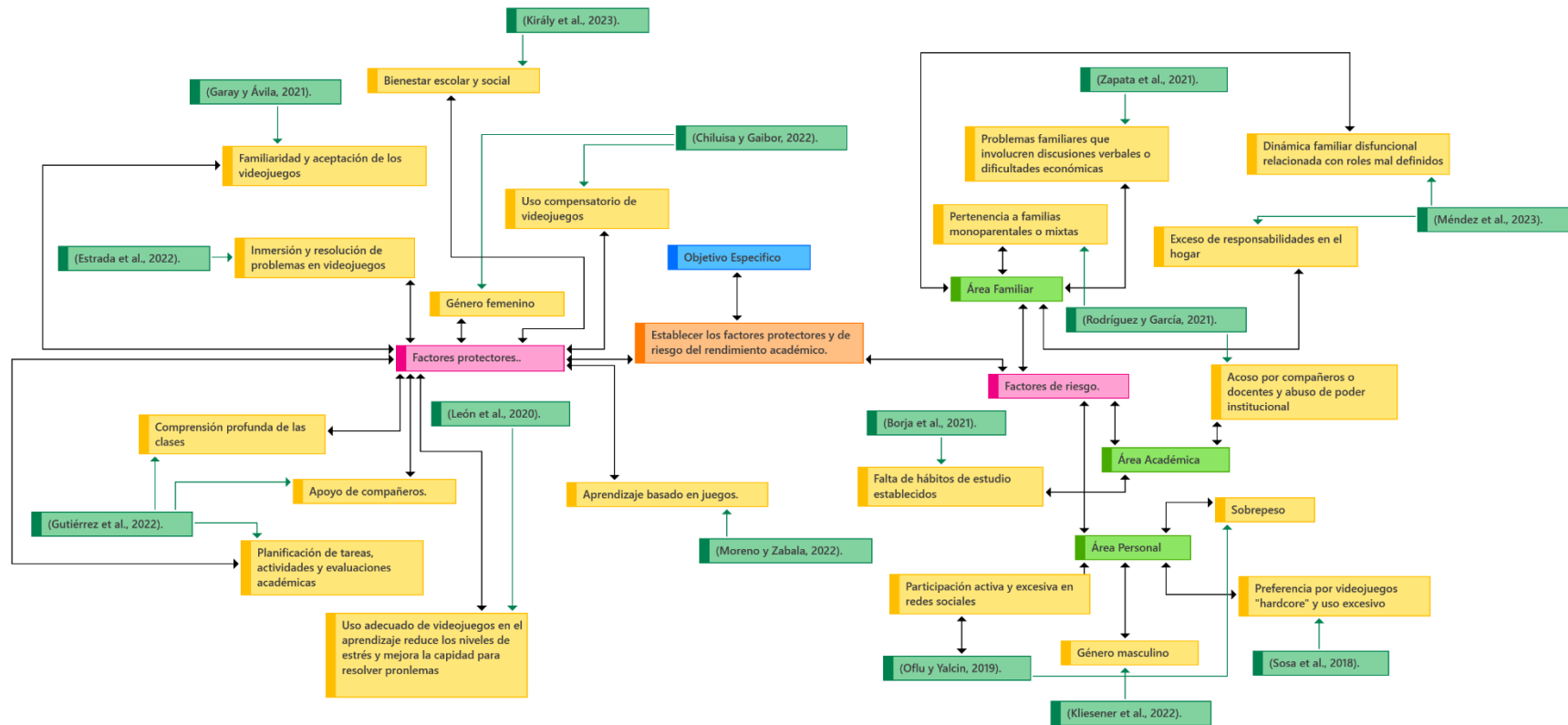


En la **Figura 2**, se evidencia que la actividad física reducida, la obesidad, los problemas cardiovasculares y en general el deterioro de la salud, son los efectos más visibles en estudiantes que hacen uso de los videojuegos. En el ámbito psicológico, afecta directamente el bienestar psicológico, aumenta el estrés, pero también se aprecia disminución de la autoestima. Socialmente, se identifica mejoras en las habilidades sociales, pero también la promoción de actitudes agresivas

e influencia negativa en la interacción social. En términos académicos, se subraya la afectación negativa en la cognición y disminución del rendimiento académico.

Figura 3

Objetivo Específico 2: Establecer los factores protectores y de riesgo del rendimiento académico.



En la **Figura 3**, se evidencian factores protectores y de riesgo que influyen tanto positiva como negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes. En lo concerniente al área familiar, se identifica como factores de riesgo a: problemas familiares que involucren discusiones verbales o dificultades económicas; pertenecer a familias monoparentales o mixtas y dinámica familiar disfuncional relacionada con roles mal definidos y exceso de responsabilidades en el hogar. En el área personal, se encontró que el sobrepeso, pertenecer al género masculino, la participación activa y excesiva en redes sociales, así como la preferencia por videojuegos

"hardcore" y su uso excesivo, se vinculan con bajas calificaciones. Por otro lado, se establece que, la falta de hábitos de estudio establecidos, el acoso por parte de compañeros o docentes y el abuso de poder de las autoridades institucionales, son factores de riesgo en el área académica.

En contraste, se identifican factores protectores que contribuyen de manera positiva al rendimiento académico. Estudios demuestran que el uso adecuado de los videojuegos en el aprendizaje reduce los niveles de estrés y mejora la capacidad para resolver problemas. Se identifica también la importancia de la planificación de tareas, actividades y evaluaciones académicas y el recibir apoyo por parte de compañeros está asociado con una menor probabilidad de tener bajo rendimiento académico.

Objetivo Específico 3: Diseñar una guía psicoeducativa que haga frente a la problemática actual.

Guía Psicoeducativa

Guía informativa de prevención: Los videojuegos en el rendimiento académico

Contextualización del uso de videojuegos

El mundo contemporáneo ha experimentado un aumento significativo en el uso de videojuegos, convirtiéndose en una actividad omnipresente en la vida de niños y adolescentes. Este fenómeno no solo se limita a entornos de entretenimiento, sino que también ha permeado el ámbito académico y social, generando la necesidad de comprender y abordar sus efectos.

Justificación

La justificación para abordar el impacto de los videojuegos en el rendimiento académico surge de la necesidad imperante de comprender y abordar una dinámica que ha evolucionado rápidamente en la sociedad moderna. La omnipresencia de los videojuegos en la vida cotidiana, especialmente entre niños y adolescentes, plantea interrogantes significativas sobre cómo esta forma de entretenimiento afecta aspectos fundamentales del desarrollo, como el rendimiento académico.

Numerosos estudios han señalado la influencia significativa de los videojuegos en diversos aspectos de la vida de los jóvenes, pero la conexión específica con el rendimiento académico es un área que aún necesita una exploración detallada (Király et al., 2023). Esta relación no es directa ni unidimensional, lo que subraya la necesidad de una guía psicoeducativa que aborde la complejidad de los factores involucrados (Gómez-Gonzalvo et al., 2020).

Además, la justificación se fundamenta en el reconocimiento de que la tecnología y los videojuegos no desaparecerán de la vida de los jóvenes. En lugar de demonizar esta forma de entretenimiento, es crucial adoptar un enfoque proactivo y educativo. La guía busca proporcionar a padres y educadores herramientas para comprender los riesgos potenciales, identificar factores protectores y fomentar una relación saludable y equilibrada con los videojuegos.

El panorama actual de la educación y la sociedad exige una comprensión más profunda de cómo los videojuegos pueden influir en el rendimiento académico y cómo se pueden emplear estrategias para maximizar los beneficios y mitigar los riesgos. La guía no solo busca llenar un

vacío de información, sino también fomentar un diálogo informado y constructivo entre los diferentes actores involucrados, reconociendo la necesidad de adaptarse a un entorno educativo en constante evolución.

Objetivos

Objetivo General

Proporcionar a padres y educadores una guía para minimizar el impacto negativo de los videojuegos en el rendimiento académico.

Objetivo Específico

Ofrecer información fundamentada, estrategias prácticas y recomendaciones basadas en evidencia para maximizar los beneficios y minimizar los riesgos asociados con el uso de videojuegos.

Población

Esta guía está diseñada para padres, madres y tutores de niños y adolescentes, abarcando diversos contextos familiares y culturales.

Metodología

La metodología propuesta se enfoca en la creación de dos guías, una diseñada específicamente para padres y otra destinada a docentes. Cada guía incluye ejes temáticos, actividad, enlaces de interés, y otras herramientas informativas. Esta metodología es versátil y puede ser aplicada en cualquier momento. Las guías, con sus respectivos objetivos claramente definidos, estarán disponibles en redes sociales y repositorios, facilitando su accesibilidad y difusión.

Guía para Padres			
Título	<i>Fomentando un Uso Saludable de Videojuegos en Familia</i>		
Modalidad	Grupal – Familiar		
Número de Ejes Temáticos	2 ejes temáticos principales y 3 sub temas.		
Objetivo General	Proporcionar a los padres, conocimiento y herramientas para fomentar un uso saludable de videojuegos en el entorno familiar.		
Eje Temático	Técnica	Información y Actividad	Enlaces de Interés, Lecturas Recomendadas y Actividades Extras.
Contextualización del Uso de Videojuegos	Dialogo Familiar Exploratorio	<p>En el primer eje temático, se sugiere que los padres inicien una conversación abierta con sus hijos sobre sus experiencias con videojuegos, que tipos prefieren y el tiempo que dedican a ello. Se recomienda que, previo al inicio de este diálogo, accedan al (<i>recurso 1</i>), ya que proporciona información relevante para prepararse de manera adecuada.</p> <p>Durante esta interacción, se propone utilizar la herramienta específica de diálogo familiar (<i>recurso 2</i>), donde se comparten opiniones y se fomenta un diálogo sin juicios. Esta actividad busca comprender las experiencias de los hijos con los videojuegos y fortalecer la comunicación en el ámbito familiar.</p> <p>Actividad opcional: Organice una sesión de preguntas y respuestas con otros padres para intercambiar experiencias y estrategias efectivas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura recomendada pre dialogo con los hijos): “Niños, padres y videojuegos” <ul style="list-style-type: none"> • https://consumidor.ftc.gov/articulos/ninos-padres-y-videojuegos 2. Simulación de dialogo: <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=rhxekxHpdYQ

Análisis de Contenido	<p>La supervisión de los juegos que eligen sus hijos es esencial para garantizar que sean apropiados para su edad y contenido. Con el objetivo de tomar decisiones informadas sobre qué juegos son adecuados, se sugiere conocer y comprender las clasificaciones de contenidos de videojuegos, para lo cual puede hacer uso del (enlace 3).</p> <p>Para llevar a cabo esta supervisión, se propone dedicar tiempo a revisar y discutir la clasificación de contenidos de videojuegos junto con sus hijos. Se alienta a explorar juntos las etiquetas y descripciones de los juegos, explicando la importancia de seguir las recomendaciones de edad y contenido. Esta actividad no solo garantizará que los juegos sean apropiados, sino que también fomentará la participación activa de los niños en la toma de decisiones informadas sobre su entretenimiento digital.</p> <p>Actividad: Se recomienda jugar junto a sus hijos para comprender los contenidos y generar reflexiones.</p>	<p>3. Guía de clasificación (lectura comprensiva)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etiquetas https://www.esrb.org/ratings-guide/es/ • Por edad https://drive.google.com/file/d/1gmYaddRmY9Q5A17CBhhE67Jjwff-yKpR/view?usp=sharing
Monitoreo del Uso de Videojuegos	<p>Para cultivar un equilibrio saludable en el uso de videojuegos por parte de los hijos, se recomienda seguir un proceso integral. En primer lugar, es fundamental establecer límites diarios y semanales, concientizándose sobre la importancia de estos para el bienestar académico y emocional de los niños. Establecer expectativas claras sobre la duración del tiempo dedicado a los videojuegos y explicar los beneficios de mantener un equilibrio en la vida diaria son pasos esenciales (recurso 4).</p>	<p>4. Recurso en Línea: "Consejos para establecer límites de tiempo en el uso de videojuegos"</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=iUVy8vE739M • https://www.lego.com/es-es/categories/gaming/setting-healthy-limits-video-games
Planificación de juego y hábitos saludables	<p>Posteriormente, se sugiere llevar a cabo la actividad práctica de crear un planificador de tiempo junto con los hijos (recurso 5 y 6). Al elaborar un horario que incluya momentos específicos para los videojuegos, tareas académicas, actividades al aire libre y tiempo social, no solo se establecerán límites claros, sino que también se permitirá que los niños participen activamente en la gestión de su tiempo. Esto fomentará una mayor responsabilidad y conciencia del equilibrio entre actividades.</p> <p>Actividad Opcional: Organice actividades grupales fuera del entorno digital con otros padres para promover un desarrollo integral en los niños.</p> <p>Actividad Opcional: Comparta su planificador de tiempo con otros padres en una reunión virtual para enriquecer las estrategias.</p>	<p>5. Crea tu Horario Personalizado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://miro.com/es/plantillas/horario/ <p>6. Recomendaciones para crear su propio horario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=rjlyHXZ3OE8

Guía para Educadores				
Título	<i>Optimizando el Aprendizaje con Videojuegos en el Aula</i>			
Modalidad	Grupal			
Número de ejes temáticos	3 ejes temáticos principales y 5 sub ejes.			
Objetivo General	Integración de Videojuegos en el Entorno Educativo			
Eje Temático	Herramienta	Información que se debe proporcionar	Actividad	Enlaces de Interés y Lecturas Recomendadas
Integración de Videojuegos en la Educación	Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos	Explore estrategias para incorporar elementos de juego en el aprendizaje, mejorando la participación y comprensión de los estudiantes.	Diseñar y probar actividades gamificadas para mejorar la participación y el aprendizaje en el aula.	Plataforma educativa en línea para gamificación <ul style="list-style-type: none"> • https://www.classcraft.com/ Asociación para la Educación y Desarrollo de Videojuegos <ul style="list-style-type: none"> • https://education.mit.edu/
	Herramientas Tecnológicas en el Aula	Descubra herramientas educativas basadas en videojuegos para apoyar la enseñanza de manera efectiva.	Explorar recursos educativos basados en videojuegos y planificar su implementación en el currículo. Diseñar una lección utilizando elementos de juego para motivar a los estudiantes.	Kahoot para Evaluaciones Divertidas: Utilice la plataforma Kahoot para crear cuestionarios y evaluaciones interactivas, convirtiendo la revisión académica en una experiencia lúdica y participativa. Recurso para aprender a utilizar Kahoot!: <ul style="list-style-type: none"> • https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/
Estrategias para Monitorear el Uso de Videojuegos	Establecimiento de Políticas Escolares	Desarrolle políticas escolares claras sobre el uso de dispositivos y videojuegos en el entorno educativo.	Colaborar en la elaboración de políticas escolares que regulen el uso de tecnología y videojuegos en el entorno educativo.	Leer el Artículo: Edutopia - Video Games in Education <ul style="list-style-type: none"> • https://www.edutopia.org/topic/game-based-learning/

Evaluación del Contenido Educativo de los Videojuegos	Evalúe y seleccione videojuegos educativos que se alineen con los objetivos curriculares, garantizando su relevancia.	Desarrollar una rúbrica para evaluar la idoneidad educativa de los videojuegos seleccionados.	<p>Simulaciones Virtuales en Ciencias y matemáticas: Emplee simulaciones virtuales para experimentos científicos, ofreciendo a los estudiantes una experiencia práctica sin salir del aula.</p> <p>Acceda a este enlace para realizar simulaciones interactivas en áreas como ciencias de la tierra, biología, química, física y matemáticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://phet.colorado.edu/es/ 	
Desarrollo de Competencias Digitales	Herramientas para el desarrollo de habilidades digitales	Identificar las habilidades digitales esenciales y cómo los videojuegos puede contribuir al desarrollo de competencias digitales.	Diseñar actividades prácticas que fomenten el desarrollo de competencias digitales mediante el uso de videojuegos.	<p>Lectura recomendada: “Herramientas digitales: Los nuevos desafíos y oportunidades en la educación del siglo XXI”</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.fundacionseminarium.com/herramientas-digitales-los-nuevos-desafios-y-oportunidades-en-la-educacion-del-siglo-xxi/

CONCURSO DIRIGIDO A ESTUDIANTES

¡InnovaAprendo! Concurso de Ideas Brillantes para Transformar el Aprendizaje

Objetivo del Concurso: Crear estrategias tecnológicas, basadas en videojuegos para revolucionar el proceso de aprendizaje.

- **Participantes**

- Estudiantes de 1ero a 3er de bachillerato de la Institución Educativa.
- Participación individual o en grupos

- **Temática**

Las propuestas pueden abordar una amplia variedad de temas relacionados con el aprendizaje.

- **Formato de propuesta**

- Proyecto escrito
- Presentación del proyecto

- **Evaluación**

- Se evaluarán la originalidad, viabilidad, impacto y claridad de cada propuesta.
- El jurado estará compuesto por expertos en educación y videojuegos.

- **Presentación**

- Los finalistas deberán realizar una presentación oral de su propuesta ante el jurado.
- Se proporcionará un tiempo específico para cada presentación.

- **Premios**

- Se otorgarán premios a los tres primeros lugares, a criterio institucional.

7. Discusión

El presente estudio tuvo como objetivo general describir la evidencia científica de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes. A lo largo de la investigación, se identificaron varios hallazgos que permitieron contrastar los resultados obtenidos.

En relación con el primer objetivo específico de identificar los efectos físicos, psicológicos, sociales y académicos del uso de videojuegos, se evidenció: deterioro de la salud física, afectación en el bienestar psicológico, promoción de actitudes agresivas, disminución del rendimiento académico y deserción escolar. Al respecto, estudios como el de Fuentes y Pérez (2015) sugieren que el tiempo excesivo dedicado a los videojuegos puede generar sustitución de actividades importantes para la vida diaria, como deportes y deberes escolares, resultando en descenso del rendimiento académico y conductas negativas como adicción, agresividad, aislamiento y modificaciones en los **hábitos alimentarios**. En contraste, Moscardi (2020) identificó efectos positivos en los videojuegos, especialmente en el ámbito cognitivo; además, Rivera y Torres (2018) señalan mejoras en habilidades de pensamiento debido a la interactividad y contenido motivante de los videojuegos.

Estas discrepancias pueden atribuirse a diferencias en la metodología de investigación, muestra de población y variables estudiadas entre los distintos estudios.

En relación al segundo objetivo específico, que buscó identificar los factores protectores y de riesgo en el rendimiento académico, se observó una gama diversa de elementos. Entre los factores de riesgo familiares se incluyen problemas económicos, pertenecer a familias monoparentales y la disfuncionalidad familiar. Respecto a los factores de riesgo personales, se encuentran el sobrepeso, pertenecer al género masculino, la participación excesiva en redes sociales, la preferencia por videojuegos "hardcore" y su uso excesivo. Asimismo, se identificaron factores de riesgo académicos como la falta de hábitos de estudio, el acoso y el abuso de poder por parte de compañeros o docentes. En contraste, los factores protectores que se destacaron para un buen rendimiento académico incluyen el uso adecuado de videojuegos en el aprendizaje, la planificación de tareas escolares y apoyo de compañeros.

Según el estudio de Esparza-Paz et al. (2020), los jóvenes consideran que la adecuada preparación y actualización de los profesores, la motivación personal para superarse y las relaciones saludables con su familia, son factores que inciden positivamente en su aprendizaje.

El estudio de Solano Rivera (2022), demuestra una conexión significativa entre los factores de riesgo psicosocial en entornos familiares y económicos con el bajo rendimiento escolar. No obstante, destaca una asociación menos pronunciada en lo que respecta a los aspectos de salud física y mental.

Es crucial destacar que los factores de riesgo sobre el uso de videojuegos en el rendimiento académico pueden variar según los niveles educativos. El estudio de Enríquez Guerrero et al. (2013) asegura que existen cuatro factores que influyen en el riesgo de bajo rendimiento académico en niños en edad escolar, como: el historial de ausentismo o dificultades disciplinarias, privación socioafectiva, maltrato, pertenecer a un hogar con tres o más niños menores de cinco años o ser un niño que padece frecuentes problemas de salud. Mientras que en el estudio de Bustamante Neira y Cabrera Berrezueta (2022) se identifica como factores de riesgo: el perfil socioeconómico, el tipo de educación recibida (pública, privada o fiscomisional) y la ubicación geográfica de la institución educativa. Además, subrayan la importancia de las habilidades pedagógicas y la actitud responsable de los profesores, así como la necesidad de competencias como el pensamiento crítico, trabajo en equipo, comprensión lectora y escritura adecuada.

Los hallazgos destacan la influencia de los videojuegos en el desempeño académico de los estudiantes, señalando tanto elementos negativos como positivos. Se identificó impacto en los aspectos físicos, psicológicos, académicos y sociales de los usuarios. Sin embargo, se destaca que, el uso adecuado de los videojuegos es un potencial beneficio para mejorar el aprendizaje y el desempeño académico de los estudiantes

8. Conclusiones

A partir de la presente investigación, se extraen las siguientes conclusiones:

Los videojuegos son aplicaciones interactivas destinadas al entretenimiento, a través de la simulación de experiencias; la tipología y características es variada, existen juegos que fácilmente viabilizan el aprendizaje y entretenimiento sano, mientras que otras potencializan la conducta agresiva y adictiva.

Cuando se utilizan de forma desmesurada, pueden desencadenar una serie de efectos negativos. Entre estos: sobrepeso, problemas cardiovasculares, disminución de la autoestima, aumento en el nivel de estrés, conductas disruptivas, deterioro en la interacción social, impacto en la cognición, disminución del desempeño académico y abandono escolar.

La disfuncionalidad familiar, pertenecer a familias monoparentales o mixtas, ser de género masculino, ausencia de hábitos de estudio establecidos, acoso escolar, abuso de poder institucional, participación excesiva en redes sociales y la preferencia por videojuegos extremos, son factores de riesgo que ejercen influencia negativa en el rendimiento académico. En contraste, el uso adecuado de videojuegos en el aprendizaje, la planificación de tareas y el apoyo entre compañeros se asocian como factores protectores que contribuyen positivamente al desempeño académico.

El uso excesivo de videojuegos conlleva una serie de efectos negativos que impactan tanto la salud física como el bienestar psicológico. Aunque la mayoría de estos efectos son desfavorables, se ha observado que el uso de videojuegos supervisado puede mejorar las habilidades sociales. Por otro lado, el rendimiento académico está influenciado por diversos factores, algunos de los cuales promueven el desempeño escolar (factores protectores) mientras que otros pueden obstaculizarlo (factores de riesgo). Además, aunque no fue el foco de esta investigación, se ha observado una relación entre el uso de videojuegos y cambios en los hábitos alimentarios de los estudiantes, un aspecto relevante que emerge en la discusión de los resultados. Este hallazgo subraya la importancia de considerar el impacto integral de los videojuegos en la vida de los jóvenes, abarcando no solo aspectos académicos y de salud física y psicológica, sino también su comportamiento alimentario.

Los videojuegos no necesariamente son perjudiciales; su impacto depende de cómo se utilicen. Por lo tanto, la guía propuesta en este trabajo de integración curricular, busca reducir el

impacto negativo de los videojuegos en el rendimiento académico y promover su uso responsable y beneficioso en el contexto educativo.

9. Recomendaciones

- Se recomienda a los padres y cuidadores limitar el uso excesivo de videojuegos, fomentar un equilibrio saludable entre la actividad digital y otras actividades en los niños y adolescentes. Para lograr esto, es importante establecer límites de tiempo, promover la práctica regular de ejercicio físico, fomentar interacciones sociales fuera de la pantalla y supervisar el contenido de los juegos.
- Se sugiere que las instituciones educativas y los padres trabajen de manera conjunta para establecer un entorno de apoyo que impulse el éxito académico de los estudiantes. Para ello pueden abordar proactivamente los factores de riesgo identificados. Esto implica considerar la implementación de programas de intervención temprana y que los padres estén atentos a posibles señales de deterioro académico en sus hijos. Además, es esencial resaltar la importancia de fortalecer los factores protectores, lo cual puede lograrse promoviendo un ambiente escolar que valore el bienestar integral de los estudiantes, fomentando el desarrollo de hábitos de estudio, integrando la tecnología de manera efectiva en la enseñanza y utilizando herramientas digitales y recursos en línea para enriquecer el proceso de aprendizaje y hacer las clases más interactivas y dinámicas.
- Se recomienda que futuras investigaciones profundicen en la relación entre el uso de videojuegos y los hábitos alimentarios de los estudiantes. Es crucial considerar la realización de investigaciones de campo que incluyan análisis detallados sobre cómo el tiempo dedicado a los videojuegos influye en las decisiones alimentarias de los jóvenes.
- Se sugiere difundir la guía elaborada en este trabajo de integración curricular tanto en instituciones educativas como entre educadores y padres de familia. Esta guía proporciona valiosas herramientas para abordar de manera efectiva el uso de videojuegos en el contexto educativo y para fomentar un uso saludable en el entorno familiar. Además, se sugiere explorar la posibilidad de colaborar con organismos gubernamentales o entidades educativas para respaldar la integración de esta guía en los programas escolares y políticas educativas, tanto a nivel local como nacional.

10. Bibliografía

- Adžić, S., Al-Mansour, J., Naqvi, H., y Stambolić, S. (2021). The impact of video games on Students' educational outcomes. *Entertainment Computing*, 38, 100412. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100412>
- Amaro, V. D., y Yépez, N. (2017). *USO DE VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO PSICOSOCIAL DE LOS ADOLESCENTES DEL LICEO ZARINA DE ASUAJE, BARQUISIMETO ESTADO LARA*.
- Argaez Rodríguez, S. G., Echeverría Echeverría, R., Evia Alamilla, N. M., y Carrillo Trujillo, C. D. (2018). Prevención de Factores de Riesgo en Adolescentes: Intervención para Padres y Madres. *Psicología Escolar e Educativa*, 22(2), 259-269. <https://doi.org/10.1590/2175-35392018014279>
- Argüelles-Pascual, V., Hernández-Palacios, D., Cuevas-Rivera, I., y Andrade-Hernández, E. (2020). Competencia educativa. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 8(16), Article 16. <https://doi.org/10.29057/esh.v8i16.5722>
- Ariza, C. P., Rueda Toncel, L. Á., y Blanchar, J. S. (2018). *El rendimiento académico: Una problemática compleja*. 7(7), 137-141.
- Arroyo-Ramirez, F. A., Rojas-Bolívar, D., Bardalez-García, B., Bravo-Vásquez, M. L., Yon-Leau, C., y Recuenco, S. (2021). Percepción del ambiente educacional y rendimiento académico en estudiantes de Medicina de una universidad pública peruana. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 24(2), 105-106. <https://doi.org/10.33588/fem.242.1119>
- Atlas.ti. (2020). *Software Shop*. <https://www.software-shop.com/producto/atlas-ti>
- Badia Martín, M. del M., Clariana Muntad, M., y Gotzens Busquets, C. (2015). Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 46, 25-38. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.02>
- Baldinelli, F. (2022). *Efectos negativos de los videojuegos en línea en la mente humana*. 26(286). <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/3433/1556?inline=1>

- Borja Naranjo, G. M., Martínez Benítez, J. E., Barreno Freire, S. N., y Haro Jácome, O. F. (2021). Factores asociados al rendimiento académico: Un estudio de caso. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 25(3), Article 3. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v25i3.1509>
- Buiza Aguado, C. (2018). *VIDEOJUEGOS. USO PROBLEMÁTICO Y FACTORES ASOCIADOS*.
- Bustamante Neira, G. J., y Cabrera Berrezueta, L. B. (2022). Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato en el cantón Sucúa-Ecuador. *Ciencia Digital*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2338>
- Campos, C., y Galeno, M. T. (2011). Factores protectores y de riesgo en alumnos de una institución pública y otra privada. *Eureka (Asunción) en Línea*, 8(1), 114-133.
- Catalán Guarch, L. (2022). Uso de videojuegos y su influencia en la salud. Adicción a videojuegos, problemas de sueño y sedentarismo. *Atalaya Médica Turolense*, 24, 167-199.
- Cervantes López, M. J., Llanes Castillo, A., Peña Maldonado, A. A., y Cruz Casados, J. (2020). Estrategias para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90), 579-594. <https://doi.org/10.37960/rvg.v25i90.32402>
- Chávez, A. (2023, mayo 10). *Global: Videojuegos ganan mayor popularidad que la TV*. YouGov. https://business.yougov.com/es/content/46619-global-videojuegos-ganan-mayor-popularidad-que-la-tv?redirect_from=%2Fes%2Fcontent%2F8236-global-videojuegos-ganan-mayor-popularidad-que-la-tv
- Chiluisa Flores, E. G., y Gaibor Gonzalez, I. Á. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), Article 3. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305
- Coppari de Vera, N., Benítez, L., Cáceres, S., Codas, M., de Mestral, N., Fugarazzo, C., Melgarejo, M., Noceda, A., Recalde, G., y Tellechea, A. (2011). Relación entre las nuevas tecnologías y la preferencia en la comunicación en estudiantes de segundo año de la educación media. *Eureka (Asunción) en Línea*, 8(2), 231-240.

- Cortés, M. E. C., y León, M. I. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación* (Vol. 10). Colección Material Didáctico. https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Díaz, A., Torres, L., Castillo, R., Cornejo, F., y Vogel, E. (2009). Estrategias de Codificación de Estímulos en el Aprendizaje Causal Humano. *Psyche (Santiago)*, 18(2), 79-96. <https://doi.org/10.4067/S0718-22282009000200006>
- Drummond, A., y Sauer, J. D. (2020). Timesplitters: Playing video games before (but not after) school on weekdays is associated with poorer adolescent academic performance. A test of competing theoretical accounts. *Computers & Education*, 144, 103704. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103704>
- Dye, M. W. G., y Bavelier, D. (2010). Differential development of visual attention skills in school-age children. *Vision research*, 50(4), 452-459. <https://doi.org/10.1016/j.visres.2009.10.010>
- Enríquez Guerrero, C. L., Segura Cardona, Á. M., y Tovar Cuevas, J. R. (2013). Factores de riesgo asociados a bajo rendimiento académico en escolares de Bogotá. *Investigaciones Andina*, 15(26), 654-666.
- Esparza-Paz, F., Sánchez-Chávez, R., Esparza-Zapata, S., Esparza-Zapata, E., y Villacrés-Lara, Á. (2020). Factores de rendimiento académico en estudiantes universitarios, componentes de calidad de la educación superior. Estudio de caso Facultad de Administración de Empresas, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(33), 46-61. <https://doi.org/10.22458/ie.v22i33.2893>
- Estrada Araoz, E. G., Paricahua Peralta, J. N., Velasquez Giersch, L., Paredes Valverde, Y., Quispe Herrera, R., Farfán Latorre, M., Lavilla Condori, W. G., Puma Sacsí, M. Á., y Gallego Ramos, N. A. (2022). *Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.6944985>
- Fuentes Fuentes, L. S., y Pérez Castro, L. M. (2015). *Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)*.
- Garay-Montenegro, J. I., y Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 23-43.

- Garbanzo Vargas, G. M. (2007). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. *Revista Educación*, 31(1), Article 1. <https://doi.org/10.15517/revedu.v31i1.1252>
- García Cernaz, S. (2018). VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA: UNA REVISIÓN DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE LOS EFECTOS. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(13), 149-165.
- García, K. (2022, enero 8). La adicción a los videojuegos: Un trastorno adictivo según la OMS. *Tips Orientadores*. <https://tipsorientadores.com/blog/entretenimiento/la-adiccion-a-los-videojuegos-un-trastorno-adictivo-segun-la-oms/>
- Gerardo Weisz, V. R., y Marcelo, C. (2022). El videojuego como recurso educativo: Estudio de las actitudes de los docentes en República Dominicana. *Pensamiento Educativo: Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 59(1). <https://doi.org/10.7764/PEL.59.1.2022.3>
- Gizazpedia. (2023). *Síntesis bibliográfica*. <https://gizazpedia.org/sintesis-bibliografica/>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., y Molina-Alventosa, J. P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar: revista científica iberoamericana de comunicación y educación*. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- González Hernández, K., Estévez Pérez, N., Blasco Fanego, N., Escobar Magariño, D., y Amor Díaz, V. (2022). 18. Intervención neuropsicológica sobre entrenamiento de memoria de trabajo con videojuego “Recuérdalo Todo”. *Revista Información Científica*, 101(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1028-99332022000300012&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- González Vidal, I. M. (2021). Influencia de las TIC en el rendimiento escolar de estudiantes vulnerables. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 351. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27960>
- Griffiths, M., Kuss, D. J., Ortiz de Gortari, A. B., Griffiths, M., Kuss, D. J., y Ortiz de Gortari, A. B. (2013). *Videogames as therapy: A review of the medical and ps-y chological literature*

- (videogames-therapy-review-medical-psychological). IGI Global.
<https://doi.org/10.4018/978-1-4666-3990-4.ch003>
- Griffiths, M., y McLean, L. (2017). Content Effects: Online and Offline Games. En *The International Encyclopedia of Media Effects* (pp. 1-16). John Wiley y Sons, Ltd.
<https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0129>
- Guirado Ariza, A. M., Gimenez Perez, Y., y Mazzitelli Lanzone, C. (2022). La enseñanza, el aprendizaje y el conocimiento científico desde la perspectiva de futuros profesores de Ciencias Naturales. *Educación*, 31(60), 197-214.
<https://doi.org/10.18800/educacion.202201.009>
- Gutiérrez-Lugo, T. L., Sotelo-Castillo, M. A., y Ramos-Estrada, D. Y. (2022). Uso problemático de la tecnología, motivación y rendimiento académico en escolares. *Revista ProPulsión*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.53645/revprop.v4i1.78>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta). McGrawHill Education. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Huanca Rojas, F. (2016). INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE INTERNET EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE PUNO - 2010. *Comuni@cción: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2(2), Article 2.
- Jara, D., Velarde, H., Gordillo, G., Guerra, G., León, I., Arroyo, C., y Figueroa, M. (2008). Factores influyentes en el rendimiento académico de estudiantes del primer año de medicina. *Anales de la Facultad de Medicina*, 69(3), 193-197.
- Jiménez, P. (2020). La educación como derecho social, humano y fundamental: Principios y perspectivas de la educación moderna. *Revista de Investigações Constitucionais*, 6, 669-686. <https://doi.org/10.5380/rinc.v6i3.58017>
- Juárez Pulido, M., Rasskin Gutman, I., y Mendo Lázaro, S. (2019). El Aprendizaje Cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: Una revisión bibliográfica. *Prisma Social: revista de investigación social*, 26, 200-210.

- Király, O., Koncz, P., Griffiths, M., y Demetrovics, Z. (2023). Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*, 122, 152376. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2023.152376>
- Kliesener, T., Meigen, C., Kiess, W., y Poulain, T. (2022). Associations between problematic smartphone use and behavioural difficulties, quality of life, and school performance among children and adolescents. *BMC Psychiatry*, 22(1), 195. <https://doi.org/10.1186/s12888-022-03815-4>
- León-Atiencia, J. D., García-Herrera, D. G., Cabrera-Berrezueta, L. B., y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de Historia: Una revisión sistemática para la vinculación al currículo ecuatoriano. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.410>
- Lizandra, J., Devís-Devís, J., Pérez-Gimeno, E., Valencia-Peris, A., y Peiró-Velert, C. (2016). Does Sedentary Behavior Predict Academic Performance in Adolescents or the Other Way Round? A Longitudinal Path Analysis. *PLOS ONE*, 11(4), e0153272. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0153272>
- López-Gómez, S., Rodríguez-Rodríguez, J., Vidal-Esteve, M. I., y Castro-Rodríguez, M. M. (2022). Contribuciones y efectos de los videojuegos en la atención a la diversidad. *Revista Colombiana de Educación*, 84. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12742>
- López-Noguero, F., Gallardo-López, J. A., y Muñoz-Villaraviz, D. (2022). Videojuegos y preadolescencia. Uso, hábitos implicaciones socioeducativas en función del género. *Revista Colombiana de Educación*, 84. <https://www.redalyc.org/journal/4136/413674311017/html/>
- Maras, D., Flament, M. F., Murray, M., Buchholz, A., Henderson, K. A., Obeid, N., y Goldfield, G. S. (2015). Screen time is associated with depression and anxiety in Canadian youth. *Preventive Medicine*, 73, 133-138. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2015.01.029>
- Márquez-Caraveo, M. E., y Pérez-Barrón, V. (2019). Factores protectores, cualidades positivas y psicopatología adolescente en contextos clínicos. *Salud Pública de México*, 61(4), 470-477. <https://doi.org/10.21149/10275>

- Martín Pavón, M. J., Santo Sevilla, D. E., y Jenaro Río, C. (2018). Factores personales-institucionales que impactan el rendimiento académico en un posgrado en educación. *CPU-e. Revista de Investigación Educativa*, 27, 4-32. <https://doi.org/10.25009/cpue.v0i27.2556>
- Martínez González, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 227-229.
- Martínez Pérez, J. R., Ferrás Fernández, Y., Bermúdez Cordoví, L. L., Ortiz Cabrera, Y., y Pérez Leyva, E. H. (2020). Rendimiento académico en estudiantes Vs factores que influyen en sus resultados: Una relación a considerar. *EDUMECENTRO*, 12(4), 105-121.
- Martínez-Iñiguez, J. E., Tobón, S., López-Ramírez, E., y Manzanilla-Granados, H. M. (2020). Calidad Educativa: Un Estudio Documental Desde Una Perspectiva Socioformativa. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 16(1), 233-258.
- Méndez Carpio, C. R., Palacios Montero, N. A., y Méndez Palacios, D. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Killkana Social*, 7(1), 83-94. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>
- Méndez, M., y Boude, O. (2021). Uso de los videojuegos en básica primaria: Una revisión sistemática. *Espacios*, 42(01), 66-80. <https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n01p06>
- Moreno-Acosta, J., y Zabala-Vargas, S. A. e. (2022). Efecto sobre la motivación y el rendimiento académico al aplicar aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de las redes definidas por software. *Formación universitaria*, 15(4), 81-94. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062022000400081>
- Moscardi, R. (2020). Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 110. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi110.4066>
- Muñoz-Sánchez, Y., Castillo-Pérez, I., y Martínez-Lazcano, V. (2022). Calidad educativa. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de la Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 9(18), Article 18. <https://doi.org/10.29057/escs.v9i18.8841>
- National Institute on Drug Abuse. (2022, octubre 24). *Los videojuegos pueden estar asociados a un mejor rendimiento cognitivo en los niños* | National Institute on Drug Abuse (NIDA).

<https://nida.nih.gov/es/news-events/news-releases/2022/10/videojuegos-pueden-estar-asociados-mejor-rendimiento-cognitivo-ninos>

Neill, D. A., y Cortez Suárez, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. UTMACH.

Nieves Gutiérrez, Á. (2020). El videojuego y la lectura literaria: Nuevo espacio para los nativos digitales. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 25, Article 25. <https://doi.org/10.18172/con.4250>

Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., y Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 240-257. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

Oflu, A., y Yalcin, S. S. (2019). Uso de videojuegos en alumnos de la escuela secundaria y factores asociados. *Arch. Argent. Pediatr*, 584-591.

Osuna Chávez, L. Y. (2020). *LA EDUCACIÓN AMBIENTAL UNA ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL CONTEXTO EDUCATIVO*. 7.

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., Stewart, L. A., ... Alonso-Fernández, S. (2021). Declaración PRISMA 2020: Una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790-799. <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>

Papa Gusho, L., y Mitrusi, M. (2017). The manifestation of disturbing behavior on adolescents as a result of using violent video-games. *Academicus International Scientific Journal*, 16, 113-121. <https://doi.org/10.7336/academicus.2017.16.08>

Pérez Pérez, P. D. R., Pérez Manosalvas, H. S., y Guevara-Morillo, G. D. (2022). Factores de riesgo y desarrollo de resiliencia en adolescentes. *Revista Científica UISRAEL*, 9(2), 23-38. <https://doi.org/10.35290/rcui.v9n2.2022.519>

Petry, N. (2022). *Límites saludables para los videojuegos*. Child Mind Institute. <https://childmind.org/es/articulo/limites-saludables-para-los-videojuegos/>

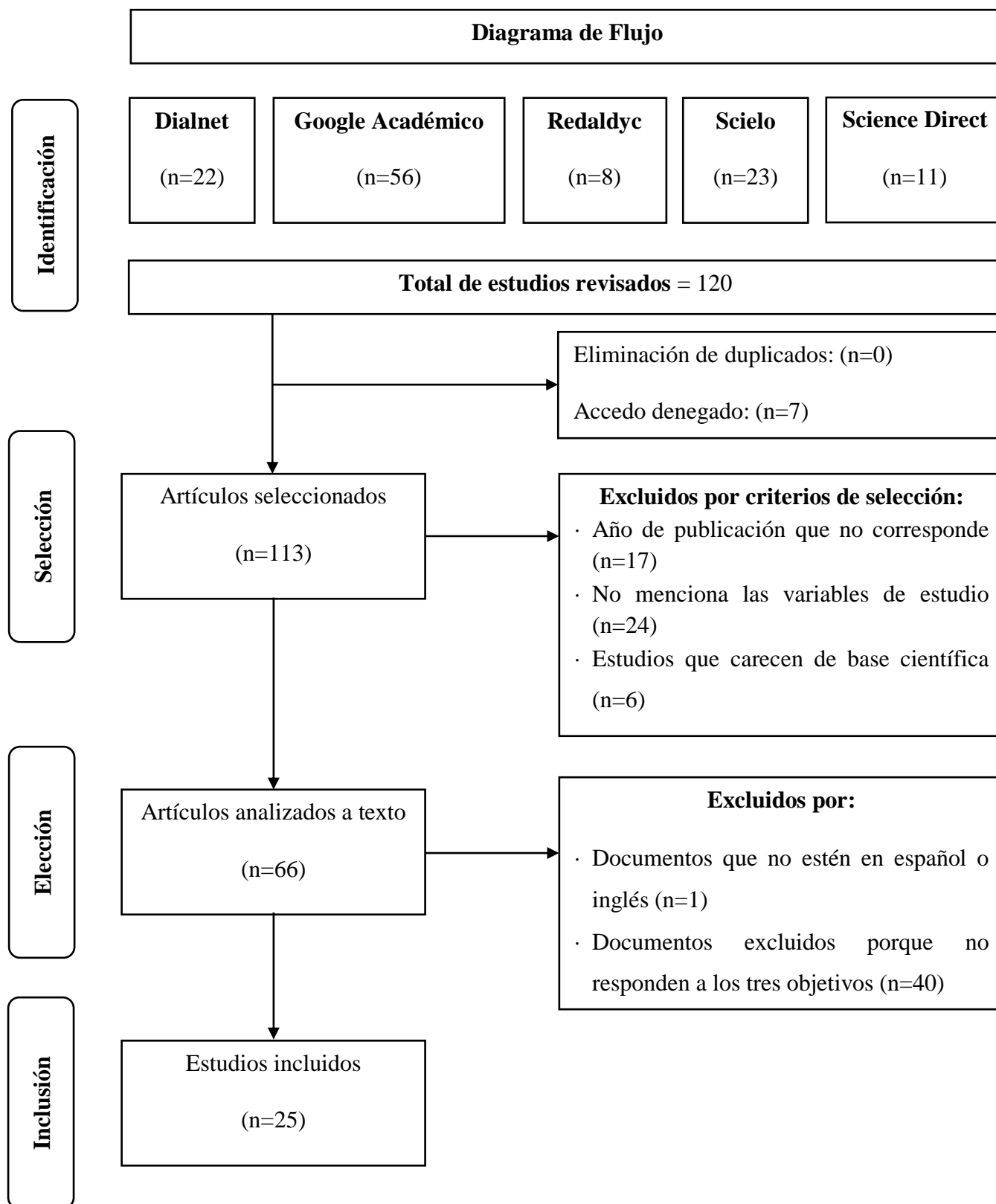
- Plazas, E. A. (2006). B. F. SKINNER: LA BÚSQUEDA DE ORDEN EN LA CONDUCTA VOLUNTARIA. *Universitas Psychologica*, 5(2), 371-384.
- Rehbein, F., y Baier, D. (2013). Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction: A 5-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 25(3), 118-128. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000093>
- Restrepo Escobar, S. M., Arroyave Taborda, L. M., y Arboleda Sierra, W. A. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*, 85-96. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>
- Reyes Gutiérrez, G., y Barragán Solís, A. (2012). *Influencia de la práctica de videojuegos en la construcción de la imagen corporal*. 14(2), 67-73.
- Rikkers, W., Lawrence, D., Hafekost, J., y Zubrick, S. R. (2016). Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia – results from the second Child and Adolescent Survey of Mental Health and Wellbeing. *BMC Public Health*, 16(1), 399. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3058-1>
- Rivera Arteaga, E., y Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), Article 16. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rodríguez Celis, H. G., y Sandoval Escobar, C. M. (2011). CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y JUEGOS PARA COMPUTADOR: INFLUENCIAS SOBRE LA ATENCIÓN, MEMORIA, RENDIMIENTO ACADÉMICO Y PROBLEMAS DE CONDUCTA. *Suma Psicológica*, 18(2), 99-110.
- Rodríguez Rodríguez, M., y García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rojas De la Cruz, P., y Gonzales Castro, A. (2023). USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE HUANCAVELICA. *Llimpi*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.54943/lree.v3i2.275>

- Rosenkranz, T., Müller, K., Dreier, M., Beutel, M., y Wolffling, K. (2017). *Addictive Potential of Internet Applications and Differential Correlates of Problematic Use in Internet Gamers versus Generalized Internet Users in a Representative Sample of Adolescents*. 23(3), 148-156.
- Sánchez Domínguez, J. P., Telumbre Terrero, J. Y., y Castillo Arcos, L. del C. (2021). DESCRIPCIÓN DEL USO Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES ESCOLARIZADOS DE CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 21(1). <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Santos Bravo, J. E., y Chávez Vera, M. D. (2020). USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE MANABÍ- ECUADOR. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
- Sedeño, A. (2010). Videogames as cultural devices: Development of spatial skills and application in learning. *Comunicar*, 17(34), 183-189. <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-18>
- Solano Rivera, T. R. (2022). Factores de riesgo psicosocial y el bajo rendimiento académico: Revisión sistemática: Factores de riesgo psicosocial y rendimiento académico: una revisión de la literatura. *Educanatura*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.26490/uncp.educanatura.2022.4.1.1771>
- Sosa Galido, J. B., Ruiz Rodríguez, J., y Covarrubias Flores, J. A. (2018). Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 6(11), 55-60.
- Soto Kiewit, D., Segura Jiménez, A., Navarro Rojas, Ó., Cedeño Rojas, S., y Medina Díaz, R. (2023). Educación formal, no formal e informal y la innovación: Innovar para educar y educar para innovar. *Revista Innovaciones Educativas*, 25(38), 77-96. <https://doi.org/10.22458/ie.v25i38.4535>
- Souto-Seijo, A., Estévez, I., Romero, P., y González-Sanmamed, M. (2020). Aprendizajes formales, no formales e informales en la era digital: Contribuciones al desarrollo profesional docente. *New Trends in Qualitative Research*, 2, 428-436. <https://doi.org/10.36367/ntqr.2.2020.428-436>

- Swing, E., Gentile, D., Anderson, C., y Walsh, D. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126(2), 214-221. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-1508>
- Trujillo-Segoviano, J. (2014). *El enfoque en competencias y la mejora de la educación*. 10(5), 307-322.
- UNIR. (2023, octubre 18). *Aprendizaje Emocional: Qué es, Tipos y Ventajas*. UNIR México. <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/aprendizaje-emocional/>
- Vadlin, S., Åslund, C., y Nilsson, K. W. (2015). Development and content validity of a screening instrument for gaming addiction in adolescents: The Gaming Addiction Identification Test (GAIT). *Scandinavian Journal of Psychology*, 56(4), 458-466. <https://doi.org/10.1111/sjop.12196>
- Valiente Barderas, A., y Galdeano Bienzobas, C. (2009). La enseñanza por competencias. *Educación química*, 20(3), 369-372.
- Valverde Sandoval, O. G., Hurtado Alendes, A. M., Carpio Mendoza, J., Sánchez Cabanillas, P. E., Mucha Bonifacio, H. C., y Vega Vilca, C. S. (2022). Aprendizaje significativo en el contexto de la pandemia. Una revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 458-465. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.348>
- Zapata-Lamana, R., Ibarra-Mora, J., Henriquez-Beltrán, M., Sepúlveda-Martin, S., Martínez-González, L., y Cigarroa, I. (2021). Aumento de horas de pantalla se asocia con un bajo rendimiento escolar. *Andes Pediatría*, 92(4), Article 4. <https://doi.org/10.32641/andespediatr.v92i4.3317>

11. Anexos

Anexo 1. Diagrama de flujo PRISMA para la selección de artículos.



Anexo 2. Base de datos de investigaciones analizadas.

Tabla 1.

Base de datos de investigaciones analizadas

Autor/es, revista, año	País	Tipo de estudio	Título	Sujetos y origen	Resultados
Zapata et al., Andes pediátrica, 2021.	Chile	Investigación analítica, retrospectiva y trasversal.	Aumento de horas de pantalla se asocia con un bajo rendimiento escolar.	Datos de la Encuesta de Salud y Rendimiento Escolar de la Provincia del Biobío 2018. Muestra de escolares de 5to. a 8vo. grado de establecimientos educacionales públicos. Muestra final: 733 escolares.	<p>Los escolares con el hábito de un uso prolongado de pantallas para videojuegos exhibieron calificaciones más bajas en lenguaje, matemáticas, educación física y en el promedio general.</p> <p>Se notó una percepción de menores competencias cognitivas en el entorno escolar.</p> <hr/> <p>La exposición excesiva a pantallas, especialmente videojuegos, se vincula con efectos negativos en la salud, actividad física reducida y aumento de la obesidad en niños. Además, afecta negativamente la cognición y el rendimiento académico.</p> <hr/> <p>Factores de Riesgo: Uso intensivo de videojuegos por parte de los hombres vinculado a promedios académicos más bajos.</p> <p>Factores Protectores: Aunque las niñas tienen mejor rendimiento, pueden experimentar baja autopercepción cognitiva.</p>
López et al., Revista Colombia	España	Revisión de literatura.	Contribucion es y efectos	Estudios empíricos sobre videojuegos y	El impacto positivo de Minecraft en el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Este incluye la mejora en la resolución de problemas, la autonomía en el

na de Educación, 2021.	de los educación videojuegos inclusiva desde la atención perspectiva a la cienciométrica y diversidad. análisis del contenido de datos bibliográficos. Se realizó una búsqueda sistemática en marzo de 2021, resultando en 769 documentos, seleccionando 319 documentos relacionados con el tema.	aprendizaje y la capacidad para construir significados en un contexto virtual. El tiempo dedicado a videojuegos, especialmente los de acción impacta en la falta de atención e hiperactividad en el entorno educativo. Efectos físicos: Problemas cardiovasculares en adolescentes. Efectos psicológicos: Ambivalencia en la influencia sobre la agresión, beneficios en relajación, pero con respuestas negativas y asociaciones con depresión y ansiedad en adolescentes y en niños con cáncer, efectos positivos en reducción de la ansiedad y dolor. Efectos sociales: Mejoras en habilidades sociales Factores de Riesgo: Mayor tiempo de juego de videojuegos en niños y jóvenes mayores afecta negativamente el rendimiento.
Gómez et al., Revista Científica de Educomunicación, 2020.	España Estudio ex post facto mediante encuesta. El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes.	Muestra de estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) de la Comunidad Valenciana. Estrategia de muestreo proporcional y estratificado. Un aumento en el tiempo de juego se vincula directamente con un rendimiento académico deficiente, evidenciado por tasas más altas de suspensos en estudiantes con mayor tiempo de uso. Por el contrario, aquellos con menor tiempo de juego mostraron mejores resultados académicos. Efectos académicos: Se enfatiza la necesidad de regular el tiempo de juego debido a la relación con un rendimiento académico deficiente. Factores de Riesgo: Mayor tiempo dedicado a videojuegos se asocia con peores calificaciones académicas.

				Tamaño muestral: 1.060 estudiantes.	Factores Protectores: Menor tiempo dedicado a videojuegos se relaciona con calificaciones más altas.
Moreno y Zabala, Formación Universitaria, 2022.	Colombia.	Investigación cuantitativa de tipo cuasiexperimental.	Efecto sobre la motivación y el rendimiento académico al aplicar aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de las redes definidas por software.	El estudio se realizó sobre 26 participantes, divididos en dos grupos: experimental y control.	La implementación de aprendizaje basado en juegos, combinado con la introducción del tema de Redes Definidas por Software en el plan de estudios, demostró una mejora sustancial en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de pregrado. Los hallazgos revelan que la gamificación en clases de ingeniería mejora la motivación y el rendimiento académico mediante estrategias de contenido y herramientas tecnológicas. Factores Protectores: Aprendizaje basado en juegos y la gamificación fortalecen la motivación y mejoran el rendimiento académico. Estrategias Eficaces: Creación de contenidos, repaso con cuestionarios y uso de herramientas tecnológicas mejoran la participación y el compromiso estudiantil.
Rodríguez y García, Enfermería Global, 2021.	España	Búsqueda bibliográfica.	The use of video games in adolescents. A Public Health problema.	La búsqueda bibliográfica se llevó a cabo en bases de datos COCHRANE, MEDLINE, LILACS, CINAHL y CUIDEN. Se seleccionaron inicialmente 761 artículos, pero	La adicción a los videojuegos ha demostrado tener consecuencias significativas en áreas clave de la vida de los jóvenes, especialmente en los aspectos académicos, sociales y familiares. La evidencia recopilada sugiere una asociación negativa entre la dependencia a los videojuegos y el desempeño académico de los adolescentes. Efectos físicos: Riesgo de obesidad, deterioro en la salud y alteraciones en parámetros fisiológicos Efectos psicológicos: Impulsividad. Efectos sociales: Niveles bajos de sociabilidad y comportamientos agresivos. Efectos académicos: Desafección escolar.

				después de aplicar criterios de inclusión y exclusión, se redujo a una muestra de 29 artículos.	Factores de Riesgo: Género masculino, abuso de videojuegos, juego nocturno, conflictos familiares y pertenecer a familias monoparentales o mixtas.
Borja et al, Revista Educare, 2021.	Ecuador	Investigación cualitativa.	Factores Asociados al Rendimiento Académico: Un Estudio de Caso.	En el estudio participaron 40 estudiantes de 9 carreras de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador.	A pesar de su relevancia positiva, las carencias económicas, la responsabilidad de ser jefes de hogar, el uso excesivo de videojuegos y dinámicas familiares adversos fueron identificados como elementos con un impacto directo y negativo en las calificaciones académicas de los participantes. Disminución de autoestima, exacerbación de inseguridad, menoscabo del bienestar, reducción de motivación y afectación del autoconcepto académico. Factores de Riesgo: Responsabilidades en el hogar, dificultades socioeconómicas, abuso de poder y acoso por parte de compañeros o docentes y poca planificación en evaluaciones. Factores Protectores: Realizar tareas de manera consistente, comprensión profunda de las clases, percepción positiva de la materia y apoyo de compañeros.
González, I., Revista Iberoamericana de	España	Investigación comparada.	Influencia de las TIC en el rendimiento escolar de	La muestra de estudiantes objeto de estudio pertenece a	El acceso excesivo a Internet se relaciona con una disminución en el tiempo dedicado al estudio, generando repercusiones negativas en el rendimiento escolar y manifestándose en resultados académicos más bajos.

Educación a Distancia, 2021.			estudiantes vulnerables.	una franja etaria de entre 15 y 16 años, que estudian el décimo grado o cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria en España.	Efectos académicos: Reducción del tiempo de estudio, posible impacto en la rendimiento académico. Factores de Riesgo: Estudiantes inmigrantes con rendimiento inferior y abandono escolar temprano de padres aumenta propensión al abandono académico.
González et al., Revista Información Científica, 2022.	Cuba	Estudio cuasi-experimental.	Intervención neuropsicológica sobre enfrentamiento de memoria de trabajo con videojuego "Recuérdalo Todo".	29 niños de preescolar (14 niñas) y 27 niños de segundo grado (8 niñas) asignados aleatoriamente a un grupo experimental y un grupo control.	Se evidenció un impacto positivo en los procesos de dominio general y en los predictores de la adquisición de la lectura en preescolares, así como en el procesamiento numérico en niños de segundo grado. La intervención centrada en la memoria de trabajo, específicamente a través del juego "Recuérdalo Todo", se destacó como una herramienta eficaz para mejorar aspectos cognitivos clave en estos grupos de edad. El estudio destaca que el videojuego no solo facilitó el acceso al sentido numérico, sino que también mejoró el procesamiento numérico básico. Factores de Riesgo: Uso de videojuegos y tecnologías asociado a disminución del rendimiento académico. Factores Protectores: La instrucción formal se asocia con mejoras en dominio, lectura y bienestar cognitivo.
Méndez y Boude, Revista	Colombia	Revisión Integrativa.	Uso de los videojuegos en básica primaria: una	160 documentos iniciales obtenidos de las bases de datos,	Los resultados revelan que los videojuegos son herramientas integrales en educación primaria, apoyando disciplinas académicas y estrategias inclusivas y terapéuticas para estudiantes.

Espacios, 2021.	Turquía	Estudio descriptivo transversal.	Uso de videojuegos en alumnos de la escuela secundaria y factores asociados.	revisión sistemática. reducidos a 92 textos tras la comparación y unificación de resultados. Posteriormente, se aplicaron criterios de inclusión, limitando el corpus final a 80 textos para la revisión.	Los videojuegos demostraron efectos positivos en el desarrollo psicomotor, intervención pedagógica (dislexia, conciencia fonológica), habilidades socioemocionales y promoción de conductas saludables.
Ofly y Yalcin, Arch Argent Pediatr, 2019.		El tamaño de la muestra se calculó en 259 alumnos.	Adolescentes que juegan videojuegos intensivamente muestran tendencia a descuidar tareas académicas, asociado a calificaciones más bajas en comparación con quienes juegan menos.	Factor Protector: Uso de videojuegos se convierte en factor protector, debido a que contribuye al desarrollo académico y aborda necesidades educativas especiales.	
					Efectos físicos: Se evidenció una relación compleja con el sobrepeso, destacando la necesidad de abordar implicaciones físicas. Efectos psicológicos: Aumento de impulsos y mayor activación en jugadores patológicos, revelando trastornos asociados a juegos de internet.
					Factores de Riesgo: Ser varón, uso activo de redes sociales, poseer consola de juegos, juegos en línea, preferencia por géneros específicos.

Méndez et al., Revista Kilkana Sociales, 2023.	Ecuador	Investigación con enfoque cualitativo descriptivo.	Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual.	Participación de 450 personas que respondieron las preguntas planteadas a través de una encuesta en Microsoft Forms.	<p>Los jóvenes emplean ampliamente los videojuegos en su tiempo libre, principalmente en dispositivos móviles, afectando su dedicación a actividades de desarrollo personal e intelectual.</p> <hr/> <p>Efectos psicológicos: Comportamientos agresivos y aumento del estrés se relacionan con el uso desmedido de videojuegos.</p> <p>Efectos sociales: La práctica descontrolada puede influir negativamente en la interacción y comportamiento social de los individuos.</p> <p>Efectos académicos: La correlación directa entre el tiempo dedicado a los videojuegos y la compulsión afecta adversamente la salud mental y el rendimiento académico.</p> <hr/> <p>Factores de Riesgo: Uso de videojuegos, especialmente de acción, poseer un dispositivo móvil, pertenecer al grupo de edad de 16 a 20 años y tendencia a evitar tareas académicas debido al compromiso continuo con los videojuegos.</p>
León et al., Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, 2020.	Ecuador	Investigación con alcance descriptivo analítico documental.	Videojuegos y enseñanza – aprendizaje de Historia: Una revisión sistemática para la vinculación al currículo ecuatoriano.	El motor de búsqueda encontró aproximadamente 26600 resultados, fueron descartados y se continuó con la búsqueda hasta finalizar con la	<p>Los hallazgos destacan la necesidad de cambiar la percepción negativa de docentes y directivos sobre los videojuegos, resaltando su valor como recursos educativos exitosos.</p> <hr/> <p>Efectos físicos: Estimulan la actividad cognitiva y motora.</p> <p>Efectos psicológicos: Regulan emociones, fomentan creatividad y resolución de problemas.</p> <p>Efectos sociales: Favorecen la interacción y colaboración.</p> <p>Efectos académicos: Aplicaciones positivas en la enseñanza de Historia, adaptable a contextos específicos.</p>

			identificación de 23 artículos.	<p>Factor Protector: Integrar videojuegos en la educación mejora el rendimiento académico, ofreciendo herramientas motivadoras y eficaces.</p> <p>Cambio de Perspectiva: La percepción positiva supera las ideas negativas previas, canalizando el interés estudiantil hacia aprendizajes dinámicos y significativos.</p>
Santos y Chávez, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo, 2020.	Ecuador	Investigación de diseño no experimental, de tipo descriptivo de corte transversal.	Uso de los videojuegos en los adolescentes de las Unidades Educativas de la Provincia de Manabí – Ecuador.	<p>Muestra representada por 711 adolescentes, edades de 11 a 16 años.</p> <p>El uso moderado de videojuegos por adolescentes no mostró problemas significativos, pero un uso excesivo tuvo repercusiones negativas en rendimiento académico y salud.</p> <p>El estudio revela una conexión significativa entre el uso frecuente de videojuegos y repercusiones en el ámbito académico y psicosocial, incluyendo rendimiento académico inferior, aislamiento social y alteraciones en el sueño.</p> <p>Facto de Riesgo: Falta de recursos económicos limita acceso a tecnología educativa y uso del teléfono para videojuegos puede distraer del compromiso académico.</p>
Király et al., Comprehensive Psychiatry, 2023.	Hungry.	Revisión bibliográfica.	Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology.	<p>La muestra estuvo conformada por 177 artículos.</p> <p>Se encontró una disparidad cultural en la percepción de los videojuegos y su impacto académico, siendo más intensa en naciones asiáticas debido a la competencia laboral. En culturas occidentales, los videojuegos se ven como un pasatiempo común.</p> <p>Los resultados señalan que los videojuegos se diseñan meticulosamente para maximizar la participación, influyendo en aspectos psicológicos, con impactos individuales y ambientales.</p>

				<p>Factores de Riesgo: Presencia de amigos con problemas de juego, bajos logros educativos, habilidades sociales deficientes y comportamientos negativos.</p> <p>Factores Protectores: Bienestar escolar y social e integración positiva en el aula.</p>
<p>Kliesener et al., BMC Psychiatry, 2022.</p>	<p>Alemania</p>	<p>Estudio de Cohorte, lo que indica que los participantes fueron seguidos a lo largo del tiempo para observar cómo se desarrollan ciertos eventos o condiciones.</p> <p>Associations between problematic smartphone use and behavioural difficulties, quality of life, and school performance among children and adolescents.</p>	<p>Datos recopilados entre 2018 y 2020 en el Estudio Infantil LIFE (LIFE- Centro de Investigación de Enfermedades de la Civilización de Leipzig, Universidad de Leipzig). Información proporcionada por 864 niños y adolescentes en diferentes visitas del estudio. Muestra final: 287 hombres, 277 mujeres. Edad media: 13,76 años (rango: 10-18 años).</p>	<p>Se ratifica la relación significativa entre el uso problemático de teléfonos inteligentes, especialmente en videojuegos y el rendimiento académico deficiente. Adolescentes con este uso enfrentan mayor probabilidad de obtener calificaciones insatisfactorias en áreas clave.</p> <p>Efectos físicos: Excitación psicofisiológica asociada al placer del juego.</p> <p>Efectos psicológicos: Desarrollo de síntomas adictivos e impacto en el estado emocional.</p> <p>Efectos sociales: Comparaciones sociales entre pares.</p> <p>Efectos académicos: Rendimiento inferior en niños y adolescentes. Mayor propensión a problemas conductuales y disminución en la calidad de vida percibida.</p>
				<p>Factor de Riesgo: Nivel socioeconómico bajo asociado a mayor tiempo de uso de videojuegos y rendimiento académico inferior.</p>

Chiluisa y Gaibor, Ciencia Latina Revista Multidisciplinar, 2022.	Ecuador	Estudio Correlacional Cuantitativo, No Experimental, Transversal.	Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes.	La población seleccionada estuvo conformada por 104 adolescentes (48 hombres, 56 mujeres), 12-18 años, de una institución educativa en Latacunga, Ecuador.	<p>La dependencia a videojuegos se vincula con niveles de estrés académico moderados a severos, afectando el rendimiento y asociándose con estrés por exámenes.</p> <hr/> <p>Efectos psicológicos: Asociación principal con niveles moderados de estrés, especialmente en el ámbito académico.</p> <p>Efectos académicos: Posible impacto negativo en el bienestar emocional, especialmente en términos de estrés académico.</p> <hr/> <p>Factor protector: Género, no hay diferencias significativas en los niveles de estrés académico entre hombres y mujeres.</p> <p>Factor compensatorio: El uso de videojuegos actúa como factor compensatorio, reduciendo niveles moderados de estrés académico cuando es adecuado y controlado.</p>
Estrada et al., Revista AVFT, 2022.	Perú	Investigación Cuantitativa, No Experimental, Descriptivo-Transversal.	Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana.	La población de estudio estuvo constituida por 4766 estudiantes de educación secundaria de 5 instituciones educativas urbanas en Puerto	<p>Alrededor de un quinto de los estudiantes mostró falta de control al priorizar videojuegos sobre responsabilidades académicas, ignorando las consecuencias negativas.</p> <hr/> <p>Efectos físicos: Malestar sin acceso, dificultades de control.</p> <p>Efectos psicológicos: Irritación por fallas, obsesión por logros.</p> <p>Efectos sociales: Pérdida del tiempo, búsqueda rápida de juegos.</p>

			Maldonado, Perú. Se obtuvo una muestra de 356 estudiantes mediante muestreo probabilístico estratificado.	Factor de Riesgo: Estudiantes varones y 5-6 horas diarias de juego vinculados a mayor dependencia y bajo rendimiento. Factor de Protección: Mujeres y menos de 5 horas de juego asociados a menor dependencia y mejor rendimiento académico.
Restrepo et al., Revista Educación , 2019.	Costa Rica	Investigación Empírica, Analítica, Estudio Descriptivo Correlacional .	El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella – Antioquia. La muestra estuvo compuesta por 335 estudiantes de cuatro colegios en La Estrella, Antioquia, cursando grados sextos a octavos de educación básica secundaria, con edades entre 12 y 14 años.	El uso de videojuegos en la edad escolar no asegura el fracaso académico y desafía la concepción errónea de que el uso de videojuegos podría ser un determinante significativo del rendimiento académico. Efectos psicológicos: Dificultades adicionales. Efectos académicos: Problemas de concentración. Factores de Riesgo: Mayor uso y dedicación a videojuegos en hombres y edad, destacando el rango de 12 años como crítico.
Sánchez et al., Health and Addictions , 2021.	México	Investigación de enfoque cuantitativo, de tipo transversal descriptivo.	Descripción del Uso y Dependencia a Videojuegos en Adolescentes Población de 581 adolescentes mexicanos, nativos de la región. Muestreo por conveniencia en una institución	La mayor parte de los adolescentes estudiados integran los videojuegos como una parte esencial de su rutina diaria, dedicando entre una y dos horas diarias a esta actividad. Baja dependencia general. Correlación con patrones problemáticos. Aumento progresivo de la exposición. Posibles riesgos para la salud psicológica y social.

			Escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche.	pública de nivel secundaria en Ciudad del Carmen, Campeche, México.	Factor de Riesgo: Predominio en el uso entre género masculino y estudiantes de primer año y mayor participación temprana asociada a riesgos patológicos e impacto académico.
Bustamante y Cabrera, Ciencia Digital, 2022.	Ecuador	Investigación descriptiva, transversal y cuantitativa.	Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato en el cantón Sucúa – Ecuador.	Para obtener la muestra con la que se desarrollará la investigación se utilizará la fórmula de cálculo de muestras estadísticas, con nivel de confianza del 95%, y un error esperado del 5%, dando como resultado 103 personas analizar.	Los resultados señalan factores clave para el rendimiento académico, incluyendo el tiempo dedicado a los videojuegos, vinculado a calificaciones más bajas. Se identificaron efectos adversos en áreas físicas, psicológicas, sociales y académicas, como dificultades diarias, problemas de sueño, ansiedad, depresión y percepción de falta de relevancia.
Sosa et al., RITI Journal, 2018.	México	Investigación descriptiva y explicativo, enfoque cuantitativo.	Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior.	Estudiantes Universitarios de la Universidad Autónoma de Sinaloa – UAS; se trabajó con 73 estudiantes de	El estudio en estudiantes de educación superior señala que, para jugadores casuales, los videojuegos ofrecen beneficios como concentración mejorada y habilidades de toma de decisiones. Se detectaron efectos adversos de los videojuegos, abarcando problemas de salud mental y física, como falta de sueño, falta de concentración y dificultades sociales.

			nivel superior adscritos a dos instituciones del estado de Sinaloa, en México, 72 de la UAS y uno de la Universidad Politécnica de Sinaloa.	<p>Factor de Riesgo: Jugadores frecuentes ("hardcores") muestran problemas significativos en el rendimiento académico.</p> <p>Factor Protector: Se sugiere considerar el patrón y frecuencia del juego al abordar los efectos en el rendimiento educativo.</p>
Núñez et al., Revista Electrónica Educare, 2020.	Costa Rica.	Estudio exploratorio con revisión bibliográfica, además de un estudio correlacional.	Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios.	<p>El tamaño de la muestra fue de 400 personas, con rangos de edad de 11 a 64 años.</p> <p>Se identificaron seis grupos de consumidores con opiniones divergentes sobre los beneficios y riesgos de los videojuegos, abarcando perspectivas desde detractores hasta partidarios.</p> <p>Efectos psicológicos: Contrario a creencias comunes, no se encontró asociación directa entre videojuegos y agresividad.</p> <p>Efectos sociales: Los videojuegos no se vincularon a actos delictivos en adolescentes, desmitificando percepciones negativas.</p> <p>Efectos académicos: Se resalta que los beneficios de los videojuegos superan las percepciones tradicionales sobre su impacto en el comportamiento y rendimiento académico.</p> <p>Factor Protector: La inmersión y resolución de problemas en videojuegos son elementos protectores, facilitando habilidades y aprendizaje en entornos educativos.</p>
Garay y Ávila, Episteme	Ecuador	Estudio cuasi experimental	Videojuegos y su influencia en	<p>La población utilizada para esta investigación es la</p> <p>Los videojuegos, al integrarse en la educación, ofrecen una alternativa innovadora y efectiva que aprovecha el interés de los estudiantes, promoviendo el aprendizaje activo.</p>

Koinonia, 2021.		con enfoque cuantitativo.	el rendimiento académico.	Unidad Educativa Particular Alborada de la Ciudad de Cuenca, muestra aleatoria estratificada que corresponde a los docentes y padres de familia del segundo de básica.	La incorporación de videojuegos en la educación beneficia a estudiantes en aspectos físicos, psicológicos, sociales y académicos, fomentando emociones, relaciones sociales y habilidades cognitivas esenciales para el aprendizaje infantil.
Rojas y Gonzales, Llimpi, 2023.	Perú	Investigación cuantitativa, relacional, descriptiva correlacional.	Uso Problemático de Videojuegos y Rendimiento Académico en una Institución Pública de Huancavelica .	La población fue constituida por 235 estudiantes, pero solo se pudo encuestar a 111 estudiantes.	Un número significativo de estudiantes muestra niveles leves y moderados de adicción a los videojuegos, asociándose con un rendimiento académico desfavorable. Individuos con adicción a videojuegos experimentaron repercusiones en áreas vitales, descuidando estudios y relaciones familiares, además de mostrar conductas agresivas ante restricciones de juego. Factor de Riesgo: Adicción a videojuegos se relaciona negativamente con el rendimiento académico. Implicación: Aumento de adicción conlleva disminución del rendimiento, sugiriendo un efecto perjudicial en las metas académicas.
Gutiérrez et al., Revista	España	Investigación cuantitativa no	Uso problemático de la	Participaron un total de 171 alumnos, 85	Los resultados indican que la muestra no enfrenta problemas significativos con la mayoría de las tecnologías, excepto en el caso del uso ocasional de videojuegos.

ProPulsión , 2022.	experimental transversal con alcance correlacional y comparativo.	tecnología, motivación y rendimiento académicos en escolares.	mujeres y hombres, cuarto, quinto y sexto de educación primaria (edades 9-12 años), método no probabilístico por conveniencia.	<p>Efectos psicológicos: Niveles moderados de motivación, especialmente intrínseca.</p> <p>Efectos académicos: Alta probabilidad de disminución del rendimiento académico con el aumento del uso de tecnologías y videojuegos.</p> <hr/> <p>Género: Mayor prevalencia de uso de videojuegos en varones.</p> <p>Rendimiento Académico Bajo: Relación con mayor propensión al uso problemático de internet y menor motivación consolidada.</p>
-----------------------	--	---	--	--

Nota: Información recopilada de Zapata et al. (2021), López et al. (2022), Gómez et al. (2020), Moreno y Zabala (2022), Rodríguez y García (2021), Borja Naranjo et al. (2021), González (2020), González et al. (2022), Méndez y Boude (2021), Oflu y Yalcin (2019), Méndez et al. (2023), León et al. (2020), Santos y Chávez (2020), Király et al. (2023), Kliesener et al. (2022), Chiluisa y Gaibor (2022), Estrada et al. (2022), Restrepo Escobar et al. (2019), Sánchez Domínguez et al. (2021), Bustamante Neira y Cabrera Berrezueta (2022), Sosa Galido et al. (2018), Núñez-Barriopedro et al. (2020), Garay-Montenegro y Ávila-Mediavilla (2021), Rojas De la Cruz y Gonzales Castro (2023), Gutiérrez-Lugo et al. (2022).

Anexo 3. Oficio de Designación de Director del Trabajo de Integración Curricular.**UNL**Universidad
Nacional
de LojaFacultad
de la Salud
HumanaMEMORANDO Nro. UNL FSH-DCPS.CL 2024-34M
Loja, 26 de enero de 2024**Asunto: DESIGNACIÓN DE DIRECCIÓN DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.**

Doctora
Karina Gabriela Rojas Carrión
DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA-FSH-UNL
Presente.-

Por el presente y dando cumplimiento a lo dispuesto en el "Capítulo II del Proyecto de Tesis, Artículos 133, y 134 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, aprobado el 26 de julio del 2009", una vez que ha cumplido con todos los requisitos y considerando que el proyecto de Integración Curricular fue aprobado; me permito hacerle conocer que está dirección, la ha designado Directora del Proyecto de Integración Curricular adjunto, denominado: "**VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES**", autoría de: Nohellya Mariana Vélez Carrión Cl. 1105058554, estudiante del VIII ciclo de la Carrera de Psicología Clínica de la Facultad de la Salud Humana.

En seguridad de contar con su colaboración le expreso mi agradecimiento.

Atentamente,



Dra. Ana Catalina Puertas Azanza Mgs
DIRECTORA DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA
FACULTAD DE LA SALUD HUMANA -UNL

C/c. Nohellya Vélez Carrión
Expediente académico
Archivo
APA/tsc

Anexo 4. Aprobación del Trabajo de Integración Curricular.



Carrera de **Psicología Clínica** | Facultad de la Salud Humana

Oficio N° 0009-2023
Loja, 14 de diciembre del 2023

Dra. Ana Catalina Puertas A. Mg. Sc
DIRECTORA DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA UNL
Ciudad. –

De mi consideración:

Expreso mediante la presente un atento saludo y deseo de éxito en las funciones a Ud. asignadas.

En respuesta al MEMORANDO Nro. UNL FSH-DCPS.CL 2023-241 M Loja, de fecha 11 de diciembre de 2023, me permito notificar la pertinencia del proyecto titulado **“VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO DE ESTUDIANTES”**, de autoría de la Srta. Nohellya Mariana Vélez Carrión CL.1105058554, estudiante del VIII ciclo de la Carrera de Psicología Clínica de la Facultad de la Salud Humana; el trabajo cuenta con los elementos metodológicos y de estructura requeridos.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
KARINA
GABRIELA ROJAS
CARRION

Karina Rojas Carrión, Mg.Sc.
DOCENTE UNL

karina.g.rojas@unl.edu.ec
0958925049

Anexo 5. Certificado de traducción del resumen al idioma inglés.

Loja, 15 de febrero de 2024

Yo, Karla Isabel Carpio Toledo, con cédula de identidad 1105172280; Lic. en Ciencias de la Educación, mención idioma Inglés de la Universidad Nacional de Loja y graduada de la Universidad Internacional de la Rioja como Máster Univesitaria en Educación bilingüe con registros de la Senescyt 1008-14-1267820 y 7241141626 respectivamente, certifico:

Que tengo el conocimiento del idioma Inglés FCE B2, y que la traducción del resumen de trabajo de titulación: “Videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes” cuya autoría de la estudiante Nohellya Mariana Vélez Carrión, con cédula de identidad 1105058554, es verdadero a mi mejor saber y entender.

Atentamente,



Mgs. Karla Isabel Carpio Toledo
EFL TEACHER