



Efectos del uso de videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Media

Effects of the Use of Video Games on the Academic Performance of Middle School Students

Fredy Javier Guarnizo Ante

fredyjavierguarnizo@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-7139-7960>

Fundación de Estudios Superiores Monseñor Abraham Escudero Montoya. FUNDES. Tolima, Colombia

Heidy Caterine Quintero Zapata

heidyqz7295@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0005-1832-3574>

Fundación de Estudios Superiores Monseñor Abraham Escudero Montoya. FUNDES. Tolima, Colombia

Carlos Alberto Castro Bruzual

carlosx76@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-9153-8370>

Universidad Arturo Michelena, Valencia, Venezuela

Recibido: 04 de agosto 2023 | Arbitrado: 10 de septiembre 2023 | Aceptado: 13 de octubre 2023 | Publicado 05 de enero 2024

Resumen

De acuerdo con el estudio global de YouGov, Gaming & Esports Report 2023: Reaching Gamers Everywhere, casi 6 de cada 10 adolescentes entre los 14 y los 18 años juegan con videojuegos, siendo la edad de inicio antes de los 12 años de edad, manteniendo una alta tasa de fidelización. Dicha información conlleva a plantear como objetivo de estudio, determinar los efectos del uso de videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de educación media de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, Chicoral. El enfoque metodológico del estudio fue cuali-cuantitativo; de nivel descriptivo y diseño mixto. Los resultados arrojaron que el uso de videojuegos no se relaciona negativamente con el rendimiento académico, por lo tanto se puede fomentar el uso de Serious games, o las TICS de enseñanza y aprendizaje que sean

Palabras clave:

Videojuego; Rendimiento Académico; Estudiantes de Educación Media; Dispositivos Tecnológicos; Efectos

Abstract

According to YouGov's global study, Gaming & Esports Report 2023: Reaching Gamers Everywhere, almost 6 out of 10 adolescents between 14 and 18 years of age play video games, with the starting age being before 12 years of age, maintaining a high loyalty rate. This information leads to the study objective of determining the effects of the use of video games on the academic performance of middle school students of the San Luis Gonzaga Educational Institution, Chicoral. The methodological approach of the study was qualitative-quantitative; descriptive level and mixed design. The results showed that the use of video games is not negatively related to academic performance, therefore the use of Serious games, or teaching and learning TICS that are attractive to students between 14 and 17 years of age, who frequently use technological tools and devices, can be encouraged.

Keywords:

Videogame; Academic Performance; High School Students; Technological Devices; Effects

INTRODUCCIÓN

De acuerdo a estudios exhaustivos que se han realizado para conocer el origen de los videojuegos y después de muchos años de espera para conceptualizarlo principalmente con los bemoles en las múltiples definiciones del mismo, se pudo consensuar que el primer videojuego fue el Noughts and Crosses, también llamado OXO (conocido como TIC-TAC-TOE en la versión Americana), desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952.

Desde aquel entonces un simple dispositivo ha creado los cimientos para conformar hoy en día un poderío inimaginable a nivel mundial, alcanzando a ser una de las industrias más poderosas universalmente hablando, sobrepasando a otros sectores en la industria del entretenimiento, superando a Hollywood y a sus otros competidores de entretenimiento. De acuerdo a los datos arrojados por la empresa (Statista, 2023), durante un largo período de tiempo tanto China, Estados Unidos y Japón han dominado el sector de los videojuegos, generando en el año 2021 más de 108.500 millones de dólares.

Adicionado a la situación anterior, Sony, Microsoft, Tencent y Nintendo registran anualmente entre 13.500 y 28.500 millones de dólares a raíz de los diversos dispositivos y accesorios para optimizar la experiencia del jugador, pero también a su inclusión dentro de uno de los segmentos de mayor crecimiento: los eSports. Para el año 2022 China lidera este mercado tecnológico no solamente con las ventas de juegos, sino que adicionalmente se incluyen las consolas y otros componentes vinculados. Por su parte, Japón y Corea del Sur ocupan la tercera y cuarta posición del ranking mundial. En el caso de Brasil es el país que ha generado mayores ingresos debido a la industria de los videojuegos y está por encima de España.

Por otra parte, en la medida en que se evidencia que este tipo de dispositivos electrónicos cada día van haciéndose más

presente en el mundo de infantes y adolescentes de una manera exponencial, más se acrecienta la preocupación de los padres porque puede crear más de una desavenencia por su difícil control y su fácil adicción. Mucho se ha hablado sobre los efectos de los videojuegos, ya que por un lado son una forma de aprendizaje y entrenamiento muy útil y válido que puede enseñar mucho a los niños y jóvenes, sin embargo, el problema radica en que este tipo de juegos para consolas generan dopamina en exceso, un neurotransmisor que precisamente en abundancia produce una intensa sensación de placer que potencia la alegría; el verdadero problema está en que dicha sensación de bienestar se puede convertir en obsesión o dependencia a este tipo de juegos. (Dislex, 2019).

Acerca de lo inicialmente expresado, la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el 2019 había dado indicios contundentes sobre su preocupación por el uso excesivo y compulsivo del uso que le daban las personas a los videojuegos, contando con el apoyo de expertos para su posible medición mundial, y en el año 2022, declaró oficialmente la Adicción a los Videojuegos como una enfermedad que se puede reconocer, diagnosticar y tratar en donde se define como un patrón de comportamiento caracterizado “por la falta de control sobre el videojuego”, con esta última aseveración se hace mención a la dificultad que presenta el individuo ante la realización de otras actividades u obligaciones diarias anteponiendo al juego como prioridad en su vida. Otro factor alarmante es que el tiempo que la persona invierte en los videojuegos, se incrementa paulatinamente o se mantiene a pesar de las consecuencias negativas que esto acarrea en su quehacer diario. (López D., 2022).

Es importante acotar que la adicción a los videojuegos o el Trastorno de juego no se define por el número de horas que se juega a los videojuegos al día o a la semana, sino por las consecuencias y repercusión que tiene en las distintas áreas de funcionamiento de la persona,

entre las más notorias están: 1. Dificultad para evitar jugar cuando tienen obligaciones que atender. 2. Dificultad para terminar el juego tras un tiempo considerable. 3. Ansiedad y ansia por jugar. 4. Síntomas de abstinencia cuando llevan mucho tiempo sin jugar. 5. Abandono gradual de otras actividades (hasta el punto de llegar a ausentarse de su puesto de trabajo, no acudir a la escuela o perder relaciones sentimentales por anteponer el videojuego a todo lo demás). (López D., 2022). Es por ello que se hace necesaria la prudencia y el monitoreo por parte de padres, representantes o responsables, que los niños, niñas y adolescentes no lleguen a estos extremos patológicos.

En otro ámbito de acción, con respecto a la opinión del consumidor común se tiene una fuerte tendencia a la idea de que los videojuegos presentan una carga mayor de beneficios que de efectos negativos, es decir, que ya no tienen la idea preconcebida de que los videoconsolas ofrecen principalmente unos perjuicios sobre quienes los consumen, por lo contrario, gracias a las numerosas investigaciones que avalan los beneficios que ofrecen los videojuegos, se están posicionando en la mentalidad de las personas como un bien provechoso, no tanto en lo que representa un hobby, sino en su aplicación por ejemplo en la medicina, tal es el caso donde los videojuegos se han usado para rehabilitaciones. (Núñez E., Sanz Y. & Ravina R., 2020).

Asimismo, están desapareciendo los mitos de que los dispositivos virtuales lúdicos son los causantes de la agresividad de los niños y los posibles actos delictivos de adolescentes, puesto que existen investigaciones que demuestran que no existe correlación alguna entre la violencia y delincuencia y el uso de los videojuegos (Ferguson C., Olson C., Kutner L. & Warner D., 2014).

Desde el ámbito de la educación, el tema de los videojuegos se visualiza de una manera más alentadora y positiva, debido a que su uso se

plantea como un cambio de paradigma hacia un proceso enseñanza-aprendizaje más innovador, ya que se ha evidenciado la gran aceptación que tiene en el cuerpo estudiantil, que hace pensar que incluyéndolo en las aulas como recurso docente se obtendría una educación de calidad más entretenida, eficaz y motivadora para el estudiantado, logrando resultados académicos mucho mejores y ciudadanos más preparados tecnológicamente al mercado laboral.

No es de asombrarse que con el avance que se tiene hoy día con las nuevas tecnologías a pasos agigantados, permitirá en un futuro poder mejorar la educación en la era del Big Data. Por ejemplo, a través de la enseñanza en espacios 3D virtuales o mediante entornos más dinámicos y entretenidos, donde el estudiantado podrá disfrutar mientras desarrolla sus habilidades. (Núñez-Barriopedro E. & Vílchez E., 2017).

Por toda la situación planteada, se decidió realizar un estudio cuyo objetivo es determinar la influencia de los videojuegos en el nivel académico de los estudiantes de décimo y undécimo grado con edades comprendidas entre los 14 y los 17 años pertenecientes a la Institución Educativa San Luis Gonzaga Chicoral, ubicada en el Corregimiento de Chicoral, en el municipio de El Espinal, Tolima.

Adicionalmente se pretende sembrar el desarrollo del pensamiento crítico con respecto al manejo y ventajas del uso de dispositivos tecnológicos (Gadget) en el proceso educativo, con el fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes a través del aprovechamiento de las características de los videojuegos, que los hacen tan llamativo para los jóvenes en edades comprendidas entre los 14 y 17 años.

MÉTODO

La metodología planteada para llevar a cabo esta investigación se basa en un enfoque cuali-cuantitativo, la fase cualitativa consta por una parte de la revisión documental sobre el tema

de investigación, y adicionalmente se decidió recopilar una parte de la fuente de información a través de un instrumento netamente cualitativo, la fase cuantitativa estuvo conformada por el análisis de campo con la aplicación de otro instrumento de recolección de datos numérica, con el propósito de obtener una comprensión más profunda del problema de investigación en cuestión.

Dentro de este marco, se ha optado por un nivel de investigación descriptivo-correlacional porque consiste en caracterizar el fenómeno en estudio que en este particular se refiere a los alumnos de décimo y undécimo grado con edades comprendidas entre los 14 y los 17 años que estudian en la Institución Educativa San Luis Gonzaga Chicoral, con la finalidad de conocer la relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico.

El estudio se desarrolló bajo un diseño mixto, en donde se utilizaron las técnicas de revisión documental mediante una matriz de análisis que permitió relacionar de manera directa e indirecta los documentos encontrados con el tema de investigación; asimismo, se hizo una revisión de los informes de notas o reportes académicos mediante la creación de una matriz de promedios académicos que ayudó a identificar el nivel y promedio académico de cada estudiante. Adicionalmente en campo se aplicó a los estudiantes analizados el test Do I Play Too Much Videogames?, el cual midió la motivación social, de escape, competición, afrontamiento, desarrollo de habilidades, fantasía y recreación.

Población y Muestra

La población objeto de estudio correspondió a los estudiantes del décimo y undécimo grado que formaran parte de la matrícula de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, ubicada en el Corregimiento de Chicoral, en el Municipio de El Espinal, Tolima.

En cuanto a la selección de la muestra, se aplicó el muestreo por conveniencia, cuyos

participantes fueron los estudiantes del décimo y undécimo grado de la Institución Educativa en estudio, con edades comprendidas entre los 14 y los 17 años y que hubieran jugado videojuegos por lo menos un año. Al final se obtuvo un total de 58 jóvenes a analizar.

Técnica e instrumentos de recolección de datos

En primer lugar se aplicó como técnica la encuesta, cuyo instrumento de medición fue un cuestionario virtual aprobado por la OMS denominado Test ¿Do I Play Too Much Videogames?, esta aplicación virtual surge tras la resolución de la Organización Mundial de la Salud (OMS), quién publicó una nueva Clasificación Internacional de Enfermedades, en donde incorpora a CIE-11 como la adicción a los videojuegos, es por ello que agrupaciones académicas de Reino Unido, China y Australia estructuraron el primer test psicológico para tratar de identificar un posible desorden mental relacionado con la dependencia al videojuego. De acuerdo a Eurogamer, este test está diseñado por expertos y dirigido para jugadores habituales de videojuego el cual está disponible para todo público de manera online. (MeriStation AS, 2019).

Posteriormente se realizó un análisis de contenido a través de un cuadro de registro y clasificación de categorías, para identificar los resultados del test virtual sobre el tema abordado. Paralelamente, se aplicó la técnica de la observación estructurada, haciendo una escala de estimación en función de la revisión de los informes de notas o reportes académicos mediante la creación de una matriz de promedios académicos, cuya información fue proporcionada por el plantel.

Técnica de procesamiento y análisis de datos

Los resultados cualitativos se realizaron a través de una matriz de coincidencias, en el caso de los datos cuantitativos se analizaron a través del programa Excel y en IBM SPSS Statistics 26;

RESULTADOS

y en el Test Do I Play Too Much Videogames?, se obtuvieron los hallazgos a través de la misma aplicación virtual.

A continuación se presentan las derivaciones más relevantes del presente estudio.

Tabla 1. Edad de los Estudiantes de educación media de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, Chicoral

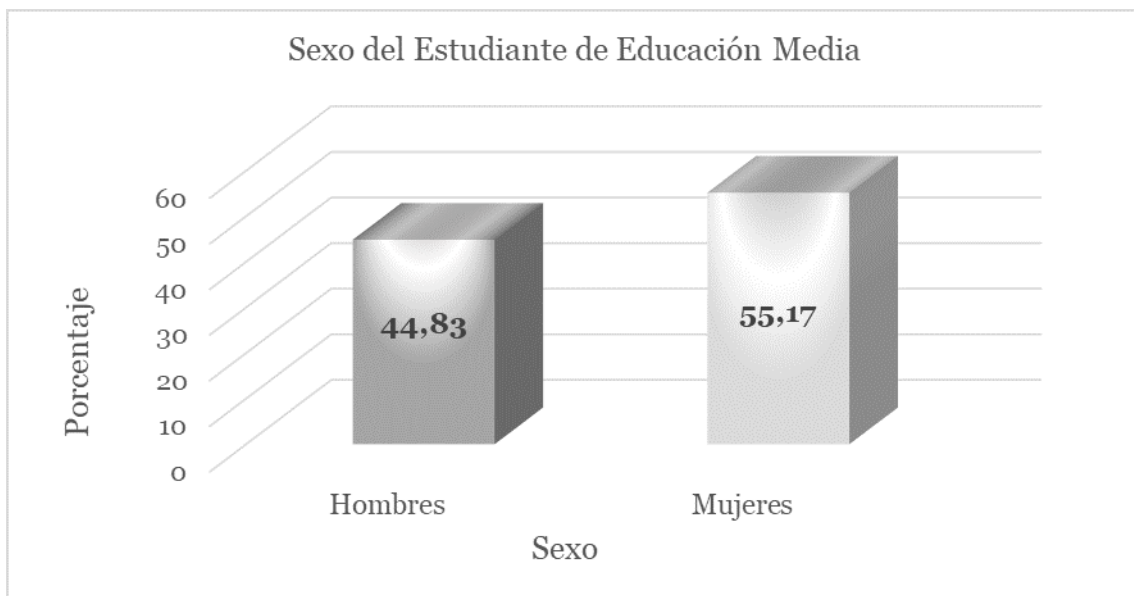
Edad en años	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
15	17	12,1	12,1
16	24	41,4	53,4
17	27	46,6	100
Total	58	100	

Fuente: Elaboración propia

Con relación al factor “Edad” se obtuvo que de los 58 estudiantes el 12% tienen 15 años, el 41,4 % tienen 16 años y la mayor parte de los alumnos (46.6%) tienen 17 años, en concordancia con la edad propuesta para la investigación.

Esta información nos permite evidenciar que los jóvenes entre los 16 y 17 años hacen más uso de estos videojuegos en comparación a edades anteriores, que concuerda con lo dicho por (Ariza A., 2017) quien afirma que existe una relación directamente proporcional entre la manifestación de la adolescencia y la tendencia a la adicción a los videojuegos en niveles medios y altos.

Figura 1. Distribución porcentual de estudiantes de educación media que juegan videojuegos con relación al sexo.



Fuente: Elaboración propia

Con relación al sexo, se pudo establecer que el 55,17% de los jugadores son mujeres y el 44,83 son hombres, lo que demuestra, que los videojuegos dejaron de ser una actividad de mayor uso para los hombres y ahora son las

féminas quienes más lo practican, contrario a lo dicho por (Restrepo S., Arroyave L., & Arboleda W., 2019) quien afirma que existe mayor prevalencia de uso de los videojuegos por parte del sexo masculino que del femenino.

Tabla 2. Grado cursante de los Estudiantes de educación media de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, Chicoral

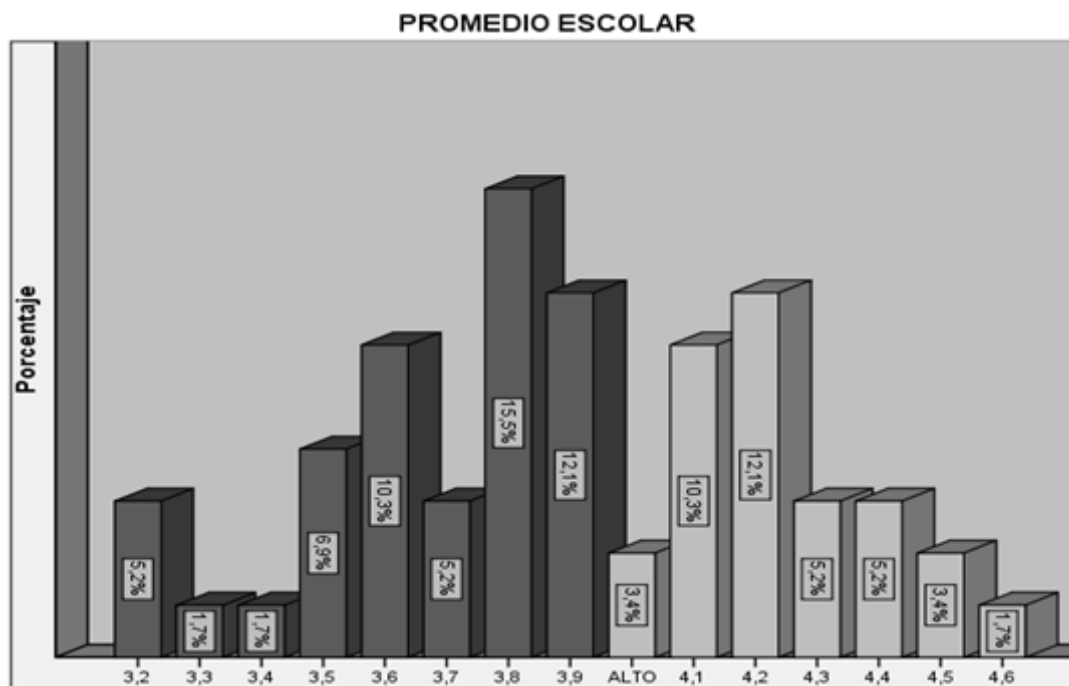
Grado Escolar	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
Décimo	30	51,7	51,7
Undécimo	28	48,3	100
Total	58	100	

Fuente: Elaboración propia

Respecto al grado escolar del educando, se determinó que los cursantes del décimo grado hacen más uso de los videojuegos con un 51,7% de participantes con relación al grado undécimo

que cuenta con un 48,3% de participantes, aunque tienen porcentajes muy similares como consecuencia de que los dos grados están en la edad de la adolescencia y son estos quienes más tienden a hacer uso de los videojuegos.

Figura 2. Histograma del promedio escolar de los Estudiantes de educación media de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, Chicoral



En relación a la variable del rendimiento escolar, se puede observar que de los 58 estudiantes encuestados, 34 de ellos obtienen un promedio escolar intermedio, mientras que 24 alcanzan un promedio elevado. Por otra parte ninguno de los estudiantes se ubica en un nivel superior ni en uno inferior. Esto permite concluir que, a pesar de que todos los participantes hacen uso de videojuegos, ninguno de ellos presenta un rendimiento académico deficiente.

Este hallazgo respalda los resultados obtenidos por (Rosado M., Arenas C., & Vela F., 2021) quienes determinaron que el 86% de los estudiantes que admitieron jugar videojuegos regularmente, obtuvieron un promedio de calificación igual o superior a 8.0. En consecuencia, en una primera instancia podemos ultimar que los videojuegos no parecen tener un impacto negativo en el desempeño académico de los estudiantes.

Además, se puede apreciar que no existe una relación directa entre el uso de videojuegos y el nivel de motivación para jugar. Es evidente que en los diferentes niveles de rendimiento académico se encuentran diversas causas motivacionales para jugar, que varían considerablemente. Sin embargo, es interesante notar que uno de los estudiantes con una de las calificaciones más altas también tiene un nivel de motivación para jugar ligeramente elevado. Este resultado se asemeja a los hallazgos de (Prada D., & García M., 2015) quienes no encontraron una relación significativa entre la percepción del rendimiento académico y el uso de videojuegos.

Por otro lado, se ha identificado que a medida que aumenta la edad de los estudiantes, disminuye la percepción positiva del rendimiento académico. Esto sugiere que los adolescentes no parecen tener un uso problemático de los videojuegos, mientras que los estudiantes de primaria podrían mostrar una mayor susceptibilidad. Esta observación es coherente con la literatura existente.

Al examinar la relación entre las variables de

motivación y el rendimiento académico, se revela que los estudiantes con niveles altos de motivación en las áreas de competencia, afrontamiento y fantasía, tienden a tener calificaciones más bajas. Estos estudiantes utilizan los videojuegos como una vía para asumir identidades distintas a las suyas, experimentar emociones intensas y buscar la satisfacción de vencer a otros.

Por otro lado, aquellos estudiantes con niveles más elevados de motivación en las áreas de habilidades, socialización y de escape, tienden a tener un rendimiento académico superior. Estos estudiantes perciben los videojuegos como herramientas que mejoran su coordinación, concentración y les permiten relacionarse con personas de diferentes culturas, así como una forma de recreación.

Estos resultados respaldan y complementan el estudio realizado a cabo por (López S., Rodríguez J., Vidal M., & Castro M., 2022) quienes destacaron la importancia de fomentar el desarrollo de habilidades digitales, promover el crecimiento emocional de los jugadores y promover la creación de videojuegos que contribuyan a la educación inclusiva.

DISCUSIÓN

A través de la presente investigación se identificó que el uso de videojuegos no tiene efectos relacionados con el rendimiento académico de los estudiantes de educación media de la Institución Educativa San Luis Gonzaga. Este resultado es coincidente con la investigación realizada por (Garay J. & Marcelo C., 2021), quienes concluyen, que el uso de los videojuegos mejora el rendimiento académico de los estudiantes, sin embargo, en el caso de que sean implementados de manera áulica, es necesaria la formación docente para su aplicación correcta con la que estos profesionales puedan contar con una actualización y capacitado frecuente para poder lograr el objetivo deseado.

Haciendo un análisis exhaustivo de los resultados obtenidos, se logró segmentar a un grupo de educandos que hacen uso de los videojuegos y obtuvieron unos niveles altos de motivación, competición, afrontamiento y fantasía, caracterizándose así como aquellos alumnos que utilizan estas aplicaciones interactivas en búsqueda de obtener una identidad diferente a la propia y realizar acciones que no pueden hacerlas en la vida real.

A estos factores se le adiciona la adrenalina que les genera el juego y el placer por el logro al derrotar a otros, permitiendo así, sentirse bien con ellos mismos y gestionar sus emociones. Este tipo de adolescentes tienden a obtener notas más bajas que sus pares, debido a que invierten mucho tiempo realizando esta actividad. Según la OMS los clasifica como “Jugador excesivo: es aquel que dedica un tiempo excesivo a los videojuegos, más del que querría o más del que ha acordado con sus padres (en el caso de los adolescentes). A pesar de ello, no ha comprometido otras obligaciones como el estudio, el trabajo o la familia.” López D. (2022).

El tipo de conductas antes expuestas plantean además que si los padres o representantes no toman las medidas necesarias para mitigar la adicción del joven, pueden aparecer distintos tipos de desórdenes en la conducta, como dejar de dormir o alteración en los horarios de sueño por estar conectados, también se refleja la procrastinación en las actividades cotidianas puesto que no arreglan con frecuencia sus habitaciones, postergan sus deberes o el simple hecho del aseo diario respecto al baño. (Méndez C., Palacios N. & Méndez D., 2023).

En cuanto a los estudiantes que presentan un nivel alto en las variables de motivación, habilidades, socialización y escape, son alumnos con una fuerte tendencia a tener un nivel académico más alto que sus pares, ya que la motivación que tienen para hacer uso de los videojuegos es porque lo perciben como una herramienta que les ayuda a mejorar su

coordinación, concentración, así como para conocer otras personas y culturas y/o como una forma de recreación. De acuerdo a la OMS se les considera a este tipo de adolescentes como Jugador social.

Este resultado se asemeja a la investigación de (IBERDROLA, 2023) quienes aseveran que Andrew Przybylski, psicólogo del Instituto de Internet de la Universidad de Oxford en el 2014 publicaba un estudio en la revista Pediatrics en el que establecía cuántas horas debían destinar los niños a los videojuegos, concluyendo que aquellos que jugaban menos de una hora eran emocionalmente más estables, por tanto, con moderación los videojuegos además de mejorar el aprendizaje impulsan otra serie de beneficios como: Mejoran la capacidad de respuesta, fomentan el trabajo en equipo, estimulan la creatividad, la atención y la memoria visual, mejoran la estrategia y el liderazgo, enseñan idiomas y favorecen el pensamiento crítico.

Es importante mencionar, que se pudo conocer en el estudio que aunque el uso de los videojuegos se ha proliferado de una manera vertiginosa en los jóvenes, también se han modificado las tendencias en cuanto a la participación de las adolescentes en este tipo de prácticas, ya que anteriormente era una actividad hecha principalmente por los hombres y que a raíz de esta investigación se evidenció que el 55,2% de la población jugadora son mujeres, lo que confirma la teoría de los videojuegos propuesta por (Wolf M. & Bernard P., 2005).

Dicha teoría afirma que por las características como la impredecibilidad del juego y las diferentes interfaces utilizadas, permiten que los jóvenes se interesen cada vez más por participar de los videojuegos, de allí que los resultados permitieron identificar que la motivación del juego de competición y fantasía tuviesen un alto porcentaje de calificación. Asimismo, se puede decir que los resultados anteriores son similares a los encontrados por (Rosado M., Arenas C., & Vela F., 2021), quien también identificó una

distribución de sexo equitativa en su muestra de usuarios de videojuegos, con un 50% de mujeres y un 50% de hombres.

En relación a la teoría de la ley del efecto propuesta por (Morris A., Maisto A., & Ortiz M., 2005), se plantea que la conducta que recibe de manera constante y refuerzos positivos se consolidará como una conducta aprendida. En otras palabras, cuando una conducta es recompensada de manera positiva, existe una tendencia a su repetición. Esto puede ser corroborado al analizar la motivación competitiva, la cual se refiere al deseo de superar a otros y obtener recompensas a medida que se avanza en un juego. Esta motivación impulsa a los individuos a continuar compitiendo y se destaca como una de las variables con mayor puntuación en comparación con los demás.

Desde la perspectiva de la teoría del aprendizaje de Piaget, no es necesario separar explícitamente el factor de la necesidad o motivación, ya que este elemento está implícito desde el inicio en el concepto de asimilación. A través de este enfoque, podemos establecer una relación entre tres variables de motivación para el juego: habilidades, socialización y recreación, y su influencia en el rendimiento académico. Los resultados evidencian que los estudiantes que presentan un nivel más elevado de motivación hacia estas variables, obtienen un mejor rendimiento académico. De esta asociación resalta la importancia de considerar cómo la motivación en estas áreas puede impactar de manera positiva en el desempeño estudiantil.

Mediante este estudio se puede dar un soporte a la teoría del constructivismo utilizado por Piaget, ya que resalta que el individuo mediante su actividad (tanto física como mental) genera progreso en su proceso de aprendizaje, este autor considera que la enseñanza se genera como respuesta a un proceso construido mediante la participación de forma activa, que es básicamente el proceso que se ve en los

estudiantes que participan de videojuegos, ya que los resultados han arrojado que ninguno de los participantes llevan niveles bajos o muy bajos en su rendimiento académico, y uno de los participantes que presentaba uno de los niveles más alto de participación en los videojuegos, coincide con el promedio académico más alto.

Un hallazgo destacado en esta investigación es que los estudiantes con una mayor motivación en las dimensiones de habilidades, socialización y recreación presentan un rendimiento académico superior en comparación con aquellos que muestran una alta motivación en las dimensiones de competencia, afrontamiento y fantasía en relación al juego. Estos resultados son congruentes con el estudio de (Rojas, 2018), que empleó el videojuego "Gran Mundial de Rally" como herramienta educativa y demostró que los estudiantes se sintieron motivados, interesados, autónomos, reflexivos y autocríticos, mejorando sus habilidades, conocimientos y valores. También se observaron emociones diversas, lo que dinamizó las clases.

Este estudio respalda la investigación realizada por (López S., Rodríguez J., Vidal M., & Castro M., 2022), al sugerir que no son los videojuegos en sí mismos los que afectan el rendimiento académico, sino su uso inapropiado. Por lo tanto, se destaca la necesidad de fortalecer la competencia digital tanto en educadores como en estudiantes, así como el desarrollo de la inteligencia emocional de los jugadores.

CONCLUSIONES

A partir de los resultados y el análisis previamente presentado, se puede deducir que el uso de videojuegos no está relacionado de forma negativa con el rendimiento académico. La motivación hacia los videojuegos varía en diferentes niveles de rendimiento académico, incluso cuando comparamos al estudiante con el rendimiento académico más bajo y al que tiene

el rendimiento más alto, se observa que ambos tienen niveles de motivación para el juego de 11 y 13 puntos respectivamente, lo que no representa una diferencia significativa.

Otro punto relevante es el rol de los padres ante el uso de los videojuegos, debido a que ellos deben tener el control supervisado sobre el tipo de videojuegos a los que le dedican tiempo sus hijos, optando por las videoconsolas educativas y colaborativas en lugar de las violentas; estableciendo límites de tiempo y reglas para usarlos.

En esta era digital se plantea la necesidad de utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), como plataforma aliada para desarrollar estrategias que fomenten la motivación en áreas como habilidades, socialización y recreación, con el objetivo de impulsar el rendimiento académico de los estudiantes. También es necesario enfatizar en la importancia de usar videojuegos que promuevan la educación inclusiva y divertida, tanto dentro como fuera del entorno escolar, lo que podría contribuir a mejorar el promedio académico.

Al implementar los videojuegos en la educación, el educador podrá captar la atención de los adolescentes en un curso áulico sin ser todo un reto diario, permitiéndole impartir clases más dinámicas y diferentes, en donde el estudiante pase a ser el protagonista del proceso de aprendizaje al cumplir retos y tareas para lograr un fin. Otra ventaja es que utilizar videojuegos en la educación permite ajustarse a cualquier área del conocimiento con facilidad, en donde el docente ejercerá un rol importante porque será quien colocará los límites para su utilización de forma moderada y cuide la salud mental del alumnado que tiene a su cargo.

De acuerdo a la literatura revisada, se pudo conocer que para obtener óptimos resultados en el rendimiento académico de los estudiantes con la implementación de los videojuegos en las

diferentes materias a cursar, es importante que el educador esté capacitado y actualizado en el uso de las diferentes herramientas digitales que le permitan lograr su objetivo, que es la de enseñar con calidad. Asimismo las instituciones deben contar con un repositorio de juegos que sean fáciles de utilizar para el estudiante tanto dentro de la institución como en su hogar. Un ejemplo de esta aproximación es la aplicación "Chicoral Birds", desarrollada por uno de los docentes de la institución donde se llevó a cabo este estudio. Esta aplicación puede ser adaptada a diversas asignaturas y permite a los estudiantes aprender de manera lúdica y accesible a través de sus dispositivos móviles.

REFERENCIAS

- Ariza A. (2017). Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá D.C. Facultad de ciencias humanas y sociales, 1-126.
- DISLEX PSICOLOGÍA Y LOGOPEDIA, (2019). Los Videojuegos, una Preocupación Creciente entre los Padres. DISLEX Psicología, logopedia y formación. <https://www.psicologialogopedia.es/blog/31-los-videojuegos,-una-preocupaci%C3%B3n-creciente-entre-los-padres>.
- Etxeberria F. (2001). Videojuegos y Educación. Revista electrónica, 1-28.
- Ferguson C., Olson C., Kutner L. & Warner D. (2014). Violent video games, catharsis seeking, bullyi multivariate analysis of effects. *Crime & Delinquency*, 60(5), 764-784. 10.1177/0011128710362201
- Gaming & Esports Report. (2023). Reaching Gamers Everywhere. <https://commercial.yougov.com/rs/464-VHH-988/images/YouGov-Gaming-and-Esports-whitepaper-2023-Reaching-Gamers-everywhere.pdf>
- Garay J. & Marcelo C., (2021). Videojuegos

- y su influencia en el rendimiento académico. *EPISTEME KOINONIA*. Vol. 4, núm. 8. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/258/2582582004/index.html>.
- IBERDROLA, 2023. Beneficios de los videojuegos en el aprendizaje. ¿Por qué tus hijos sí deberían jugar a videojuegos?. <https://www.iberdrola.com/talento/beneficios-videojuegos-aprendizaje>
- López D. (2022). Adicción a los videojuegos. *Mente a Mente*. Dr. David López Gómez. <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos#:~:text=Seg%C3%BAAn%20la%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial%20de,ya%20sean%20o%20no%20online>.
- López S., Rodríguez J., Vidal M., & Castro M. (2022). Contribuciones y efectos de los videojuegos en la atención a la diversidad. *Revista Colombiana de Educación*, 1-25.
- Méndez C., Palacios N. & Méndez D., (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. Artículo Original. *Revista Killkana Sociales*. Vol. 7, No 1. pp. 83 - 94 , p-ISSN 2528-8008 / e-ISSN 2588-087X. Universidad Católica de Cuenca. DOI: <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>.
- MeriStation AS, (2019). ¿Soy adicto a los videojuegos?" Primer test académico tras la decisión de OMS. https://as.com/meristation/2019/06/03/noticias/1559540941_707656.html
- Morris A., Maisto A., & Ortiz M., (2005). *Introducción a la Psicología* (pág. 144). México: Pearson educación.
- Núñez-Barriopedro, E. y Vílchez, E. M. (2017). Estrategias de trabajo colaborativo utilizando twitter y wikispaces. *Innovaciones aplicadas*. Editorial Académica Española.
- Núñez E., Sanz Y. & Ravina R., (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, vol. 24, núm. 2, pp. 240-257. Universidad Nacional. CIDE. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>.
- Prada D., & García M. (2015). Uso Problemático de los videojuegos y rendimiento académico. repositorio.unibague.edu.co:80/jspui/handle/20.500.12313/283, 1-21.
- Restrepo S., Arroyave L., & Arboleda W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*, 1-12.
- Rojas N., (2018). Diseño, Desarrollo e Implementación de un Videojuego como Estrategia de Evaluación en el Proceso de Aprendizaje de las Ecuaciones de Primer Grado. *Repositorio Institucional Secretaría de Educación*, 1-285.
- Rosado M., Arenas C., & Vela F. (2021). El impacto de los videojuegos en el área socio-académica de los alumnos de nivel medio superior: Caso Cobacam, Plantel 09 Champotón. *Conciencia Tecnológica*, 1-15.
- STATISTA, (2023). Industria mundial del videojuego - Datos estadísticos. <https://es.statista.com/temas/9150/industria-mundial-del-videojuego/#topicOverview>
- Wolf J., & Bernard P. (2005). *Introducción a la Teoría del Videojuego*. *Revista de comunicación de Audiovisual*, 1-27.