

La Influencia de los Videojuegos en el Desempeño Escolar de Adolescentes: Un Enfoque Metodológico Mixto

The Influence of Video Games on Adolescents' School Performance: A Mixed Methodological Approach

Giojan Ricardo Aguirre Pérez



Universidad Técnica Estatal de Quevedo

<https://orcid.org/0000-0001-7999-9651>

Jose Luis Franco Castro



Universidad Técnica Estatal de Quevedo

<https://orcid.org/0000-0002-6285-5464>

Juan Carlos Enrique Ortega Acosta



Universidad Técnica Estatal de Quevedo

<https://orcid.org/0000-0003-3125-361X>

Alex Rosendo Fiallos Barrionuevo



Universidad Técnica Estatal de Quevedo

<https://orcid.org/0000-0002-2777-1791>

Sara Alexandra Franco Castro



Universidad Técnica Estatal de Quevedo

<https://orcid.org/0000-0001-7845-4721>

Cómo citar: Aguirre Pérez, G. R., Franco Castro, J. L., Ortega Acosta, J. C. E., Fiallos Barrionuevo, A. R., & Franco Castro, S. A. (2025). La Influencia de los Videojuegos en el Desempeño Escolar de Adolescentes: Un Enfoque Metodológico Mixto. Ingeniería E Innovación, 13(1). <https://doi.org/10.21897/rrii.3880>

Copyright: © 2025 Universidad de Cordoba. Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons Attribution License, que permite el uso ilimitado, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre que el autor original y la fuente se acreditan.

Recibido:01/04/2025

Aprobado:18/04/2025

Publicado:25/04/2025

RESUMEN

El creciente arraigo de los videojuegos en la población adolescente, evidenciado por el estudio global de YouGov, Gaming & Esports Report 2023: Reaching Gamers Everywhere, revela que aproximadamente el 60% de los jóvenes entre 14 y 18 años son videojugadores activos, con una edad de inicio predominantemente anterior a los 12 años y una notable persistencia en esta actividad. Esta tendencia demográfica y su temprana adopción plantean una interrogante relevante en el ámbito educativo: ¿cuáles son los efectos del uso de videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de educación media? En consecuencia, el objetivo central de la presente investigación es determinar la naturaleza y magnitud de la relación entre la participación en videojuegos y el desempeño académico en este nivel educativo. Para abordar esta cuestión, se adoptó un enfoque metodológico mixto, combinando la riqueza de la indagación cualitativa con la precisión del análisis cuantitativo. El nivel de la investigación se definió como descriptivo, buscando caracterizar la posible asociación entre las variables en estudio. El diseño mixto permitió la triangulación de datos provenientes de ambas aproximaciones, buscando una comprensión más integral del fenómeno. Los hallazgos preliminares sugieren que el uso de videojuegos, en general, no presenta una correlación negativa significativa con el rendimiento académico. Este resultado abre la puerta a la exploración de estrategias pedagógicas innovadoras, como la integración de serious games y otras Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave: Videojuegos, Rendimiento Académico, Adolescentes, Educación Media.

ABSTRACT

The growing prevalence of video games in the adolescent population, as evidenced by YouGov's global study, Gaming & Esports Report 2023: Reaching Gamers Everywhere, reveals that approximately 60% of 14-18 year olds are active video gamers, with a predominant age of onset before 12 years of age and a remarkable persistence in this activity. This demographic trend and its early adoption raise a relevant question in the educational field: ¿what are the effects of video game use on the academic performance of high school students? Consequently, the central objective of this research is to determine the nature and magnitude of the relationship between video game participation and academic performance at this educational level. To address this question, a mixed methodological approach was adopted, combining the richness of qualitative enquiry with the precision of quantitative analysis. The level of the research was defined as descriptive, seeking to characterise the possible association between the variables under study. The mixed design allowed for the triangulation of data from both approaches, seeking a more comprehensive understanding of the phenomenon. Preliminary findings suggest that the use of video games, in general, does not present a significant negative correlation with academic performance. This result opens the door to the exploration of innovative

pedagogical strategies, such as the integration of serious games and other Information and Communication Technologies (ICT) in teaching and learning processes

Keywords: Videogames, Academic Performance, Adolescents, Secondary Education

INTRODUCCIÓN

Tras exhaustivas investigaciones sobre su origen y diversas conceptualizaciones, se reconoce a ‘Noughts and Crosses’ (OXO), desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952, como uno de los primeros videojuegos. Desde entonces, esta sencilla creación sentó las bases para una industria global de poderío económico significativo, superando en la actualidad a sectores tradicionales del entretenimiento como Hollywood. Los datos de Statista (2023) evidencian el liderazgo sostenido de China, Estados Unidos y Japón en el sector global de videojuegos, generando ingresos superiores a los 108.500 millones de dólares en 2021. Este dominio económico subraya la magnitud e influencia de la industria de los videojuegos a nivel mundial, lo que justifica la necesidad de comprender sus diversas implicaciones en ámbitos como...” (Aquí podrías conectar con tu tema de investigación, por ejemplo, “la educación”, “el comportamiento social”, “la economía digital”, etc.).

Adicionalmente al panorama general del mercado de videojuegos, corporaciones como Sony, Microsoft, Tencent y Nintendo evidencian la rentabilidad de este sector, registrando ingresos anuales significativos que oscilan entre 13.500 y 28.500 millones de dólares. Este rendimiento no solo se atribuye a la venta de dispositivos y accesorios que buscan optimizar la experiencia del jugador, sino también a su creciente inclusión en uno de los segmentos de mayor expansión: los eSports. En 2022, China consolidó su liderazgo en este mercado tecnológico, abarcando tanto la venta de juegos como la de consolas y componentes relacionados. Japón y Corea del Sur se mantienen como actores relevantes, ocupando la tercera y cuarta posición a nivel mundial, mientras que Brasil destaca en Latinoamérica, superando a España en la generación de ingresos dentro de la industria.

La creciente prevalencia de los dispositivos electrónicos y los videojuegos en la vida de niños y adolescentes genera una preocupación significativa entre padres y educadores, principalmente debido a los desafíos inherentes a su regulación y al potencial de desarrollar patrones de uso problemático. Si bien los videojuegos han sido reconocidos por su potencial como herramientas de aprendizaje y entrenamiento, capaces de fomentar diversas habilidades cognitivas, la preocupación se centra en su capacidad para estimular la liberación de dopamina, un neurotransmisor asociado con el placer. Una sobre estimulación dopaminérgica puede inducir sensaciones intensas de bienestar, lo que, en ciertos casos, podría derivar en obsesión o dependencia hacia este tipo de entretenimiento interactivo. Esta dualidad inherente a los videojuegos plantea interrogantes cruciales sobre su impacto real en el desarrollo y el bienestar de los jóvenes, lo que motiva la presente investigación a explorar la naturaleza y magnitud de la relación entre la participación en videojuegos y el desempeño académico en este nivel educativo. (Dislex, 2019).

La creciente preocupación global por el uso excesivo y compulsivo de videojuegos encontró un eco formal en las advertencias emitidas por la Organización Mundial de la Salud (OMS) desde 2019, quienes, con el respaldo de expertos, exploraron la necesidad de una medición estandarizada a nivel mundial. En 2022, esta preocupación culminó con la declaración oficial de la ‘Adicción a los Videojuegos’ como una enfermedad reconocible, diagnosticable y tratable. La OMS define esta condición como un patrón de comportamiento caracterizado fundamentalmente por una ‘falta de control sobre el videojuego’. Esta definición subraya la dificultad que experimenta el individuo para priorizar otras actividades u obligaciones cotidianas, relegándolas en favor del juego. Un factor adicionalmente alarmante radica en la progresiva escalada o la persistencia del tiempo dedicado a los videojuegos, incluso frente a las consecuencias negativas que impactan negativamente la vida diaria del individuo. (López D., 2022).

Es fundamental precisar que la adicción a los videojuegos, también denominada Trastorno del Juego, no se define primariamente por la cantidad de tiempo dedicado a esta actividad, sino por el impacto negativo y la disfunción que genera en diversas áreas del funcionamiento del individuo. Entre las manifestaciones más significativas, López D. (2022) señala: 1. Marcada dificultad para abstenerse de jugar a pesar de la existencia de obligaciones apremiantes. 2. Incapacidad persistente para limitar la duración de las sesiones de juego. 3. Experimentación de ansiedad y un intenso deseo de jugar (craving). 4. Manifestación de síntomas de abstinencia tras períodos prolongados sin acceso a los videojuegos. 5. Abandono progresivo de actividades previamente valoradas, llegando incluso al ausentismo laboral o escolar y al deterioro de relaciones interpersonales significativas, priorizando el videojuego por encima de todo. Dada la potencial gravedad de estas consecuencias, resulta imperativo que padres, representantes y responsables ejerzan una supervisión prudente y un monitoreo activo para prevenir que niños, niñas y adolescentes desarrollen estos patrones patológicos.

En contraste con la visión tradicional que a menudo asociaba los videojuegos primordialmente con efectos negativos, la opinión del consumidor común evidencia una creciente tendencia a percibir mayores beneficios que perjuicios en su uso. Este cambio de paradigma se fundamenta en un cuerpo creciente de investigaciones que avalan las diversas ventajas cognitivas, sociales e incluso terapéuticas de los videojuegos. En consecuencia, se evidencia una transformación gradual en la percepción pública, donde los videojuegos están dejando de ser considerados únicamente como una forma de entretenimiento para emerger como herramientas con un potencial significativo en diversos ámbitos, incluyendo la medicina. Su aplicación exitosa en procesos de rehabilitación ilustra esta nueva perspectiva, sugiriendo futuras exploraciones de su utilidad en otros campos como la educación, el entrenamiento y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. (Núñez E., Sanz Y. & Ravina R., 2020).

Adicionalmente, se observa una disminución en la prevalencia de mitos que vinculan directamente los dispositivos lúdico-virtuales con la agresividad infantil y la propensión a actos delictivos en adolescentes. Esta tendencia se apoya en investigaciones que consistentemente demuestran la ausencia de una correlación significativa entre el uso de videojuegos y la manifestación de violencia o delincuencia en estas poblaciones. Estos hallazgos sugieren la necesidad de reconsiderar las concepciones simplistas y a menudo alarmistas sobre el impacto

de los videojuegos en el comportamiento juvenil (Ferguson C., Olson C., Kutner L. & Warner D., 2014).

Desde la perspectiva educativa, el uso de videojuegos se vislumbra como un cambio de paradigma prometedor hacia procesos de enseñanza-aprendizaje más innovadores. La notable receptividad de los estudiantes hacia este medio sugiere que su integración como recurso didáctico podría fomentar una educación de calidad más atractiva, eficaz y motivadora, con el potencial de mejorar los resultados académicos y preparar ciudadanos tecnológicamente competentes para el mercado laboral. Este optimismo se fundamenta en la creciente adopción de tecnologías avanzadas, como entornos virtuales 3D y simulaciones dinámicas, que, impulsadas por el avance en la era del Big Data, ofrecen la posibilidad de transformar la experiencia educativa, haciéndola más inmersiva y facilitando el desarrollo de habilidades de manera lúdica. (Núñez-Barriopedro E. & Vílchez E., 2017).

En atención a la problemática previamente expuesta, la presente investigación se diseñó con el objetivo principal de determinar la incidencia del uso de videojuegos en el nivel de rendimiento académico de estudiantes de décimo y undécimo grado, con edades comprendidas entre los 14 y 17 años, pertenecientes a instituciones educativas al cantón Quevedo Provincia de Los Ríos. Adicionalmente, se persigue fomentar el desarrollo del pensamiento crítico en relación con la gestión y las potencialidades de los dispositivos tecnológicos (Gadgets) en el proceso educativo. Se espera que esta comprensión contribuya a la mejora del rendimiento académico de los estudiantes mediante el aprovechamiento estratégico de las características intrínsecamente atractivas de los videojuegos para la población juvenil entre 14 y 17 años.

1. METODOLOGÍA

La presente investigación adoptó un enfoque metodológico mixto, integrando las perspectivas cualitativa y cuantitativa para una comprensión exhaustiva del problema de estudio. La fase cualitativa comprendió, en primer lugar, una revisión documental exhaustiva de la literatura relevante. Adicionalmente, se empleó un instrumento de recolección de datos cualitativos (especificar cuál si es posible, e.g., entrevistas semiestructuradas) para obtener información detallada sobre las experiencias y percepciones de los participantes. La fase cuantitativa se centró en un análisis de campo, utilizando un instrumento de recolección de datos numéricos (especificar cuál, e.g., cuestionario estandarizado) para la medición y análisis estadístico de las variables.

Dentro de este marco metodológico, se optó por un nivel de investigación descriptivo-correlacional. Este diseño permitió caracterizar el fenómeno en estudio, específicamente el uso de videojuegos en estudiantes de décimo y undécimo grado (14-17 años) de las Instituciones Educativas del Cantón Quevedo, con el objetivo de determinar la naturaleza y la fuerza de la relación entre el uso de videojuegos y su rendimiento académico.

El estudio se implementó bajo un diseño mixto secuencial. La fase cualitativa incluyó la revisión documental, facilitada por una matriz de análisis para identificar conexiones directas e indirectas entre las fuentes y el tema de investigación. Paralelamente, se analizaron los informes

de calificaciones académicas mediante la creación de una matriz de promedios para establecer el nivel de rendimiento de cada estudiante. ¿En la fase cuantitativa, se aplicó el test ‘Do I Play Too Much Videogames?’ a los estudiantes participantes, midiendo dimensiones como la motivación social, de escape, competición, afrontamiento, desarrollo de habilidades, fantasía y recreación

1.1. Población y Muestra

La población objetivo de la presente investigación estuvo constituida por la totalidad de los estudiantes matriculados en los grados décimo y primero de bachillerato de las Instituciones Educativas del cantón Quevedo, ubicada en la provincia de Los Ríos - Ecuador.

Para la selección de la muestra, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Los participantes fueron aquellos estudiantes de los grados décimo y primero de bachillerato de las instituciones educativas en estudio que cumplieron con los siguientes criterios de inclusión: tener una edad comprendida entre los 14 y los 17 años y haber manifestado una experiencia de juego con videojuegos de al menos un año. La aplicación de estos criterios resultó en una muestra final de 58 jóvenes para el análisis

1.2. Técnica e instrumentos de recolección de datos

En la fase de recolección de datos, se empleó como técnica principal la encuesta, cuyo instrumento de medición fue el cuestionario virtual ‘¿Do I Play Too Much Videogames?’, avalado por la Organización Mundial de la Salud (OMS). La génesis de esta herramienta virtual se remonta a la publicación por la OMS de la undécima Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), que incluyó la adicción a los videojuegos como un trastorno reconocible. En respuesta a esta clasificación, agrupaciones académicas de Reino Unido, China y Australia colaboraron en la estructuración del primer test psicológico destinado a la identificación de posibles desórdenes mentales asociados a la dependencia de videojuegos. Tal como señala Eurogamer (citado en MeriStation AS, 2019), este test fue diseñado por expertos y está dirigido a jugadores habituales, estando disponible de manera online para el público general.

Posteriormente, se llevó a cabo un análisis de contenido mediante un cuadro de registro y clasificación de categorías, con el fin de sistematizar e interpretar los resultados obtenidos del test virtual en relación con el tema de investigación.

Paralelamente, se aplicó la técnica de la observación estructurada. Para ello, se diseñó una escala de estimación basada en la revisión de los informes de calificaciones académicas, cuyos datos fueron facilitados por la institución educativa y organizados en una matriz de promedios académicos

1.3. Técnica de procesamiento y análisis de datos

El análisis de los datos cualitativos recolectados se llevó a cabo mediante una matriz de coincidencias, diseñada para identificar patrones, temas recurrentes y relaciones significativas dentro de las respuestas obtenidas. En cuanto a los datos cuantitativos, se emplearon los programas informáticos Microsoft Excel e IBM SPSS Statistics 26. Excel se utilizó para la organización, tabulación y visualización inicial de los datos, mientras que SPSS Statistics 26

permitió la aplicación de técnicas estadísticas inferenciales (especificar cuáles si es relevante, e.g., pruebas t de Student, análisis de varianza, correlaciones de Pearson) para determinar la significancia de las relaciones entre las variables estudiadas. ¿Los resultados del test virtual ‘Do I Play Too Much Videogames?’ fueron procesados y presentados a través de las funcionalidades analíticas integradas en la propia aplicación virtual.

2. RESULTADOS

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

Tabla 1. Edad de los Estudiantes de educación media

Edad	Frecuencia	Porcentaje (%)	Porcentaje acumulado (%)
15	7	12.07	12.07
16	24	41.38	53.45
17	27	46.55	100.00
Total	58	100.00	

Elaboración propia

En relación con la variable demográfica de la edad, el análisis de la muestra de 58 estudiantes reveló la siguiente distribución: el 12.07% (n=7) tenía 15 años, el 41.38% (n=24) 16 años, y la mayoría, el 46.55% (n=27), 17 años. Esta distribución etaria se alinea con el rango de edad objetivo establecido para la investigación (14-17 años). La prevalencia del uso de videojuegos en función de la edad sugiere una tendencia creciente con la progresión en la adolescencia, siendo los estudiantes de 16 y 17 años quienes reportaron una mayor participación en esta actividad.

Este hallazgo concuerda con la afirmación de Ariza A. (2017), quien postuló una relación directamente proporcional entre la manifestación de la adolescencia y la susceptibilidad a la adicción a los videojuegos en niveles medios y altos.

En cuanto a la variable sexo, los resultados indicaron una ligera predominancia de jugadoras femeninas (55.17%, n=32) en comparación con los jugadores masculinos (44.83%, n=26). Este dato contradice la prevalencia históricamente reportada del uso de videojuegos por parte del sexo masculino, como lo señala Restrepo S., Arroyave L., & Arboleda W. (2019). Esta inversión en la tendencia sugiere un cambio en los patrones de consumo de videojuegos, donde las mujeres están alcanzando e incluso superando la participación masculina, lo que podría ser objeto de futuras investigaciones para explorar los factores subyacentes a esta transformación.

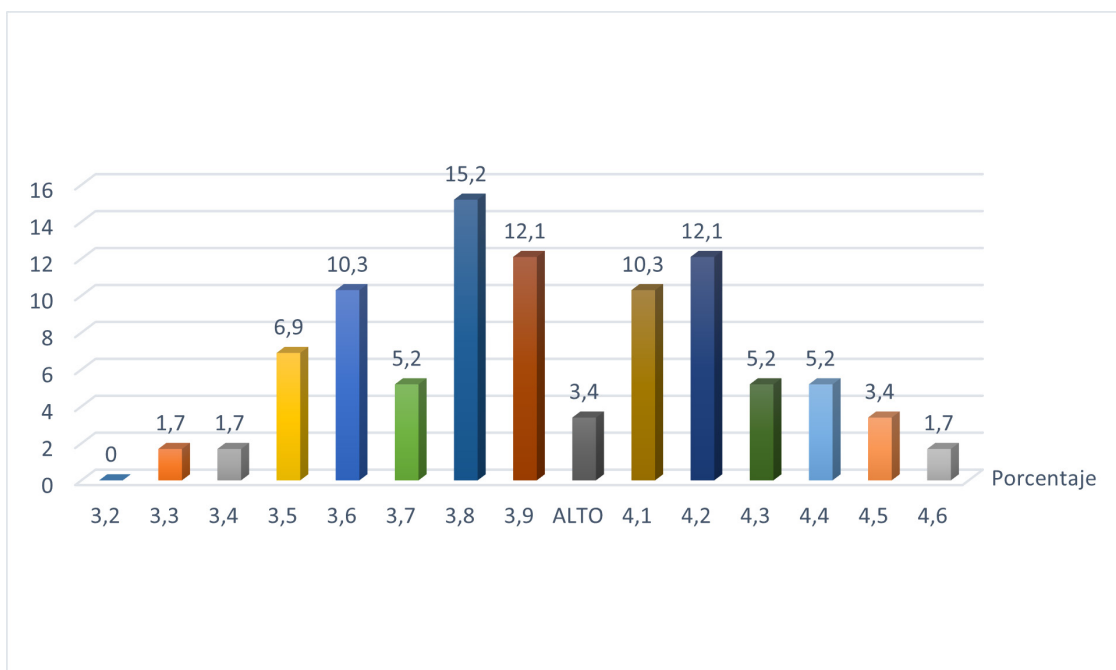
Tabla 2. Grado cursante de los Estudiantes de educación media

Grado Escolar	Frecuencia	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Décimo	30	51.72	51.72
Undécimo	28	48.28	100.00
Total	58	100.00	

Elaboración propia

En cuanto a la distribución de la muestra por grado escolar, se observó que el 51.72% (n=30) de los participantes cursaban el décimo grado, mientras que el 48.28% (n=28) pertenecían al undécimo grado. Si bien estos porcentajes son relativamente cercanos, la ligera prevalencia del uso de videojuegos en los estudiantes de décimo grado podría ser atribuible a la etapa de la adolescencia compartida por ambos grupos. Esta fase del desarrollo, caracterizada por una mayor exploración de actividades de ocio y la búsqueda de nuevas experiencias, podría explicar la alta participación en videojuegos en ambos grados, tal como se ha documentado en la literatura sobre el comportamiento adolescente (añadir referencia si la tienes).

Figura 1. Histograma del promedio escolar de los Estudiantes de educación media



Elaboración propia

El análisis del rendimiento académico de los 58 estudiantes encuestados reveló una distribución predominante en los niveles intermedio (n=34) y elevado (n=24), sin representación en los niveles superior e inferior. Este hallazgo inicial sugiere que, en esta muestra, la participación en videojuegos no se asocia necesariamente con un desempeño académico deficiente, lo cual se alinea con los resultados de Rosado M., Arenas C., & Vela F. (2021), quienes reportaron

que una mayoría significativa de estudiantes que juegan regularmente obtuvieron calificaciones promedio iguales o superiores a 8.0. En consecuencia, una primera aproximación indica que los videojuegos no parecen ejercer un impacto negativo generalizado en el rendimiento académico. En cuanto a la motivación para jugar, no se identificó una correlación directa evidente con el nivel de rendimiento académico. Se observó una diversidad de motivaciones para el juego en todos los niveles de desempeño, aunque resultó interesante notar que un estudiante con un rendimiento académico sobresaliente también exhibió un nivel de motivación ligeramente elevado. Este resultado es congruente con la investigación de Prada D., & García M. (2015), quienes tampoco encontraron una relación significativa entre la percepción del rendimiento académico y el uso de videojuegos.

La edad emergió como un factor relevante, sugiriendo una relación inversa con la percepción positiva del rendimiento académico. A medida que la edad de los estudiantes aumentaba, su autoevaluación del rendimiento académico tendía a disminuir. Esta observación es consistente con la literatura que sugiere una posible mayor susceptibilidad a un uso problemático de videojuegos en estudiantes de primaria en comparación con adolescentes.

Finalmente, el análisis de la relación entre las dimensiones de la motivación para jugar y el rendimiento académico reveló patrones diferenciados. Los estudiantes con alta motivación en áreas como la competencia, el afrontamiento y la fantasía tendieron a obtener calificaciones más bajas. Estos individuos podrían estar utilizando los videojuegos como un medio para explorar identidades alternativas, experimentar emociones intensas y buscar el logro a través de la victoria sobre otros. Por el contrario, aquellos con mayor motivación en las áreas de habilidades, socialización y escape mostraron una tendencia hacia un rendimiento académico superior, percibiendo los videojuegos como herramientas para mejorar habilidades cognitivas y sociales, así como una forma de recreación. Estos hallazgos complementan el trabajo de López S. et al. (2022), quienes enfatizaron la importancia de promover habilidades digitales, el crecimiento emocional y el diseño de videojuegos inclusivos.

3. DISCUSIÓN

La presente investigación revela que, en la muestra estudiada de estudiantes de educación media de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, el uso de videojuegos no presenta una correlación negativa con el rendimiento académico general. Este hallazgo se alinea con la investigación de Garay J. y Marcelo C. (2021), quienes sugieren incluso un potencial de mejora del rendimiento académico cuando los videojuegos se implementan pedagógicamente, aunque subrayan la necesidad de formación docente para su aplicación efectiva.

Un análisis detallado de los perfiles motivacionales de los estudiantes reveló dos grupos diferenciados. Un primer grupo, caracterizado por una alta motivación en la competición, el afrontamiento y la fantasía, tiende a utilizar los videojuegos en la búsqueda de identidades alternativas y experiencias virtuales intensas, obteniendo placer y gestionando emociones a través de la victoria. Estos estudiantes, identificados

potencialmente como “jugadores excesivos” según la clasificación de la OMS (López D., 2022), mostraron una tendencia a un rendimiento académico inferior, posiblemente debido a la inversión significativa de tiempo en esta actividad, lo que podría acarrear conductas problemáticas como la alteración del sueño y la procrastinación (Méndez C. et al., 2023).

En contraste, un segundo grupo, con alta motivación en las habilidades, la socialización y el escape, exhibió una tendencia hacia un rendimiento académico superior. Estos estudiantes perciben los videojuegos como herramientas para mejorar habilidades cognitivas y sociales, así como una forma de recreación, lo que los acerca a la categoría de “jugadores sociales” según la OMS. Este resultado converge con la investigación de IBERDROLA (2023), basada en el estudio de Przybylski (2014), que sugiere que el uso moderado de videojuegos puede impulsar diversos beneficios cognitivos y socioemocionales, mejorando indirectamente el aprendizaje.

Estos hallazgos encuentran sustento en diversas teorías del aprendizaje. La motivación competitiva, con su énfasis en la recompensa y el refuerzo positivo (Teoría de la Ley del Efecto, Morris et al., 2005), explica la alta puntuación en esta dimensión. Desde la perspectiva del constructivismo de Piaget, la participación activa en videojuegos —que no resultó en bajo rendimiento en esta muestra— podría fomentar el progreso en el aprendizaje. La relación positiva entre la motivación en habilidades, socialización y recreación con el rendimiento académico apoya la idea de que la asimilación (Piaget), a través de actividades lúdicas, puede ser beneficiosa.

Un hallazgo clave es la diferenciación en el rendimiento académico según los perfiles motivacionales, lo que sugiere que no es el uso de videojuegos per se, sino el tipo de motivación y el patrón de uso lo que podría influir en el desempeño académico. Este resultado es congruente con el estudio de Rojas (2018) y López S. et al. (2022), quienes destacan la importancia del uso apropiado y el fomento de habilidades digitales e inteligencia emocional. Finalmente, la confirmación de una alta participación femenina en videojuegos (Wolf M. y Bernard P., 2005; Rosado M. et al., 2021) subraya la necesidad de considerar las dinámicas de género en futuras investigaciones sobre el impacto de los videojuegos.

4. CONCLUSIÓN

Los hallazgos de este estudio desmitifican la noción de una relación inherentemente negativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico. Contrario a las percepciones comunes, la motivación hacia los videojuegos demostró ser independiente de los niveles de desempeño escolar. Incluso al contrastar a estudiantes con el rendimiento más bajo y más alto, se observaron niveles de motivación lúdica notablemente similares (11 y 13 puntos, respectivamente), lo que sugiere que el interés por los videojuegos trasciende las diferencias en el éxito académico.

Un factor crítico que emerge es el papel activo y vigilante de los padres. Su supervisión informada sobre la selección de videojuegos, priorizando aquellos de naturaleza educativa y colaborativa en detrimento de contenidos violentos, junto con el establecimiento de límites de tiempo y normas de uso, se revela como un elemento crucial para mitigar posibles efectos adversos.

En la era digital, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se erigen como aliadas estratégicas con un potencial significativo para dinamizar la motivación estudiantil en diversas esferas: desde el desarrollo de habilidades específicas hasta el fomento de la socialización y la recreación. La integración de videojuegos con un enfoque lúdico e inclusivo, tanto en el aula como fuera de ella, se presenta como una vía prometedor para impulsar el rendimiento académico general.

La incorporación de videojuegos en el ámbito educativo transforma la dinámica de la enseñanza-aprendizaje. Para el educador, representa una oportunidad para captar la atención de los adolescentes de manera más efectiva, convirtiendo la instrucción en experiencias dinámicas y participativas, donde el estudiante asume un rol protagónico al superar desafíos y alcanzar objetivos. La versatilidad de los videojuegos permite su adaptación a diversas áreas del conocimiento, requiriendo un rol activo del docente en la moderación de su uso y la protección del bienestar mental de los estudiantes.

La literatura especializada subraya que la implementación exitosa de videojuegos para optimizar el rendimiento académico demanda educadores capacitados y actualizados en el manejo de herramientas digitales. Asimismo, las instituciones educativas deben facilitar el acceso a un repositorio de juegos intuitivos y relevantes, tanto para el uso en el entorno escolar como en el hogar. La aplicación Chicoral Birds, desarrollada por un docente de esta institución, ejemplifica este enfoque, demostrando cómo una herramienta digital adaptable a diversas asignaturas puede promover un aprendizaje lúdico y accesible a través de dispositivos móviles.

REFERENCIAS

1. 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.
2. DISLEX Psicología y Logopedia. (2019). Los videojuegos, una preocupación creciente entre los padres. DISLEX Psicología, Logopedia y Formación. Recuperado de <https://www.psicologialogopedia.es/blog/31-los-videojuegos-una-preocupacion-creciente-entre-los-padres>.
3. Etxeberria, F. (2001). Videojuegos y educación. Revista electrónica, 1-28
4. Ferguson, C., Olson, C., Kutner, L., & Warner, D. (2014). Violent video games, catharsis seeking, bullying: Multivariate analysis of effects. *Crime & Delinquency*, 60(5), 764-784. <https://doi.org/10.1177/0011128710362201>
5. Gaming & Esports Report. (2023). Reaching Gamers Everywhere. Recuperado de <https://commercial.yougov.com/rs/464-VHH-988/images/YouGov-Gaming-and-Esports-whitepaper-2023-Reaching-Gamers-everywhere.pdf>.

6. Garay, J., & Marcelo, C. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *Episteme Koinonia*, 4(8). Recuperado de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/258/2582582004/index.html>.
7. IBERDROLA. (2023). Beneficios de los videojuegos en el aprendizaje. ¿Por qué tus hijos sí deberían jugar a videojuegos? Recuperado de <https://www.iberdrola.com/talento/beneficios-videojuegos-aprendizaje>.
8. López, D. (2022). Adicción a los videojuegos. *Mente a Mente*. Recuperado de <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>.
9. 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.
10. Méndez, C., Palacios, N., & Méndez, D. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. Artículo Original. *Revista Killkana Sociales*, 7(1), 83-94. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>.
11. MeriStation AS. (2019). ¿Soy adicto a los videojuegos? Primer test académico tras la decisión de la OMS. Recuperado de https://as.com/meristation/2019/06/03/noticias/1559540941_707656.html.
12. Morris, A., Maisto, A., & Ortiz, M. (2005). *Introducción a la psicología* (p. 144). México: Pearson Educación.
13. Núñez-Barriopedro, E., & Vílchez, E. M. (2017). Estrategias de trabajo colaborativo utilizando Twitter y Wikispaces. *Innovaciones aplicadas*. Editorial Académica Española.
14. Núñez, E., Sanz, Y., & Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 240-257. Universidad Nacional. CIDE. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>.
15. Prada, D., & García, M. (2015). Uso problemático de los videojuegos y rendimiento académico. Recuperado de repositorio.unibague.edu.co:80/jspui/handle/20.500.12313/283.
16. 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.
17. 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.
18. 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.

19. STATISTA. (2023). Industria mundial del videojuego - Datos estadísticos. Recuperado de <https://es.statista.com/temas/9150/industria-mundial-del-videojuego/#topicOverview>.
20. Wolf, J., & Bernard, P. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. Revista de Comunicación Audiovisual, 1-27.