



UNIVERSIDAD PERUANA  
**CAYETANO HEREDIA**

**EFFECTOS DE LA ADICCIÓN A LOS  
VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE  
SECUNDARIA EN EBR: UNA REVISIÓN  
CRÍTICA**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR  
POR EL GRADO DE MAESTRO EN  
PSICOLOGÍA EDUCACIONAL CON MENCIÓN  
EN PSICOLOGÍA ESCOLAR Y PROBLEMAS DE  
APRENDIZAJE**

**JOSEFINA NAVARRETE**

**LIMA –PERÚ**

**2025**



**ASESOR:**

**DR. FREDY SANTIAGO MONGE RODRÍGUEZ**

**JURADO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**DR. GIANCARLO OJEDA MERCADO**

**PRESIDENTE**

**MG. BRIGITTE ANA LUCÍA AGUILAR SALCEDO**

**VOCAL**

**DR. ALBERTO AGUSTÍN ALEGRE BRAVO**

**SECRETARIO**

## **DEDICATORIA**

A mi hermana, por su apoyo incondicional, y  
por ser mi refugio en los momentos difíciles.  
Gracias por tu paciencia y por cada palabra de aliento  
que me impulsó a llegar hasta aquí.  
Sin tu compañía, este sueño no habría sido posible.  
Esta tesis es tanto tuya como mía.

## **AGRADECIMIENTOS.**

A mi familia por su apoyo.

## **FUENTES DE FINANCIAMIENTO.**

Trabajo de investigación Autofinanciado.

## 14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe




- » Bibliografía
- » Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

### Exclusiones

- » N.º de fuente excluida

---

### Fuentes principales

- 12%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## **TABLA DE CONTENIDOS**

### **DEDICATORIA**

#### **Resumen**

#### **Abstract**

#### **Índice de tablas**

#### **Índice de figuras**

### **CAPÍTULO I: Introducción**

**1**

#### 1. Identificación del problema

1

##### 1.1. Objetivos de la investigación

4

###### 1.1.1. Objetivo general:

4

###### 1.1.2. Objetivos específicos:

4

### **CAPÍTULO II: Desarrollo del estudio**

**6**

#### 2. Métodos.

**6**

##### 2.1. Criterios de elegibilidad

**6**

#### **Tabla 1**

**6**

##### 2.2. Fuentes de información.

7

##### 2.3. Búsqueda

7

##### 2.4. Selección de estudios

7

#### **Figura 1**

**8**

##### 2.5. Consideraciones éticas

8

##### 2.6. Lista de datos

8

##### 2.7. Síntesis de resultados

8

### **Resultados**

**12**

#### **Tabla 2**

**13**

#### **Figura 2**

**18**

#### **Tabla 3**

**19**

### **Discusión**

**42**

### **CAPÍTULO III: Conclusiones y recomendaciones**

**49**

#### Conclusiones

49

#### Recomendaciones

50

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

**52**

### **ANEXOS**

## **Índice de tablas**

<b>Tabla 1</b>	<b>5</b>
<b>Tabla 2</b>	<b>12</b>
<b>Tabla 3</b>	<b>19</b>

## **Índice de figuras**

<b>Figura 1</b>	<b>13</b>
<b>Figura 2</b>	<b>21</b>

## **Resumen**

Los efectos entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en adolescentes de secundaria es un tema relevante, dado el aumento del uso de videojuegos en esta población. El objetivo de la investigación es analizar la literatura existente para proporcionar una comprensión integral de este fenómeno y sus implicaciones en el rendimiento académico en adolescentes. Mediante una revisión sistemática, se espera encontrar evidencia que muestre cómo la adicción a los videojuegos puede afectar negativamente el rendimiento académico. Los estudios revisados sugieren que los adolescentes que padecen adicción a los videojuegos tienden a dedicar menos tiempo al estudio y otras actividades académicas, lo que puede provocar una disminución en sus calificaciones. Además, los adolescentes adictos a los videojuegos suelen experimentar problemas de concentración, fatiga y estrés, lo que también impacta en su capacidad de aprender y rendir en el aula. Los resultados confirman la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, subrayando la necesidad de estrategias de intervención para mitigar estos efectos. Las implicaciones de estos hallazgos podrían ser útiles tanto para educadores como para padres y profesionales de la salud en la creación de programas de prevención y tratamiento que aborden el uso problemático de los videojuegos en esta población. Dentro de las limitaciones, deberá considerarse para futuros trabajos de investigación el uso de muestras más representativas para permitir generalizar resultados.

**Palabras claves:** adicción, videojuegos, rendimiento académico, secundaria, adolescentes

## **Abstract**

The effects of video game addiction on academic performance in secondary school adolescents is a relevant topic, given the increase in video game use in this population. The objective of this research is to analyze the existing literature to provide a comprehensive understanding of this phenomenon and its implications for adolescents' academic performance. Through a systematic review, it is expected to find evidence showing how video game addiction can negatively affect academic performance. The reviewed studies suggest that adolescents suffering from video game addiction tend to dedicate less time to studying and other academic activities, which can lead to a decline in their grades. Additionally, adolescents addicted to video games often experience concentration issues, fatigue, and stress, which also impact their ability to learn and perform in the classroom. The results confirm the relationship between video game addiction and academic performance, highlighting the need for intervention strategies to mitigate these effects. The implications of these findings could be useful for educators, parents, and healthcare professionals in developing prevention and treatment programs that address problematic video game use in this population. Within the limitations, future research should consider using more representative samples to allow for the generalization of results.

**Keywords:** addiction, video games, academic performance, academic achievement, secondary school, adolescent

## **CAPÍTULO I: Introducción**

### **1. Identificación del problema**

De acuerdo con la OMS (Organización Mundial de la Salud) “las estimaciones de la prevalencia del trastorno de juego varían considerablemente entre países y jurisdicciones, en gran parte debido a la falta de un instrumento de evaluación estandarizado. Además, la prevalencia del "juego problemático", que es una medida proxy de la prevalencia del "trastorno de juego", varía en las poblaciones del 1.3% al 9.9%”.

A nivel mundial, muchas personas participan en actividades de juego y apuestas, que se reconocen como conductas adictivas (OMS, 2024). Sin embargo, generalmente no causan consecuencias graves para la salud. Aun así, una pequeña parte de las personas que participan en estos comportamientos puede desarrollar trastornos debido a la adicción, lo cual puede llevar a una discapacidad funcional o angustia.

El uso de videojuegos es muy común en la cultura actual, sobre todo entre los jóvenes, y suele ser una actividad saludable para la mayoría (OMS, 2024). Sin embargo, en los últimos años, tanto los profesionales de la salud pública como los académicos han empezado a reconocer que ciertos patrones de uso de videojuegos pueden causar un deterioro significativo en áreas importantes como la vida personal, familiar, social, educativa, laboral, entre otras, además de provocar angustia psicológica en una minoría notable de jugadores (Luo et al., 2022). Es importante que las personas que juegan estén conscientes del tiempo que dedican a esta actividad, especialmente si lo hacen en

detrimiento de otras actividades diarias, así como de cualquier cambio en su salud física o psicológica y en su interacción social que pueda ser resultado de sus hábitos de juego.

El diagnóstico de la adicción digital es un concepto relativamente reciente para la literatura científica. Incluso, aún continúan desarrollando los criterios diagnósticos para diferenciarlo de sus subtipos. Para este estudio nos enfocaremos en el concepto de adicción a los videojuegos propiamente dicho.

Utilizando los estudios disponibles, se puede establecer una relación entre la adicción a los videojuegos, y el rendimiento académico en los adolescentes en nivel secundario de educación básica regular (ahora en adelante EBR), extendiendo sus consecuencias a otros aspectos de la vida diaria del estudiante. Cuando se hace referencia a “videojuegos”, las investigaciones abarcan desde juegos en computador, ya sea online u offline, juegos móviles, entre otros, y es por ello que alcanzar un consenso en su definición como diagnóstico se dificulta. Sin embargo, la sintomatología, independientemente del medio, es similar entre ellas y extrapolable entre sí.

Retomando la problemática, los estudios han confirmado que existe una relación entre el aumento del tiempo de pantalla y la disminución del tiempo dedicado a la lectura y a las tareas, y que esto afecta significativamente el bajo rendimiento escolar (Bulatbaeva et al, 2023). En cuanto a los videojuegos propiamente dichos, Stockdale y Coyne (2018) refieren que un alto nivel de adicción a los juegos móviles podría afectar negativamente la asistencia a clases y el rendimiento académico de los estudiantes. Adicionalmente, Mbarki et al (2023) mencionan que la adicción a los videojuegos y a Facebook puede resultar en disminuciones en el rendimiento académico, la autoestima y la confianza en

uno mismo, y puede interferir con el compromiso del estudiante con la vida real. Por lo tanto, la adicción no solo se puede entender a nivel académico, sino que también se extiende a otras esferas de la vida de un estudiante.

Es por ello que esta propuesta de investigación considera importante el estudio del impacto de la adicción a los videojuegos en el rendimiento académico, partiendo de la literatura ya disponible, y escogiendo como grupo etario los adolescentes (12 a 17 años). En la psicología, cada etapa evolutiva trae consigo una serie de cambios a nivel cognitivo, social, biológico y más. En lo que respecta a la adolescencia, esta coincide con la mitad de la edad escolar (1ºero de secundaria hasta 5ºto y algunos casos 6ºto de secundaria), y que posteriormente el estudiante continúa formándose con estudios superiores adentrándose a la edad adulta (Bulatbaeva et al, 2023).

En cuanto al rendimiento académico, un alto rendimiento académico indicaría que el estudiante está logrando el resultado deseado, alcanzando una meta fijada, o llegando a un nivel deseado (Bulatbaeva et al, 2023). Este rendimiento se ve influenciado por diversos factores, tanto internos como externos: las características propias del estudiante (autoconfianza, inteligencia, personalidad, etc.), la familia (nivel educativo de los padres, nivel socioeconómico, etc.), hábitos de estudio, factores propios de la institución escolar (entorno escolar, capacidades de los docentes, etc.) (Bulatbaeva et al, 2023).

Por ende, un pobre rendimiento académico indicaría que el estudiante no está logrando los resultados deseados y de sostenerse en el tiempo, podría conllevar dificultades en la siguiente etapa escolar. Los estudios durante la escuela establecen las bases, sobre las cuales los estudiantes construyen el futuro de su progreso académico en

la universidad. Sin embargo, el rendimiento académico es un fenómeno complejo en el que intervienen múltiples factores (pudiendo identificar los de tipo motivacional y actitudinal, relacionados con los hábitos de estudio, y los pedagógicos, propios de la institución), y este carácter multifactorial lo hace difícil de abarcar desde un solo factor, por lo que es comprensible si otros factores previamente mencionados estén incidiendo en el rendimiento académico (Martínez et al., 2020).

Para dar orden a los resultados, se han considerado diversos aspectos que influyen en el impacto de la adicción a internet y los videojuegos. Entre ellos, el factor familiar, que analiza la supervisión parental y la comunicación en el hogar; el aspecto de la salud, que abarca efectos físicos como el sedentarismo y trastornos del sueño; el socioemocional, relacionado con la interacción social, la autoestima y la salud mental; el académico, que examina el rendimiento escolar y la gestión del tiempo de estudio; las diferencias sociodemográficas, que incluyen variaciones según género y hábitos de uso; y, finalmente, las características del juego, como su nivel de inmersión, sistemas de recompensa y propósito educativo o recreativo.

Siendo el interés de este estudio la adicción a los videojuegos, es así como se plantea la siguiente interrogante: ¿Cuáles son los efectos de la adicción a los videojuegos online en las calificaciones de estudiantes de secundaria en Educación Básica Regular (EBR)?

## 1.1. Objetivos de la investigación

### *1.1.1. Objetivo general:*

Analizar la literatura sobre los efectos de la adicción a los videojuegos (Internet Gaming Disorder, por sus siglas en inglés, de ahora en adelante IGD) en el rendimiento académico.

### *1.1.2. Objetivos específicos:*

1. Identificar las causas del Trastorno de Juego por Internet (IGD, por sus siglas en inglés) y sus consecuencias, analizando su relación con el rendimiento académico (AA, por sus siglas en inglés) de los adolescentes.

2. Ofrecer una comprensión integral del fenómeno del IGD y sus implicaciones en el rendimiento académico de los adolescentes, destacando los efectos potenciales en su desarrollo y bienestar educativo.

3. Analizar las diferencias sociodemográficas de género, identificando cómo factores como la edad y roles de género influyen en el uso de videojuegos y el rendimiento académico.

## **CAPÍTULO II: Desarrollo del estudio**

### **2. Métodos.**

#### **2.1. Criterios de elegibilidad**

Los criterios de inclusión y exclusión se describen en la Tabla 1, que se presenta a continuación. Esta tabla proporciona una visión clara de los parámetros utilizados para seleccionar los artículos a estudiar, asegurando que cumplan con los requisitos específicos para participar en el análisis.

#### **Tabla 1**

*Criterios de inclusión/exclusión*

<b>Criterio</b>	<b>Inclusión</b>	<b>Exclusión</b>	<b>Razón</b>
Idioma	Inglés y español	Otros idiomas	Publicación internacional. Habilidad del autor para comprender y analizar el contenido.
Contexto	Nivel secundario	Nivel inicial, primario y educación superior	DA tiene mayor potencial de impacto en esta edad.
Tipo de documento	Artículo de revistas (revisiones sistemáticas de libros, tesis de grado, estudios observacionales de conferencias, artículos de corte transversal analítico y de opinión, entre otros estudios correlacionales).	Libros, capítulos de libros, tesis de grado, conferencias, artículos de opinión, entre otros estudios correlacionales).	Enfoque en trabajos de alta calidad revisados por pares.
Fecha de publicación	2019-2024	Previo a 2019	Información actualizada y reciente, considerando los períodos pre pandemia y post pandemia.
Base de datos	Scopus y Google Scholar	Otras bases de datos o motores de búsqueda	Cobertura comprensiva de artículos de calidad.

*Nota:* Esta tabla muestra los criterios de inclusión/ exclusión utilizados para la búsqueda de artículos en bases de datos.

## 2.2. Fuentes de información.

Se realizó una revisión sistemática de la literatura científica disponible en relación con las variables propuestas en este estudio (adicción a los videojuegos y rendimiento académico). Se utilizaron las siguientes bases de datos: Scopus y Google Scholar.

## 2.3. Búsqueda

Para la búsqueda de literatura científica, se utilizaron las siguientes palabras claves como descriptores: adicción a los videojuegos (game addiction, videogame addiction), rendimiento académico (academic performance, academic achievement),

secundaria (secondary school), adolescencia (adolescents); además de los operadores booleanos “AND” y “NOT”.

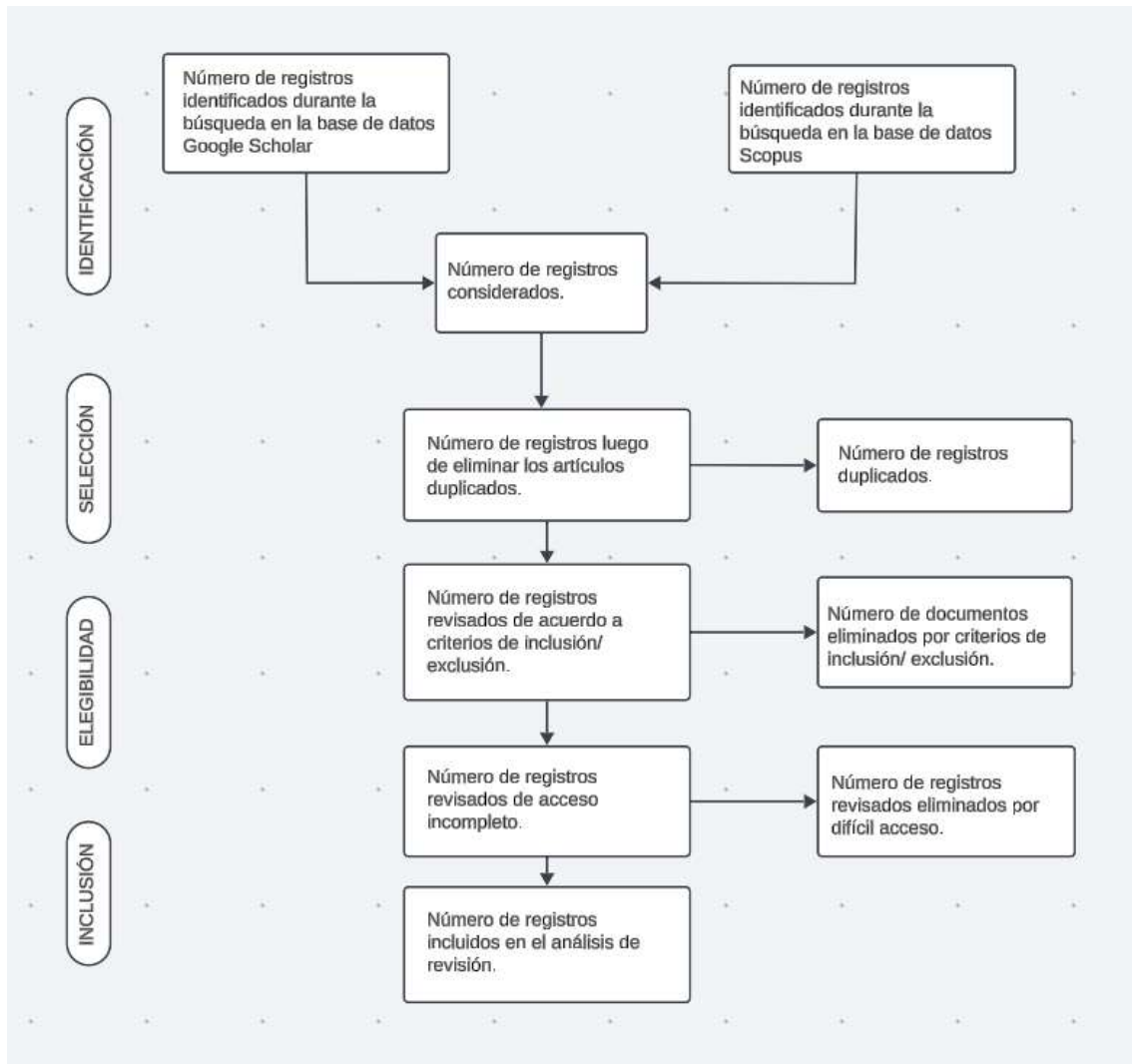
#### 2.4. Selección de estudios

La búsqueda y selección de los estudios se llevó a cabo entre los meses de junio y septiembre de 2024, guiada estrictamente por las categorías y criterios de inclusión y exclusión previamente definidos. Se priorizaron investigaciones publicadas en los últimos seis años para asegurar la actualidad de la evidencia recopilada. Durante este proceso, se empleó una tabla resumen que permitió organizar y sintetizar la información clave de cada estudio, incluyendo el autor y año de publicación, los objetivos principales, los resultados más relevantes y el enfoque metodológico utilizado en la investigación.

Además, para garantizar la rigurosidad y transparencia en la selección de los artículos, se aplicó el método PRISMA, cuyo diagrama de flujo se detalla más adelante. Este enfoque permitió una identificación y filtrado de los estudios, asegurando que los artículos elegidos cumplieran con los estándares de calidad y relevancia para los objetivos del análisis.

**Figura 1**

*Diagrama de flujo empleado para la búsqueda, recuperación y selección de los artículos*



*Nota:* Proceso de identificación e inclusión de los artículos objeto de revisión (PRISMA).

## 2.5. Consideraciones éticas

En esta revisión sistemática, se han abordado ciertas consideraciones éticas fundamentales para garantizar la integridad y validez del estudio, al brindar la información de manera transparente y sin alterar los datos u omitir información relevante.

Se ha considerado el impacto científico de la investigación y asegurar que los resultados sean utilizados en beneficio de la sociedad.

## 2.6. Lista de datos

En este estudio se realizó la revisión bibliográfica hallando como resultado base de datos para las variables adicción a videojuegos y rendimiento académico.

Para dichas variables se analizó a Phetphum et al. (2024), Hassan et al. (2024), Floros et al. (2024), Mbarki et al. (2023), Tülübas et al. (2023), Bulatbaeva et al. (2023), Contreras-Nieto et al. (2023), Tanta-Quiliche et al. (2023), Miguel-Monzón et al. (2023), Anjum et al. (2023). Rojas y Gonzáles (2023), Cueva-Cáceres (2023), Polat y Topal (2022), Simões et al. (2022), Chávez-Guarniz et al. (2022), Estrada et al. (2022), Sánchez-Yarmas (2021), Huamán et al. (2021), Gnambs et al. (2020), Gómez-Gonzalvo et al. (2020), Yeşilyurt (2020), Farchakh et al. (2020), Islam et al. (2020), Restrepo et al. (2019) y Mejía et al. (2019). Los estudios variaron en cuanto a los resultados en relación a ambas variables y sus causas y consecuencias.

## 2.7. Síntesis de resultados

La revisión bibliográfica explora cómo la adicción a los videojuegos e internet afecta el bienestar y rendimiento académico de los adolescentes, relacionando factores psicológicos y contextuales. Según Echeburúa et al. (2009) y Portillo-Peñuelas (2023), los jóvenes vulnerables presentan rasgos como baja autoestima, impulsividad y falta de apoyo familiar, los cuales pueden llevar a la dependencia digital como una vía de escape. Además, Bulatbaeva et al. (2023) señalan que el abuso de tecnología altera el rendimiento

escolar, fomenta el aislamiento social y causa conflictos familiares, lo que resalta la necesidad de atención y tratamiento especializado.

Estudios como los de Mbarki et al. (2023) sugieren que condiciones emocionales como la ansiedad y depresión aumentan la propensión a adicciones, mientras que características de los videojuegos, como recompensas y entornos inmersivos, exacerbaban el problema (Yeşilyurt, 2020). Estos elementos contribuyen a la adicción debido al impacto negativo que tienen en el sueño, la concentración y las habilidades académicas, generando, en última instancia, un efecto adverso en el rendimiento escolar. Los resultados de Farchakh et al. (2020) indican que una mayor adicción implica menos tiempo dedicado al estudio, sueño insuficiente y errores cognitivos que afectan directamente la memoria y la atención.

Pese a estas implicaciones negativas, algunos estudios argumentan que los videojuegos y el internet pueden potenciar ciertas habilidades cuando se usan de forma moderada y dirigida a fines educativos. Contreras-Nieto et al. (2023) sugieren que los videojuegos estratégicos y serios pueden mejorar habilidades de resolución de problemas y motivación, y que entornos gamificados son efectivos para clases complejas, como matemáticas. Además, Mejía et al. (2019) y Miguel-Monzón et al. (2023) resaltan los beneficios del juego moderado, como el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, y mejoras en la salud física y mental a través de actividades que implican movimiento y ejercicio físico.

Finalmente, Tülübaş et al. (2023) reconoce que las redes sociales y el internet, si bien pueden distraer a los estudiantes, también ofrecen un espacio para mejorar la

inteligencia visual, el acceso a la información y la colaboración. Sin embargo, los beneficios educativos de estas plataformas dependen de una gestión equilibrada del tiempo y del apoyo parental adecuado, lo que permite aprovechar las herramientas tecnológicas sin comprometer la educación.

## Resultados

**Tabla 2**

*Lista de los artículos seleccionados para el análisis documental objeto de estudio*

<b>Año</b>	<b>Autor</b>	<b>Objetivo de estudio</b>	<b>Resultados</b>	<b>Investigación</b>
2024	Phetphum et al.	Asociación entre la adicción a los juegos móviles y la depresión, la soledad y la ansiedad social, así como el rendimiento académico.	La prevalencia de la adicción a los juegos móviles entre los jóvenes tailandeses fue del 22.2%, siendo mayor entre las mujeres (25.6%) que entre los hombres (17.9%). La adicción a los juegos móviles se asoció significativamente con la depresión, la soledad, la ansiedad social y el promedio de calificaciones.	Estudio transversal.
2024	Hassan et al.	Evaluar la prevalencia y el impacto de la adicción a los videojuegos en el rendimiento académico entre los estudiantes de secundaria.	Existe una correlación negativa fuerte y estadísticamente significativa entre la puntuación de adicción a los videojuegos y la puntuación de rendimiento académico ( $r=0.121$ ). El juego excesivo de videojuegos influye negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.	Estudio descriptivo.
2024	Floros et al.	Evaluar si el logro de una meta académica específica puede predecirse directamente por los síntomas de IGD y DES.	Los estudiantes con sintomatología de IGD tenían más probabilidades de presentar síntomas de DES. El IGD se asocia con un fracaso en el logro del éxito académico.	Estudio transversal.
2023	Mbarki et al.	Evaluar la prevalencia de problemas de adicción y la coexistencia de conductas adictivas y trastornos entre estudiantes de secundaria en Sousse, Túnez.	El análisis de problemas de adicción individual reveló un 36.1% para Facebook y un 35.3% para videojuegos. La regresión multinomial mostró un aumento en la co-ocurrencia de problemas de adicción entre los niños (aOR = 217.004), los participantes que habían repetido un grado escolar (aOR = 0.232), aquellos que tenían depresión moderada o severa (aOR = 0.232; $P < 0.001$ ), y los que estaban ansiosos (aOR = 0.335).	Estudio transversal.

2023	Tülübas et al.	Delimitar el rendimiento bibliométrico y la evolución conceptual de la investigación sobre la relación entre DA y AA de los estudiantes.	Los resultados demostraron que el riesgo de IGD en la adolescencia aumentaba por ser más joven, tener un rendimiento académico más bajo, dormir menos tiempo y despertarse más durante la noche para continuar jugando.	Análisis bibliométrico y mapeo científico.
2023	Bulatbaeva et al.	Relación entre los videojuegos, las redes sociales y la adicción a Internet, y su impacto en el rendimiento escolar y el comportamiento de estudio.	El 35.3% de los estudiantes de secundaria eran adictos a los videojuegos. Los niños tenían más probabilidades de ser adictos a los videojuegos que las niñas (54.4% vs. 22.8%). Los resultados también mostraron que los estudiantes tenían más probabilidades de calificar su rendimiento escolar por debajo del promedio de su clase.	Estudio cuantitativo.
2023	Portillo-Peñuelas et al.	Identificar la frecuencia de la adicción a internet y los videojuegos en bachilleres de México asociando dichas variables con su género, contexto y edad.	El estudiantado presentó niveles bajos tanto en la adicción a los videojuegos como al internet; también que, en el caso de la adicción a los videojuegos, quienes reportaron mayores niveles fueron los hombres.	No experimental, transversal, descriptivo-correlacional.
2023	Contreras-Nieto et al.	Efectos de los videojuegos educativos en el rendimiento académico.	Los videojuegos son instrumentos didácticos capaces de imitar entornos de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.	Revisión sistemática.
2023	Tanta-Quiliche et al.	Encontrar los mejores tiempos de uso de videojuegos para no generar adicción, el mejor género de videojuegos para la educación, los beneficios que conllevan y cómo ayudan en el proceso de comunicación.	El mejor tiempo para no generar adicción son de 30 minutos a 60 minutos, el mejor género educativo con 50% y de simulación con un 35,29%, por último, los videojuegos llegaron a ser un medio de comunicación para las personas, donde pudieron experimentar habilidades sociales.	Revisión sistemática.
2023	Miguel-Monzón et al.	Plasmar el impacto de los videojuegos en las instituciones educativas, enfocándose en el rendimiento escolar.	Los videojuegos serios son instrumentos didácticos aptos para medir los perfiles de aprendizaje escolar, beneficiando en las experiencias sociales como también en la resolución de problemas y el pensamiento de comunicación; estos pueden emplear para mejorar el rendimiento escolar.	Revisión sistemática.
2023	Anjum et al.	Medir la extensión de la adicción al juego en línea y desentrañar sus efectos sobre el rendimiento académico.	Una relación inversa robusta mostró que los estudiantes no adictos a juegos en línea tenían un mayor rendimiento académico.	Estudio transversal.

2023	Rojas y Gonzáles	Establecer la relación que existe entre adicción a videojuegos y rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado del Colegio Nacional de Ciencias y Artes.	El nivel de adicción a videojuegos, el 30 % se encuentra en severa. En el nivel de rendimiento académico, 76.7% de estudiantes en el nivel en inicio, y el 23,3% en proceso. Existe relación negativa media y significativa entre adicción a videojuegos y rendimiento académico.	Cuantitativo, de diseño descriptivo-correlacional.
2023	Cueva-Cáceres	Análisis bibliográfico sobre las ventajas e implementación de la gamificación en matemáticas orientada a garantizar un mejor proceso de enseñanza - aprendizaje de los alumnos en el contexto educativo peruano.	Los resultados indicaron un creciente interés de los docentes por el uso de la gamificación a modo de estrategia de aprendizaje, y el desarrollo de competencias profesionales que mejoran su rendimiento académico.	Estudio no experimental transversal, de nivel descriptivo-correlacional.
2022	Polat y Topal	Analizar la relación entre el rendimiento académico, el índice de masa corporal, los tipos de jugadores y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de secundaria.	Los estudiantes varones con un alto tiempo de juego semanal en computadoras y smartphones están expuestos a un alto riesgo de adicción a los videojuegos digitales, y esta adicción afecta negativamente el rendimiento académico de los estudiantes.	Estudio transversal.
2022	Simões et al.	Proponer un modelo sobre la influencia de las actitudes hacia la computadora, y otros factores en el rendimiento académico.	No hay una relación entre las computadoras como herramienta educativa y el rendimiento académico.	Enfoque cuantitativo.
2022	Chávez-Guarniz et al.	Realizar una revisión sistemática sobre el impacto de los videojuegos educativos en el proceso de aprendizaje.	Los resultados expusieron que los videojuegos son herramientas didácticas capaces de emular entornos para el aprendizaje. Se determinó la posibilidad de usar los videojuegos educativos en el proceso de aprendizaje y que estos pueden aplicarse para mejorar este proceso.	Revisión sistemática
2022	Estrada et al.	Analizar la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana.	El 43,5% de los estudiantes presentaban bajos niveles de dependencia a los videojuegos, el 19,1% evidenciaban altos niveles. Se determinó que algunas variables sociodemográficas y la cantidad de horas diarias destinadas a los videojuegos se asociaban de manera significativa a dicha dependencia.	Cuantitativo, no experimental, descriptivo-transversal.

2021	Sánchez-Yarmas	Analizar la relación entre la adicción a internet, la resiliencia y el rendimiento escolar en adolescentes de los distritos de Yarinacocha y Callería, ciudad de Pucallpa, en la región Ucayali (Perú).	Se hallaron correlaciones positivas pero bajas entre adicción a internet y resiliencia, y correlaciones negativas bajas entre adicción a internet y rendimiento, con tamaños de efecto pequeños o insignificantes.	Estudio descriptivo, correlacional-comparativo.
2021	Huamán et al.	Establecer el nivel de relación entre ciberadicción y rendimiento académico en adolescentes del distrito de Mariscal Benavides, provincia de Rodríguez de Mendoza, Amazonas, Perú.	Los resultados mostraron que el 85.7% de los adolescentes presenta un nivel moderado de ciberadicción, mientras que en rendimiento académico el 52.4% presenta un nivel regular y el 47.6% presenta nivel excelente. Concluyendo que existe una correlación negativa moderada $r = -0.366$ entre ciberadicción y rendimiento académico.	Estudio transversal, con enfoque cuantitativo, de alcance temporal sincrónico, no experimental-correlacional.
2020	Gnambs et al.	Efectos del tiempo dedicado a jugar videojuegos sobre las calificaciones y las competencias específicas en matemáticas y lectura a lo largo del tiempo.	Los análisis mostraron que los tiempos de juego más largos predecían peores calificaciones dos años después. En contraste, las competencias en matemáticas y lectura no se vieron afectadas por el tiempo de juego. Por lo tanto, jugar videojuegos puede resultar en una pérdida notable, de los beneficios educativos, pero no afecta las competencias básicas.	Enfoque longitudinal.
2020	Gómez-Gonzalvo et al.	Establecer relaciones entre el tiempo de uso de videojuegos y el rendimiento académico de los escolares adolescentes de la Comunidad Valenciana.	Los adolescentes dedican una media de 47,23 minutos al día a jugar a videojuegos, menos entre semana que en fin de semana. Aquellos que dedican más tiempo a los videojuegos entre semana suspenden más asignaturas y los que dedican más tiempo los fines de semana sacan mejores notas escolares. Muchos de los jugadores ocasionales obtienen buen rendimiento, por lo que la dedicación de un tiempo moderado a los videojuegos no parece afectar al rendimiento académico.	Estudio transversal, ex post facto.
2020	Pantoja Burbano et al.	Identificar la adicción al internet y su influencia en el desempeño escolar y social.	La adicción al internet está presente en los jóvenes e influye de manera negativa en el desarrollo escolar y social.	Cuantitativa, de tipo descriptiva-transversal.

2020 Yeşilyurt	Determinar las relaciones entre el éxito académico, los niveles de depresión, ansiedad y estrés, y las puntuaciones de adicción a los videojuegos.	Se observó un empeoramiento estadísticamente significativo en las puntuaciones del IGDS9 y en todas las subescalas del DASS-21 con el aumento del tiempo de juego. La puntuación de adicción a los videojuegos fue más alta en aquellos que informaron no tener éxito académico.	Estudio transversal.
2020 Anggraeni y Wihardja	Identificar la relación entre los problemas de juegos en línea y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en Yakarta.	Los resultados del análisis bivariado mostraron que no hubo una relación significativa entre los problemas de juegos en línea y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria en Yakarta (p-valor = 0.242). La implicación de esta investigación indica que los problemas de juegos en línea no son el único factor que puede afectar el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria.	Cuantitativo-transversal.
2020 Farchakh et al.	Asociación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades de memoria, atención y aprendizaje en una muestra de niños en edad escolar en el Líbano.	Los resultados mostraron que una mayor adicción a los videojuegos estaba significativamente asociada con una peor memoria episódica, habilidades de resolución de problemas, habilidades básicas de lectura, habilidades de expresión escrita y peor atención clínica. Una mayor tolerancia a la adicción a los videojuegos se asoció significativamente con una peor resolución de problemas novedosos y peor atención.	Estudio transversal.
2020 Islam et al.	Asociación del uso de internet y videojuegos con el rendimiento académico, en niños australianos.	Una relación inversa robusta mostró que los estudiantes no adictos a juegos en línea tenían un mayor rendimiento académico.	Estudio transversal.
2019 Restrepo et al.	Relación entre rendimiento académico y uso de videojuegos, en los estudiantes de doce a catorce años, pertenecientes a las instituciones educativas del municipio de La Estrella, en el año 2015.	Existe mayor prevalencia de uso de los videojuegos por parte del género masculino que del femenino, hay tendencias en los tipos de videojuegos que se utilizan en colegios públicos y privados. No se encontró una relevancia significativa entre el desempeño académico y el uso de videojuegos, aunque sí se encontraron asociaciones en tiempo de juego, lugar, edad y rendimiento.	Enfoque empírico analítico, de tipo descriptivo-correlacional.

---

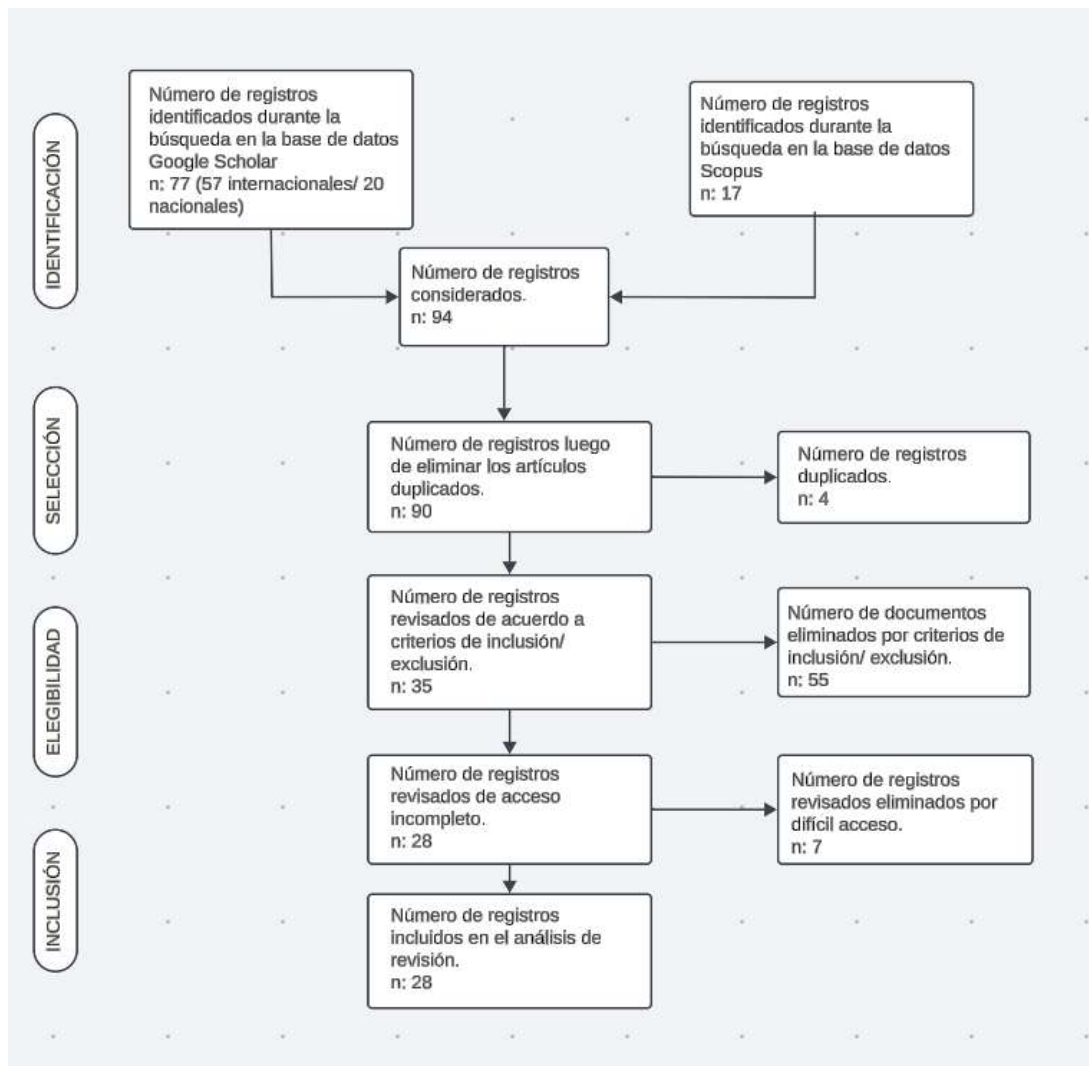
2019 Mejía et al.	<p>Determinar si el número de horas de juego del juego Pokémon GO está asociado con la adicción a Internet y/o a los videojuegos, así como a otros factores en estudiantes de educación secundaria de cinco ciudades del Perú.</p>	<p>Se encontraron asociaciones estadísticas entre las variables evaluadas y el aumento del tiempo de juego. 44% de estudiantes tenían adicción a Internet, 23% eran adictos a los videojuegos y 49% pasaban un número significativo de horas al día jugando Pokémon GO. Un mayor número de horas jugando Pokémon GO se asoció con tener adicción a los videojuegos RP: 1,33 y mayor uso de aplicaciones del teléfono móvil RP: 1,02.</p>	<p>Estudio transversal, analítico y multicéntrico.</p>
-------------------	--	--	--

---

*Nota:* Esta tabla muestra una síntesis de las fuentes de información utilizadas para esta revisión

**Figura 2**

*Diagrama de flujo de resultados de la búsqueda y selección de la información*



*Nota:* Proceso de recolección de los artículos objeto de revisión (PRISMA).

**Tabla 3***Tabla resumen de resultados de acuerdo a causas y efectos*

<b>Autor</b>	<b>Año</b>	<b>Efectos</b>	<b>Causas</b>
		<b>Factor Socioemocional</b>	
Echeburúa et al. (2009) en Portillo-Peñuelas	2023		La adicción a internet está influenciada por dos factores principales: rasgos de personalidad, como impulsividad, baja autoestima y dificultad para afrontar problemas, y vulnerabilidad emocional, caracterizada por depresión, aislamiento social y falta de cohesión familiar.
Portillo-Peñuelas	2023	El principal peligro radica en que pueden ver en ellos la posibilidad de desafiar las normas sociales, reglas y valores que han adquirido a través de la familia y la escuela.	
Bulatbaeva et al.	2023	La adicción tecnológica se desarrolla cuando el uso excesivo de dispositivos e internet se vuelve incontrolable, generando efectos estimulantes y reforzadores que pueden derivar en trastornos patológicos, requiriendo tratamiento especializado.	
Mbarki et al.	2023	La ansiedad y la depresión pueden predisponer a los adolescentes a conductas adictivas, como la adicción a internet, redes sociales y videojuegos, debido a su vulnerabilidad emocional. Sin embargo, los videojuegos también pueden estimular la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas a través de estrategias.	

Rojas y Gonzáles	2023	El uso excesivo de internet, redes sociales y videojuegos puede representar un riesgo de adicción, similar al consumo de drogas, debido a sus efectos negativos, como bajo rendimiento académico, conductas agresivas, distanciamiento familiar e incluso robos.
Phetphum et al., Mbarki et al., Tülübaş et al.	2023	La adicción a los videojuegos se asocia con efectos negativos como depresión, soledad, ansiedad social, baja autoestima, bajo rendimiento académico y dificultades en la relación con la vida real.
Phetphum et al.	2023	La adicción a los videojuegos puede provocar ansiedad social, llevando a comportamientos agresivos para evitar interacciones. Este aislamiento dificulta los procesos de enseñanza-aprendizaje.
Phetphum et al.	2023	La adicción a los videojuegos y al internet afecta el aprendizaje, generando falta de interés en la educación, y provoca cambios conductuales como agresividad, egocentrismo y rabia. Además, el internet puede ser adictivo como los juegos de azar, y quienes desarrollan esta adicción presentan síntomas de un trastorno de control de impulsos.
Anggraeni et al.	2020	Los problemas con los videojuegos en línea pueden interrumpir las relaciones sociales y reducir la motivación para aprender, ya que los usuarios priorizan el juego sobre otras actividades.

Cheah et al. (2022) y Greenfield (1999), citado en Portillo-Peñuelas et al.	2023	Los videojuegos fomentan el anonimato, la desinhibición y la ausencia de consecuencias reales, lo que puede llevar a los jugadores a crear identidades falsas como forma de satisfacción y escapismo de la vida real.
--	------	---

---

**Factor Académico**

---

Bulatbaeva et al.	2023	La adicción a las redes sociales puede causar fracaso escolar, ausentismo, deterioro de las relaciones sociales y conflictos familiares en los estudiantes.
-------------------	------	---

Farchakh et al.	2020	<p>La adicción a las redes sociales afecta el rendimiento académico y provoca efectos adversos como mala calidad del sueño, baja motivación y problemas psicoemocionales.</p> <p>Puede llevar al descuido de actividades esenciales para el desarrollo escolar, como el hábito de estudio y las tareas académicas, lo que podría derivar en ausentismo.</p>
-----------------	------	---

Mbarki et al.	2023	Los estudiantes que informaron de más de un problema de adicción eran más propensos a calificar su rendimiento académico por debajo del promedio de su clase.
---------------	------	---

Farchakh et al.	2020	La adicción a los videojuegos se asocia con peor memoria, atención y habilidades cognitivas y académicas, además de reducir el tiempo dedicado al estudio y al sueño, disminuyendo la alerta y aumentando la susceptibilidad a errores cognitivos.
-----------------	------	--

Floros et al.	2024	Los estudiantes con síntomas clínicos de adicción a los videojuegos (IGD) no lograron ingresar a las academias de
---------------	------	---

su elección, mientras que aquellos sin esta adicción tuvieron un desempeño acorde a la media nacional.

Islam et al.	2020		El uso de internet para actividades no académicas durante más de 4 horas en días de semana se asocia con un menor rendimiento académico. Los estudiantes adictos a internet o videojuegos tienen un 14% menos de probabilidad de obtener mejores puntuaciones en lectura en comparación con aquellos que no presentan este comportamiento.
Young (2009) en Bulatbaeva et al.	2023	Las redes sociales y los videojuegos en línea consumen tiempo, llevando a los usuarios a descuidar sus estudios y tareas, lo que afecta negativamente su rendimiento académico.	
Tülübaş et al.	2023		Las habilidades de gestión del tiempo son clave para mejorar el rendimiento académico, ya que fomentan el aprendizaje autorregulado. Sin embargo, el uso excesivo de tecnologías digitales no solo reduce el tiempo dedicado al estudio y aprendizaje, sino que también afecta negativamente la gestión del tiempo al generar distracciones y problemas de atención.
Sánchez-Yarmas	2021	La adicción a internet afecta el rendimiento académico, especialmente en comunicación y matemática, donde se observa una relación significativa baja y negativa con los promedios en estas materias.	
Islam et al. (2020) y Simões et al.	2022	Algunos estudios encontraron que el consumo de videojuegos puede mejorar el rendimiento académico, mostrando una relación positiva entre el tiempo dedicado a jugar y las puntuaciones en lectura.	

- Milani et al. (2019) en Simões et al. 2022 El uso moderado de videojuegos en computadoras puede mejorar el rendimiento estudiantil al potenciar las habilidades visoespaciales, especialmente cuando se combina con actividades educativas como tareas, actividades extracurriculares y lectura.
- Floros et al. 2020 La adolescencia es una etapa sensible, y una disminución en el rendimiento académico durante este periodo puede predisponer al estudiante al fracaso en sus estudios y dificultar el logro de hitos en su desarrollo académico futuro.
- Tülübaş et al. 2023 Las plataformas virtuales pueden impactar positivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje al generar interés y motivación en los estudiantes. Aplicaciones de videojuegos educativos y herramientas interactivas ofrecen un entorno atractivo que facilita el aprendizaje a través del juego y la participación. Al presentar contenidos de forma lúdica y visual, fomentan la curiosidad y el compromiso, lo que puede mejorar el rendimiento académico cuando se usan de manera equilibrada y con objetivos educativos.
- Tülübaş et al. 2023 El internet apoya la educación al facilitar el acceso a la información, mejorar la inteligencia visual y reforzar la comunicación entre docentes y estudiantes. Las redes sociales, como Twitter, Facebook y Telegram, benefician el aprendizaje al fomentar la colaboración, el intercambio de información y la organización de grupos de estudio. Además, ayudan a construir capital social, establecer redes y aumentar la interacción entre estudiantes.

Contreras-Nieto et al.	2023	Los videojuegos, además de su uso lucrativo, pueden ser herramientas pedagógicas que desarrollan capacidades cognitivas superiores. Su integración en el aprendizaje lo hace más atractivo y placentero, proporcionando recursos para mejorar la resolución de problemas y la toma de decisiones.
García y Calleros (2021) en Tanta-Quiliche et al.	2023	Los videojuegos estimulan el interés y la motivación, promoviendo actitudes positivas hacia el aprendizaje. En el entorno educativo, aportan beneficios como mejor visión, mayor autoestima y aprendizaje interactivo a través de desafíos. Además, favorecen el desarrollo de habilidades sociales, lenguaje, normas de lectura, matemáticas básicas y expresión de pensamientos abstractos.
Cueva-Cáceres et al.	2023	Un entorno gamificado es un recurso de aprendizaje valioso que aumenta la motivación y creatividad en la resolución de problemas. La gamificación fomenta la diversión en el aula, siendo especialmente beneficiosa en materias menos atractivas, como matemáticas.
Pérez (2014), citado en Chávez-Guarniz et al.	2022	Los videojuegos representan un desafío constante, ya que requieren observar, analizar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, aplicar tácticas cognitivas estructuradas y desarrollar habilidades psicomotrices como la lateralidad y la coordinación para resolver problemas en la pantalla.

---

**Factor Familiar**

---

Rojas y Gonzáles	2023		La falta de supervisión parental adecuada aumenta el riesgo de adicción, ya que la ausencia de límites y apoyo puede llevar a los adolescentes a usar internet, redes sociales y videojuegos como escape o manejo emocional, fomentando la dependencia.
Portillo-Peñuelas	2023		El control parental basado en una buena comunicación y confianza entre adolescentes y padres actúa como un factor de protección frente a riesgos como la depresión y las autolesiones, que pueden derivarse de la adicción a internet.

---

**Factor estructural del videojuego**

---

Hsu, Wen y Wu, (2009) en Yeşilyurt	2020		Ciertas características de los videojuegos, como la violencia, el modo multijugador, los sistemas de recompensas, la inmersión y la progresión ilimitada, pueden contribuir al desarrollo de comportamientos adictivos y al trastorno por uso de videojuegos (IGD). En particular, la adicción a los juegos multijugador en línea (MMORPG) se asocia con factores como el interés en el juego, los aspectos de rol, la búsqueda constante de recompensas y el sentimiento de pertenencia.
Contreras-Nieto et al.	2023	Los videojuegos más efectivos para mejorar el rendimiento académico son los instructivos, como los juegos serios y estratégicos, ya que su objetivo principal es desarrollar conocimientos y optimizar el proceso de aprendizaje.	
Pérez (2014), citado en Chávez-Guarniz et al.	2022	Los videojuegos educativos, serios y estratégicos son los más efectivos para el aprendizaje, ya que están diseñados	

para mejorar el proceso educativo y reforzar conocimientos. En contraste, los juegos de acción y casuales se centran en el entretenimiento, con mecánicas menos orientadas al aprendizaje.

---

**Factor Salud**

---

Phetphum et al.	2023	Los efectos negativos de la adicción a los videojuegos e internet incluyen problemas de salud como falta de ejercicio, hábitos alimenticios inadecuados, deterioro de la vista, problemas de sueño y fatiga, los cuales pueden aumentar el riesgo de abuso de sustancias.
Mbarki et al.	2023	Las personas con trastorno por videojuegos son más propensas a hábitos sedentarios e insomnio, además de conductas adictivas como el consumo de tabaco, alcohol y cannabis, lo que aumenta su riesgo de muerte prematura.
Mejía et al.	2019	Pokémon GO puede ofrecer beneficios para la salud al combatir la obesidad y la diabetes, reducir el sedentarismo, promover la actividad física y disminuir el riesgo de enfermedades cardiovasculares. Además, fomenta la interacción social, fortalece los lazos familiares y ayuda a reducir el estrés y otros problemas de salud mental.

---

**Factor Sociodemográfico**

---

Mbarki et al. (2023), Bulatbaeva et al. (2023), Floros et al. (2024), Yeşilyurt (2020), Restrepo et al. (2019), Sánchez-Yarmas (2021), Estrada et al. (2022) y Polat y Topal (2022)	2020-2021-2022-2023	Los varones son más propensos a la adicción a los videojuegos en línea, mientras que las mujeres tienden a desarrollar una mayor dependencia de las redes sociales. Esta diferencia puede deberse a patrones de uso distintos, donde los videojuegos ofrecen competencia y logro,
---	---------------------	---

---

		mientras que las redes sociales fomentan la conexión interpersonal y la expresión personal.
Estrada et al.	2022	Los varones suelen mostrar mayor afinidad por nuevas experiencias y la exploración de innovaciones, lo que los hace más propensos a desarrollar adicciones a objetos digitales como la pornografía, el cibersexo y los videojuegos.

---

*Nota:* Esta tabla muestra una síntesis de las causas y efectos detallados por factores

De acuerdo con lo indagado en las investigaciones, entre los motivos por los cuales la adicción se da en los jóvenes, los autores refieren lo siguiente: Echeburúa et al. (2009) en Portillo-Peñuelas (2023) refieren que existen dos aspectos principales que inducen a la adicción a internet. El primero está relacionado con ciertos rasgos de personalidad, como la impulsividad, la búsqueda constante de sensaciones, la baja autoestima, la poca tolerancia al malestar y un estilo ineficaz para enfrentar las dificultades cotidianas. El segundo aspecto se refiere a la vulnerabilidad emocional, que incluye una tendencia a la depresión, relaciones sociales limitadas y una falta de cohesión familiar. Sobre ello, Portillo-Peñuelas (2023) menciona que el principal peligro radica en que pueden ver en ellos la posibilidad de desafiar las normas sociales, reglas y valores que han adquirido a través de la familia y la escuela.

Bulatbaeva et al. (2023) determinó que el comportamiento que lleva a la adicción tecnológica suele tener características estimulantes y reforzadoras. La adicción a la tecnología es una condición que comienza cuando los individuos pierden el control sobre la frecuencia de uso de dispositivos y el internet, lo que provoca trastornos patológicos con el tiempo y requiere tratamiento especializado. En el caso de la adicción a las redes sociales, esta puede tener repercusiones graves para los estudiantes, incluyendo el fracaso escolar, ausentismo, deterioro de las relaciones sociales y conflictos familiares.

Mbarki et al. (2023) encontró que “la ansiedad o la depresión pueden aumentar la coexistencia de conductas adictivas”. En este sentido, condiciones preexistentes pueden predisponer a los adolescentes a desarrollar conductas adictivas, tales como la adicción al internet, las redes sociales y los videojuegos, debido a su vulnerabilidad emocional durante esta etapa del desarrollo.

Algunos opinan que los videojuegos fomentan la creatividad, la imaginación y la habilidad para resolver problemas mediante el uso de estrategias. Sin embargo, otros los ven como un riesgo para desarrollar adicción, comparándolos incluso con el consumo de drogas, debido a sus efectos negativos, como bajo rendimiento académico, conductas agresivas, distanciamiento familiar e incluso robos. (Rojas y Gonzáles, 2023).

El autor también destaca que, la falta de supervisión parental adecuada contribuye significativamente al riesgo de desarrollar estas adicciones, ya que la ausencia de límites claros y del apoyo necesario puede hacer que los adolescentes recurran a estas actividades como forma de escape o de manejo emocional, incrementando el riesgo de dependencia. Sobre el control parental, Portillo-Peñuelas (2023) refiere que la buena comunicación y la confianza entre adolescentes con sus padres actúan como un factor de protección frente a situaciones de riesgo, como la depresión y las autolesiones, que pueden ser causadas por la adicción a internet.

Sin embargo, la adicción puede provenir de las características mismas de los videojuegos y no solamente del contexto psicoemocional del adolescente. Por ejemplo, Yeşilyurt (2020) menciona que diversos estudios han vinculado ciertas características de los videojuegos, como la violencia, los juegos multijugador, los sistemas de recompensas, las interacciones sociales en el juego, la sensación de inmersión y la posibilidad de progresar sin límites, con el desarrollo de comportamientos adictivos y el trastorno por uso de videojuegos (IGD). A pesar de estos desafíos, se identificó que la adicción a los juegos multijugador en línea

(MMORPG) está relacionada con diversos factores, como el interés por el juego, los aspectos de rol, la necesidad de continuar obteniendo "recompensas", las recompensas mismas y el sentimiento de pertenencia. De manera interesante, y en contraste con nuestros resultados, el tiempo dedicado a jugar no mostró relación con la adicción a los MMORPG (Hsu, Wen y Wu, 2009, en Yeşilyurt, F, 2020). Otros estudios señalaron que tener una consola de videojuegos, un dispositivo portátil para jugar y una conexión a internet de alta velocidad aumentaban el riesgo de desarrollar adicción a los videojuegos.

La combinación de factores emocionales y ambientales desfavorables, sumado a las características propias de los videojuegos, crea un contexto donde las conductas adictivas se ven facilitadas, impactando negativamente en el bienestar general y en el rendimiento académico de los adolescentes.

Los avances tecnológicos han hecho que los videojuegos se conviertan en una de las principales actividades de ocio para los niños, quienes son especialmente vulnerables a desarrollar adicción. Aunque los videojuegos ofrecen beneficios como la socialización y el entretenimiento, diversos estudios empíricos y clínicos han demostrado que su uso excesivo puede tener consecuencias negativas en distintas áreas del desarrollo psicológico y, en algunos casos, generar adicción entre una pequeña proporción de los jugadores (Farchakh et al., 2020).

En términos generales, las investigaciones coinciden en que la adicción a los videojuegos puede tener un impacto significativo en el rendimiento académico, delimitando diversos efectos adversos adicionales, tales como peor calidad de

sueño, peor motivación y problemas psicoemocionales. La dedicación compulsiva a los videojuegos también conlleva descuidar actividades diarias esenciales relacionadas con el desarrollo escolar, como el hábito de estudio y las tareas académicas, posiblemente derivando en ausentismo.

En ese sentido, las investigaciones de Phetphum et al. (2023) a 3427 estudiantes tailandeses, de edades comprendidas entre 15-24 años, Mbarki et al. (2023), Tülübaş et al. (2023) están de acuerdo en que los efectos negativos de la adicción a los videojuegos tienen una asociación positiva con depresión, soledad, ansiedad social, baja autoestima, disminución en rendimiento académico e interferir con su relación con la vida real. Por ejemplo, los resultados de Mbarki et al. (2023), realizado con una población de 1399 estudiantes adolescentes, mostraron que los estudiantes que informaron de más de un problema de adicción eran más propensos a calificar su rendimiento académico por debajo del promedio de su clase.

Adicionalmente, el estudio de Farchakh et al. (2020) menciona en sus resultados que una mayor adicción a los videojuegos estaba significativamente asociada con peor memoria, peor atención y peores habilidades cognitivas y académicas en la escala LEAF y subescalas. Para el autor, la adicción significa menos tiempo dedicado a actividades académicas, así como menos horas de sueño en general, estar menos alertas y ser más susceptibles a errores cognitivos.

Por otro lado, en un estudio realizado por Yeşilyurt et al. (2020) en Estambul, los resultados encontrados fueron que los estudiantes que se percibían a sí mismos como poco exitosos mostraron una adicción a los videojuegos

significativamente mayor, reflejada en puntajes más altos de IGD (Trastorno de Juego en Internet). La literatura sobre este tema suele ser unilateral, ya que se ha reportado que los pacientes con IGD tienden a descuidar su salud, éxito académico y relaciones sociales, lo que conduce a una reducción significativa del rendimiento académico y al aislamiento social. El estudio de Floros et al. (2024) concuerdan en que los estudiantes que fueron clasificados con un nivel clínico de síntomas de IGD no lograron ingresar a las academias de su elección, mientras que los alumnos que no estaban clasificados en el grupo IGD tuvieron una tasa de éxito comparable a la media nacional.

Islam et al. (2020), Mejía et al. (2019) y Guiop et al. (2021) también concuerdan en que los videojuegos tienen un efecto negativo en el rendimiento académico. En el estudio de Islam et al. (2020), evidencia que el uso de internet, para actividades no académicas, en días de semana y más de 4 horas, está asociado negativamente con el rendimiento académico. Aquellos estudiantes que eran adictos al internet/ juegos tenían un 14% menos de probabilidad de obtener mejores puntuaciones en lectura que aquellos estudiantes que no experimentaron este tipo de comportamiento.

Además, el estudio de Bulatbaeva et al. (2023), realizado a 240 estudiantes de 5° a 8° grado en Kazajstán, añade que los estudiantes con un nivel bajo y medio de comportamiento de estudio eran más dependientes y adictos al Internet y juegos digitales. Como menciona Young (2009) en Bulatbaeva et al. (2023), ello debido a que las redes sociales y los videojuegos en línea son actividades que consumen

tiempo, y los usuarios y jugadores descuidan sus estudios y tareas para crear más tiempo para jugar, afectando negativamente su rendimiento académico en general.

Sobre el tiempo dedicado al estudio, Tülübaş et al. (2023) agrega e identifica que las habilidades de gestión del tiempo de los estudiantes son un factor clave para mejorar el rendimiento académico, ya que fomentan el aprendizaje autorregulado. El uso excesivo de tecnologías digitales no sólo desplaza el tiempo dedicado al estudio y aprendizaje, sino que también genera efectos negativos en la gestión del tiempo al provocar distracciones serias y problemas de atención.

Sobre las materias más afectadas, Sánchez-Yarmas (2021) refiere que se aprecia una relación significativa baja y negativa entre la adicción a internet con el promedio de comunicación y el promedio de matemática.

Polat y Topal (2022) en su estudio, revelaron que el género, el rendimiento académico y el tiempo de juego semanal tanto en computadoras como teléfonos predecían significativamente la adicción a los juegos digitales. No obstante, por el contrario, un aumento en el éxito académico resultó en una disminución de dicha adicción. Estos resultados indican que los estudiantes tenían dificultades para concentrarse en sus lecciones o estudiar de manera efectiva, ya que estaban constantemente pensando en jugar.

Los estudios de Phetphum et al. (2023), Anggraeni y Wihardja (2020) y Restrepo et al. (2019) no encontraron una relación directa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico. En el estudio de Phetphum et al. (2023), se observó que la adicción a los videojuegos provoca ansiedad social, lo que lleva

a los individuos a mostrar comportamientos agresivos para evitar interacciones con los demás. Este aislamiento social genera dificultades en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En el caso de Anggraeni y Wihardja (2020) refieren que los problemas con los videojuegos no es el factor principal determinante del rendimiento académico de los alumnos. Como refieren Brawer y Buckwalter (2015) citados en Anggraeni y Wihardja (2020), hay adicionalmente factores externos e internos que afectan el rendimiento académico, entre ellos, la motivación, la habilidad para lidiar con la frustración, regulación de emociones, apoyo familiar, factores económicos y escolares. Por último, la investigación de Restrepo et al. (2019) determinó que no existe una correlación estadística entre ambas variables, porque hay otros factores que intervienen en el proceso. Inclusive en el rango en que el uso de videojuegos parece problemático (más de cinco horas), los resultados indican que su uso no interfiere con la escuela. Estos resultados podrían no ser representativos por el uso de una muestra limitada de estudiantes (335 estudiantes).

De acuerdo a los estudios realizados por Islam et al. (2020) y Simões et al. (2022) por el contrario, encontraron que el consumo de videojuegos era favorable para mejorar el rendimiento académico. El estudio reveló que el tiempo dedicado a jugar se relaciona positivamente con el rendimiento académico, especialmente en lo que se refiere a las puntuaciones de lectura. Por otro lado, Milani et al. (2019) en Simões et al. (2022) demostraron que el uso de computadoras con niveles moderados de videojuegos puede mejorar el rendimiento estudiantil, ya que potencia las habilidades visoespaciales, especialmente cuando se complementa con actividades educativas como la tarea, actividades extracurriculares y la lectura.

Más allá de las características negativas propias de una adicción, la adicción a los videojuegos conlleva otros efectos negativos en los adolescentes. Según Hassan et al., (2024) en un estudio reciente realizado en colegios secundarios, identificó que el uso excesivo de smartphones y la adicción a los juegos afectan negativamente las habilidades básicas y las capacidades cognitivas que los estudiantes necesitan para lograr el éxito académico. Floros et al. (2020) agregan que la adolescencia es una etapa sensible, y una disminución en el rendimiento académico durante este periodo podría predisponer al estudiante al fracaso en el avance de sus estudios y dificultar el logro de hitos en su desarrollo académico futuro.

Además, Phetphum et al. (2023) indican que estos efectos incluyen problemas de salud, como la falta de ejercicio, hábitos alimenticios inadecuados, deterioro de la vista, problemas de sueño y fatiga, que pueden llevar al abuso de sustancias. Sobre ello, Mbarki et al. (2023) agrega que las personas que padecen un trastorno por videojuegos tienden a estar más expuestas a hábitos sedentarios e insomnio, además de otras conductas adictivas como el consumo de tabaco, alcohol y cannabis, lo que eleva su riesgo de morir prematuramente.

Phetphum et al. (2023) también observan efectos en el aprendizaje, como la falta de interés en la educación debido a la dependencia de los videojuegos, así como efectos conductuales, que incluyen agresividad, egocentrismo y rabia. Es importante mencionar que el internet es adictivo de manera similar a los juegos de azar, y quienes son adictos al internet muestran varios síntomas de un trastorno de control de impulsos. El uso prolongado y descontrolado de la tecnología puede

distraer a los niños de otras actividades importantes y debilitar sus relaciones sociales (Bulatbaeva et al. 2023). Lo mismo puede decir Anggraeni et al. (2020), que los problemas continuos con los videojuegos en línea también pueden provocar la interrupción de las relaciones sociales y una disminución de la motivación para aprender, debido a un cambio en las prioridades de los usuarios de estos juegos.

Cheah et al. (2022) y Greenfield (1999), citado en Portillo-Peñuelas et al. (2023), refieren que los videojuegos crean experiencias de anonimato, desinhibición y falta de consecuencias de la vida real, motivaciones que llevan a la persona a crear una identidad falsa que le proporciona un alto grado de satisfacción y escapismo de la vida real. Tülübaş et al. (2023) concuerdan, agregando que las redes sociales y el internet pueden servir como un mecanismo de afrontamiento, especialmente para estudiantes que tienen dificultades para concentrarse en sus responsabilidades académicas.

Según las investigaciones llevadas a cabo por Mbarki et al. (2023), Bulatbaeva et al. (2023), Floros et al. (2024), Yeşilyurt (2020), Restrepo et al. (2019), Sánchez-Yarmas (2021), Estrada et al. (2022) y Polat y Topal (2022), se ha observado un consenso en que los varones tienden a ser más propensos a desarrollar adicción a los videojuegos en línea, mientras que las mujeres suelen mostrar una mayor dependencia hacia las redes sociales. Este comportamiento diferenciado podría estar relacionado con distintos patrones de uso y preferencias en cuanto al tipo de interacción digital que buscan, donde los videojuegos ofrecen una experiencia competitiva y de logro, mientras que las redes sociales fomentan la conexión interpersonal y la expresión personal.

De acuerdo con Mbarki et al. (2023), los hombres (54.4%) tienen una mayor tendencia a desarrollar adicción a los videojuegos que las mujeres (22.8%), mientras que estas últimas son más propensas a desarrollar adicción a las redes sociales como Facebook (43%). Según Floros et al. (2024) de 32 estudiantes clasificados adictos a los juegos en línea por la prueba IGDT-10 (Internet Gaming Disorder Test), el 81.3% eran hombres y 18.8% mujeres. En el caso de Yeşilyurt (2020), entre 99 hombres, el 32.3% reportó jugar videojuegos en exceso de 8 horas, mientras que, entre 400 mujeres, solo el 10.3% reportó la misma cantidad de horas jugando videojuegos.

Por su parte, Estrada et al. (2022) refieren que esta diferencia sería explicada por la tendencia que tienen los varones a sentir más pasión y afinidad que las mujeres por tener nuevas experiencias, explorar nuevos inventos o se sienten más atraídos por objetos adictivos como la pornografía, el cibersexo y los videojuegos.

No obstante, algunas investigaciones sugieren que las plataformas virtuales pueden tener un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al generar interés y motivación en los estudiantes por aprender. Estas plataformas, incluidas ciertas aplicaciones de videojuegos educativos y herramientas interactivas, ofrecen un entorno atractivo que facilita el aprendizaje a través del juego y la participación. Al adaptar los contenidos de manera lúdica y visual, logran captar la atención del estudiante, fomentando la curiosidad y el compromiso con el aprendizaje, lo cual puede traducirse en una mejora del rendimiento académico cuando se emplean de manera equilibrada y orientada a objetivos educativos.

Como refiere Tülübaş et al. (2023), el internet desempeña un papel de apoyo en la educación al facilitar un mayor acceso a la información, mejorar las habilidades de inteligencia visual y reforzar la comunicación entre docentes y estudiantes. Además, se considera que las redes sociales, como Twitter, Facebook y Telegram, benefician el proceso de aprendizaje al involucrar a los estudiantes en las actividades del aula, fomentar el intercambio de información, promover la colaboración entre compañeros, organizar grupos de estudio y mejorar el procesamiento de la información. Estas plataformas también ayudan a los estudiantes a construir y mantener capital social, establecer redes sociales e incrementar la interacción social.

En otro estudio realizado por Contreras-Nieto et al. (2023) se reconoció que los videojuegos se utilizan tanto con fines lucrativos como educativos, sirviendo como herramientas pedagógicas que pueden cultivar y desarrollar capacidades cognitivas superiores. Su implementación en el aprendizaje puede hacer que este proceso sea atractivo y placentero. Además, los videojuegos pueden proporcionar a los usuarios los recursos necesarios para mejorar sus habilidades en la resolución de problemas y la toma de decisiones. Asimismo, a nivel post pandemia la introducción de videojuegos en las aulas ha abierto una nueva oportunidad para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, ya que permiten reproducir diversos entornos de aprendizaje a través de diferentes plataformas, como consolas, dispositivos móviles y ordenadores. Se ha identificado que los géneros de videojuegos más efectivos para favorecer el rendimiento académico son aquellos

instructivos, como los juegos serios y estratégicos, ya que su principal objetivo es desarrollar conocimientos y mejorar el proceso de aprendizaje.

En el estudio de Portillo-Peñuelas et al. (2023), se ha detectado que los videojuegos pueden ser positivos para el público en general, destacando un aumento en la atención, motivación, funciones motoras, intelectuales y físicas.

Por su parte, García y Calleros (2021, citado en Tanta-Quiliche et al., 2023) señalan que los videojuegos generan estimulación, interés y motivación para ayudar a promover actitudes positivas hacia el aprendizaje en los estudiantes. Asimismo, se observaron mayores beneficios en el entorno educativo, que incluyeron una mejor visión, un aumento en la autoestima, la promoción del aprendizaje interactivo y un aprendizaje más sencillo a través de desafíos. Además, se lograron mejoras en las habilidades sociales, como el desarrollo del lenguaje, el cumplimiento de las normas de lectura y mensajería, las matemáticas básicas y la capacidad de expresar pensamientos abstractos.

Mejía et al. (2019) en su investigación sobre el juego de Pokémon GO, revela que podría haber beneficios derivados de su uso, los cuales incluyen la lucha contra la obesidad y la diabetes, el cambio de una vida sedentaria, promueve la actividad física, reduce el riesgo de enfermedades cardiovasculares, mayor vinculación con otras personas o familiares, y la lucha contra el estrés y otros problemas de salud mental.

Por otro lado, la propuesta de un entorno gamificado de Cueva-Cáceres et al. (2023) demuestra ser un recurso de aprendizaje valioso, ya que puede

considerarse una estrategia efectiva para incrementar la motivación y la creatividad de los estudiantes en el proceso de resolución de problemas. Türkmen y Soybaş (2019) citado en esta misma investigación coinciden en señalar que un entorno gamificado induce a la diversión y disfrute de la clase, por lo que puede ser beneficioso en clases poco atractivas como lo son matemáticas.

En la investigación realizada por Miguel-Monzón et al. (2023) han encontrado evidencias que un videojuego serio puede proporcionar las herramientas necesarias para que el jugador desarrolle habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones. En este sentido, durante mucho tiempo se consideró que estos juegos eran solo un pasatiempo y no un recurso útil para el aprendizaje. Sin embargo, la implementación de videojuegos en la educación abre nuevas posibilidades para mejorar el rendimiento de los estudiantes, permitiendo competir con cualquier entorno de aprendizaje.

Pérez (2014), citado en Chávez-Guarniz et al. (2022), sostiene que los videojuegos representan un desafío constante para los usuarios, quienes no solo deben observar y analizar el entorno, sino también asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar tácticas cognitivas de manera estructurada, y desarrollar ciertas habilidades psicomotrices (como la lateralidad y la coordinación psicomotriz) para enfrentarse a las situaciones problemáticas que surgen en la pantalla. Asimismo, se reveló que los géneros de videojuegos más efectivos para el proceso de aprendizaje son los educativos, serios y estratégicos. Estos tipos de juegos favorecen el aprendizaje más que otros, ya que su objetivo principal es mejorar el proceso educativo y reforzar

los conocimientos de los jugadores. En contraste, los géneros de acción y casuales tienen como propósito principal entretener al jugador, y su jugabilidad y mecánicas se distancian del aprendizaje.

## **Discusión**

En relación con el primer objetivo específico, “identificar las causas del IGD y sus consecuencias”, los autores destacan una serie de rasgos individuales y factores socioambientales que podrían contribuir al desarrollo del IGD. Estos factores incluyen tanto características personales como influencias del entorno social, las cuales, en conjunto, desempeñarían un papel fundamental en la aparición y evolución de este trastorno. Entre las principales se encuentran que, condiciones preexistentes como la ansiedad y la depresión pueden aumentar la coexistencia de conductas adictivas (Mbarki et al., 2023), las características propias de los videojuegos tales como la violencia, sistemas de recompensas, interacción social y la sensación de inmersión (Yeşilyurt, 2020), características estimulantes y reforzadoras (Bulatbaeva et al., 2023), falta de supervisión parental adecuada (Portillo-Peñuelas, 2023) y la cohesión familiar. El autor Echeburúa et al. (2009) en Portillo-Peñuelas (2023) lo resume en dos aspectos principales que inducen la adicción a internet: el primero se asocia con características de la personalidad, como la impulsividad, la constante búsqueda de emociones, la baja autoestima, la limitada tolerancia al malestar y un estilo ineficaz para manejar los desafíos diarios; el segundo con la vulnerabilidad emocional, que abarca una inclinación hacia la depresión, relaciones sociales restringidas y una falta de cohesión en el entorno familiar. Esta interacción entre factores emocionales y ambientales adversos, junto

con las particularidades de los videojuegos, genera un entorno propicio para el desarrollo de conductas adictivas, lo que afecta de manera negativa tanto el bienestar general como el desempeño académico de los adolescentes.

Entre las consecuencias se encuentran la falta de ejercicio y hábitos sedentarios, problemas de sueño y fatiga, y deterioro de la vista (Phetphum et al., 2023), y la posibilidad de otras conductas adictivas como el consumo de tabaco, alcohol y cannabis, que podía incrementar su riesgo de morir prematuramente (Mbarki et al., 2023). Es importante detallar que en las investigaciones se ha encontrado que son los varones, los más propensos a desarrollar IGD, debido a pasar más horas jugando en línea y las mujeres a mostrar mayor dependencia a las redes sociales y contactar con desconocidos, como refiere Nam et al. (2018) en Sánchez-Yarmas (2021).

En cuanto con el segundo objetivo, en relación con el rendimiento académico, los autores señalan que los adolescentes se encuentran en una etapa de desarrollo, y el uso excesivo de la tecnología puede traer consecuencias en su desarrollo no solo educativo, sino psicológico también (Farchakh et al., 2020). Sobre el desarrollo escolar, se señala que la dedicación compulsiva a los videojuegos conlleva a descuidar actividades esenciales del estudio, como los hábitos y las tareas. En el estudio de este autor, los resultados demostraron que a mayor adicción lleva a peor memoria, atención, habilidades cognitivas y académicas, resultado que se repite en otros estudios analizados por el presente trabajo.

Por lo tanto, existe consenso en que la adicción a los videojuegos puede tener un impacto significativo en el rendimiento académico de los adolescentes, así como interferir en otras esferas de la vida de los estudiantes. Ahora es importante detallar, que no todas las investigaciones utilizaron escalas clínicas para medir IGD, y por ello podrían ser necesarios otros tipos de evaluaciones diagnósticas para llegar a dichas conclusiones. Por otro lado, algunos estudios han producido resultados inconclusos sobre una posible relación entre malas calificaciones escolares y el juego problemático.

Entre las limitaciones se ha observado que, en algunos de los estudios, a pesar de obtener resultados de correlación significativa, las muestras utilizadas han sido poco representativas para poder generalizar. Como es el caso de la investigación realizada por Guiop et al. (2021) donde se trabajó sobre una muestra de 21 adolescentes, obteniendo que el 85% de la muestra evidenciaba una adicción moderada y que no se encontraban adictos a los videojuegos. Floros et al. (2024) trabajó con una muestra de 140 graduados de escuelas secundarias de Grecia, obteniendo que los estudiantes con sintomatología de IGD, también eran más pesimistas sobre sus posibilidades de éxito en los exámenes de admisión escritos posteriores: ninguno tuvo éxito. Rojas y Gonzáles (2023) trabajó sobre una base de 60 estudiantes de quinto año de secundaria, en el que encontraron que el nivel de adicción a los videojuegos fue del 30% en nivel severo. Por lo que concluyeron que existe una relación negativa media y significativa entre IGD y AA. En el caso de Anggraeni y Wihardja (2020), obtuvieron resultados en los que no encontraron una

relación significativa entre ambas variables en su muestra de 95 estudiantes de secundaria en Yakarta.

No obstante, otra parte de las investigaciones refieren que el uso de plataformas virtuales y el internet podrían ser un apoyo beneficioso en el ámbito académico, dado que facilitan el acceso a la información, y desarrollan habilidades cognitivas (Tülübaş et al., 2023), siendo los instructivos y serios los de mayor alcance (Contreras-Nieto et al., 2023). A su vez, generan más interés y motivación en los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje, por lo que permiten vincularlo hacia la temática que se esté desarrollando. Inclusive, se llega a argumentar que los videojuegos podrían ser beneficiosos no solo para alumnos en el aula, sino para el público general, debido a capacidad de desarrollar en las personas un aumento en la atención, motivación, funciones motoras, intelectuales y físicas (Portillo-Peñuelas et al., 2023). Los videojuegos también pueden proveer de herramientas que no es tan sencillo de desarrollar en el aula de forma atractiva, tales como resolución de problemas y toma de decisiones (Miguel-Monzón et al., 2023). Ello porque los usuarios deben observar, analizar el entorno, asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar tácticas cognitivas de manera estructurada, y desarrollar ciertas habilidades psicomotrices (como la lateralidad y la coordinación psicomotriz) (Chávez-Guarniz et al., 2022). Es así que por mucho tiempo se consideró que los juegos eran solo un pasatiempo y momento de ocio para los jugadores, y no una herramienta útil para el aprendizaje, contribuyendo a su mala fama.

Finalmente, la mayoría de los resultados mostraron la necesidad urgente de implementar estrategias preventivas integrales y de enfocarse en los niños desde una edad temprana. Es esencial monitorear el uso de sustancias psicoactivas y los comportamientos adictivos entre los estudiantes para prever posibles tendencias futuras, considerando que estas tecnologías digitales son vitales en la educación moderna a pesar de su potencial adictivo (Tülübaş et al., 2023). Además, es necesario integrar la formación en autoestima y habilidades blandas en los currículos de los estudiantes lo antes posible (Mbarki et al. 2023). Fomentar un ambiente escolar positivo y el liderazgo docente puede reducir los efectos negativos de la adicción al juego en línea, mejorar la concentración y el rendimiento académico de los estudiantes (Anjum et al., 2024).

Sánchez-Yarmas et al. (2021) destacan la importancia de un grupo familiar integrado como factor protector. Por otro lado, de acuerdo a Bulatbaeva et al. (2023) “tanto padres como docentes son clave para fomentar un uso saludable de la tecnología, ofreciendo una orientación clara, estableciendo límites de tiempo razonables y enseñando a los estudiantes prácticas seguras en internet”. De esta manera promueven una relación equilibrada con los dispositivos tecnológicos. Es además fundamental supervisar el contenido al que los adolescentes acceden, mediante el uso de herramientas de filtrado y control parental. Así, se garantiza que los adolescentes accedan a mayor contenido educativo y apropiado para su edad.

Por otro lado, países como Estados Unidos, Canadá y Australia han recomendado límites entre los 5 y 17 años de 2 horas por día para motivos de entretenimiento. Adicionalmente, indican que los responsables de las políticas

públicas recomendaron que los padres limiten el uso de pantallas en las habitaciones de los niños, supervisen su uso, compartan tiempo de pantalla con ellos y sirvan de ejemplo, reduciendo su propio tiempo frente a las pantallas, demostrando así su relevancia con la salud nacional (Islam y Khanam, 2020). De las propias investigaciones, llegaron a la conclusión de que el tiempo ideal para evitar la adicción a los videojuegos es de 30 a 90 minutos diarios, tres veces por semana (Tanta-Quiliche et al., 2023).

Como Hassan et al. (2024) sugiere que las investigaciones futuras deben enfocarse en obtener una visión más completa de los problemas comunes de salud mental relacionados con la adicción a los videojuegos entre adolescentes y otros grupos de diferentes edades. Como expresan Hawi y Samaha en Tülübaş et al. (2023), "no es el teléfono inteligente en sí ni las aplicaciones móviles lo que es adictivo por naturaleza..., [sino que] es una deficiencia en el estudiante lo que conduce a la adicción al teléfono inteligente". En Estrada et al. (2022) refiere que en la progresión de ser un jugador ocasional a ser un jugador dependiente existen algunos rasgos que suelen caracterizarlos, como la irritabilidad, ansiedad o enojo cuando se les obliga a dejar de jugar.

Entre los resultados hubo algunas discrepancias entre las investigaciones que referían una relación significativa entre IGD y rendimiento académico, mientras que otras refirieron que las plataformas digitales podrían traer beneficios para los estudiantes. Se puede decir que el tema de interés es todavía muy reciente en la literatura académica y que se requiere mayor investigación para poder llegar a un resultado más concluyente, ya que, si bien algunas investigaciones aseveran

una relación significativamente negativa entre ambas variables, hay otras que demuestran todo lo contrario.

Por otro lado, en la mayoría de los estudios identificados sobre el tema, los análisis realizados suelen ser correlacionales, lo que permite identificar asociaciones entre variables, pero no establecer relaciones causales. Si bien estos hallazgos pueden sugerir posibles efectos del uso de videojuegos en el rendimiento académico, es importante reconocer esta limitación. Para futuras investigaciones, sería recomendable emplear diseños experimentales o longitudinales que permitan evaluar con mayor precisión la dirección e impacto de estos efectos.

Los hallazgos de este estudio tienen importantes implicaciones prácticas y un alto valor social, ya que pueden contribuir al desarrollo de estrategias educativas y de intervención que ayuden a mitigar los efectos negativos de la adicción a los videojuegos en el rendimiento académico. Además, comprender cómo las diferencias de género y otros factores sociodemográficos influyen en esta dinámica puede orientar a docentes, familias y profesionales de la salud en la implementación de programas de prevención y uso responsable de los videojuegos. Esto, a su vez, podría favorecer un equilibrio entre el entretenimiento digital y el desempeño escolar, promoviendo hábitos saludables en la población estudiantil.

### **CAPÍTULO III: Conclusiones y recomendaciones**

#### **Conclusiones**

En conclusión, esta revisión sistemática demuestra que la adicción a los videojuegos es una problemática emergente, derivada de las nuevas formas de interacción con la tecnología. Las investigaciones revisadas revelan dos posturas principales: por un lado, estudios que evidencian que el IGD impacta negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes; y, por otro, investigaciones que sugieren que ciertas plataformas digitales y géneros de videojuegos pueden beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ante la expansión de este trastorno, el DSM-V ya ha incluido una categoría diagnóstica, facilitando una comprensión más profunda de su impacto en diversas áreas de la vida estudiantil.

Los resultados también muestran que el tiempo excesivo dedicado a los videojuegos puede llevar a los adolescentes a descuidar actividades esenciales, como las tareas académicas, el estudio y el descanso. Además de las calificaciones, otros factores psicológicos se ven afectados por este trastorno, como la depresión, la ansiedad, la reducción de la interacción social y el sedentarismo. Se observa que los varones tienden a estar más expuestos a los videojuegos, mientras que las mujeres prefieren las redes sociales. Explorar estas diferencias de género y sus posibles causas sería una vía interesante para futuras investigaciones. Así como, incluir muestras más representativas e instrumentos validados con medidas diagnósticas, para así obtener resultados más representativos.

## **Recomendaciones**

Esta revisión contribuye a entender la complejidad del tema, ya que revela que el impacto de los videojuegos no es uniforme y depende de múltiples factores, como el tipo de juego, la duración de uso y las características individuales de cada usuario.

Para futuras investigaciones, sería recomendable trabajar con muestras representativas y realizar comparaciones detalladas entre diferentes grupos de edad y género. Profundizar en las causas y consecuencias de la adicción a los videojuegos en distintas etapas de la vida permitiría identificar factores de riesgo y diseñar intervenciones adecuadas para cada grupo etario. Asimismo, resultaría valioso explorar cómo las experiencias y el contexto de la pandemia, con el incremento generalizado del tiempo de exposición a pantallas, han influido en el desarrollo y la manifestación de este trastorno.

Además, dada la expansión del uso de tecnologías en contextos educativos y recreativos, es importante examinar no sólo los efectos a nivel individual, sino también las repercusiones en el ámbito social y familiar de los jóvenes. Esta perspectiva ayudaría a clarificar los posibles beneficios de los videojuegos en habilidades cognitivas y sociales, y a comprender en qué circunstancias estos efectos pueden llegar a convertirse en factores de riesgo.

Finalmente, se sugiere la realización de estudios meta analíticos que integren los hallazgos previos sobre los efectos de los videojuegos, permitiendo identificar patrones consistentes y evaluar la magnitud de sus impactos en diferentes

áreas, como el desarrollo cognitivo, emocional, social y académico. Asimismo, sería valioso considerar el papel de los factores moderadores, como el tipo de videojuego, la duración y frecuencia de uso, el contexto sociocultural y las características individuales de los jugadores. Estas variables pueden influir significativamente en los resultados y aportar una comprensión más profunda y matizada sobre los efectos de los videojuegos en distintas poblaciones.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Organización Mundial de la Salud [OMS] (S.F). *Addictive behaviour*. Recuperado 24 de agosto de 2024, de <https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviour>

Anggraeni, L. D., & Wihardja, H. (2020). Online game addiction and learning achievement of senior high school students in Jakarta. *IJDS Indonesian Journal of Disability Studies*, 7(2), 151–155. <https://doi.org/10.21776/ub.ijds.2020.007.02.03>

Bulatbaeva, K., Mukhamedkhanova, A., Toibazarova, N., Maigeldiyeva, S., Nurkasymova, S., & Rezuanova, G. (2023). Analysis of the relationships between school children's technology addiction and school achievement. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 11(5), 1219–1237. <https://doi.org/10.46328/ijemst.3622>

Caballero-Julia, D., Martín-Lucas, J., & Andrade-Silva, L. E. (2024). Unpacking the relationship between screen use and educational outcomes in childhood: A systematic literature review. *Computers & Education*, 215. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105049>

Chandrima, R. M., Kircaburun, K., Kabir, H., Riaz, B. K., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Mamun, M. A. (2020). Adolescent problematic internet use and parental mediation: A Bangladeshi structured interview study. *Addictive Behaviors Reports*, 12. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100288>

Chávez-Guarniz, M. P., Rojas-Turkowsky, C. A., Bravo-Huivin, E. K., & Cieza-Mostacero, S. E. (2022). Revisión Sistemática: Influencia de los videojuegos educativos en el proceso de aprendizaje. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 2022(E54). 367-377. Disponible en: <https://www.proquest.com/openview/d9b50e81659401d4161e932c70b8d2ae/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Contreras-Nieto, S. N., Bermejo-Terrones, H. P., & Vega-Gavidia, E. A. (2023). Revisión Sistemática: Influencia de los videojuegos educativos en el rendimiento académico entre los años 2013-2023. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E64). 516-526. Disponible en: <https://www.proquest.com/openview/30c1c00465378d40a56d27607f754a17/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Farchakh, Y., Haddad, C., Sacre, H., Obeid, S., Salameh, P., & Hallit, S. (2020). Video gaming addiction and its association with memory, attention and learning

skills in Lebanese children. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 14(1), 46. <https://doi.org/10.1186/s13034-020-00353-3>

Floros, G. D., Glynatsis, M. N., & Mylona, I. (2024). No end in sight; assessing the impact of internet gaming disorder on digital eye strain symptoms and academic success. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 14(3). 531–539. <https://doi.org/10.3390/ejihpe14030035>

Gnambs, T., Stasielowicz, L., Wolter, I., & Appel, M. (2020). Do computer games jeopardize educational outcomes? A prospective study on gaming times and academic achievement. *Psychology of Popular Media*, 9(1). 69–82. <https://doi.org/10.1037/ppm0000204>

Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. *Comunicar*, 28(65). 89–99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>

Hassan, H. M., EL-Sayed, Y., & Syan, S. A. E. (2024). Impact of video games addiction on academic achievement among secondary school students at sohag city. *Sohag Journal of Nursing Science*, 3(5). 107-121. <https://doi.org/10.21608/sjns.2024.299798.1044>

Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 70–78. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>

Király, O., Koncz, P., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2023). Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*, 122. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2023.152376>

Luo, T., Wei, D., Guo, J., Hu, M., Chao, X., Sun, Y., Sun, Q., Xiao, S., & Liao, Y. (2022). Diagnostic Contribution of the DSM-5 Criteria for Internet Gaming Disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.777397>

Martínez Pérez, J. R., Ferrás Fernández, Y., Bermúdez Cordovi, L. L., Ortiz Cabrera, 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. Disponible en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742020000400105&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742020000400105&script=sci_arttext&tlng=en)

Mbarki, O., Ghammem, R., Zammit, N., Ben Fredj, S., Maatoug, J., & Ghannem, H. (2023). Cross-sectional study of co-occurring addiction problems among high school students in Tunisia. *Eastern Mediterranean Health Journal*, 29(12). 924–936. <https://doi.org/10.26719/emhj.23.121>

Mejia, C. R., Mena, L. S., Mogollón, C. A., Figueroa-Romero, R., Hernández-Calderón, E. N., Aguilar-Fernández, A. M., Chacon, J. I., Miñan-Tapia, A., Tovani-Palone, M. R., & Hernández-Arriaga, G. (2019). Compulsive gaming in secondary school students from five Peruvian cities: Usage and addiction to the Pokémon GO game. *Electronic Journal of General Medicine*, 16(5). <https://doi.org/10.29333/ejgm/114664>

Miguel-Monzón, E., Bermejo-Terrones, H. P., & Urquizo-Gómez, Y. V. (2023). Revisión Sistemática: Influencia de los videojuegos serios en el rendimiento escolar. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E64). 582-593. Disponible en: <https://www.proquest.com/openview/cb583f0203cf63364a89c43eea49d9d7/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Pantoja Burbano, M. J., Enríquez Chugá, J. F., Álvarez Hernández, S. D. R., & Cuaran Guerrero, M. S. (2020). Adicción al internet y su influencia en el desempeño escolar y social de una muestra de adolescentes de la ciudad de Ibarra. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. (1) <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i1.2413>

Phetphum, C., Keeratisiroj, O., & Prajongjeep, A. (2023). The association between mobile game addiction and mental health problems and learning outcomes among thai youths classified by gender and education levels. *Asian Journal of Social Health and Behavior*, 6(4). 196–202. [https://doi.org/10.4103/shb.shb\\_353\\_23](https://doi.org/10.4103/shb.shb_353_23)

Polat, A., & Topal, M. (2022). Relationship between digital game addiction with body mass index, academic achievement, player types, gaming time: A cross-sectional study. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 5(4). 901–915. <https://doi.org/10.31681/jetol.1156594>

Portillo-Peñuelas, S. A., Caldera-Montes, J. F., Sedeño-Peralta, K., Zamora-Betancourt, M. D. R., Reynoso-González, O. U., & Pérez-Pulido, I. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. *Revista Electrónica Educare*, 27(3). 1–18. <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>

Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2). 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>

Rojas De La Cruz, P., & Gonzales Castro, A. (2023). Uso problemático de videojuegos y rendimiento académico en una institución pública de Huancavelica. *Llimpi*, 3(2). <https://doi.org/10.54943/lree.v3i2.275>

Rojas-Jara, C., Polanco-Carrasco, R., Navarro-Castillo, R., Faúndez-Castillo, F., & Chamorro-Gallardo, M. (2022). “Game (Not) over”: A systematic review of

video game disorder in adolescents. *Revista Colombiana de Psicología*, 31(2). 45–64. <https://doi.org/10.15446/rcp.v31n2.90741>

Sánchez-Yarmas, E. M. (2021). Adicción a internet, resiliencia y rendimiento escolar en adolescentes de Pucallpa. *Revista Psicológica Herediana*, 14(1). <https://doi.org/10.20453/rph.v14i1.4028>

Sandoval-Obando, E. E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1). 87–102. <https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI18-1.ctvp>

Simões, S., Oliveira, T., & Nunes, C. (2022). Influence of computers in students' academic achievement. *Heliyon*, 8(3). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09004>

Tanta-Quiliche, J. F., Cieza-Mostacero, S. E., & Vega-Gavidia, E. A. (2023). Influencia de los Videojuegos en la Educación: Una Revisión Sistemática de la Literatura. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E64). 341-352. Disponible en: <https://www.proquest.com/openview/30c1c00465378d406ffed530a6ee54d9/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Tülübaş, T., Karakose, T., & Papadakis, S. (2023). A holistic investigation of the relationship between digital addiction and academic achievement among students. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 13(10). 2006–2034. <https://doi.org/10.3390/ejihpe13100143>

Yeşilyurt, F. (2020). Gaming duration and preferences: Relationships with psychiatric health, gaming addiction scores and academic success in high school students. *International Education Studies*, 13(12), 111-119. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n12p111>

## ANEXOS

### Anexo 1. Constancia de aprobación del ORVEI



VICERECTORADO  
DE INVESTIGACIÓN

**CAR-DUARI-O-313-24**  
Lima, 26 de Octubre del 2024

Señor(a) investigador(es)  
**NAVARRETE JOSEFINA**  
Presente.-

Es grato dirigirme a usted para expresarle un cordial saludo y a la vez informarle que hemos recibido el proyecto de investigación titulado: "EFECTOS DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN EBR" SIDISI 216072, el cual ha sido revisado y registrado en la Dirección Universitaria de Asuntos Regulatorios de la Investigación de la Universidad Peruana Cayetano Heredia debido a que por sus características no requiere evaluación por el Comité Institucional de Ética en Investigación en Humanos ni por el Comité Institucional de Ética para Uso de Animales.

Este proyecto puede iniciar su ejecución. Los cambios o enmiendas al protocolo presentado solo deben ejecutarse luego de una nueva evaluación y autorización por esta dirección. Adicionalmente, agradecemos tenga a bien presentar el informe de cierre del proyecto al concluir la ejecución de este.

Atentamente,



Dra. Cinthia Hurtado Esquén  
Directora  
Dirección Universitaria de Asuntos  
Regulatorios de la Investigación

www.cayetano.edu.pe  
vriuve@oficinas-upch.pe  
319 0000 Anexo 201355  
Apartado postal 4314  
San Martín de Porres  
Av. Honorio Delgado 430