

# USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE HUANCAMELICA

*Problematic Use of Video Games and Academic Performance in a Public Institution in Huancavelica*

DOI: <https://doi.org/10.54943/lree.v3i2.275>

 Paúl Rojas De La Cruz <sup>1</sup>  
(2017234043@unh.edu.pe)  
(<https://orcid.org/0000-0002-9175-9834>)

 Abel Gonzales Castro <sup>2</sup>  
(abel.gonzales@unh.edu.pe)  
(<https://orcid.org/0000-0001-7251-3452>)

<sup>1</sup> Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú

<sup>2</sup> Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú

## RESUMEN

El uso inteligente de las nuevas tecnologías es muy beneficioso, y mucho más en tiempos de pandemia; una de sus principales ventajas es que ayuda a minimizar el tiempo y acortar distancias. Sin embargo, debido al confinamiento, es evidente que niños y adolescentes que juegan a los videojuegos intensificaron la adicción, inclusive los que no jugaban incrementaron las horas de juego. El objetivo fue 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. La metodología fue de enfoque cuantitativo, el método descriptivo, el diseño descriptivo correlacional; la muestra por 60 estudiantes. Para la prueba de hipótesis se usó el coeficiente de Rho de Spearman. Los resultados, en el nivel de adicción a videojuegos, el 55 % se encuentran en el nivel leve, el 30 % en severa, y 15 % en moderada. En el nivel de rendimiento académico, 76.7% de estudiantes en el nivel en inicio, y el 23,3% en proceso. En conclusión, se estableció que existe relación negativa media y significativa entre adicción a videojuegos y rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado del colegio La Victoria de Ayacucho – Huancavelica, 2022.

**Palabras Clave:** adicción; videojuegos, tecnologías, rendimiento académico.

## ABSTRACT

The intelligent use of new technologies is very beneficial, especially in times of pandemic; one of its main advantages is that it helps minimize time and shorten distances. However, due to the confinement, it is evident that children and teenagers who play video games have intensified their addiction, and even those who did not play have increased their gaming hours. The objective was to establish the relationship between video game addiction and academic performance among fifth-grade students at the National College of Sciences and Arts. The methodology used was a quantitative approach, with a descriptive method and a correlational descriptive design. The sample consisted of 60 students. The Spearman's Rho coefficient was used for hypothesis testing. The results showed that in terms of video game addiction, 55% were in the mild level, 30% in the severe level, and 15% in the moderate level. In terms of academic performance, 76.7% of students were in the beginning level, and 23.3% were in the process level. In conclusion, a medium and significant negative relationship was established between video game addiction and academic performance among fifth-grade students at La Victoria de Ayacucho - Huancavelica College in 2022.

**Keywords:** addiction, video games, technologies, academic performance.

Artículo recibido: 08/11/2022  
Arbitrado por pares  
Artículo aceptado: 04/02/2023  
Artículo publicado: 14/07/2023



## INTRODUCCIÓN

Las industrias de los videojuegos han generado controversias entre investigadores sobre la adicción, unos consideran que los videojuegos desarrollan en los jugadores creatividad, imaginación, capacidad para solucionar problemas empleando estrategias, etc. Pero otros, lo consideran un riesgo de adicción, incluso lo asemejan con la drogadicción, ya que, ha producido bajo rendimiento académico, agresividad, aislamiento de la familia, robo, etc.

El periódico La Jornada (2012), señala que en México hay 16 millones de video adictos. En el Perú, en la ciudad de Arequipa, más de 100 estudiantes de segundo grado de secundaria fueron encuestados por Huayta y Maqui (2013), quienes, previo análisis, afirmaron que el 44% demuestran un rendimiento académico regular (11-13), y solo un 6 % presentan un excelente rendimiento; comparando el rendimiento académico con los resultados de la otra encuesta (juegos online) que aplicaron a los mismos, refieren que estos afectan negativamente en su rendimiento.

Según Alanya y Gonzales (2015), con el objetivo de determinar el nivel de adicción tecnológica en estudiantes del Colegio Nacional de Ciencias y Artes "La Victoria de Ayacucho", Huancavelica, está constituido por 303 estudiantes; se aplicó una encuesta donde se identificó los niveles de adicción a la televisión, celular, internet, videojuegos. Los resultados demuestran que (47.5%) presentan adicción moderada; (30.0%) adicción leve y (22.4%) adicción severa. Se concluyó que los estudiantes tienen adicción tecnológica en mayor número a la televisión, seguido de adicción al celular, a los videojuegos y al internet.

Se puede notar que el mal uso de los videojuegos en adolescentes es un riesgo debido a las horas excesivas diarias dedicadas a ellos, además las actividades lúdicas, deportivas, escolares, y las relaciones sociales, podrían disminuirse, y a la vez estas conductas, y solo depender de los videojuegos y también con su relación con el estrés académico en adolescentes hacia la problemática sobre el uso. (Alave y Pampa, 2019)

Esparza, Sánchez, Esparza, Esparza y Villacrés (2020) señalaron que el rendimiento académico estudiantil es un factor importante en la calidad de la educación que imparte una institución educativa universitaria, aplicada a una muestra de 375 estudiantes. Los resultados revelaron que los factores como socioeconómicos (30%), familiares (25%), escolares-académicos (23%) y personales (22%), son los más significativos y de incidencia en ese orden y los que determinaron la calidad de la educación que recibieron los alumnos. Se concluye, por tanto, que 95% de los estudiantes, consideraron que los factores analizados inciden directamente en su rendimiento académico y en la educación recibida.

Rivera y Torres (2018) sobre los videojuegos logran desarrollar en los usuarios habilidades del pensamiento, competencias y generan conocimientos; en otras palabras, sus beneficios son claros. Sin embargo, también existe una pequeña brecha con las desventajas, que consisten en la adicción y sedentarismo, lo que conlleva a otros efectos secundarios. La esencia de los videojuegos debe ser incorporada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como ya está sucediendo en algunas instituciones educativas.

Mendoza (2018) en su investigación sobre establecer la relación entre el uso excesivo de las redes sociales de Internet y el rendimiento académico en estudiantes de la carrera de psicología de la Universidad Mayor de San Andrés de 4to año; se pudo concluir que no existe relación significativa entre el uso que los estudiantes dedican a las redes sociales y su rendimiento académico, pero se observa que la adicción leve podría convertirse en un factor que comprometa su desarrollo en la universidad, de esta manera se espera que los docentes puedan conversar con los estudiantes acerca del correcto uso de las redes sociales.

Chiluisa y Gaibor (2022) mencionaron que el uso de los videojuegos es una práctica recreativa más utilizada por los jóvenes, sin embargo, el uso excesivo es preocupante para la salud mental y física. Además de ello se ha tenido en cuenta el estrés académico, mismo que ha ido en incremento, con el objetivo de identificar la relación entre las variables. En los resultados se encontró que el estrés académico es entre moderado y severo, además no se hallan diferencias entre el género, a diferencia de la dependencia a los videojuegos donde existen niveles bajos y los hombres son más dependientes que las mujeres. Finalmente, a través de un análisis estadístico se concluye que no existe relación entre las variables.

Araujo y Santisteban (2022) con el objetivo de determinar si existe relación entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín. Los resultados demostraron que existe una relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad ( $\rho=-0.756$ ;  $p=0.000$ ). En conclusión, cuanto mayor sea la adicción a los videojuegos menor será la sociabilidad, generando dificultades en la asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones.

Jiménez (2022) señalaron que los resultados permitieron identificar que es fundamental que el alumno universitario este motivado para poder actuar con eficiencia ante las distintas situaciones planteadas por el docente durante el proceso de enseñanza aprendizaje, todo esto mediante una selección bien ejecutada y cuidadosa de las estrategias que le permitan desarrollar su labor con eficacia y eficiencia para el logro de los propósitos deseados y ayudar de esa manera al educando a lograr un buen rendimiento académico.

Los circuitos cerebrales que se activan en jugadores adictos son los mismos que se identifican en adictos a drogas. En coherencia, podemos definir la adicción a los videojuegos como el uso excesivo y compulsivo provoca problemas emocionales y/o sociales, y que a pesar de ello el jugador no puede regular su conducta. (Lloret, Morell, Marzo y Tirado, 2018, p 351)

“Todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor o cualquier otro soporte semejante)” (Tejeiro, 2008)

El rendimiento académico se entiende como logro y construcción de conocimientos en los estudiantes a partir de las intervenciones didácticas en una materia que son evaluadas mediante métodos cualitativos y cuantitativos (citado en Garrido, 2015, p. 134). También, para Cárdenas et al., (2020) definen el rendimiento académico como un valor atribuido al logro del estudiante en las tareas académicas que se mide mediante las calificaciones obtenidas. Pero otros autores correlacionan a dicho rendimiento académico con la autoestima como veremos más adelante.

Por consiguiente, es necesario conocer sobre los videojuegos y su rendimiento académico en los estudiantes, con la finalidad de implementar soluciones que permitan mejorar esta variable; con el objetivo fue 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.

## METODOLOGÍA

La metodología de la investigación fue de enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue básica, el nivel de investigación fue relacional; como método general de investigación fue orientado por el método científico, como método específico el descriptivo y el diseño el descriptivo correlacional. La población fue constituida por 235 estudiantes, pero solo se pudo encuestar a 111 estudiantes.

Para la recolección de datos, Hernández, Fernández y Baptista (2014) se usó la técnica de psicometría para la variable adicción a videojuegos y para variable rendimiento académico la



técnica de documentación, se aplicó de forma individual un el instrumento test de adicción a videojuegos consistente en 8 preguntas con respuestas dicotómicas y 1 cerrada (respuesta corta), asimismo, se usó una ficha de notas, para recolectar el nivel de rendimiento académico. Para la prueba de hipótesis se usó el coeficiente de Rho de Spearman.

## RESULTADOS

**Tabla 1**

*Nivel de Adicción de los estudiantes del quinto grado del Colegio Nacional de Ciencias y Artes La Victoria de Ayacucho*

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Adicción leve	33	55%
	Adicción moderada	9	15%
	Adicción severa	18	30%
	Total	60	100%

### Interpretación

En la tabla 1, se muestra que el 55% de estudiantes respondieron que tienen adicción leve a los videojuegos, mientras el 30% presenta un nivel de adicción moderado y solo un 15% un nivel de adicción severa.

**Tabla 2**

*Rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado del Colegio Nacional de Ciencias y Artes La Victoria de Ayacucho*

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	En inicio	46	76,7%
	En proceso	14	23,3%
	Total	60	100%

### Interpretación

En la tabla, se demostró que más el 76,7% que representa, dos tercios de los estudiantes que tienen adicción a los videojuegos se encuentran en el nivel de rendimiento académico en inicio, mientras que solo el 23,3% se encuentra en un nivel de proceso en el rendimiento académico.

Para el resultado del objetivo general se usó la estadística inferencial y se usó del coeficiente de correlación Rho de Spearman:

**Tabla 3**

*Correlaciones Inventario de Adicción a videojuegos y Rendimiento académico en los estudiantes del quinto grado del colegio La Victoria de Ayacucho – Huancavelica, 2022.*

Rho de Spearman	Adicción a videojuegos	Coefficiente de correlación	de 1,000	-,525**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	60	60
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	de -,525**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	60	60

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

### Interpretación

El coeficiente de correlación de Rho de Spearman establece una correlación negativa media (0,525) entre Adicción a videojuegos y Rendimiento académico. La prueba de hipótesis establece con una probabilidad de error p-valor de 0,017, la existencia de una correlación negativa media y significativa entre Adicción a videojuegos y Rendimiento académico.

La decisión final fue con el 5% nivel de significancia se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ , y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ , por lo tanto, existe relación negativa media entre Adicción a videojuegos y Rendimiento académico.

## DISCUSIÓN

Luego de los resultados obtenidos en relación de los objetivos propuestos y las hipótesis planteadas se realiza la discusión de resultados: en relación al objetivo general y los resultados obtenidos, existe una relación negativa media y significativa entre adicción a videojuegos y rendimiento académico en los estudiantes del quinto grado del colegio La Victoria de Ayacucho – Huancavelica, 2022.

Más de la mitad de los estudiantes investigados se encuentran en el nivel de adicción a videojuegos leve y moderada, y más del tercio se encuentran en el nivel de rendimiento académico En inicio. Asimismo, en los antecedentes del presente trabajo, Alanya y Gonzales (2015), llegaron a la conclusión de que más del tercio de los estudiantes a quienes investigaron, se encuentran en el nivel de adicción a videojuegos leve y moderada; además, Gozme y Uracahua (2019), afirmaron que a mayor grado de adicción por los videojuegos repercute en un bajo rendimiento académico. En ese sentido, se deduce que los resultados del presente trabajo de investigación coinciden con los resultados que se muestran en los antecedentes del mismo, ya que este trabajo a demostrado que los estudiantes adictos a los videojuegos son los que tienen resultados negativos en cuanto al rendimiento académico. Asimismo, según Huayta y Maqui (2013) “Al contrastar el rendimiento académico de los estudiantes con los resultados de la encuesta sobre los juegos online, podemos concluir que éstos influyen negativamente en su rendimiento”.

Por otro lado, entre los estudiantes investigados, se ha evidenciado a través de las encuestas, que por jugar a videojuegos han dejado de realizar actividades importantes, como el estudio, paseos familiares, inclusive han demostrado agresividad, ya que al tener deseo de jugar videojuegos

afirmaron que no lo pueden postergar, es decir, que posiblemente rechacen contundentemente cualquier impedimento para postergar el ir a jugar videojuegos. Así mismo, Jiménez (2022) señalaron que durante el proceso de enseñanza aprendizaje, todo esto mediante una selección bien ejecutada y cuidadosa de las estrategias que le permitan desarrollar su labor con eficacia y eficiencia para el logro de los propósitos deseados y ayudar de esa manera al educando a lograr un buen rendimiento académico.

En los resultados de la investigación haciendo uso de la estadística inferencial se estableció que existe relación negativa media y significativa entre adicción a videojuegos y rendimiento académico, es decir, mientras más adictos sean los estudiantes, los resultados académicos o los logros de aprendizaje serán desfavorables para los estudiantes. Por contraste, Mendoza (2018), se pudo concluir que no existe relación significativa entre el uso que los estudiantes dedican a las redes sociales y su rendimiento académico, pero se observa que la adicción leve podría convertirse en un factor que comprometa su desarrollo en la universidad, de esta manera se espera que los docentes puedan conversar con los estudiantes acerca del correcto uso de las redes sociales.

## CONCLUSIÓN

En conclusión, se estableció que existe relación negativa media y significativa entre adicción a videojuegos y rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado del Colegio Nacional de Ciencias y Artes “La Victoria de Ayacucho” – Huancavelica, 2022, lo que resalta que los alumnos, no se tan adictivos a los videojuegos y su prevalece su desempeño académico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alanya L. C. y Gonzales A. (2015). Nivel de adicción tecnológica en estudiantes del Colegio Nacional de Ciencias y Artes «La Victoria de Ayacucho», Huancavelica- 2015. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica] [http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/451/TP\\_0056.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/451/TP_0056.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Alave, S. y Pampa, S. (2019). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de La Investigación*, 3(2). <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Araujo, L. y Santisteban, L. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica De Ciencias De La Salud*, 15(1), 54-59. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755>
- Cardenas, I., Villanueva, S., Avalos, E. y Díaz, E. (2020). Rendimiento académico: universo muy complejo para el quehacer pedagógico. *Revista Muro de la Investigación*, 5(2), 53-65 <https://doi.org/10.17162/rmi.v5i2.1325>
- Chiluisa, E. y Gaibor, I. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1438-1459. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.2305](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305)
- Esparza, F., Sánchez, R., Esparza, S., Esparza, E. y Villacrés, Á. (2020). Factores de rendimiento académico en estudiantes universitarios, componentes de calidad de la educación superior. Estudio de caso Facultad de Administración de Empresas, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(33), 46-61. <https://dx.doi.org/10.22458/ie.v22i33.2893>



- Garrido I. (2015). Lucharé y lucharé y hasta que lo consiga no pararé. Una aproximación al tema del abandono escolar a través de una historia de vida". *Diálogo Andino*, 47, 133-141. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rda/n47/art14>
- Gozme Y. y Uracahua P. I. (2019). Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional San Agustín De Arequipa] <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10307/EDgofay.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jiménez, G. (2022). Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de la ciudad de Pilar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 271-280. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i4.2549](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2549)
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Huayta, F. y Maqui, E. (2013) Influencia de la Adicción a los juegos online, en el Rendimiento Académico del área de Historia, Geografía y Economía de los estudiantes del segundo Grado de Secundaria de la I.E. Manuel Muñoz Najar – Arequipa 2013 [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional San Agustín De Arequipa] <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6765/EDhuhafh.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- La Jornada. (2012). Hay aquí 16 millones de videoadictos. <https://www.jornada.com.mx/2012/11/04/politica/002n2pol>
- Lloret I., Morell R., Marzo J. C., & T. S. (2017). Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). *Atencion Primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Mendoza, J. (2018). "Uso excesivo de redes sociales de internet y rendimiento académico en estudiantes de cuarto año de la carrera de psicología UMSA". *Educación Superior*, 5(2), 57-70. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2518-82832018000200008&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2518-82832018000200008&lng=es&tlng=es).
- Rivera, E. y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Tejeiro, R. (2008). *La Psicología de los Videojuegos*. España