

Impacto del Uso de Videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Básica Superior

Impact of Video Game Use on the Academic Performance of Upper Elementary School Students

Impacto do uso de videogames no desempenho acadêmico de alunos do ensino fundamental II

Aguirre Pérez Giojan Ricardo¹
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
gaguirre@uteq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-7999-9651>



Aguirre Pérez José Rubén²
Select Ecuador
joseaguirreperez1984@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7897-642>



Ortega Acosta Juan Carlos Enrique³
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
jortega@uteq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3125-361X>



Franco Castro, Sara Alexandra⁴
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
sfranco@uteq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-7845-4721>



DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE2/1103>

Como citar:

Aguirre Pérez, G.R., Aguirre Pérez, J.R., Ortega Acosta, J.C.E., Franco Castro, S.A. (2025). Impacto del Uso de Videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Básica Superior. *Código Científico Revista de Investigación*, 6(E2), 1677-1692.

Recibido: 15/06/2025

Aceptado: 16/07/2025

Publicado: 30/09/2025

Resumen

La investigación aborda la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Superior del Cantón Quevedo, con el propósito de comprender cómo esta experiencia influye en el desarrollo escolar y en aspectos sociales vinculados a la edad de los estudiantes. Se aplicó un enfoque mixto con diseño descriptivo y exploratorio, utilizando encuestas estructuradas con preguntas cerradas dirigidas a la totalidad de una población de 58 estudiantes entre 12 y 14 años, y los datos fueron analizados mediante procedimientos cuantitativos en la hoja Electrónica Excel. Los resultados muestran que casi todos los participantes utilizan videojuegos y que la mayoría lo hace desde teléfonos celulares, destinando entre 1 y más de 4 horas al día a esta actividad. Una parte importante de los estudiantes percibe efectos negativos frecuentes en su rendimiento escolar y reconoce experiencias de aislamiento social vinculadas al tiempo de juego. En la actualidad los videojuegos forman parte del entorno recreativo cotidiano, su uso prolongado puede afectar el rendimiento académico y las dinámicas sociales, por lo que se requieren acciones orientadas a promover hábitos equilibrados y acompañamiento educativo responsable.

Palabras clave: videojuegos, rendimiento académico, Educación Básica Superior.

Abstract

The research addresses the relationship between video game use and academic performance in upper secondary school students in the Quevedo district, with the aim of understanding how this experience influences school development and social aspects related to the students' age. A mixed approach with a descriptive and exploratory design was applied, using structured surveys with closed questions directed at the entire population of 58 students between the ages of 12 and 14, and the data were analyzed using quantitative procedures in Excel. The results show that almost all participants use video games and that most do so on cell phones, spending between 1 and more than 4 hours a day on this activity. A significant proportion of students perceive frequent negative effects on their school performance and acknowledge experiences of social isolation linked to gaming time. Video games are now part of everyday recreational activities, but their prolonged use can affect academic performance and social dynamics, requiring actions aimed at promoting balanced habits and responsible educational support.

Keywords: video games, academic performance, upper secondary education.

Resumo

A pesquisa aborda a relação entre o uso de videogames e o desempenho acadêmico em alunos do Ensino Fundamental II do município de Quevedo, com o objetivo de compreender como essa experiência influencia o desenvolvimento escolar e aspectos sociais relacionados à idade dos alunos. Foi aplicada uma abordagem mista com desenho descritivo e exploratório, utilizando questionários estruturados com perguntas fechadas dirigidas a toda uma população de 58 alunos entre 12 e 14 anos, e os dados foram analisados por meio de procedimentos quantitativos na planilha eletrônica Excel. Os resultados mostram que quase todos os participantes utilizam videogames e que a maioria o faz a partir de telefones celulares, dedicando entre 1 e mais de 4 horas por dia a essa atividade. Uma parte importante dos alunos percebe efeitos negativos frequentes em seu desempenho escolar e reconhece experiências de isolamento social relacionadas ao tempo de jogo.

Palavras-chave: videogames, desempenho acadêmico, Ensino Fundamental II.

Introducción

La implementación de la gamificación en el escenario educativo presenta diversas teorías que dan una base conceptual a la relación del juego como estrategia didáctica y su efecto en el aprendizaje, como ocurre con la teoría de la motivación, la autodeterminación, el aprendizaje social y el aprendizaje situado, la retroalimentación y el aprendizaje basado en retos, no obstante, la gamificación encuentra una fundamentación propia, denominada aprendizaje basado en juegos, o gama based learning. (Valencia Quecano y Arias Mejia, 2021).

El panorama educativo contemporáneo global se encuentra en un proceso de transformación acelerada, influenciado profundamente por la omnipresencia de las tecnologías de la información y comunicación (Tic), los videojuegos han consolidado como una actividad de gran presencia entre los estudiantes de Educación Básica Superior, constituyéndose en un fenómeno cultural y educativo que atraviesa diferentes contextos sociales y tecnológicos. Hoy en día, los videojuegos no solo sirven para divertirse, sino que también como recursos educativos, capaces de fomentar habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Los videojuegos son parte de la cultura de las nuevas generaciones en donde se transmiten conocimientos, historias, experiencias influenciando de forma directa a todos quienes los practican o consumen, este es uno de los conceptos dado por (Acevedo Merlano y Chaux Lizarazo, 2016), acorde a lo expuesto por el autor se puede mencionar que los videojuegos son parte de la vida de los jóvenes y niños estos han venido evolucionando con el pasar del tiempo, no han desaparecido y no se los debe considerar de forma negativa, utilizándolos de forma adecuada y moderada se convierten en un gran aliado en el área educativa.

Lo más interesante de este medio se sitúa en el plano sociológico, antropológico y psicológico, pues es la jugabilidad, la inmersividad y la multisensorialidad lo que los hace únicos, especialmente a partir de la explosión tecnológica de los noventa, que permitió

desarrollar productos más versátiles y potentes, creciendo de manera exponencial la calidad de la fotografía, la infografía y la banda de sonido. (Jiménez Alcázar, 2022)

Ahora observamos a los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje que ofrecen ventajas potenciales en términos de desarrollo cognitivo, destrezas y habilidades educativas con respuestas inmediatas, escenarios de simulación y estrategias que impulsan la solución de problemas y la elección entre alternativas para que los estudiantes ejerciten la memoria, la concentración, la coordinación de la vista y el espacio, y la organización de estrategias, capacidades útiles en el estudio y en la vida diaria. Resumiendo, consideramos al video juego como constructo cultural, objeto de ocio y obra de arte; en otras palabras, como artefacto que caracteriza y define al homo ludens de nuestra contemporaneidad. (Jiménez Alcázar, 2022).

Este hecho refleja en sitios como el Cantón Quevedo - Ecuador, donde los estudiantes de la Educación Básica Superior acceden cada vez más a estos medios digitales, desde casa o en las unidades educativas que usan la tecnología (Tic) como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Los videojuegos se han visto involucrados en el día a día de la juventud actual, por lo que se ha visto que incluso en horas de clases los estudiantes se conectan a través de su teléfono celular para jugar videojuegos en línea, en los recreos en las instituciones se puede ver a varios estudiantes en grupos jugando en su celular o en dispositivos portátiles como PS VITA (Play Station), entre otros. En casa las tareas son realizadas antes o después de una partida de videojuego en distintos dispositivos como consolas de mesa o portátiles, incluso los jóvenes pueden pasar horas jugando, por lo que varios dejan de realizar sus deberes por quedarse jugando hasta altas horas, se podría decir que muchos pueden desvelarse aun si tienen que asistir a clases el día siguiente. (Méndez Carpio, 2023)

El consumo excesivo de videojuegos puede estar asociado con la disminución del tiempo dedicado a actividades académicas, alteraciones en los hábitos de estudio y, en algunos casos, repercusiones negativas en el desempeño estudiantil. Este fenómeno plantea un desafío particular para los docentes y autoridades educativas, quienes deben equilibrar el reconocimiento del valor pedagógico de estas herramientas con la necesidad de garantizar que los estudiantes mantengan un rendimiento académico adecuado.

Se considera importante estudiar dos casos en los que se presenta una adicción a los videojuegos. El primero de un español que fue internado por un trastorno de adicción a un videojuego llamado Fortnite, en este caso este individuo tuvo cambios comportamentales como una escasa interacción con las demás personas por estar aislado jugando en su habitación, alteraciones a nivel cognitivo y del sueño y el segundo caso de Roberto un joven guayaquileño con psicosis desarrollada durante su proceso de abstinencia al mismo videojuego del caso anterior. Roberto mostró alusiones e incluso, oía voces que le inducían a continuar jugando, esto ocasionó que él no cumpla con sus horas de sueño, también presentó problemas alimenticios y desadaptación al medio social. (Vera Santana y Naula Suarez, 2021).

En el ámbito del cantón Quevedo, la influencia de los videojuegos en la rutina diaria de los estudiantes refleja patrones similares a los que se pueden observar en diferentes partes del país y del mundo. Los estudiantes de educación básica superior, que asisten a varias instituciones educativas tanto públicas como privadas, demuestran un creciente interés en interactuar con plataformas digitales, que abarcan videojuegos de diversos tipos, que van desde los de estrategia y simulación hasta los de acción y aventura. Por ejemplo, el uso desmedido de videojuegos en el confinamiento provoca problemáticas relacionadas al aspecto social, fisiológico y conductual del individuo, con la población más vulnerable siendo de niños y jóvenes que pueden caer en efectos negativos para su desarrollo y afectando su rendimiento

académico por lo que es importante un control del tiempo al que se hace uso el videojuego (López, Pinargote, Cedeño, Zambrano, & Mendoza, 2021).

Aunque esta situación pone de manifiesto la capacidad de adaptación tecnológica de los estudiantes, también es necesario llevar a cabo un análisis crítico sobre las repercusiones que estas actividades recreativas podrían tener en su desempeño académico, considerando que la etapa de educación básica superior es fundamental para el desarrollo de habilidades académicas, sociales y personales.

A través de los videojuegos se pueden desarrollar habilidades del pensamiento como: buscar estrategias para resolver problemas, replantear las actividades para lograr el objetivo del juego, beneficia mucho a la concentración, atención, memoria, es un importante medio para la socialización y el trabajo colaborativo o en equipo, el respeto la tolerancia, estas son algunas de las ventajas que aportan los videojuegos en el área educativa, sin mencionar que se puede conseguir el dominio de destrezas o conocimientos curriculares en las diferentes área como matemática, lengua y literatura entre otras. (Garay Montenegro y Ávila Mediavilla, 2021).

La cuestión primordial que surge entre ventajas y desventajas. Por un lado, los juegos virtuales tienen la capacidad de estimular destrezas mentales y sociales que facilitan el estudio; por otro lado, su aplicación incorrecta puede generar desconcentración, dispersar la atención y disminuir el tiempo invertido en tareas escolares, afectando potencialmente el aprendizaje y el desempeño académico. Esta situación crea un área de estudio importante, donde es imprescindible entender cómo los hábitos de uso de juegos se vinculan con el éxito académico y cuáles son las circunstancias que impulsan o restringen sus efectos beneficiosos.

Hay que considerar no solo la cantidad de tiempo que los estudiantes dedican a estas actividades, sino también la calidad del contenido, el tipo de interacción que generan y las habilidades que potencian, de manera que se puedan integrar de forma equilibrada en los entornos educativos. Por lo expuesto anteriormente (Méndez y Boude, 2021), destacan que los

videojuegos orientados hacia la educación poseen ciertas reglas y por lo general cumplen con un objetivo específico que es orientar o llevar a la práctica cierto conocimiento, sin olvidar que su papel fundamental es el proporcionar diversión en el estudiante, sin una motivación no se puede alcanzar los aprendizajes propuestos por el docentes, como hemos mencionado los videojuegos aportan al desarrollar habilidades tanto cognitivas, sensoriales y motoras, y brindan una actitud positiva hacia el aprendizaje cuando se gestión con calidad y obejtividad.

La investigación considera efectos esenciales para orientar a políticas educativas, diseñar programas de orientación a estudiantes y familias, y promover hábitos saludables que optimicen la relación entre entretenimiento digital y desempeño escolar. Con el propósito analizar el impacto del uso de videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Superior, con particular énfasis en el contexto del cantón Quevedo, Ecuador, que orienta a ofrecer una comprensión integral de los patrones de interacción con videojuegos se vinculan con los logros escolares, considerando variables como la frecuencia de uso, el tipo de contenido, las habilidades cognitivas involucradas y la gestión del tiempo. Asimismo, busca proporcionar información relevante para docentes, directivos educativos y familias, facilitando la toma de decisiones fundamentadas sobre la integración de estas herramientas digitales en la vida académica y la promoción de hábitos equilibrados que potencien el proceso educativo.

En conclusión, el estudio se justifica por su contribución al conocimiento científico local y global sobre la interacción entre ocio digital y educación, y la capacidad de orientar al desarrollar estrategias pedagógicas y políticas educativas que fortalezcan el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Al centrar el análisis en el cantón Quevedo, se atiende a la necesidad de contextualizar los descubrimientos, reconociendo las particularidades del entorno educativo, la disponibilidad tecnológica y las prácticas culturales de los estudiantes, con el fin de generar recomendaciones pertinentes y aplicables al contexto específico. De esta manera, la investigación proporciona un marco conceptual y práctico que

permite comprender la influencia de los videojuegos en la educación básica superior y para contribuir al desarrollo de estrategias educativas que integren de manera equilibrada las tecnologías lúdicas y el aprendizaje formal.

Metodología

La investigación se desarrolló con un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión integral del objeto de estudio. Se aplicó un diseño no experimental de tipo descriptivo-exploratorio, adecuado para analizar la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico sin manipular variables. Se emplearon los métodos inductivo-deductivo y analítico-sintético, los cuales permitieron interpretar los datos desde una perspectiva objetiva y contextualizada.

La población estuvo conformada por 58 estudiantes de Educación Básica Superior del cantón Quevedo, con edades entre 12 y 14 años, se trabajó con la totalidad de la población, por lo que no se realizó selección muestral.

Con el uso de Técnicas e instrumentos de recolección de datos se utilizó la encuesta como técnica principal de recolección de información. El instrumento consistió en un cuestionario estructurado validado por expertos en educación y tecnología, compuesto preguntas cerradas (tipo Likert y opción múltiple) y algunas preguntas abiertas para complementar con percepciones y experiencias subjetivas. La aplicación se realizó en formato digital mediante Google Forms.

Para el Procesamiento y análisis de los datos cuantitativos obtenidos fueron tabulados y analizados utilizando la hoja electrónica de Microsoft Excel, lo que permitió generar tablas y gráficos descriptivos para identificar tendencias y niveles de frecuencia. Con las consideraciones éticas la investigación cumplió con los principios éticos de confidencialidad,

consentimiento informado y anonimato. Los estudiantes fueron informados sobre los objetivos del estudio que participaron de forma voluntaria.

Resultados

El análisis de los datos obtenidos permitió identificar patrones significativos en relación con el uso de videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Superior del cantón Quevedo.

Tabla 1.

Uso de video juegos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	56	96,55%
No	2	3,45%
Total	58	100

Elaboración: Por los autores.

En relación con el uso de los videojuegos, mostraron que 56 estudiantes (96,55%) de los estudiantes indicó que sí los usan, mientras que 2 estudiantes (3,45%) señaló que no los utiliza. Estos resultados evidencian que los videojuegos se han convertido en una actividad de entretenimiento habitual entre los estudiantes, como la principal actividad recreativa en su tiempo libre.

Tabla 2.

Dispositivo que usa con frecuencia para jugar video juegos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Computadora	6	10,34%
Celular	42	72,41%
Tablet	8	13,79%
Otros	2	3,45%
Total	58	100%

Elaboración: Por los autores.

En cuanto al tipo de dispositivo utilizado para jugar videojuegos, los resultados mostraron que 42 estudiantes (72,41%) utilizan teléfono celular, 6 estudiantes (10,34%) emplean computadora, 8 estudiantes (13,79%) usan tablet, y 2 estudiantes (3,45%) indicaron

otros dispositivos. Los datos revelan una preferencia mayoritaria por teléfonos celulares, como medio predominante para el consumo de videojuegos, atribuible a su portabilidad y accesibilidad.

Tabla 3.

Tiempo que utilizado para los video juegos diariamente.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Menor a una hora al día	5	8.62%
De una hora a cuatro horas al día	27	46.55%
Mayor a cuatro horas al día	15	25.86%
Todo el día	11	18.97%
Total	58	100%

Elaboración: Por los autores.

En relación con el tiempo diario dedicado a la utilización de videojuegos, los resultados presentaron que 5 estudiantes (8,62%) dedican menos de una hora, 27 estudiantes (46,55) utilizan los videojuegos entre una y cuatro horas al día, 15 estudiantes (25,86 %) juegan más de cuatro horas al día y 11 estudiantes (18,97 %) pasan toda la jornada jugando videojuegos.

Los resultados evidenciaron que muchos estudiantes invierten su tiempo considerable en videojuegos, especialmente quienes juegan más de cuatro horas al día. Esto posiciona a los estudiantes que consumen los videojuegos como actividad central en su tiempo libre, con las posibles implicaciones en su gestión del tiempo y desempeño académico.

Tabla 4.

Efectos del consumo de videojuegos en el desempeño escolar

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	43.10%
A veces	15	25.86%
Rara vez	15	25.86%
Nunca	3	5.17%
Total	58	100%

Elaboración: Por los autores.

En cuanto a los efectos del consumo de los videojuegos en los estudiantes, los resultados manifestaron que 25 estudiantes (43,10 %) consideran que los videojuegos afectan siempre su desempeño académico, 15 estudiantes (25,86 %) señalaron que ocurre a veces, otros

15 estudiantes (25,86 %) indicaron que ocurre rara vez y solo 3 estudiantes (5,17 %) afirmaron que nunca se ven afectados.

Los datos demostraron que la mayoría de los estudiantes percibe algún grado de influencia de los videojuegos en su rendimiento académico, destacándose el grupo que reporta afectaciones frecuentes. Solo una minoría manifiesta no experimentar estas afectaciones, lo que sugiere que el consumo de videojuegos puede incidir en la dedicación y la concentración hacia las actividades académicas, convirtiéndose en un factor relevante en el desempeño estudiantil.

Tabla 5.

Uso de videojuegos y su relación con el aislamiento de compañeros y amigos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	41.38%
A veces	10	17.24%
Rara vez	16	27.59%
Nunca	8	13.79%
Total	58	100%

Elaboración: Por los autores.

En relación con la interrogante sobre si los videojuegos han provocado aislamiento de sus compañeros y amigos, los resultados muestran que 24 estudiantes (41,38 %) indicaron que siempre se sienten aislados, 10 estudiantes (17,24 %) señalaron que ocurre a veces, 16 estudiantes (27,59 %) afirmaron que sucede rara vez, y 8 estudiantes (13,79 %) indicaron que nunca han experimentado aislamiento.

Estos datos evidenciaron que un porcentaje significativo de estudiantes determinaron que el uso de videojuegos puede afectar sus interacciones sociales, especialmente con compañeros y amigos. Aunque existe un grupo que raramente o nunca se ve afectado, además los resultados sugieren que el aislamiento social constituye un factor relevante asociado al uso de videojuegos en los estudiantes del objeto de estudio, lo cual merece atención en el análisis de su impacto en su desarrollo social y académico.

Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación revelan que el uso de videojuegos que constituye una práctica ampliamente extendida entre los estudiantes de Educación Básica Superior del cantón Quevedo, donde el 96.55% de los participantes reporta utilizarlos normalmente. Este acierto coincide con lo que exponen (Garay Montenegro & Ávila Mediavilla, 2021), quienes señalan que los niños desde edades tempranas acceden al mundo tecnológico (Tic), lo que convierte a los videojuegos en una forma sobresaliente de entretenimiento y aporte significativamente en el área educativa.

Respecto al dispositivo preferido para el uso de videojuegos, se identifica que el 72.41% de los estudiantes utiliza el teléfono celular como medio principal por la accesibilidad y portabilidad que ofrecen los dispositivos móviles en la actualidad, lo que facilita el acceso constante a plataformas de juego. (González Pérez, 2021) documenta un patrón similar al analizar el uso de videojuegos como por ejemplo Fortnite, donde la accesibilidad a través de diversos dispositivos se presenta como un factor determinante en el incremento del consumo entre estudiantes lo que ocasionan el bajo rendimiento escolar.

En cuanto al tiempo dedicado diariamente al uso de los videojuegos, el estudio revela que el 46.55% de los estudiantes invierte entre una y cuatro horas al día, mientras que el 25.86% dedica más de cuatro horas y el 18.97% permanece jugando durante toda el día. Estos datos resultan preocupantes al contrastarlos con la investigación de (Sánchez Alcaraz et al., 2020), quienes establecen que existe una correlación estadísticamente significativa entre el nivel de actividad física y el rendimiento académico, de manera que el tiempo excesivo dedicado a actividades sedentarias como los videojuegos puede desplazar otras actividades esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

El descubrimiento significativo de la presente investigación radica en la percepción estudiantil sobre el impacto de los videojuegos en su formación académica. El 43.10% de los

estudiantes reconoce que los videojuegos afectan siempre su rendimiento académico, mientras que el 25.86% señala que esto ocurre a veces. Estos resultados presentan en correspondencia con los hallazgos de (Gutiérrez Lugo et al., 2022), quienes identifican una relación directa entre el uso problemático de las tecnologías y el rendimiento académico, y observan que los estudiantes con mayores problemas derivados del uso tecnológico presentan los promedios académicos más bajos.

La diferencia en los resultados entre diferentes investigaciones sugiere que el impacto de los videojuegos en el rendimiento académico no es uniforme y puede estar mediado por variables contextuales, psicosociales y del tipo de videojuego utilizado. (Carrillo López y García Perujo, 2022) advierten sobre esta complejidad al señalar que sus estudios no identifican variables de confusión asociadas al tipo específico de videojuego o las condiciones psicosociales de los estudiantes, diferenciado según la naturaleza del videojuego y los factores personales o contextuales que podrían incidir en su impacto.

En relación con el aislamiento social, el 41.38% de los estudiantes de la presente investigación reporta sentirse siempre aislado de sus compañeros y amigos debido al uso de videojuegos. Este dato contrasta con las conclusiones de González-Pérez (2022), quien identifica que Fortnite es un videojuego altamente social donde los participantes juegan fundamentalmente con amigos o grupos de pares, sin percibir deterioro en sus relaciones interpersonales. Esta discrepancia puede explicarse por diferencias en el tipo de videojuego analizado, los patrones de uso y las características sociodemográficas de las poblaciones estudiadas.

La clave para aprovechar los beneficios educativos de los videojuegos mientras se minimizan sus efectos adversos reside en el uso moderado y supervisado. (Garay Montenegro y Ávila Mediavilla, 2021) enfatizan que el docente debe establecer límites para la utilización de videojuegos de forma moderada sin afectar la salud del estudiante, y que tanto las

instituciones educativas como las familias deben trabajar conjuntamente para lograr un uso equilibrado que permita obtener grandes avances educativos.

Esta investigación evidencia que el uso de videojuegos es una práctica generalizada entre los estudiantes de Educación Básica Superior y que una proporción significativa percibe efectos negativos en su rendimiento académico y relaciones sociales. Sin embargo, la complejidad del fenómeno requiere mayor investigación que considere variables contextuales, tipos específicos de videojuegos y condiciones psicosociales. Como recomiendan (Gutiérrez Lugo et al., 2022), resulta fundamental prestar mayor atención a las problemáticas que se generan en poblaciones de menor edad, insistir en la prevención y fomento de hábitos para un buen uso de las tecnologías, y profundizar en los motivos y circunstancias en las que se produce el uso problemático de los videojuegos.

Conclusiones

El estudio evidencia que el uso de videojuegos es una práctica predominante entre los estudiantes de Educación Básica Superior del cantón Quevedo, con un 96,55% de la población involucrada, y una preferencia marcada por dispositivos portátiles, especialmente teléfonos celulares (72,41%). La dedicación diaria a los videojuegos varía, destacando que un porcentaje significativo de estudiantes (44,83%) invierte más de cuatro horas en esta actividad, lo que refleja su centralidad en el tiempo libre y su potencial influencia sobre la organización del tiempo y la gestión académica.

Asimismo, los resultados indican que los videojuegos pueden afectar el desempeño estudiantil y las relaciones sociales. Una proporción considerable de estudiantes (43,10%) reporta un impacto constante en su rendimiento académico, mientras que 41,38% observa el aislamiento de compañeros y amigos asociado al uso de estos juegos. Estas manifestaciones sugieren que, aunque los videojuegos cumplen una función recreativa importante, su uso excesivo puede tener implicaciones negativas tanto su rendimiento académico como en la

interacción social, destacando la necesidad de crear estrategias educativas y de orientación que promuevan un uso equilibrado y responsable de estas herramientas en la población estudiada.

Referencias bibliográficas

- Acevedo Merlano, A. A., y Chaux Lizarazo, J. A. (2016). Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos. *Dialnet*(69), 17. <https://doi.org/ISSN-e 1696-7348>
- Carrillo López, P. J., y García Perujo, M. (2022). Consumo habitual de videojuegos y rendimiento académico en escolares de primaria. *Education in the Knowledge Society*, 10. <https://doi.org/10.14201/eks.27557>
- Garay Montenegro, J. I., y Ávila Mediavilla, C. M. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 2.
- García, M., Ruiz, A., Ismary OrtaIII, H. I., y Pérez, B. (2013). *Uso, consumo y costo de medicamentos antimicrobianos controlados en dos servicios del hospital universitario "General Calixto García"*. Rev haban cienc méd [online]. 2013, vol.12, n.1, pp.152-161.
- González Pérez, A. (2021). Mecanismos tecno-adictivos reflejados en hábitos, comportamientos y conductas de jóvenes video jugadores. *Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 10. <https://doi.org/0000-0003-4289-5589>
- Gutiérrez Lugo, T. L., Sotelo Castillo, M. A., y Ramos Estrada, D. Y. (2022). Uso problemático de la tecnología, motivación y rendimiento académico en escolares. *Revista ProPulsión*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.53645/revprop.v4i1.78>
- Herrera, M. M. (2004). *Farmacoeconomía: eficiencia y uso racional de los medicamentos*. Revista Brasileira de Ciencias Farmacéuticas 40(4).
- Jacome, A. (2008). *Historia de los medicamentos*. Vademecum Med-Informatica 2 Edición.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2022). *Videojuegos, gamificación y realidad virtual*:. Mar del Plata. <https://doi.org/ISBN 978-987-811-033-2>
- Méndez Carpio, C. R. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Revista Killkana Sociales*., 7(1), 13. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>
- Méndez, M., y Boude, O. (2021). Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistematica. *Revista Espacios*, 42(1), 15.
- Padrón, C., Quesada, N., Pérez, A., González, P., y Martínez, L. (2014). *Important aspects of scientific writing*. Rev Ciencias Médicas vol.18 no.2 Pinar del Río mar.-abr. 2014.
- Sánchez Alcaraz, B., Sánchez Díaz, A., Alfonso Asencio, M., Courel Ibáñez, J., y Sánchez Pay, A. (2020). Relación entre el nivel de actividad física, uso de videojuegos y rendimiento

académico en estudiantes universitarios. *Espiral Cuadernos del profesorado*, 13(26), 10.

Valencia Quecano, L. I., y Arias Mejia, C. M. (2021). *Herramientas y metodologías para gamificación educativa y organizacional*. Corporación Universitaria de Asturias. [https://doi.org/ISBN: 978-958-53017-6-4](https://doi.org/ISBN:978-958-53017-6-4)

Vera Santana, C. M., y Naula Suarez, P. D. (2021). Los videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. *Digital Publisher*, 6(6), 14. <https://doi.org/doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934>

WHOCC, . (2018). *Purpose of the ATC/DDD system Norwegian Institute of Public Health*. Who Collaborating Centre for Drug Statistics Methodology.: https://www.whocc.no/atc_ddd_methodology/purpose_of_the_atc_ddd_system/