



## USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE MANABÍ- ECUADOR

### USE OF VIDEO GAMES IN ADOLESCENTS OF SCHOOLS IN THE PROVINCE OF MANABÍ- ECUADOR

**Johana Elizabeth Santos Bravo<sup>1</sup>**

Egresada de la Escuela de Trabajo Social. Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales. Universidad Técnica de Manabí  
e-mail: [joanasantos06@gmail.com](mailto:joanasantos06@gmail.com)

**PhD. María Dolores Chávez Vera<sup>1</sup>**

Docente Titular de la Escuela de Trabajo Social. Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales. Universidad Técnica de Manabí, Ecuador  
e-mail: [mayley7173@gmail.com](mailto:mayley7173@gmail.com)

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Johana Elizabeth Santos Bravo y María Dolores Chávez Vera (2020): "Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí-Ecuador", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (mayo 2020). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/videojuegos-adolescentes.html>

<http://hdl.handle.net/20.500.11763/atlante2005videojuegos-adolescentes>

#### RESUMEN

**Objetivo:** analizar el uso de los videojuegos en los adolescentes; identificar la edad de inicio, el número de horas y dispositivo utilizado en los videojuegos en función del sexo; determinar la asociación entre el número de horas dedicadas a los videojuegos y el rendimiento académico.

**Método:** se utilizó el diseño no experimental, tipo de estudio descriptivo de corte transversal; se aplicó un cuestionario sociodemográfico de (46 ítems) y Cuestionario socio familiar (Ad- Hoc) de (26 ítems) de elaboración propia con preguntas cerradas de varias alternativas de respuesta; El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (Chamarro, et al., 2014); Cuestionario del Uso Problemático de las Nuevas Tecnologías (Labrador, Becoña y Villadangos, 2008); la muestra está formada de 711 adolescentes, 383 (53,9%) hombres y 328 (46,2%) mujeres, en edades entre 11 y 16 años (M= 13,16, DT= 1,078) de los grados octavo, noveno y décimo de Educación General Básica de las Unidades Educativas (EGB) del sector público de las comunidades urbanas y rurales de los cantones Portoviejo, Santa Ana, 24 de Mayo y Junín de la provincia Manabí.

**Resultado:** la edad de inicio en la práctica de videojuego es de 9 años tanto en hombres y mujeres a través del teléfono, el uso les ayuda a relajarse en ambos sexos, juego más usado Fire free, las horas dedicadas al videojuego 1 a 2 horas. **Conclusión:** los videojuegos son un recurso valioso para los adolescentes de forma moderada en consonancia con el desarrollo de habilidades (sociales, cognitivos y educativas).

#### Palabras clave

Uso de los Videojuegos, Edad de inicio de videojuegos, Horas semanales, Rendimiento académico.

<sup>1</sup> Egresada de la Escuela de Trabajo Social de la Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí

<sup>1</sup> Ph.D. en Trabajo Social, por la Universidad Complutense de Madrid, España, Docente de la Universidad Técnica de Manabí-Ecuador

## Abstract

**Objective:** to analyze the use of video games in adolescents; identify the age of beginning, the number of hours and device used in video games based on sex; determine the association between the number of hours spend in video games and academic performance. **Method:** It was used the non-experimental design, a type of descriptive cross-sectional study; Four types of test were applied: a sociodemographic questionnaire of (46 items) and a Socio-family Questionnaire (Ad-Hoc) of (26 items) of own elaboration with closed questions of various response alternatives; The Video Game Related Experiences Questionnaire (Chamarro, et al., 2014); Questionnaire on the Problematic Use of New Technologies (Labrador, Becoña and Villadangos, 2008); the sample is made up of 711 adolescents, 383 (53.9%) men and 328 (46.2%) women, aged between 11 and 16 years ( $M = 13.16$ ,  $DT = 1,078$ ) of eighth, ninth and tenth grade of General Basic Education Schools of the public sector of the urban and rural communities from Portoviejo, Santa Ana, 24 de Mayo and Junín cantons of the Manabí province.

**Result:** the age of beginning in the video game practice is 9 years for both men and women over the phone, the use helps them to relax in both genders, the most used game is free Fire, and 1 to 2 hours are spent in video games. **Conclusion:** videogames are a valuable resource for adolescents in a moderate way in line with the development of skills (social, cognitive and educational).

**Key words:** Video game use, video game starting age, Hours per week, Academic performance.

## 1. INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual los videojuegos son un recurso tecnológico vinculado a los momentos de esparcimiento de los adolescentes, recurso que puede ayudar a enriquecer y potencializar habilidades cognitivas, idiomas, socialización, rendimiento académico, entre otros; por otro lado, algunos investigadores exponen que pasar muchas horas en los videojuegos conduce a un bajo rendimiento académico, el uso debe estar enmarcado de forma moderada. Nuestra visión nos encamina a considerar que todos los adolescentes pueden participar en videojuegos sin que tenga efectos secundarios, siempre y cuando no se abuse de las horas dedicadas al juego, sin que ello afecte a otras actividades de ocio que deben ser parte de la cotidianidad de los adolescentes.

Según, Vallejos y Capa (2010) ocho de cada diez adolescentes practican videojuegos. Para López-Wade, Amairani y Taylor (2015) la mayoría le gusta interactuar en videojuegos y un menor porcentaje, refiere que no lo hace. En relación a las edades que interactúan con videojuegos oscilan entre los (13 a 15 años) (Fuentes y Pérez, 2015). Además, entre los (12 a 16 años) dedican más a los videojuegos que los de (10 a 11 años) (Chòliz y Marco, 2011; Ameneiros y Ricoy, 2015). Según González, Espada y Tejeiro (2017) en su estudio no se presenta diferencias en referencia a la edad y a la alta frecuencia del juego. Ricoy y Ameneiros (2016) la mayoría utilizan la consola para interactuar en videojuegos.

En relación al sexo, las mujeres presentan menor frecuencia que los hombres en la participación de videojuegos en compañía de grupos de iguales (Brenes-Peralta y Pérez-Sánchez, 2015). Otros estudios también manifiestan que los hombres juegan con mayor frecuencia y dedican más tiempo que las mujeres. Ricoy y Ameneiros (2016) los hombres juegan con mayor propensión los fines de semana. Y Marín (2016) expone que el mayor porcentaje dedican a jugar solos, seguido del juego acompañado y por último, juegan de ambas formas.

En la misma línea García-Oliva, Piqueras y Mazo (2017) las mujeres usan con mayor predominio el juego ocasional (Wii, Table y Samrtphone) frente a los hombres, quienes representan mayor frecuencia en el uso diario. Igualmente para Jiménez-Albiar, Piqueras, Mateu-Martínez, Carballo, Orgilés y Espada (2012) los hombres utilizan con mayor frecuencia los videojuegos. Del mismo modo, Vallejos y Capa (2010) informa que la mayoría de los hombres participan en videojuego seguido de las mujeres. Contrario a otros estudios,

González, Espada y Tejeiro (2017) alude que el juego habitual tiene una probabilidad de 4,6 veces mayor en las mujeres que los hombres.

Según estudios de López-Wade, Amairani y Taylor (2015) el tiempo que los adolescentes dedican a los videojuegos fluctúan entre 1 a 3 horas durante el día. Para García-Oliva, Piqueras y Mazo (2017) los hombres utilizan de forma más intensiva entre (2 a 4 horas y mayor a 4 horas) y las mujeres menos de una hora. Estudios de Ricoy y Ameneiros (2016) son los hombres quienes emplean su tiempo a los videojuegos entre (3 a 5 horas) mientras que la mayoría de las mujeres destinan menos de 1 hora. Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña (2013) dedican tres o más horas en el día. Por lo tanto, el juego diario representa un bajo porcentaje (Ameneiros y Ricoy, 2015; Castro, Martínez, Zurita, Chacón, Espejo y Cabera, 2015; López, 2011; Vallejos y Capa, 2010).

De acuerdo a los resultados de Vallejos y Capa (2010) los adolescentes destinan tiempo a participar en videojuegos entre (1 a 5 horas) a la semana, seguido de (6 a 10 horas) y en menor porcentaje (20 horas o más semanales). También los investigadores Castro, Martínez, Zurita, Chacón, Espejo y Cabera (2015) utilizan videojuegos de tres a cinco días por semana. Ricoy y Ameneiros (2016) las mujeres dedican dos horas durante la semana al videojuego, sin embargo los hombres llegan a dedicarle hasta siete horas. Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña (2013) los adolescente realizan con menor frecuencia el tiempo dedicado a videojuegos durante la semana (menor a 5 horas). Ameneiros y Ricoy (2015) el 23,4% lo practican varios días a la semana, los que casi nunca juegan 9,6%. López, (2011) la mayoría de adolescentes practican videojuegos, seguido de vez en cuando o casi nunca. Vallejos y Capa (2010) lo realizan algunas veces durante la semana. Por último, de acuerdo a Jiménez-Albiar et al. (2012) la estrategia de afrontamiento se relaciona con la conducta (preocuparse).

De acuerdo a varios estudios el participar en videojuegos lo realizan con mayor afluencia en fines de semana (Ferrer y Ruíz, 2005; Vallejos y Capa, 2010; López, 2011; Marín, 2016; Ameneiros y Ricoy, 2015). Jiménez-Albiar et al. (2012) también asocia los fines de semana el concentrarse en resolver problemas con amigos. La mayor frecuencia de uso de los videojuegos lo realizan a través de (computadora, videoconsola y teléfono) (Barrio, 2014). En resumen, los investigadores exponen en sus resultados que el videojuego lo practican desde sus hogares (Vallejos y Capa, 2010; Ameneiros y Ricoy, 2015; Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña, 2013; Ferrer y Ruíz, 2005). Además, Jiménez-Albiar et al. (2012) en el caso de las mujeres se relacionó de forma significativa con preocuparse por el problema.

Además, Labrador y Villadangos (2010) en la práctica de videojuegos relaja a los adolescentes. Para García-Oliva, Piqueras y Mazo (2017) los hombres evidencian problemas al utilizar Internet y videojuegos, parece que el problema se debe al acceso diario de los recursos tecnológicos. Además, correlaciona la variable Internet con el uso problemático de videojuegos en el sexo masculino en los juegos online, mientras el femenino dedican a los juegos online y webs eróticas.

Varios estudios exponen en sus resultados que la práctica de videojuego baja el rendimiento académico (Ameneiros y Ricoy, 2015; Fuentes y Pérez, 2015; Ricoy y Ameneiros, 2016). De acuerdo a López (2011) los adolescentes reconocen dar prioridad a los videojuegos sobre las actividades académicas y otras actividades. Lloret, Cabrera y Sanz (2013) los que juegan menos de 10 horas obtienen mejor nota media (notable y bien), frente a la nota media de los que juegan más de 10 horas que tiende hacia el (bien o aprobado).

En cuanto a Rodríguez y Sandoval (2011) el rendimiento y problemas de conducta en el consumo habitual de videojuegos no se relacionan con el rendimiento académico entre los (8 y 13 años), los que están expuestos a 10 minutos al uso habitual leve obtuvieron una media menor de memoria.

Con respecto a los autores Vallejos y Capa (2010) los adolescentes muestran dependencia a videojuegos, siete de cada diez abusa y un mayor porcentaje de los expuestos realizan un uso de videojuegos. Andrade, Carbonell y López (2018) la prevalencia de adicción a los videojuegos es mayor en los hombres que las mujeres. López (2011) el comportamiento se relaciona negativamente con la práctica habitual del uso de videojuegos. Fuentes y Pérez (2015) exponen en los resultados que los cambios generados por el uso de videojuegos están relacionados con el (bajo rendimiento académico, aislamiento, adicción y agresividad. Ricoy y Ameneiros (2016) solo un bajo porcentaje revela mal humor cuando les impiden jugar a videojuegos.

López (2011) con la edad varía las preferencias de juego, incrementándose el agrado por videojuegos violentos sobre todo en los hombres. Igualmente para Ricoy y Ameneiros (2016) son los hombres quienes usan juegos violentos y de la FIFA.

Los investigadores Castro, Martínez, Zurita, Chacón, Espejo y Cabera (2015) las mujeres muestran mayor interés por juegos (puzzle) que desarrollan inteligencia o agilidad mental. Chòliz y Marco (2011) los Sims es el videojuego más jugado. González, Espada y Tejeiro (2017) los hombres juegan casi siempre offline, seguido juegos online y ambos tipos; los hombres juegan online en mayor proporción que las mujeres. Lòpez-Wade, Amairani y Taylor (2015) la mayoría de adolescentes prefieren juegos de aventuras, y plataformas. Castro, Martínez, Zurita, Chacón, Espejo y Cabera (2015) los videojuegos que utilizan los adolescentes están relacionados con (acción, deportes disparos, puzzle, y otros juegos).

El estudio de Chahín-Pinzón y Briñez (2011) constató una correlación positiva y significativa en la actividad física con videojuegos. Fuentes y Pérez (2015) señalan que el deporte ha disminuido porque se ha destinado mayor tiempo a los videojuegos. En contraposición con el estudio de Lòpez-Wade, Amairani y Taylor (2015) prefieren el deporte y como segunda actividad utilizan el tiempo en videojuegos.

Labrador y Villadangos (2010) los videojuegos se perciben en menor medida como generadores de problemas, además la percepción de problemas negativos se asocia entre la edad y los videojuegos en la categoría siempre y frecuente. En otro estudio Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña (2013) la percepción de problemas es baja para la gran mayoría de los adolescentes quienes consideran que el uso de los videojuegos no les genera problemas, solo algunas veces.

Ameneiros y Ricoy (2015) un grupo responde que la dependencia estriba en el tiempo dedicado a los videojuegos, otro grupo que la influencia en el contenido de los videojuegos o entretenimientos digitales, otro sostiene que el uso de videojuegos no ejerce ninguna influencia en los usuarios y un bajo porcentaje sostiene que la influencia es negativa, son los hombres que consideran que los videojuegos son positivos y no influyen en el comportamiento.

La adicción se define como un proceso rápido de dejarse seducir y/o engancharse en conductas que conducen a resultados (reforzantes, preocupación, refuerzo-positivo, tolerancia, pérdida-control) (Sussman y Sussman, 2011). En relación a mayor dependencia a videojuegos se vincula a un bajo nivel las relaciones de amistad y solucionar problemas interpersonales (Alave y Pampa, 2018). Andrade, Carbonell y López (2018) los chicos y los que viven en zonas urbanas e instituciones privadas reportan mayores síntomas de uso problemático a los videojuegos, a diferencia de las chicas de las zonas rurales e instituciones públicas. Además, el jugar todos los días videojuegos provoca aislamiento social (Ameneiros, y Ricoy, 2015). Son los chicos quienes presentan mayor dependencia a videojuegos (Chòliz y Marco, 2011). Para concluir, la probabilidad de adicción a videojuegos se relaciona con (menor funcionamiento familiar mayor uso de videojuego) (Vallejos, y Capa, 2010). También, mayor frecuencia de uso de videojuegos se vincula a conflictos familiares y cambios de humor (Ricoy y Ameneiros, 2016). Lloret y Morell (2016) la impulsividad está asociada a la adicción a los videojuegos en hombres y mujeres relacionado con (días laborables) dedicado a los videojuegos.

Brenes-Peralta y Pérez-Sánchez (2015) tanto hombres y mujeres muestran una tendencia a jugar acompañados, sin embargo hacen la diferencia los hombres, son ellos quienes lo realizan con mayor propensión y se define de forma positiva hacia los factores emocionales y la empatía generando un impacto positivo sobre el contexto social en el uso de videojuegos. Además, para González, Espada y Tejeiro (2017) los hombres pueden considerarse jugadores patológicos, es tres veces más probable que los jugadores patológicos adquirir ansiedad que los jugadores no patológicos y casi dos veces obtuvieran depresión los jugadores patológicos que los no patológicos.

Ameneiros y Ricoy (2015) la mayoría de los adolescentes consideran que los videojuegos no generaron cambios en su personalidad, seguido del grupo que para ellos si influyen en su personalidad y un porcentaje mínimo también señalan que influyen y modifican su personalidad. Jiménez-Albiar et al. (2012) la falta de afrontamiento en los hombres se relaciona con videojuegos y las mujeres con preocuparse por el problema en fines de semana. Ricoy y Ameneiros (2016) la responsabilidad en el empleo de videojuegos se relaciona con las mujeres según este estudio, a partir de la autorregulación que realizan del tiempo dedicado y la elección por la que optan. Estévez, Herrero, Sarabia, y Jáuregui, (2014) la regulación emocional no presenta una relación en la conducta de abuso de videojuegos.

Brenes-Peralta y Pérez-Sánchez (2015) en el contexto social el juego se asocia de forma positiva con la dimensión conductual de la agresión. Para Estallo (1994) mayor conductas delictivas mayor adhesión a los videojuegos.

La familia debería ser quien intervenga en el uso de videojuegos en los adolescentes, sin embargo de acuerdo a Ricoy y Ameneiros (2016) de forma muy escasa interviene en la orientación de sus hijos e hijas hacia el uso de unos u otros videojuegos, por último no ejercen un control sustancial sobre el tiempo dedicado.

Lloret y Morell (2015) la impulsividad debe considerarse en los estudios para explicar la conducta problemática de videojuegos, así como en el diseño de intervenciones preventivas y terapéuticas.

Marco y Chóliz (2013) muestran un tratamiento con el modelo cognitivo-conductual dirigido a los comportamientos repetitivos tanto de Internet y videojuegos con el fin de desarrollar una intervención de casos que evidencia una reducción al juego y a Internet en la pérdida de control, malestar subjetivo y a nivel personal.

Los videojuegos pueden representar para los adolescentes un momento de entretenimiento que puede conducir a factores multicausales tanto de riesgo y de protección, estriba en el tiempo que dedican a los videojuegos.

## **2. METODOLOGIA**

### **2.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

La investigación se desarrolló a través de un Diseño no experimental, de tipo descriptivo de corte transversal mediante la elaboración y aplicación de cuestionarios para obtener información expuesta en los resultados. Se utilizó un cuestionario sociodemográfico de (46 ítems), socio-familiar (Ad Hoc) de (26 ítems) cuestionarios diseñadas con preguntas cerradas con escala de cinco categorías; también se utilizaron otros cuestionarios previo la autorización de sus autores, como: el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos, Cuestionario del Uso Problemático de las Nuevas Tecnologías, instrumentos que serán expuestos en los apartados del artículo.

### **2.2 PARTICIPANTES**

La muestra está representada por N= 711 adolescentes entre la edad de 11-16 años (M=13,16; DT=1,078), pertenecientes a Educación Básica de los niveles de 8º (35,8%) hombres, (36,3%) mujeres; 9º (26,6%) hombres, (26,5%) mujeres; y 10º (37,6%) hombres, (37,2%) mujeres; de cinco Unidades Educativas de los cantones Junín, 24 de Mayo, Santa Ana y Portoviejo, la Comunidad urbana estuvo representada por (59,3%) hombres y (60,1%) mujeres y la comunidad rural (40,7%) hombres y (39,9%) de la Provincia de Manabí, periodo académico 2019 a 2020.

### **2.3 INSTRUMENTOS**

#### **Cuestionario sociodemográfico:**

Se elaboró un cuestionario sociodemográfico de 46 ítems que contiene variables que en los otros instrumentos no aparecen tales como la edad, sexo, grados, comunidad, nacionalidad, etnia, discapacidad, religión, con quién vive, videojuegos utilizados, edad de inicio.

#### **Encuesta Socio Familiar:**

Se elaboró una encuesta (Ad Hoc) que consta de 26 ítems, contiene variables representadas a la relación al entorno familiar, normas de convivencia, reglas establecidas en el uso de videojuegos, tiempo ocio del adolescente, otras.

#### **Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)**

instrumento elaborado por (Chamarro, et al., 2014) consta de 17 ítems, evalúa el uso problemático de los videojuegos no masivos en adolescentes contiene dos factores (a) dependencia psicológica y uso para la evasión y (b) consecuencias negativas del uso de

videojuegos que abordan aspectos como la preocupación, la negación, aumento de la tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de jugar, contiene una escala tipo Likert de cuatro opciones de respuesta que van desde (a) nunca/casi nunca, (b) algunas veces, (c) bastantes veces, y (d) casi siempre, Los coeficientes alfa de Crombach para las subescalas consecuencias negativas 0.869 y dependencia y evasión de 0,861.

**Cuestionario Uso Problemático de las Nuevas Tecnologías (UPNT).** Cuestionario consta de 50 ítems elaborado por Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña, (2013). Instrumento auto administrativo, dirigido a identificar el riesgo de las conductas problemáticas en Internet, videojuegos, teléfono móvil y televisión; sin embargo solo se utilizó el apartado de la variable el uso de los videojuegos.

## 2.4 PROCEDIMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Para el desarrollo del estudio se solicitó autorización de los Rectores de las Unidades Educativas, una vez obtenido la autorización respectiva se procedió a entregar los consentimientos informados a los padres y/o tutores de los adolescentes para la cumplimentación de cuestionarios. Los datos fueron recogidos en las propias aulas de las Unidades Educativas, informando a los adolescentes el objetivo del estudio, también las normas de cumplimentación, la confidencialidad y anonimato.

La participación fue voluntaria de los adolescentes con una duración aproximada de 30 minutos por salón, fue supervisada por las investigadoras. Los estudiantes recibieron una funda de canguil por su participación y de agradecimiento.

Los datos se analizaron a través del programa estadístico IBM SSP versión 22 en español; los descriptivos básicos se presentaron mediante frecuencias y porcentajes, los resultados se obtuvieron a través de tablas de contingencias (crosstabs) y la prueba Chi-cuadrado para determinar el grado de independencia y dependencia de las variables y análisis. En otros estudios se expondrán otras variables y criterios estadísticos.

Se utilizaron los principios éticos de la Declaración de Helsinki en la investigación (World Medical Association, 2013).

## 3. RESULTADOS

**Tabla 1. Características sociodemográficas de los adolescentes**

VARIABLES	F	%	F	%
	Hombre		Mujer	
<b>Edad</b>		$\bar{X}$ 13,16		
<b>Sexo</b>	383	53,9	328	46,1
<b>Curso académico</b>				
octavo	137	35,8	119	36,3
Noveno	102	26,6	87	26,5
Decimo	144	37,6	122	37,2
<b>Repetición de curso</b>				
Si	50	13,1	21	6,4
No	333	86,8	307	93,6
<b>Edad inicio jugar videojuegos</b>				
Nunca	16	4,2	27	8,2
8 años	99	25,8	80	24,4
9 años	158	41,3	112	34,1
10 años	93	24,3	90	27,4
11 años	13	3,4	15	4,6
12 años	4	1,0	4	1,2
<b>Uso de dispositivo</b>				
Ninguno	12	3,1	25	7,6
Teléfono Celular	322	84,1	254	77,4
Computadora	26	6,8	19	5,8
Videoconsola	8	2,1	9	2,7
Tablet	15	3,9	21	6,4
<b>Videojuegos le ayuda</b>				
Relajarse	231	60,3	206	62,8
Resolver problemas	49	12,8	32	9,8

Comunicación/amigos	53	13,7	34	10,4
Concentración	47	12,3	43	13,1
Ninguno	3	0,8	13	4,0
<b>Videojuegos</b>				
Fire free	262	68,4	165	50,3
Criminal case	9	2,3	24	7,3
Resident evil	16	4,2	14	4,3
Minecraft	35	9,1	41	12,5
Good of war	10	2,6	6	1,8
Call of duty	7	1,8	7	2,1
Mortal combat	7	1,8	3	0,9
Pug	4	1,0	1	0,3
Ninguno	33	8,6	67	20,4

**Fuente: Adolescentes de las Unidades Educativas**

**Tabla 1 características demográficas y del uso problemático de los videojuegos**

En la tabla 1 se observa que la mayor parte de adolescentes son de sexo masculino (53,9%) seguido del femenino con (46,1%); el nivel académico está representado por octavo, noveno y décimo tiene un porcentaje distribuido tanto en hombres y mujeres de forma muy similar. Respecto a la repetición de curso, la gran mayoría ha pasado de curso, sin embargo un 13,1% de hombres ha repetido curso y un menor porcentaje las mujeres con el 6,4%.

Con respecto a la edad de inicio para interactuar en videojuegos en su gran mayoría tanto en hombres como mujeres inician a partir de los 9 años representado 41,3% (158) hombre y 34,1% (112) mujeres; seguido de los 10 años tanto en hombres y mujeres.

Los adolescentes el dispositivo preferido para actuar con videojuegos es el teléfono celular siendo los hombres 84,1 (322) y en las mujeres 77,4% (254) mientras que los otros dispositivos son utilizados con un bajo porcentaje; el jugar videojuegos los adolescentes de ambos sexos coincide que les ayuda a relajarse; 60,3% (231) hombre y 62,8% (206) mujeres. El juego más utilizado es Fire free con 68,4 hombres y 50,3% mujeres. Son los hombres quienes obtienen los porcentajes más altos.

**Tabla 2. Frecuencia, porcentaje y asociación de las horas y riesgo de perder relación de trabajo y oportunidad académico**

Horas que dedican a los videojuegos	Riesgo de perder relación/ trabajo/ oportunidad académico								Chi cuadrado
	Casi nunca		Alguna veces		Bastante veces		Casi siempre		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
1-2 horas	368	84,0%	65	36,7%	40	67,8%	29	78,4%	P_ valor ,000 Valor crítico 193,282
2-5 horas	41	9,4%	40	22,6%	11	18,6	4	10,8%	
5-10 horas	13	3,0%	4	2,3%	3	5,1%	4	10,8%	
Más de 10 horas	16	3,7%	68	38,4	5	8,5%	0	0,0%	

**Fuente: Adolescentes de las Unidades Educativas**

Se observa en la tabla 2 que los adolescentes dedican a los videojuegos entre 1-2 horas representado con 78,4% con la frecuencia de casi siempre; el riesgo de perder relación/ trabajo/ oportunidad académica con la variable horas que dedican a los video juegos; existe una concordancia perfecta, ambas variables están asociadas ( $\chi^2 = 193,282$ ;  $p$  exacta  $< 0,000$ ) el resultado está representado por la asociación de las variables, existe concordancia perfecta.

**Tabla 3. Frecuencia, porcentaje y asociación del tiempo de uso de video juegos en relación de alteraciones de sueño**

Horas que dedican a los videojuegos	Alteraciones de sueño								Chi cuadrado P_ valor ,000
	Casi Nunca		Algunas veces		Bastantes veces		Casi Siempre		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
1-2 horas	352	77,9	72	45,6	39	73,6	39	81,3	Valor crítico 232,565
2-5 horas	73	16,2	8	5,1	11	20,8	4	8,3	
5-10 horas	16	3,5	3	1,9	2	3,8	3	6,3	
Más de 10 horas	11	2,4	75	47,5	1	1,9	2	4,2	

**Fuente: Adolescentes de las Unidades Educativas**

Se observa en la tabla 3; las horas que dedican los adolescentes a jugar videojuegos está entre 1-2 horas que representa el 81,3% a casi siempre asociada con que sufre alteraciones de sueño; existe una concordancia perfecta y una asociación entre variables (Chi2 =232,565; p exacta < 0,000).

**Tabla 4: Frecuencia, porcentaje y asociación de tiempo y relación con el rendimiento académico**

Horas que dedican a los videojuegos	Rendimiento académico								Chi cuadrado P_ valor ,000
	Casi Nunca		Algunas veces		Bastantes veces		Casi Siempre		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
1-2 horas	329	78,1	95	79,8	34	29,3	44	80	Valor crítico 193,282
2-5 horas	68	16,2	13	10,9	9	7,8	6	10,	
5-10 horas	10	2,4	3	3,4	6	5,2	4	6,3	
Más de 10 horas	14	3,3	7	5,9	67	57,8	1	4,2	

**Fuente: Adolescentes de las Unidades Educativas**

Se observa en la tabla 4 que las horas que más utilizan los videos juegos está entre 1-2 horas representado 80% casi siempre piensa que tiene problema con el rendimiento académico, sin embargo de los que juegan más de 10 horas 57,8% tiene como frecuencia bastante veces piensa que su rendimiento académico se ha visto afectado. De acuerdo al chi cuadrado las horas que dedican a los videojuegos con la variable rendimiento académico existe una asociación, es decir concordancias perfecta entre las variables (Chi2 =193,282; p exacta < 0,000).

**Tabla 5. Frecuencia, porcentaje y asociación de horas dedicadas a los videojuegos y dejar de salir con amigos por videojuegos**

Horas que dedican a los videos juegos	Dejar de salir con amigos para pasar más tiempo jugando								chi cuadrado P_ valor ,000
	Casi nunca		Alguna veces		Bastante veces		Casi siempre		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
1-2 horas	346	78,1%	78	81,3%	33	29,2%	45	76,3%	Valor crítico 316,748
2-5 horas	77	17,4%	5	5,2%	6	5,3%	8	13,6%	
5-10 horas	7	1,6%	9	9,4%	5	4,4%	3	5,1%	
Más de 10 horas	13	2,9%	4	4,2%	-	-	-	-	

**Fuente: Adolescentes de las Unidades Educativas**

Se observa en la tabla 5 que las horas que dedica por semana los adolescentes a los videojuegos es de 1-2 horas (81,3%) representado el indicador algunas veces, deja de salir con los amigos por estar jugando.

De acuerdo a chi- cuadrado a las horas que dedican a los videos juegos y la variable dejar de salir con amigos, ambas variables están asociadas ( $\chi^2 = 316,748$ ;  $p$  exacta  $< 0,000$ ).

#### **4. DISCUSIÓN**

En el estudio se ha pretendido investigar el uso de los videojuegos en los adolescentes de las Unidades Educativas de la Provincia de Manabí- Ecuador con el propósito de conocer variables sociodemográficas, horas que dedican a los videojuegos relacionado con el riesgo de perder relación de trabajo u oportunidad académica, alteraciones de sueño, pasar más tiempo en el juego, dejar de salir con amigos.

En primer lugar, se ha la investigación se ha centrado en la edad inician los adolescentes en el juego a los 9 y 10 años, otros estudios evidencian que juegan más entre los 10 a 11 años (Chóliz y Marco, 2011). Los hombres juegan en su gran mayoría al videojuegos Fire free que las mujeres y el estudio Castro, Martínez, Zurita, Chacon, Espejo y Cabera (2015) las mujeres utilizan el videojuegos para desarrollar la inteligencia (agilidad mental); de acuerdo a Ricoy y Ameneiros (2016) los hombres les agrada más los juegos violentos.

La mayoría de los hombres y mujeres utilizan el teléfono para actuar con videojuegos sin embargo en los resultados de Ricoy y Ameneiros (2016) la mayoría de adolescentes utilizan la consola para interactuar en videojuegos.

En nuestro estudio los videojuegos relajan tanto a los hombres y mujeres, en consonancia el estudio de Labrador y Villadangos (2010) señala que los adolescentes les relajan el uso de videojuegos.

Los adolescentes dedican entre una a dos horas por semana a los videojuego para el estudio de Vallejos y Capa (2010) utilizan entre 1 a 5 horas a la semana. Las horas dedicadas a los videojuegos está asociada a lo riesgo al bajo rendimiento académico y según los autores Fuentes y Pérez (2015) el uso de videojuegos se relaciona con el bajo rendimiento académico, aislamiento, adicción y agresividad. Además, en relación a las alteraciones de sueño también presenta asociación en las horas que dedica al uso de videojuegos.

Dejan de salir con amigos por el videojuego la mayoría responde que deja de salir con amigos por el videojuego; para Fuentes y Pérez (2015) los adolescentes presentan cambios relacionados con el bajo rendimiento académico, aislamiento, adicción y agresividad).

#### **5. CONCLUSIÓN**

Las principales conclusiones obtenidas de los resultados evidencian que:

La adolescencia es una etapa donde se experimentan constantes cambios en distintos aspectos de la vida. A medida que avanza la tecnología se van desarrollando nuevas formas de entretenimiento y los adolescentes están inmersos en estos avances tecnológicos.

En este estudio el uso de los videojuegos no refleja problemas que afecte negativamente a los adolescentes. No obstante, cuando no se le da el uso moderado influyen de manera negativa en el rendimiento académico e incluso en la salud de los adolescentes.

La mayor parte de los adolescentes no han experimentado repetición de grado, el uso de videojuegos no se da en exceso. Posiblemente se debe que, las familias no poseen recursos suficientes para obtener dispositivos y acceder al Internet y a estos dispositivos electrónicos, además en el país tienen un mayor coste.

Los investigadores a escala mundial cada día se interesan más en conocer y potencializar los videojuegos como una herramienta que fortalezca el rendimiento académico, siempre que no se exceda de horas diarias.

## 6. Conflicto de intereses

El estudio fue financiado por las autoras, quienes declaran que no presentan ningún conflicto de interés en la investigación.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alave, S., y Pampa, S. (2018): "Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este". En revista Científica de Ciencias de la Salud", N. 1, 2011, p. 84-93.
- Ameneiros, A., y Ricoy, M.-C. (2015): "Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas". En revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación, N. 13, diciembre 2015, p. 113-119.
- Andrade, L., Carbonell, X., y López, V. (2018): "Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos". En revista Health and Addictions, N. 1, septiembre 2018, p. 1-10.
- Barrio, A. (2014): "Los adolescentes y el uso de los teléfonos móviles y de videojuegos". En revista Dificultades Educativas, N. 1, marzo 2014, p. 563-570.
- Brenes-Peralta, C., y Pérez-Sánchez, R. (2015): "Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas". En revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, N. 1, octubre 2015, p. 183-194.
- Bringas, C., Ovejero, A., Herrero, J., y Rodríguez (2009): "Medios electrónicos y adaptación comportamental adolescente. Relación entre ocio y rendimiento escolar". En revista Galego-Portuguesa de Psicología e Educación, N. 1,2, marzo 2009, p. 131-139.
- Castro, M., Martínez, A., Zurita, F., Chacón, R., Espejo, T., y Cabera, A. (2015): "Uso de videojuegos y su relación con las conductas sedentarias en una población escolar y universitaria". En revista Journal for Educators, Teachers and Trainers, N. 1 abril, p. 40-51.
- Chahín-Pinzón, N., y Briñez, B. (2011): "Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, internet y videojuegos". En revista *Psicología: Avances de la disciplina*, N. 1, junio 2011, p. 9-23.
- Chòliz, M., y Marco, C. (2011): "Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia". En revista Anales de Psicología, N. 2, mayo 2011, p. 418-426.
- Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I., y Jáuregui, P. (2014): "El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes". En revista *Adicciones*, N.4, enero 2014, p. 282-290.
- Estallo, J. A. (1994): "Videojuegos, personalidad y conducta": En revista *Psicothema*, N.2, 1994, p. 181-190.
- Ferrer, M., y Ruíz, J. (2005): "Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años". En revista *Icono* 14, N.7, junio 2006, p. 1-15.
- Fuentes, L. y Pérez, L. (2015): "Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)". En revista *Opción*, N. 6, noviembre 2015, p. 318-328.
- García-Oliva, C., Piqueras, J., y Mazo, J. C. (2017): "Uso problemático de Internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos". En revista *Health and Addictions*, N. 2, julio 2017, p.189-200.
- González, M., Espada, J., y Tejeiro, R. (2017): "El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes". En revista *Adicciones*, N. 3, junio 2016, p. 180-185.
- Jiménez-Albiar, M., Piqueras, J., Mateu-Martínez, O., Carballo, J., Orgilés, M., y Espada, J. (2012): "Diferencias de sexo, característica de personalidad y afrontamiento en el uso de internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia". En revista *Health and Addictions/Salud y Drogas*, N. 1, Junio 2012, p. 61-82.
- Labrador, F., y Villadangos, S. (2010): "Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción" En revista *Psicothema*, N. 2, julio 2010, p. 180-188.
- Labrador, F., Villadangos, S., Crespo, M., y Becoña, E. (2013): "Desarrollo y validación del cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT)". En revista *Anales de Psicología*, N. 3, octubre 2013, p. 836-847.

- López, F. (2011): "Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación primaria". En revista *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, N. 1, marzo 2011, p. 603-611.
- López-Wade, A., Amairani, G., y Taylor, J. (2015): "Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica". En revista *Salud en Tabasco*, N. 1, abril 2015, p. 12-16.
- Lloret, D., Cabrera, V., y Sanz, Y. (2013): "Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar". En revista *European Journal of Investigation in Health*, N. 3, 2013, p. 237-248.
- Lloret, D., y Morell, R. (2015): "Impulsividad y adicción a los videojuegos". En revista *Health and Addictions salud y drogas*, N. 1, diciembre 2015, p. 33-40.
- Lloret, D., y Morell, R. (2016): "Impulsiveness and video game addiction". En revista *Health and Addictions salud y drogas*, N. 1, p. 33-40.
- Marín, V. (2016): "¿Hay posibilidades de trabajar la inclusión a través de videojuegos?". En revista *del Salomé*, N. 2, 2016, p. 67-87.
- Marco, C., y Chóliz, M. (2013): "Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos". En revista *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, N. 1, marzo 2013, p. 125-141.
- Ricoy, C., y Ameneiros, A. (2016): "Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos". En revista *Complutense de Educación*, N. 3, abril 2015, p. 1291-1308.
- Rodríguez, H., y Sandoval, M. (2011): "Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta". En revista *Suma Psicológica*, N. 2, diciembre 2011, p. 99-110.
- Sussman, S. y Sussman, A. N. (2011): "Considering the definition of Addiction". *International Journal of Environmental Research and Public Health*, N.8, October 2011, p. 4025-4038.
- Vallejos, M., y Capa, W. (2010): "Video juegos: Adicción y factores predictores". En revista *UNIFE*, N. 1, diciembre 2010, p. 103-110.
- World Medical Association (2013): World Medical Association Declaration of Helsinki Ethical Principles for Medical Research Involving Human Subjects. Disponible en: <https://www.wma.net/wp-content/uploads/2016/11/DoH-Oct2013-JAMA.pdf>. Consultado en 10/01/2020 a 10:15