

# EL TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ADOLESCENTES

Dr. Fernando Gómez-Gonzalvo, Dr. José Devís-Devís  
y Dr. Pere Molina-Alventosa  
<https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>

## INTRODUCCIÓN



**Videojuegos,** el uso entre los jóvenes ha generado una gran preocupación por sus posibles efectos negativos para su salud, socialización y rendimiento académico.



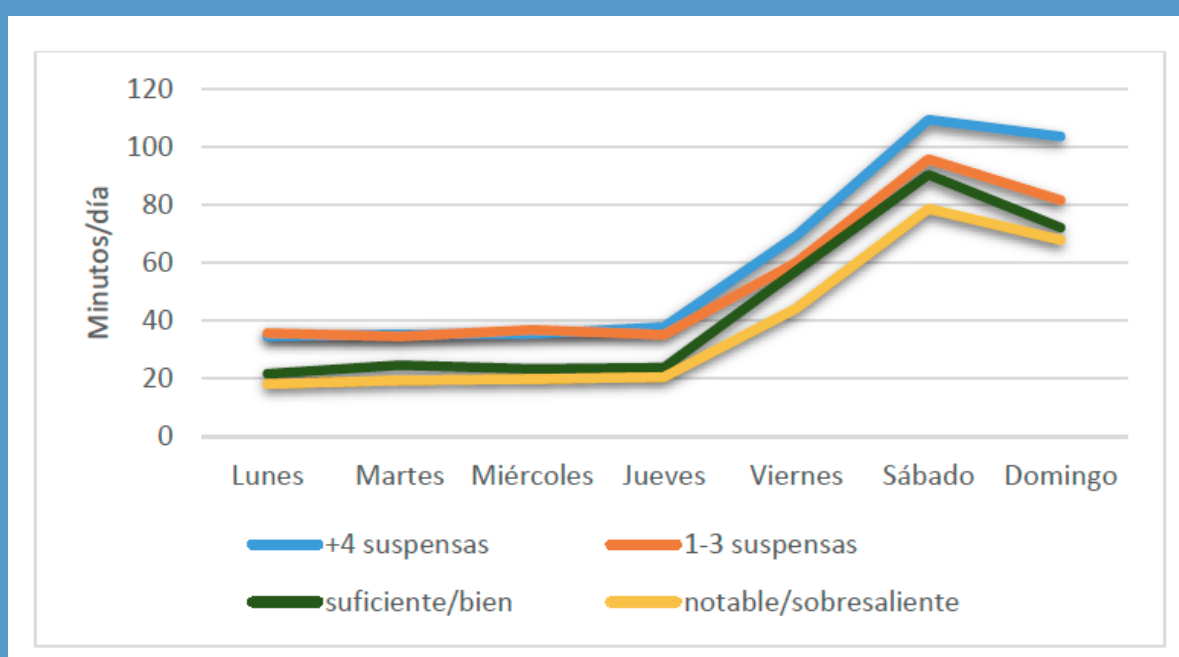
**Rendimiento académico,** existen estudios que apuntan a que los videojuegos son negativos, mientras que en otras investigaciones se encuentran efectos positivos.



**Adolescentes,** la gran cantidad de tiempo que dedican a los videojuegos se ha convertido en una preocupación entre educadores, madres, padres y administraciones.

## METODOLOGÍA

Encuesta  
Educación Secundaria Obligatoria (ESO) de la Comunidad Valenciana  
1.502 cuestionarios



Tiempo medio de uso de videojuegos de los adolescentes, según las categorías de rendimiento académico y día de la semana

## CONCLUSIONES



Los adolescentes escolares de Educación Secundaria de la Comunidad Valenciana dedican una media de 47,23 minutos al día a jugar a videojuegos. Menor tiempo entre semana y un aumento considerable el fin de semana.



Los adolescentes que dedican más tiempo a los videojuegos entre semana, en comparación al fin de semana, suspenden más asignaturas y los que dedican más tiempo los fines de semana sacan mejores notas escolares.



También se observa una relación inversa entre el rendimiento académico y el tiempo dedicado a videojuegos, es decir, que a mayor tiempo de uso menor es el rendimiento académico.

# Comunicar

[www.revistacomunicar.com](http://www.revistacomunicar.com)