

■ Los videojuegos se han constituido como la primera alternativa de ocio digital. De hecho, lideran el mercado internacional del entretenimiento en línea, llegando a recaudar más de 104 millones de euros en 2020, el gasto más elevado de la historia de esta industria. Entre su público potencial se encuentran los adolescentes, menores para los que el uso de estos juegos electrónicos es no solo una práctica habitual, sino su principal fuente de adicción, como se indica en la última encuesta sobre el uso de drogas del Ministerio de Sanidad. Pero, ¿cómo afectan los videojuegos al rendimiento académico de estos niños?

Los jóvenes que juegan más tiempo a videojuegos de lunes a viernes suspenden más asignaturas. Esta es una de las principales conclusiones que se extrae del estudio realizado por investigadores de la Universidad CEU Cardinal Herrera (CEU UCH) y la Universitat de València (UV), que han

Los videojuegos afectan al rendimiento académico y empeoran los resultados

► Los adolescentes valencianos dedican un promedio de 42 minutos diarios a esta práctica, lo que influye en un aumento de suspensos

centrado su análisis en la relación existente entre los hábitos de uso de los videojuegos y los resultados académicos de los adolescentes valencianos.

Como se detalla en el monográfico, estos menores juegan a videojuegos una media de 47 minutos diarios, una cifra que casi se duplica durante los fines de semana, llegando a alcanzar un promedio de 74 minutos. Un dato especialmente alarmante, pues según recoge el escrito, «45 minutos de

El alumnado que solo destina 24 minutos al día entre semana a los dispositivos obtiene las notas más altas

uso medio semanal de los videojuegos es el tiempo máximo para que los estudiantes no suspendan todas las asignaturas y obtengan, al menos, un suficiente».

De este modo, el estudio establece que el alumnado que invierte 24 minutos al día entre semana en esta práctica obtiene puntuaciones notables o sobresalientes, mientras que aquel que juega a videojuegos un promedio de 40 minutos de lunes a viernes registra entre uno y tres suspensos en sus calificaciones. Quienes suman más de cuatro suspensos en su expediente académico dedican una hora diaria al uso de videojuegos semanalmente.

Además, en el informe también se observa que un 3,2 % de

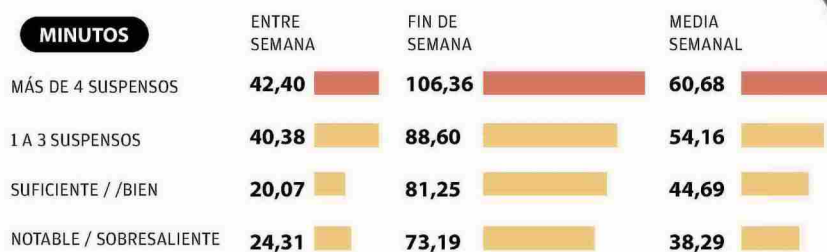
los adolescentes no juega a videojuegos, mientras que un 74,2 % de los encuestados juega ocasionalmente frente al 17,7 % que lo hace de forma moderada. «Elimina la pligrama digital ahora» forma frecuente y el 1,4 % de forma intensiva.

En este sentido, se indica que los no jugadores se reparten en porcentajes importantes entre los que suspenden más de cuatro asignaturas (34,8 %) y los que obtienen calificaciones notables y sobresalientes (26,1%). «En cambio», refleja el monográfico, «hay mayor porcentaje de jugadores ocasionales (42,3 %) con calificaciones altas (notable y sobresaliente) que jugadores ocasionales (16,1 %) con calificaciones muy bajas (suspender más de cuatro asignaturas)». Estos porcentajes se invierten con los jugadores intensivos, ya que el porcentaje más alto (38,1 %) se encuentra entre los que suspenden más de cuatro asignaturas y el porcentaje más bajo (14,3 %) entre los que alcanzan mejores resultados.

PERFILES DEL JUGADOR DE VIDEOJUEGOS SEGÚN RENDIMIENTO ACADÉMICO



TIEMPO MEDIO DE USO DE VIDEOJUEGOS SEGÚN DÍA DE LA SEMANA



Videojuegos y resultados académicos entre adolescentes