

ESTUDIO EN LA COMUNITAT VALENCIANA

# Los videojuegos empeoran los resultados a nivel académico

► Los adolescentes dedican 42 minutos al día, lo que influye en el aumento de suspensos

► El alumnado que solo destina 24 minutos entre semana logra las notas más altas

A. PUCHADES  
mediterraneo@epmediterraneo.com  
VALÈNCIA

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 entre semana suspenden más asignaturas. Esta es una de las principales conclusiones que se extrae del estudio realizado por investigadores de la Universidad CEU Cardenal Herrera en Castelló y la Universitat de València, que han centrado su análisis en la relación entre los hábitos de uso de los videojuegos y los resultados académicos de los adolescentes valencianos.

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 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 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% juega ocasionalmente frente al 17,7% que lo hace de forma moderada, el 3,6% de 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 buenas calificaciones (26,1%).