

INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

INFLUENCE OF VIDEOGAMES IN HIGHER EDUCATION STUDENTS

José Bryan Sosa Galindo, Johanna Ruiz Rodríguez, José Alberto Covarrubias Flores

Facultad de Informática Mazatlán, Universidad Autónoma de Sinaloa, México
E-mail: jbsg97@gmail.com, johannaruizarodriguez@hotmail.com, jozeefc77@gmail.com

(Enviado Mayo 02, 2018; Aceptado Junio 21, 2018)

Resumen

Este documento presenta resultados de una investigación sobre el efecto del uso de videojuegos en la educación de estudiantes de nivel superior. El objetivo es determinar si esta tecnología influye en sus estudios, lo cual se hace a través de una investigación de campo con enfoque cuantitativo; de nivel descriptivo – explicativo. Se diseñó una encuesta para la recopilación de datos, que se aplicó a universitarios de instituciones del municipio de Mazatlán, México. Entre los resultados más relevantes se encontró que, en su mayoría, los sujetos de estudio no perciben tener adicción a los videojuegos, pero afirman jugar hasta más de 21 horas por semana. Podría concluirse que efectivamente no se presenta adicción a los videojuegos o que éstos no impactan negativamente en sus estudios.

Palabras clave: *Videojuegos, Estudiantes, Educación Superior.*

Abstract

This document presents results from an investigation into the effect of the use of video games in the education of higher-level students. The objective is to determine whether this technology influences their studies, which is done through field research with a quantitative approach; level descriptive – explanatory. A survey was designed for data collection, which was applied to university institutions in the municipality of Mazatlán, Mexico. Among the most relevant results it was found that, for the most part, the subjects of study did not perceive to be addicted to video games, but they claim to play up to more than 21 hours per week. It could be concluded that there is no addiction to video games or that they do not negatively impact their studies.

Keywords: *Videogames, Students, Higher Education.*

1 INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, los medios electrónicos interactivos se han convertido en una de las principales herramientas de entretenimiento para los estudiantes universitarios. En años más recientes, Internet ha cambiado por completo la aplicación de estos instrumentos pasando de ser individuales y estáticos a tener un uso colectivo interactivo. El extendido uso de videojuegos es un fenómeno que permea no sólo en infantes y adolescentes, es común en adultos, principalmente jóvenes. Quizá debido al costo considerable de los aparatos para esta actividad, familias con cierto nivel adquisitivo son las que se permiten comprar las consolas para realizar esta actividad, aunque también se puede jugar en una computadora o hasta en un teléfono celular, por lo que casi cualquier persona es susceptible de esta práctica. En la investigación de Zaldívar y colaboradores [1], se encontró que de una muestra de 152 estudiantes universitarios, 122 de ellos poseían un teléfono inteligente. Porcentaje que debe ser mayor actualmente debido a la disminución de los precios en la tecnología y a la mayor variedad de modelos.

Los estudiantes desde educación básica hasta la universidad, representan las primeras generaciones en crecer con la tecnología digital. Existen estudios sobre el uso de estas herramientas desde el nivel educativo básico, por ejemplo, una evaluación del uso del *software* educativo de matemáticas para apoyar el aprendizaje de los estudiantes de primer año de primaria en la ciudad de Mazatlán, México [2]. Han pasado toda su vida rodeados y usando computadoras, videojuegos, reproductores de música digital, cámaras de video, teléfonos celulares y todos los demás juguetes y herramientas de la era electrónica. El graduado universitario promedio de hoy pasó al menos cinco mil horas de su vida leyendo, pero más de diez mil horas jugando videojuegos (sin mencionar veinte mil horas viendo televisión). Los juegos de computadora, el correo electrónico, Internet, los teléfonos celulares y la mensajería instantánea son parte integral de sus vidas [3].

En México no hay estudios sobre el tema que aquí se trata, pero se han encontrado algunos datos referentes al uso de juegos de video e investigaciones en otros países, por

ejemplo, un estudio realizado en 2017 por *The Competitive Intelligence Unit* (CIU) [4], afirma que en México el número de *videojugadores* alcanzó 68.7 millones de personas entre las diferentes plataformas y dispositivos de juego. Esta cifra representa un aumento de 15.1%, en el comparativo con los 59.1 millones de jugadores registrados en 2016. La misma fuente señala que en su segmentación por edad, destaca el crecimiento que han mostrado los usuarios mayores de 50 años, al duplicarse en el plazo de un año, para alcanzar los 5.3 millones (34.1% del total).

Respecto al acceso a esta forma de entretenimiento, CIU [4], indica que el teléfono móvil es el medio que registra mayor dinamismo y preferencia dentro de todos los segmentos de población. De esta manera, 68% (46.5 millones) tienen sesiones de juego en su *Smartphone*, cifra que representa un crecimiento de 19.2% con respecto al año anterior. En segundo lugar, se ubican las consolas fijas, con 33% (22.8 millones) de preferencia entre los jugadores, 13.7% más que un año antes. Estos jugadores tienen un perfil muy diferente que los de teléfonos inteligentes, puesto que son intensivos en gasto y frecuencia de juego, al destinar una media de \$727 pesos en cada juego y utilizar 3.4 veces al mes su consola, con una duración promedio por sesión de una hora con 50 minutos (véase la Figura 1).

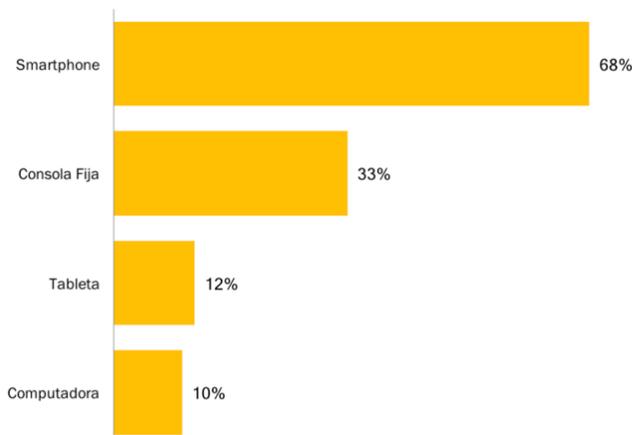


Figura 1 Preferencia de videojugadores por dispositivo.
Fuente: *The Competitive Intelligence Unit* [4].

En la Figura 1 se muestra una distribución de preferencia de videojugadores por tipo de dispositivo, siendo el *Smartphone* el que presenta la mayor frecuencia con el 68%, seguido por las consolas con el 33%, el uso de tableta se ubica en tercer lugar con 12% y la computadora, en cuarto lugar, con 10%.

Con respecto a otros países, en Estados Unidos, datos recientes del Instituto de Investigación de Educación Superior de la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA) brindan información útil sobre el uso de videojuegos en los campus universitarios. Los datos muestran que la mayoría de los estudiantes de nivel superior han jugado videojuegos, muchos los juegan regularmente y un pequeño porcentaje los usa como medio principal de entretenimiento y ocio. En una

encuesta a estudiantes de primer año (en 2009), alrededor del 1% de los encuestados admitió haber jugado más de 20 horas de videojuegos por semana. Más del 35% de los sujetos afirmaron que juegan al menos una hora por semana [5].

Otro dato relevante, producto de otra investigación norteamericana, es que existe una enorme disparidad de género en la cantidad de tiempo dedicado a los videojuegos. Mientras que menos de 1 de cada 50 mujeres encuestadas jugaron más de 10 horas de videojuegos por semana, 1 de cada 10 hombres admitió haber hecho esto. También, son 10 veces más hombres que mujeres los que admiten jugar más de 20 horas por semana. El uso de videojuegos tiende a disminuir significativamente durante el primer año de la universidad. Más del 7% de estudiantes informan que no jugaron ningún videojuego después del primer año [6].

La tendencia hacia el aumento de los videojuegos y otros medios digitales interactivos no parece estar desapareciendo; los futuros estudiantes universitarios son aún más propensos a estar estrechamente vinculados a esta tecnología que los estudiantes de hoy. La generación actual se muestra extremadamente cómoda con las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) y el entretenimiento electrónico. Un estudio demostró que el joven estadounidense promedio gasta un tercio de cada día con algún tipo de medio electrónico [7].

Este artículo tiene por objetivo principal determinar la correlación existente entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes universitarios, tomando como sujetos de estudio alumnos de educación superior de México. Se analizaron datos personales, académicos y de uso de videojuegos en consolas, computadoras y teléfonos inteligentes de estudiantes de licenciatura, relacionando la influencia de esta actividad lúdica con su desempeño en la escuela. La investigación es de nivel descriptivo-correlacional con enfoque cuantitativo, la técnica empleada para la recopilación de datos es la encuesta por aplicación directa y en línea.

El trabajo está organizado en cinco secciones, en la Sección II se presentan, a modo de análisis de literatura, una serie de trabajos previos relacionados con esta investigación. En la Sección III se detalla la metodología seguida para la realización del estudio. La Sección IV muestra el análisis de los resultados obtenidos. Finalmente, se pueden encontrar las conclusiones y líneas futuras en la Sección V.

2 TRABAJOS RELACIONADOS

En los últimos años el uso de videojuegos es una actividad común en el tiempo de ocio del estudiante de cualquier nivel educativo, independientemente de su edad o sexo. Hay distintos artículos donde se aborda esta temática y su efecto en el rendimiento académico en niños, sin embargo, no hay muchas publicaciones donde se relacione los videojuegos con la educación superior.

En la búsqueda de información sobre el tema, se utilizaron bases de datos científicas como Google académico y las contenidas en el sitio Web del Conicryt del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México, por ejemplo, *Scielo*, *Redalyc*, *Scopus*, etc. Se encontró un gran número de publicaciones relacionadas, pero la mayoría se descartó debido a su poca aportación a este estudio; no se consideraron publicaciones por abarcar otros niveles educativos, como educación básica y media superior; también se omiten análisis sistemáticos de

literatura y otras irrelevantes para este trabajo, tomándose en cuenta únicamente 10 artículos de investigaciones sobre el tema en específico. Se indagó por palabras clave como *videojuegos*, *rendimiento académico* y *aprendizaje*.

En la Tabla 1 se muestran los artículos analizados, las cuales se ordenaron por año y lugar de publicación, autores y título; así como la principal contribución a este campo de estudio.

Tabla 1 Artículos Analizados y principales contribuciones en el campo de estudio.

Año	Lugar	Autores	Título	Principal contribución
2009	Granada, España	Llorca, M. A. [8]	<i>Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: Influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar.</i>	Las actitudes ante los videojuegos y la forma de utilización repercuten significativamente en variables cognitivas, en concreto en la inteligencia espacial. Se ha demostrado un alto poder predictivo de la autoeficacia sobre el rendimiento académico que merecería ser tenido muy en cuenta como parte del proceso de aprendizaje, sirviéndose de los videojuegos como un vehículo pedagógico.
2010	España	Llorca, M. A., Bueno, G. M., Villar Fernández, C., Díez, M. A. [9]	<i>Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico.</i>	Llorca y otros realizaron una investigación los resultados informan que la media de edad de los participantes alcanzó un valor de 13.96 años con una desviación típica de 1.69. Más de la mitad de los participantes tienen preferencias muy concretas acerca de los videojuegos y la mayor parte reconocían ser jugadores habituales. El ANOVA (análisis de varianza) realizado con la frecuencia de uso de videojuegos y la calificación media de todas las asignaturas, fue estadísticamente significativo, $F(4.266) = 9.52$; $p = 0.0001$. Los análisis a posteriori (F de Scheffé) indican diferencias en función del tiempo empleado en este tipo de ocio. Por ello, el uso excesivo de los videojuegos afecta al rendimiento académico, y deben ser los padres y educadores los encargados de controlar sus posibles efectos, promoviendo en los menores el necesario autocontrol. Así pues, la llave al control de los videojuegos es la moderación, para que los efectos negativos de los mismos puedan ser reducidos al mínimo.
2011	Alicante	Becerra, F. [10]	<i>Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico, diferencias de género y edad en tercer ciclo de educación primaria.</i>	Existe una correlación significativa negativa de muy baja intensidad entre el grado de atracción por los videojuegos y el rendimiento académico, no produciéndose en todas las áreas. Finalmente, también han aparecido diferencias significativas, aunque bajas, entre el tipo de juego al que se juega y el comportamiento en la escuela.
2014	España	Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz, R., Ortega, R., López, M. R., Batalla, C., Torán, P. [11]	<i>El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles.</i>	Valida el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos. El cuestionario consta de 17 ítems, desarrollados a partir del CERI de Beranuy y colaboradores y valora el uso problemático de los videojuegos no masivos.

2008	Nottingham, Reino Unido	Griffiths, M. D., Fargues, M. B. [12]	<i>Adicción a los Videojuegos: Una Breve Revisión Psicológica.</i>	En este artículo se hace una revisión exhaustiva de la literatura sobre el uso excesivo de los videojuegos con la finalidad de brindar una definición más operativa de dicha adicción, observar la influencia de Internet en los videojuegos (ahora juegos <i>online</i>), comentar los efectos médicos del uso excesivo, ofrecer algunas orientaciones prácticas sobre la adicción y observar la red de apoyo y tratamiento que se ofrece hoy en día sobre este tema.
2012	Murcia, España	Reuelta, F. I., Guerra, J. [13]	<i>¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador.</i>	Este artículo trata sobre si las personas que juegan videojuegos tienen aprendizaje y se evalúan distintas formas como el género de videojuegos que juegan, el sexo y los distintos aprendizajes que esto podrían obtener, con la conclusión de que las personas aprenden, pero depende mucho del enfoque del video jugador.
2011	País Vasco, España	Imaz, J. I. [14]	<i>Pantallas y Educación: Adolescentes y Videojuegos en el País Vasco.</i>	Investigación sobre una encuesta realizada en adolescentes de distintas edades sobre el uso que le dan a los videojuegos en su vida diaria y el tiempo que estos invierten en estos.
2015	Granada, España.	Espejo, T., Chacón, R., Castro, M., Martínez, A., Zurita, F., Pinel, C. [15]	<i>Análisis descriptivo del uso problemático y hábitos de consumo de los videojuegos con relación al género en estudiantes universitarios.</i>	Muestra mediante una investigación en estudiantes universitarios como los videojuegos afectan sus vidas y estas están divididas en su sexo y quienes dedican más horas a jugarlos donde los hombres son los que más tendencia tienen hacerlo.

3 METODOLOGÍA

De acuerdo con la naturaleza de la investigación, reúne por su profundidad las características de un estudio descriptivo y explicativo; con un enfoque cuantitativo. Por su diseño es de campo, con el fin de explicar los efectos que tienen los videojuegos en los estudiantes de educación superior.

Se trabajó con la técnica de encuesta para recopilar datos de universitarios que utilizan videojuegos. El instrumento se diseñó con nueve ítems a través de Internet con la herramienta *Google Forms*, con lo cual se contemplan sujetos de estudio de diversas universidades del sur del estado de Sinaloa. Se considera como la población para la investigación a los estudiantes universitarios de la Universidad Autónoma de Sinaloa – UAS–, (México); con base en lo anterior, la muestra contiene alumnos de las diversas escuelas y facultades que ofertan programas de licenciatura en la Unidad Regional Sur de la UAS sur de Sinaloa.

De acuerdo a la investigación *Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior*, la cual fue cualitativa, se analizaron a los estudiantes de la Universidad Autónoma de Sinaloa sobre el uso de videojuegos en los jóvenes universitarios con el objetivo de determinar si hay influencia en sus estudios. Se

recopilaron los datos a través de una encuesta de nueve preguntas, cuyas respuestas ayudaron a la creación de diversas gráficas que facilitan el análisis.

4 RESULTADOS

En esta sección se muestran y analizan los resultados obtenidos a través del instrumento de recopilación de datos. Los nueve ítems contenidos en la encuesta se analizan uno a uno, en el orden en que aparecen en el diseño.

Se aplicó el instrumento a 73 estudiantes de nivel superior adscritos a dos instituciones del estado de Sinaloa, en México, 72 de la UAS y uno de la Universidad Politécnica de Sinaloa. Del total, 14 pertenecen al sexo femenino y el resto, 69, al masculino. Siendo la distribución porcentual de 19.18% mujeres y 80.82% hombres. El rango de edad de los sujetos encuestados varía de los 18 a los 34 años, variando, en su mayoría, de acuerdo con el grado académico que cursan.

La frecuencia por grado cursado de los encuestados puede visualizarse en la Tabla 2.

Como se observa en la Tabla 2, los sujetos encuestados que cursan el primer grado de la universidad

son 19, el 26.03%; en segundo grado se encuentran 24, el 32.88%; de tercer grado son 26 sujetos, para el 35.62%; finalmente, de último grado universitario únicamente respondieron el instrumento 4 alumnos, el 5.48%.

Tabla 2 Cantidad de alumnos por grado. Fuente: Propia.

Grado cursado	Frecuencia
Primero	19 (26.03%)
Segundo	24 (32.88%)
Tercero	26 (35.62%)
Cuarto	4 (5.48%)

Del total de estudiantes encuestados, 70 cursan carreras del área de las ciencias de la computación, únicamente 3 alumnos cursan otras licenciaturas: ingeniería civil, ingeniería en energía y sociología; coincidentemente los tres discentes son del género masculino. Los tres estudiantes representan el 4.11% del total, mientras que los 70 suman el 95.89%.

Casi todos los sujetos afirman jugar en su casa, con excepción de tres que dicen hacerlo en casa de amigos. 42 utilizan los videojuegos en computadora; 19 lo hacen en consola (*Xbox*, *PS*, *Nintendo*, etc.); 12 en *Smartphone*. Respecto a la forma de jugar, 50 de los encuestados afirman comúnmente juegan en línea, mientras que los 23 restantes no lo hacen.

Respeto a la cantidad de horas que dedican a los videojuegos, el 42.9% confirmó jugar de 1 a 5 horas a la semana, sienten la mayor parte de los encuestados; el 20% de 6 a 10 horas; el 17.1% de 11 a 15 horas; el 4.3% de 16 a 20 horas; finalmente el 15.7% aseguró jugar más de 21 horas a la semana.

Se categorizaron los videojuegos en los principales géneros conocidos y se cuestionó a los encuestados sobre el uso que hacen de los diferentes géneros; algunos acostumbran utilizar más de uno, por lo que la suma de los resultados sobrepasa el 100%. Véase la Tabla 3.

Tabla 3 Géneros de videojuegos utilizados. Fuente: Propia.

Género	Frecuencia
FPS	32 (47.7%)
Acción/Aventura	49 (70%)
Deportivos	20 (28.6%)
Carreras de autos	20 (28.6%)
Simuladores	16 (22.9%)
Lucha	12 (17.1%)
Plataformas	17 (24.3%)
Survival Horror	17 (24.3%)
RPG's	35 (50%)
Mobas	19 (27.1%)
Otros	5 (7%)

De acuerdo con la Tabla 2, la mayoría de los jugadores opta por juegos de *Acción/Aventura*, siendo éstos el 70% de los encuestados; en segundo lugar está el género de *RPG's* (*Role Playing Games*) con un 50%; los *FPS* (*First Person Shooter*) se posiciona en tercer lugar con un uso

por 47.7% de los sujetos; los géneros de *Carreras de autos* y *Deportivos* quedaron igualados, con un 28.6%, los estudiantes; *Mobas* (*Multiplayer Online Battle Arena*) resultó en una preferencia del 27.1% de los encuestados; *Survival Horror* y *Plataformas* lo prefieren el 24.3%; uno de los menos preferidos fue el género de *Lucha*, el tuvo un 17.1%; finalmente, únicamente cinco de los encuestados afirmaron jugar otros géneros, los cuales son: *MMORPG* (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), *Estrategia*, *Indies*, *Battlegrounds* y *Party Games* (*Nintendo*).

Cuando se les cuestionó si acostumbran jugar en el aula, la mayoría de los sujetos afirmó no hacerlo durante clases, siendo éstos 51 de los encuestados; mientras que los 21 restantes aseguraron jugar durante las clases. Entre los que afirmaron jugar en el aula, el 77.8% apaga su dispositivo cuando el profesor entra para impartir la clase, el 13.3% juega por ratos cuando el docente se encuentra distraído, el 6.7% juega mientras que el maestro imparte la clase, el 2.2% restante afirma salirse del salón para continuar jugando.

A la cuestión referente a si considera que los videojuegos afectan su aprendizaje, los resultados se resumen en la Figura 2.

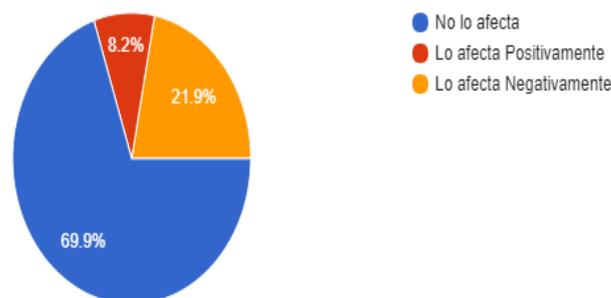


Figura 2 Afectación de los videojuegos en el aprendizaje. Fuente: Propia.

De acuerdo a la Figura 2, como resultado el 69.9% de los encuestados respondieron que no los afecta, el 21.9% reconoce que lo afecta negativamente y finalmente el 8.2% cree que lo influye de una manera positiva.

La pregunta final *¿Te consideras un adicto a los videojuegos y por qué?* como se puede ver es una pregunta abierta, por lo cual las respuestas obtenidas son variadas, aunque el 75% afirmó no tener adicción a los videojuegos; refiriendo que no se consideran dependientes de esta tecnología debido a que únicamente juegan de 1 a 5 horas por semana. Por otro lado, el 25% reconoció tener algún nivel de adicción a los videojuegos; aduciendo que lo hacen para *matar el tiempo*. Mientras que otros aseguran no poder *vivir sin ellos*, ya que piensan en ello todo el día, incluso en la escuela, dejando sus obligaciones a un lado (tareas, proyectos, trabajos, además de faltar a clases).

5 CONCLUSIONES

Con la información obtenida se llegó a la conclusión de que los videojuegos pueden ser beneficiosos para los jugadores casuales o que juegan ocasionalmente, ya que incrementa su concentración, su habilidad para detectar diversos objetos en movimiento, su toma de decisiones, entre otros. Pero, por otra parte, los jugadores frecuentes o *hardcores* podrían manifestar serios problemas en su rendimiento académico, ya que estos pueden llegar a jugar por 21 horas o más a la semana, afectando seriamente su estado mental y físico. Este problema afectó más a los jugadores *online*, ya que al estar más presente el concepto de competitividad, los jugadores no miden el tiempo de juego con tal de mejorar sus habilidades, resultando en la falta de sueño, falta de concentración, desorden alimenticio, pérdida de la noción del tiempo y problemas de socialización.

6 REFERENCIAS

- [1] Zaldívar, A., Tripp, C., Aguilar, J. A., Tovar, J. E., Anguiano, C. E. (2015). Using Mobile Technologies to Support Learning in Computer Science Students. *IEEE Latin America Transactions*, 3(1): 377-382. doi: <https://doi.org/10.1109/TLA.2015.7040672>
- [2] Zaldívar, A., Alvarado, R. I., Rubio, D. E. (2017). Evaluation of Using Mathematics Educational Software for the Learning of First-Year Primary School Students. *Education Sciences*, 7(4), 1-12. doi:10.3390/educsci7040079
- [3] Prensky, M. (2001). Digital Natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5): 1-6. Recuperado de: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- [4] The Competitive Intelligence Unit (CIU). (2017). Usos y Actitudes de los Videojugadores en 2017. Recuperado de: <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2018/1/22/usos-y-actitudes-de-los-videojugadores-en-2017>
- [5] Craton, J. (2011). The Effect of Videogames on Student Achievement. Recuperado de: <http://www.acsd.org/article/the-effect-of-videogames-on-student-achievement/>
- [6] UCLA Higher Education Research Institute. (2009). Your First College Year: National Aggregat.
- [7] Escobar-Chaves, S. L., Anderson, C. A. (2008). Media and Risky Behaviors. *The Future of Children*, 18(1): 147-180.
- [8] Llorca, M. A. (2009). Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar. Tesis Doctoral. Universidad de Granada, España.
- [9] Llorca Díez, M. A., Bueno, G. M., Villar Fernández, C., Díez, M.A. (2010). Frecuencia en el Uso de Videojuegos y Rendimiento Académico. Ponencia Presentada en el II Congreso Internacional Comunicación 3.0. Salamanca, España. pp.1-10.
- [10] Becerra, F. (2011). Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico, diferencias de género y edad en tercer ciclo de educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología*, 2(1): 347-356.
- [11] Chamorro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz, R., Ortega, R., López, M. R., Batalla, C., Torán, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones: Revista de sociodrogalcohol*, 26(4): 303-311.
- [12] Griffiths, M. D., Fargues, M. B. (2008). Adicción a los videojuegos una breve revisión psicológica. *Revista de psicoterapia*, 19(73): 33-50.
- [13] Revuelta, F. I., Guerra, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta- aprendizaje del videojugador. *Revista de Educación a Distancia*. Universidad de Murcia. 2012(3). Recuperado de: <http://revistas.um.es/red/article/view/233161>
- [14] Imaz, J. I. (2011). Pantallas y Educación: Adolescentes y Videojuegos en el País Vasco. *Teoría de la Educación*. Universidad de Salamanca. 23(1): 181-200. Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/view/8583/8815>
- [15] Espejo, T., Chacón, R., Castro, M. Martínez, A., Zurita, F., Pínel, C. (2015). Análisis descriptivo del uso problemático y hábitos de consumo de los videojuegos con relación al género en estudiantes universitarios. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(3): 84-93. doi: <https://doi.org/10.17398/1695-288X.14.3.85>