

Influencia del Uso Problemático de Videojuegos y el Acceso Tecnológico en el Rendimiento Académico

M. Ángeles García Gil, J. Inmaculada Sánchez Casado, Joaquim Armando Ferreira,
Fernando Fajardo Bullón*

CONTEXTUALIZACIÓN, OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

En un contexto en el que la tecnología es omnipresente en la vida de los estudiantes, este estudio analiza cómo el acceso a recursos tecnológicos (móvil, ordenador, internet) y el uso problemático de videojuegos (UPV) afectan al rendimiento académico (RA) de adolescentes en Extremadura. Con una muestra de 1.448 estudiantes, se identificaron cinco perfiles de usuarios.

IMPLICACIONES EDUCATIVAS

Las políticas educativas deben atender a la segunda brecha digital (OCDE, 2023), enfocada en la formación adecuada y educación de competencias digitales de los menores. No se trata solo de una cuestión de acceso a los recursos digitales sino de que el usuario tenga capacidad al menos de controlar su tiempo diario de conexión (evitar más de 5 horas diarias) y manejar los contenidos de los dispositivos utilizados durante el día.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Los resultados muestran que un uso excesivo de Internet (más de 5 horas diarias) tiene un impacto negativo en el RA. Además, la falta de acceso a dispositivos también influye negativamente. El estudio concluye que tanto la brecha digital como el UPV deben considerarse factores clave para entender el éxito académico en la adolescencia