

Efectos de los juegos móviles en los estudiantes de Primaria en el Distrito de Moquegua

Effects of mobile games on primary school students in the Moquegua District

Victoria Yané Flores Vilca

victoria.flores@unjbg.edu.pe

<https://orcid.org/0009-0002-2791-4366>

Universidad Nacional Jorge Basadre

Grohman, Moquegua - Perú

Eliseo Eterio Coaila Centeno

ecoaila606@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3441-2797>

Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú

Recibido: 16 de noviembre 2024 / Arbitrado: 10 de febrero 2025 / Aceptado: 25 de marzo 2025 / Publicado: 10 de mayo 2025

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue identificar y analizar los efectos de la adicción a los juegos móviles en la conducta escolar de los niños de educación primaria en la Institución Educativa en la ciudad de Moquegua. Se utilizó metodología cualitativa con un instrumento cuestionario y una guía de observación. La muestra fue de 68 estudiantes de educación primaria ejecutando sobre el análisis de la dimensión de saliencia, tolerancia y problemas escolares donde se va creando figuras egocéntricas y niveles de estrés personal y trabajo en equipos a nivel escolar. En conclusión principal en todas las dimensiones de saliencia, tolerancia y problemas escolares se acepta efectos de los juegos móviles sobre que no solo interfiere con el rendimiento académico en los estudiantes nivel primario de la institución educativa Amparo Baluarte 43022, sino que también afecta su bienestar emocional y sus relaciones sociales.

Palabras clave: Juegos móviles; Efectos; Primaria; Conductas escolar; Relaciones sociales

ABSTRACT

The objective of this research was to identify and analyze the effects of mobile game addiction on the school behavior of primary school children at the Educational Institution in the city of Moquegua. Qualitative methodology was used with a questionnaire instrument and an observation guide. The sample was 68 primary school students performing on the analysis of the dimension of salience, tolerance and school problems where egocentric figures and levels of personal stress and teamwork at the school level are created. In main conclusion in all dimensions of salience, tolerance and school problems it is accepted the effects of mobile games on that not only interferes with the academic performance in primary level students of the educational institution Amparo Baluarte 43022, but also affects their emotional well-being and their social relationships.

Keywords: Mobile games; Effects; Elementary; School behaviors; Social Relationships

INTRODUCCIÓN

La adicción a los juegos móviles constituye un fenómeno en ascenso a nivel mundial, afectando a individuos de todas las edades, aunque de manera particular a niños y adolescentes. Los dispositivos móviles, que ofrecen una amplia variedad de juegos y aplicaciones, pueden generar un uso excesivo y problemático. En el ámbito educativo, la adicción a los juegos móviles puede tener consecuencias negativas significativas, impactando negativamente en el rendimiento académico, el comportamiento social y el bienestar emocional de los estudiantes. Considerando el posible impacto perjudicial de esta adicción, resulta fundamental analizar sus efectos específicos en los niños de educación primaria, con el fin de desarrollar estrategias efectivas para prevenir y mitigar sus consecuencias.

La investigación realizada por Aguirre en 2022 tiene como objetivo examinar la relación entre las variables de adicción a los juegos móviles en estudiantes de un centro escolar y la variable de agresividad en la región Lima Metropolitana. La muestra estuvo compuesta por 831 estudiantes de secundaria, y se empleó un diseño correlacional no experimental de corte transversal. Para la recolección de datos, se utilizaron la escala de adicción a videojuegos de Sánchez (2021), que se basa en la adaptación de Salas-Blas et al. (2017), y la adaptación del cuestionario de Agresividad de Calvet et al. (2012), que también había sido validada por Sotelo et al. (2012). Los resultados del estudio mostraron una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, con una correlación baja y positiva. Además, se encontraron correlaciones válidas entre la adicción y las dimensiones de agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira. En consecuencia, se concluyó que un mayor nivel de adicción a los videojuegos se asocia con un mayor nivel de agresividad.

Según el investigador Calla (2020), se determinó la correlación entre las dimensiones de la adicción a los videojuegos o juegos móviles y el rendimiento académico en el contexto temporal de la pandemia de COVID-19 en estudiantes de sexto grado del nivel primario de una institución educativa pública en Juliaca, Perú. La investigación

implementó una metodología experimental, transversal y relacional, con una muestra de 100 estudiantes, utilizando como instrumento de recolección de datos la Escala HAMM-1ST de Videojuegos, y las evaluaciones académicas registradas en 2021. Los resultados obtenidos evidencian que no existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, con un nivel de correlación de $R_{rho} = 96,1\%$. Además, no se encontró una correlación estadísticamente significativa entre las dimensiones de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, lo que sugiere que no hay una relación directa entre estas variables en la población estudiada.

El presente estudio tiene como objetivo principal identificar y analizar los efectos de la adicción a los juegos móviles en la conducta escolar de los estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa Amparo Baluarte 43022, ubicada en el distrito y provincia de Moquegua, durante el año 2023. Con el fin de alcanzar este objetivo, se ha empleado una metodología cuantitativa, basada en el uso de cuestionarios estructurados para la recolección de datos, aplicados a una muestra representativa de estudiantes. Dichos cuestionarios han sido diseñados con el propósito de evaluar diversas dimensiones de la adicción a los juegos móviles y su impacto en el rendimiento académico, el comportamiento social y el bienestar emocional de los estudiantes.

Según Griffiths (2000) los videojuegos funcionan gracias a un software específico que se ejecuta en una máquina equipada con dispositivos de entrada y salida, es decir, el hardware. Este software procesa las acciones de los jugadores y las representa visualmente en la pantalla, permitiendo una experiencia interactiva y envolvente. La combinación de gráficos avanzados, mecánicas de juego innovadoras y narrativas complejas ha llevado a una evolución significativa en la industria de los videojuegos, convirtiéndolos en una forma de arte que combina creatividad y tecnología de manera única y distinta. La integración de estos elementos ha posicionado a los videojuegos como una expresión artística y cultural relevante en la sociedad contemporánea.

Además de su función principal como entretenimiento, los videojuegos han demostrado tener un amplio rango de aplicaciones en diversos campos, como lo señalan varios estudios recientes. En el ámbito educativo, los videojuegos se utilizan como una herramienta efectiva para enseñar habilidades específicas, fomentar el pensamiento crítico y mejorar la coordinación mano-ojo, según lo menciona Ávila (2022). Por otro lado, en el campo de la salud, los videojuegos se emplean en terapias de rehabilitación física y mental, proporcionando una forma interactiva y motivadora de tratamiento. Asimismo, en la formación profesional, los simuladores de videojuegos desempeñan un papel fundamental en la capacitación de pilotos, cirujanos y otros profesionales en un entorno controlado y seguro, como lo destaca Reynalte (2021). Esta multifuncionalidad, resaltada por González (2014), pone de relieve la versatilidad y el impacto positivo que los videojuegos pueden tener más allá de su función recreativa, demostrando su potencial como herramienta para el desarrollo y la mejora en diversas áreas.

Los elementos diagnósticos esenciales de las adicciones son la dependencia psicológica y los efectos perjudiciales (Griffits 2000). La dependencia psicológica se caracteriza por un deseo intenso, ansia o pulsión irresistible (craving), concentración extrema de la atención, y cambios en el estado de ánimo (una creciente sensación de tensión antes de iniciar la conducta; placer, alivio o incluso euforia durante la actividad; y agitación o irritabilidad si no se puede realizar la conducta). Además, incluye la incapacidad de control y una sensación de impotencia. Para que los efectos sean considerados perjudiciales, deben ser graves y afectar a nivel personal como a nivel corporativo o social.

En tal sentido, el objetivo de la investigación fue identificar y analizar los efectos de la adicción a los juegos móviles en la conducta escolar de los niños de educación primaria en la Institución Educativa en la ciudad de Moquegua.

Entre diversos aspectos, se justifica por la discusión sobre los elementos diagnósticos fundamentales de las adicciones comprenden la dependencia psicológica y los efectos nocivos. La dependencia psicológica se distingue por un deseo intenso, una ansiedad o una pulsión irresistible, así como una concentración extrema de la atención y cambios significativos en el estado de ánimo. Estos cambios incluyen una creciente sensación de tensión previa al inicio de la conducta, un sentimiento de placer, alivio o incluso euforia durante la actividad, y agitación o irritabilidad cuando no se puede realizar la conducta. Además, la dependencia psicológica se caracteriza por la incapacidad de controlar el comportamiento y una sensación de impotencia. Por otro lado, para que los efectos sean considerados perjudiciales, deben ser de gravedad significativa y tener un impacto negativo tanto a nivel personal como a nivel corporativo o social.

MÉTODO

En cuanto a la investigación, se ha adoptado un enfoque metodológico cualitativo con un nivel exploratorio, caracterizado por la ausencia de intervención directa sobre la muestra, lo que da lugar a un diseño no experimental. Esto significa que no se han realizado manipulaciones o intervenciones directas sobre la muestra objeto de estudio, lo que permite obtener una visión más natural y espontánea de la realidad que se busca investigar. La recopilación de datos se realizó en un solo momento, mientras que el diseño secuencial se desarrolló en etapas, iniciando con un diagnóstico cuantitativo en la primera etapa y seguido de una fundamentación teórica cualitativa en la segunda etapa. Esto permitió recopilar información cuantitativa inicialmente y luego profundizar en la comprensión de los fenómenos estudiados a través de un análisis cualitativo. De acuerdo con las indagaciones previas, la muestra objeto de estudio está compuesta por 68 niños que presentan síntomas de adicción a los juegos móviles y que cursan educación primaria en la institución educativa Amparo Baluarte 43022, ubicada en el distrito y provincia de Moquegua.

Esta muestra es representativa de la población que se busca estudiar, ya que se trata de niños que están expuestos a los juegos móviles y que pueden estar en riesgo de desarrollar problemas de adicción. Para la evaluación de la adicción a los juegos, se empleó el cuestionario Game Addiction Scale Short Versión (GAS-SF), desarrollado por Lemmens et al. (2009) y adaptado para una población latina por Muiños y Simkin (2023). Esta escala evalúa siete dimensiones clave: Saliencia, Tolerancia, Modificación del estado de ánimo, Abstinencia, Recaída, Conflicto y Problemas. Cada una de estas dimensiones es importante para entender la adicción a los juegos móviles, ya que permiten evaluar el grado de involucramiento y dependencia que tienen los niños con respecto a los juegos. Dado que el cuestionario había sido previamente validado para esta población, no fue necesario someterlo a procesos de validación adicionales, lo que garantizó la confiabilidad y la precisión de los resultados obtenidos. La validación previa del cuestionario es fundamental para asegurar que los resultados sean fiables y puedan ser generalizados a la población

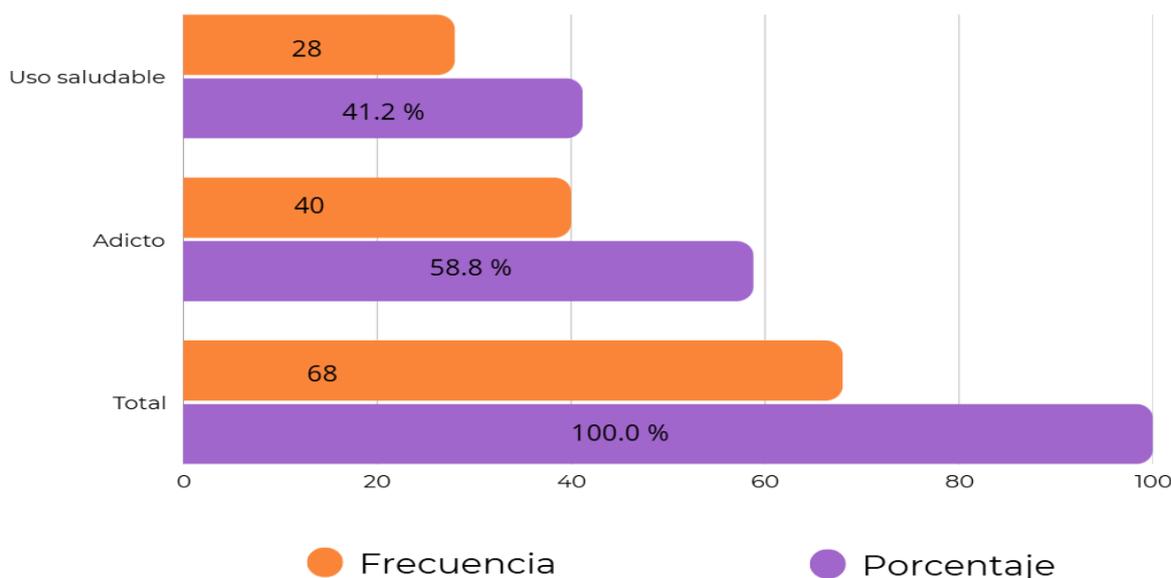
estudiada. Al utilizar un cuestionario ya validado, se redujo el riesgo de errores y sesgos en la medición, lo que permitió obtener resultados más precisos y confiables. En general, el enfoque metodológico utilizado en esta investigación se centró en la recopilación y análisis de datos de manera sistemática y objetiva, lo que permitió obtener una visión detallada y precisa de la adicción a los juegos móviles en la muestra estudiada.

RESULTADOS

La muestra representa un objeto de estudio para la investigación donde la importante de la edades de participación en la investigación fue ejecutada con un porcentaje alto 29.4% de la edad 11 años, 20.6% de la edad de 10 años y 17.6% de la edad 7 años con la participación de 61.8% Masculino y 38.2% Femenino.

Sobr la Dimensión Saliencia de la adicción a los Juegos móviles

Figura 1. Resultados de la dimensión Saliencia escolar en la I.E Amparo Baluarte 43022



Interpretación

En la siguiente figura nos manifiesta sobre una comparativa de los estudiantes de categoría de uso saludable y de uso adictivo después del análisis a la ejecución del instrumento donde se proporciona una demostración visual sobre que los estudiantes de nivel primario sobre la denominación de sus pensamientos, emociones y/o comportamientos donde más se inclinan a un juegos móviles como tarea importante en el día, tomándose en segunda línea de importancia sobre los estudios, relaciones sociales y ocupaciones recreativas. Esta comparativa nos permite entender mejor cómo los estudiantes de educación primaria se relacionan con los juegos móviles y cómo esto puede afectar su desarrollo integral. Entonces, a la investigación a favorecido un porcentaje mayor del 58.8% en la dimensión de saliencia en la adición de los juegos móviles donde contribuyen a esta afición de narrativas interesante, sistemas de recompensas buscando capturar la imaginación del jugador y del juego para así trabajar la saliencia con el desequilibrio y falta de disciplina en los aspectos del tiempo del juego.

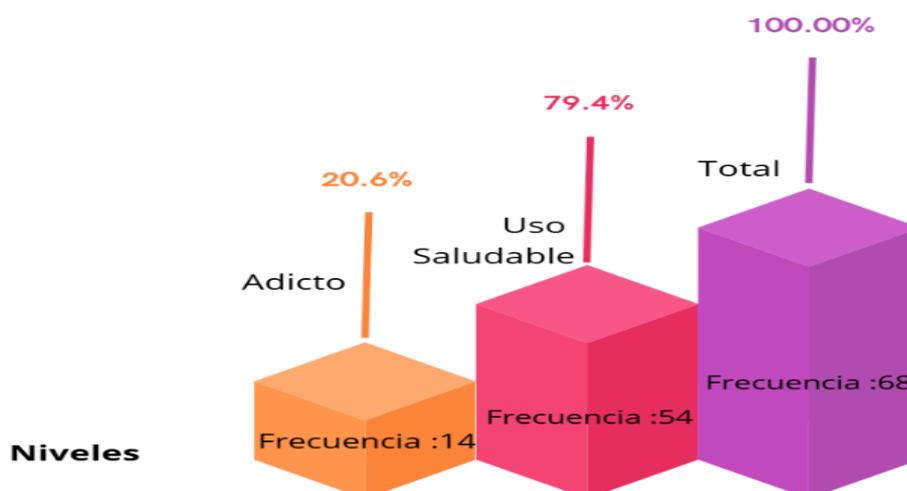
Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes de educación primaria se dejan llevar por la emoción y la diversión que les proporcionan los juegos móviles, lo que puede llevar a un desequilibrio en su vida cotidiana. Sin embargo, tanto con esta nueva generación que está rodeada de nuevos productos de juegos, existe un 41.2% de los niños de educación primaria que usa los juegos

móviles de manera saludable donde no se permiten abusar del tiempo, de la disciplina, de las responsabilidad y sobre todo crear una dependencia social en la vida cotidiana. Esto es un indicador positivo, ya que muestra que hay un grupo de estudiantes que son capaces de encontrar un equilibrio entre el uso de los juegos móviles y otras actividades importantes para su crecimiento y desarrollo. Concluyendo que existe un grupo mínimo que encuentra un equilibrio de tiempo dedicado a los juegos móviles con otras actividades de importancia en su crecimiento con las relaciones sociales y los espacios recreativos que fomentaran sus habilidades en el futuro. Es importante destacar que este equilibrio es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les permite crecer de manera saludable y mantener una buena relación con la tecnología.

La investigación también destaca la importancia de la conciencia y la regulación en el uso de los juegos móviles, para evitar que se conviertan en una adicción que pueda interferir con la vida cotidiana y el desarrollo de los estudiantes. La comparativa entre los estudiantes de categoría de uso saludable y de uso adictivo nos permite entender mejor la relación entre los juegos móviles y el desarrollo integral de los estudiantes, y destacar la importancia de encontrar un equilibrio saludable en el uso de la tecnología.

Sobre la Dimensión Tolerancia de la adicción a los Juegos móviles

Figura 2. Resultados de la dimensión tolerancia escolar en la I.E Amparo Baluarte 43022



La dimensión de la tolerancia es un aspecto crucial que debe ser considerado en el contexto de los juegos móviles, especialmente cuando se trata de estudiantes de primaria. Es fundamental evaluar en qué medida la tolerancia se relaciona con el uso de estos juegos y si existen variables que puedan influir en el aumento de la interacción con ellos, con el fin de preservar el nivel de satisfacción, el entrenamiento y la complacencia según la categoría del estudiante, ya sea adictivo o de uso saludable.

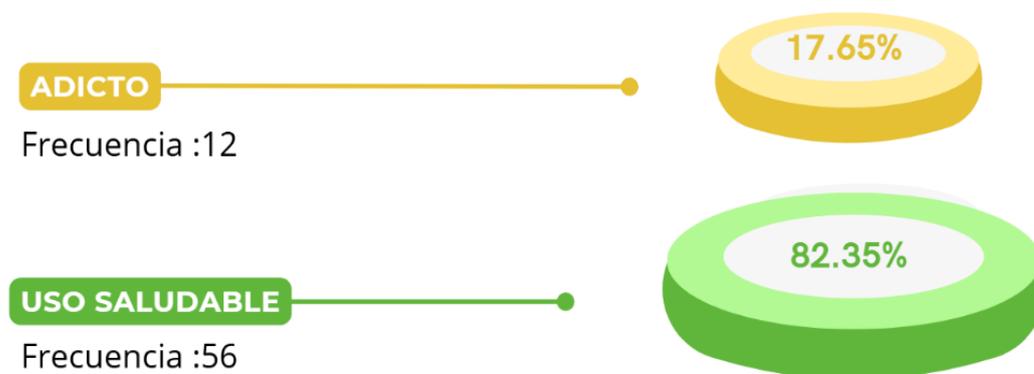
Los resultados de este estudio revelan que el 79,4% de los niños presentan un nivel de uso saludable, alcanzando un nivel de diversión óptimo y registrando un patrón de satisfacción continuo, lo que sugiere que es posible mantener una relación controlada y equilibrada con los juegos móviles. Por otro lado, el 20,6% de los niños muestra signos de

tolerancia y resiliencia en su interacción con los juegos móviles, lo que puede llevar a un aumento progresivo y continuo en la presencia y el ambiente de satisfacción, sin tener en cuenta el tiempo de dedicación.

Es importante destacar que existe un porcentaje menor de niños que presenta un problema de tolerancia significativa, lo que requiere una supervisión y monitoreo constante para implementar estrategias de prevención y evitar posibles escenarios adversos asociados con la adicción a los juegos móviles. En este sentido, es fundamental adoptar un enfoque proactivo para abordar este tema y garantizar que los niños desarrollen hábitos saludables y equilibrados en relación con el uso de los juegos móviles.

Sobre la Dimensión Problemas Escolares de la adicción a los Juegos móviles

Figura 3. Resultados de la dimensión Problemas Escolares en la I.E Amparo Baluarte 43022

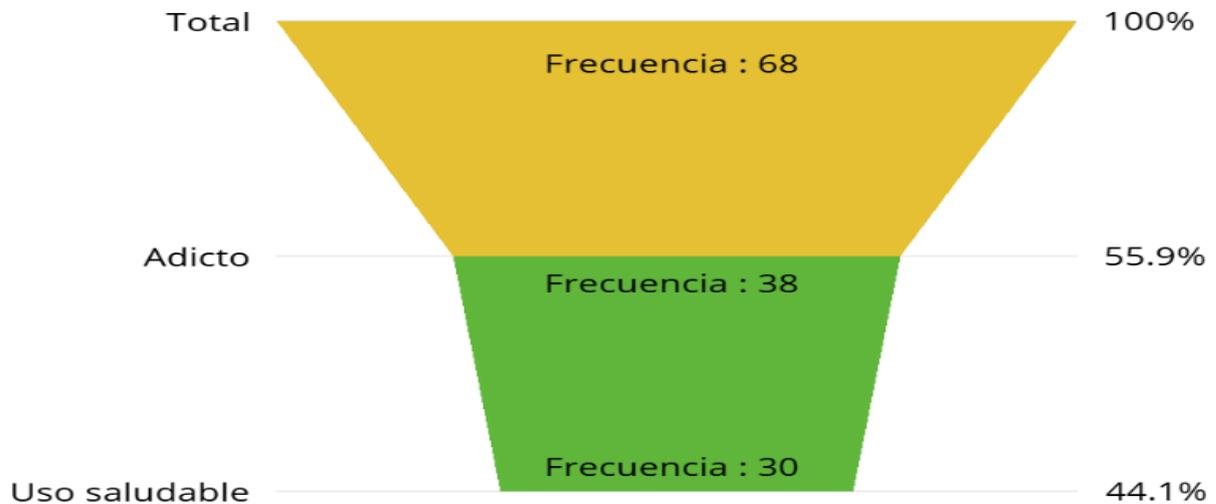


En la siguiente imagen se analiza la interacción de los niños de educación primaria con los juegos móviles y su exposición en términos de problemas escolares. Los resultados sugieren que los controles, creencias y culturas de la región de Moquegua juegan un papel significativo en la promoción de un uso saludable de los juegos móviles. Sin embargo, se ha detectado una posible relación entre el uso excesivo de los juegos móviles y la disminución del rendimiento académico, la falta de concentración, los problemas de memoria y aprendizaje, las dificultades para cumplir proyectos y tareas, los problemas en las relaciones con compañeros y profesores, el aumento del estrés y la ansiedad, y la falta de interés en actividades extracurriculares.

Es importante destacar que un 17,6% de los estudiantes de primaria presentan resultados inquietantes, lo cual podría ser un signo de alarma para abordar en futuras investigaciones. Estos hallazgos sugieren la necesidad de explorar las causas subyacentes del bajo rendimiento de algunos estudiantes y desarrollar intervenciones planificadas para minimizar el impacto negativo de los juegos móviles en la educación y el aprendizaje. Es fundamental abordar este tema para promover un entorno educativo saludable y evitar que los juegos móviles interfieran con el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

Adicción a los juegos móviles en los niños de educación primaria

Figura 5. Resultados sobre la adicción a los juegos móviles en el primario en la I.E Amparo Baluarte 43022



La imagen presenta un aumento preocupante en la proporción de estudiantes con tendencias adictivas hacia los juegos móviles, con un 55.9%, en contraste con el 44.1% que muestra un uso saludable. Esta disparidad sugiere que ciertos grupos de estudiantes están experimentando un impacto significativo debido al uso relevante de juegos móviles, lo que conlleva efectos adversos como la adicción. Estos efectos se subclasifican en físicos, emocionales, sociales y educacionales. Es fundamental considerar estas variables para futuras investigaciones relacionadas con la salud y el bienestar, la depresión, la ansiedad, el estrés, los problemas de comunicación y el aislamiento social, ya que todas estas variables correlacionan con una disminución en el rendimiento académico, falta de concentración, dificultades en el trabajo colaborativo y proyectos, así como dificultades para desarrollar habilidades críticas y de resolución de problemas.

Por otro lado, el 44.1% de uso saludable de los juegos móviles indica que los estudiantes son capaces de equilibrar adecuadamente su tiempo de juego con otras actividades importantes, como los estudios, las relaciones sociales y los hobbies, sin

mostrar signos significativos de dependencia o problemas asociados con el uso de juegos móviles. Esto sugiere una gestión efectiva y controlada del tiempo dedicado a la tecnología, lo que puede ser un aspecto positivo a considerar en el contexto de la salud y el bienestar de los estudiantes.

DISCUSIÓN

En un panorama general de la investigación se discute de la siguiente tabla:

Tabla 1. Resultados dimensionales de la Adicción de los juegos móviles

Dimensión	Uso Saludable	Adicto
Saliencia	El 41.2% de los estudiantes logran equilibrar su tiempo de juego sin que afecte negativamente su vida diaria.	El 58.8% de los estudiantes tienen los juegos móviles como una parte dominante de sus pensamientos y comportamientos.
Tolerancia	El 79.4% de los estudiantes no necesita aumentar constantemente su tiempo de juego para obtener la misma satisfacción.	El 20.6% de los estudiantes necesita jugar cada vez más para alcanzar el mismo nivel de satisfacción.
Problemas Escolares	El 82.4% de los estudiantes maneja mejor su tiempo de estudio y juego sin problemas escolares.	El 17.6% de los estudiantes enfrenta dificultades académicas debido a su uso excesivo de juegos móviles.
Promedio	67% de estudiantes con uso saludable	32% de estudiantes con uso adictivo

Los resultados presentados en la tabla demuestran de manera inequívoca el impacto notable que la adicción a los juegos móviles tiene en el comportamiento escolar de los estudiantes de Educación Primaria que asisten a la institución educativa ubicada en la región de Moquegua, al sur de Perú. Este fenómeno tiene consecuencias significativas, no solo en el rendimiento académico de los estudiantes, sino también en su capacidad para establecer relaciones interpersonales efectivas con sus compañeros y participar de manera activa y constructiva en el entorno escolar.

Estos hallazgos son un reflejo del compromiso y la proactividad que ha demostrado la institución al involucrarse en diversas actividades extracurriculares. Dichas actividades no solo fomentan un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor, sino que también brindan a los estudiantes la oportunidad de gestionar su tiempo de estudio y planificación de manera más efectiva. De este modo, los estudiantes pueden adoptar hábitos saludables y equilibrados en el uso de la tecnología, lo que es esencial para su desarrollo integral.

Es importante considerar el contexto actual en el que nos desenvolvemos, caracterizado por un

entorno tecnológico que busca optimizar la productividad en todos los ámbitos. En este sentido, resulta fundamental evaluar el impacto potencial del uso de juegos móviles y ciertos programas en la vida de los estudiantes, ya que un manejo inadecuado puede generar problemas significativos. Entre estos se incluyen la falta de control en la gestión del tiempo, conflictos interpersonales y un deterioro en las habilidades sociales, aspectos esenciales para su desarrollo como individuos íntegros y responsables. Es fundamental abordar este tema con seriedad y considerar las implicaciones a largo plazo en el bienestar y el desempeño académico de los estudiantes.

Es crucial que tanto la institución educativa como los padres y tutores se involucren en la promoción de un uso saludable y equilibrado de la tecnología. Esto permitirá que los estudiantes no solo desarrollen habilidades académicas, sino que también fortalezcan su capacidad para interactuar socialmente y manejar adecuadamente las herramientas digitales que son parte de su vida cotidiana. En última instancia, la educación y la prevención son claves para mitigar los efectos negativos que la adicción a los juegos móviles

puede provocar en el desarrollo de los jóvenes, por eso mismo se trabaja con la mejora continua en el enfoque educativo, sin dejar a nadie atrás como cita Miramontes (2025) sobre el constante supervisión escolar y las estrategias evaluativas de la calidad educativa en el marco del objetivo 4 buscando un camino al desarrollo sostenible de la agenda 2030.

Ciertas investigaciones han mencionado un avance de mejora en la educación en el mundo globalizado y su relación a la Educación de calidad ejecutando elemento clave para implementar y promover una educación saludable, de calidad, inclusiva y equitativa, explorando funciones de asesoría, acompañamiento pedagógico, control y administración para así garantizar uso saludable en el ambiente escolar donde permitiría espacio colaborativo para su desarrollo de competencias generando una línea de supervisores que fortalezcan la gestión educativa mediante estrategias de colaboración para continuar resolviendo la adicción de los juegos móviles en la conducta escolar de los estudiantes de nivel primario en las diferentes instituciones educativas.

Un aspecto relevante es la conformación de comunidades de práctica de supervisión escolar para espacio de apoyo de resolución colaborativa de problemas donde se abordan temas como la interacción social, control educativo, responsabilidad y rendimiento académico lo cual incrementará gradualmente el nivel de profesionalización de los supervisores escolares.

CONCLUSIONES

En primer término, la adicción a los juegos móviles entre los estudiantes de primaria tiene un impacto notable en su desarrollo físico, emocional y social. Esta problemática se presenta de diversas maneras, incluyendo la obesidad y la falta de actividad física, así como el surgimiento de problemas de salud mental como la depresión y la ansiedad. En el contexto de la era tecnológica actual, donde los dispositivos móviles están profundamente integrados en la vida diaria, estos efectos adversos han aumentado significativamente. El uso excesivo de juegos móviles puede provocar el aislamiento social, lo que dificulta la interacción con los compañeros y el desarrollo de habilidades

sociales. Además, se ha observado que este fenómeno puede afectar negativamente el rendimiento académico de los estudiantes, ya que la falta de concentración y el desinterés en las actividades escolares se convierten en obstáculos importantes para su aprendizaje. Es fundamental abordar esta cuestión de manera integral para mitigar sus consecuencias y promover un desarrollo saludable y equilibrado en los estudiantes.

En segundo lugar, la adicción a los juegos móviles tiene un impacto negativo considerable en el desempeño académico de los niños. Los jóvenes afectados suelen manifestar comportamientos irresponsables, tales como el incumplimiento de tareas y la frecuente omisión de deberes, además de mostrar una falta de interés por las actividades escolares. Este patrón de conducta no solo perpetúa los problemas académicos existentes, sino que también restringe las oportunidades para un aprendizaje efectivo y significativo. En consecuencia, la adicción a los juegos móviles conduce a un desempeño académico inconsistente y a dificultades persistentes en el entorno educativo, lo que subraya la necesidad de abordar este tema de manera integral y efectiva para promover el bienestar y el éxito académico de los estudiantes.

En definitiva, es imperativo abordar esta situación con estrategias efectivas que promuevan un uso responsable y equilibrado de la tecnología, fomentando la práctica regular de actividad física, el bienestar emocional y el desarrollo óptimo de habilidades sociales. Los padres, educadores y la comunidad en general deben colaborar estrechamente para diseñar un entorno que propicie un estilo de vida saludable y una educación integral, brindando apoyo a los estudiantes para que logren un equilibrio saludable entre el uso del entretenimiento digital y la participación en otras actividades enriquecedoras y formativas.

REFERENCIAS

Aguirre (2022). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana en el 2022. [Tesis de pre grado, Universidad Privada del Norte].

- Repositorio institucional UPN,
<https://hdl.handle.net/11537/32720>
- Ávila (2022). Estrés como factor asociado al Trastorno de Juegos en Internet en adolescentes de la ciudad de Piura en el año 2022. [Tesis de pre grado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional UCV <https://hdl.handle.net/20.500.12692/119995>
- Calvet et al. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de investigación en psicología*, 15(1), 147-161.
- Calla (2023). Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una Institución educativa pública, Juliaca, Perú. [Tesis de pre grado, Universidad peruana Unión]. Repositorio institucional UPU. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/6790>
- Griffiths (2000). Does internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3(2), 211-218.
<https://doi.org/10.1089/109493100316067>
- Gonzales (2014). Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau - Cayma. [Tesis de pre grado, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional UNSA. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2262>
- Lemmens et al. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Miramontes (2025). La supervisión escolar y la evaluación de la calidad educativa en el marco del objetivo 4 para el desarrollo sostenible de la agenda 2030: desafíos y propuestas. *Gestión de la Educación*, 11(1).
- Muiñosy Simkin, H. (2023). Validación la Escala Corta de Fluidez (FSS) en videojugadores argentinos. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento (RACC)*, 15 (3), 72-81.
- Reynalte (2021). Adicción a videojuegos y bienestar psicológico en estudiantes de universidades de Lima Metropolitana, 2020. [Tesis de pre grado, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional UPU. <https://hdl.handle.net/11537/28317>
- Sánchez Domínguez, J. P., Telumbre Terrero, J. Y., Castillo Arcos, L. D. C., & Silveira Sosa, E. A. (2021). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario*, 20(1), 69-78.
- Salas-Bla et al (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 290-302.
- Saldaña, J. (2021). *The coding manual for qualitative researchers* (4th ed.). SAGE Publications.
- Sotelo, N., Sotelo, C., Matalinares, M. L., Iparraguirre, C. A., & Rodríguez, T. C. (2012). Efectos de un programa experimental interactivo para mejorar la comprensión lectora en una población rural de 5.º grado de educación primaria. *Revista de Investigación en Psicología*, 15(1), 93-107.