

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE EMAUS



ADDICTION TO VIDEO GAMES AND ACADEMIC PROCRASTINATION IN THE EMAUS BILINGUAL INTERCULTURAL COMMUNITY EDUCATIONAL UNIT

VÍDEO JOGOS E PROCRASTINAÇÃO ACADÊMICA NA UNIDADE EDUCATIVA COMUNITÁRIA INTERCULTURAL BILÍNGUE DA EMAUS

Marcia Isabel García-Vilema¹; Yosbanys Roque-Herrera²

meteoro_2282@hotmail.com; yroque@unach.edu.ec

¹Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato, Ecuador

²Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador

*Correspondencia: Marcia Isabel García-Vilema Tel: (03) 299-4840 Email: meteoro_2282@hotmail.com

Recibido: 03.01.23 | Aprobado: 04.03.23 | Publicado: 13.03.23

RESUMEN

Los adolescentes son especialmente vulnerables al uso inadecuado y descontrolado de las tecnologías informáticas. El objetivo de la investigación fue determinar la relación entre el uso de videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “EMAUS”, durante el mes de noviembre de 2022. El diseño fue observacional y alcance correlacional. Toda la población quedó incluida: 91 educandos del séptimo al décimo curso de esa unidad educativa en Ecuador. Los datos se recopilaron mediante la Escala de Procrastinación en Adolescentes y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos. El 56,04 % tenía una edad de 10 a 13 años y el 53,85 % perteneció al sexo masculino. El 47,25 % no mostró problemas con experiencias de adicción a videojuegos, pero un 43,96 % tenía potenciales problemas. La mayoría tuvo un nivel promedio de procrastinación académica global (50,55 %) y un 46,15 % puntuó con nivel alto. El 74,73% tuvo nivel promedio de postergación de actividad y ese mismo porcentaje manifestó un nivel alto en la autorregulación académica. Se estableció una correlación significativa, positiva y de moderada intensidad entre la experiencia de adicción a videojuegos y la postergación de actividad (dimensión de la procrastinación académica).

Palabras clave: procrastinación académica, adicción a videojuegos, adolescente, segundo nivel de enseñanza.

ABSTRACT

Adolescents are especially vulnerable to the inappropriate and uncontrolled use of computer technologies. The objective of the research was to determine the relationship between the use of video games and academic procrastination in students of the Bilingual Intercultural Educational Unit “EMAUS”, during the month of November 2022. The design was observational and correlational in scope. The entire population was included: 91 students from the seventh to the tenth grade of that educational unit in Ecuador. Data were collected using the Adolescent Procrastination Scale and the Video Game Related Experiences Questionnaire. 56.04% were between 10 and 13 years old and 53.85% were male. 47.25% did not show problems with video game addiction experiences, but 43.96% had potential problems. The majority had an average level of global academic procrastination (50.55%) and 46.15% scored with a high level. 74.73% had an average level of activity postponement and that same percentage showed a high level of academic self-regulation. A significant, positive, and moderate intensity correlation was established between the experience of addiction to videogames and the postponement of activity (dimension of academic procrastination).

Keywords: academic procrastination, video game addiction, adolescent, second level of education.

RESUMO

Os adolescentes são especialmente vulneráveis ao uso inapropriado e descontrolado de tecnologias de computador. O objetivo da investigação foi determinar a relação entre a utilização de videojogos e a procrastinação académica em alunos da Unidade Educacional Intercultural Bilingüe “EMAUS”, durante o mês de novembro de 2022. O delineamento foi observacional e correlacional no seu âmbito. Toda a população foi incluída: 91 alunos da sétima à décima série dessa unidade educacional no Equador. Os dados foram coletados por meio da Escala de Procrastinação de Adolescentes e do Questionário de Experiências Relacionadas a Videogames. 56,04% tinham entre 10 e 13 anos e 53,85% eram do sexo masculino. 47,25% não apresentaram problemas com experiências de dependência de videogame, mas 43,96% tiveram problemas potenciais. A maioria apresentou nível médio de procrastinação académica global (50,55%) e 46,15% pontuaram com nível alto. 74,73% apresentaram nível médio de adiamento de atividades e esse mesmo percentual apresentou alto nível de autorregulação académica. Foi estabelecida uma correlação significativa, positiva e de intensidade moderada entre a experiência de dependência de videojogos e o adiamento da atividade (dimensão da procrastinação académica).

Palavras chaves: procrastinação académica, vício em videogame, adolescente, segundo grau de escolaridade.

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) han generado múltiples beneficios para el desarrollo de actividades humanas. Personas de todas las edades hacen uso de sus herramientas digitales, siendo más evidente en los adolescentes por utilizarlas cotidianamente en tareas académicas, personales y de ocio (González-Ochoa et al., 2020; Moreira-Sánchez, 2019; Del Castillo-Castro et al., 2021).

La adolescencia es una etapa crucial en el desarrollo del individuo, en la que se producen profundas transformaciones fisiológicas y psicológicas, consolidándose los patrones de sexualidad, moralidad y ética que regirán su vida adulta. Así, resulta recomendable que la escuela y la familia deben trabajar unidas para un uso racional, controlado y adecuado de la tecnología informática en ese grupo poblacional (Malo-Cerrato et al., 2023).

Una adicción se establece cuando el individuo no puede controlar determinados hábitos que crean conductas con características patológicas por su intensidad y frecuencia (Carbonell, 2020). Así, en 2019, se incorporó el trastorno por uso de videojuegos a la Clasificación Internacional de Enfermedades, lo que permitió regularizar procedimientos diagnósticos y terapéuticos al respecto, además del establecimiento de políticas de salud en consecuencia (Bueno-Sáinz, 2021). El tratamiento inadecuado de esta entidad puede causar síndrome de abstinencia que se manifiesta a través de malestar emocional, irritabilidad y ansiedad (Valencia-Ortiz et al., 2020).

En concordancia con los factores que componen el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (empleado en el presente estudio), García-Cernaz (2018) menciona los siguientes indicadores que permiten detectar una condición de adicción a estos:

- Número de horas invertidas en esa actividad de ocio.
- Afecciones en sus relaciones con familiares y pares.
- Deseo, ansiedad o pulsión irresistible por esta.
- Polarización atencional, modificación anímica e incapacidad de control.

Los videojuegos pueden ser utilizados con fines didácticos para favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje, recomendándose un uso controlado por maestros o tutores en ambientes académicos formales o informales y que este no se convierta en el único material de apoyo docente (López-Álvarez y Ruiz-Conforme, 2021). Sin embargo, Oporto-Alonso et al. (2021) señalan que su empleo tiene la tendencia a generar afecciones psicosociales que no se compensan con sus beneficios (López-Gómez, et al., 2022).

García Martínez et al. (2019) relacionan el uso excesivo de los videojuegos con la procrastinación académica y describen afecciones en el bienestar y desarrollo escolar del adolescente, alertando acerca de la posibilidad de desarrollar adicción en esta población por la naturaleza atractiva y satisfacción que produce en estos usuarios (Alarcón Allain y Salas Blas, 2022).

Además, Rodríguez-Rodríguez y García-Padilla (2021) plantean que el abuso del uso de los videojuegos conlleva la disminución de la actividad física y el incremento de la posibilidad de desarrollo de dificultades para conciliar el sueño, concentrarse y socializar, pudiendo aparecer depresión y ansiedad grave. Aunque no se considera un trastorno conductual, la procrastinación es el hábito de aplazar actividades o tareas importantes que constituyen una responsabilidad, pudiendo causar ansiedad, culpa y estrés. Esta tiene la potencialidad de afectar el aprendizaje y el rendimiento de académico cuando se produce en el contexto escolar (Hidalgo-Fuentes et al., 2022).

Las dos formas de manifestarse la procrastinación son (Ayala-Ramírez et al., 2020):

- Pasiva, producto de indecisión para tomar decisiones urgentes, por lo que postergan o retrasan ciertas actividades.
- Activa, cuando se requiere redistribuir el tiempo producto de actividades imprevistas bajo presión, aplazando o postergando a otras de orden personal o académico.

La medida epidemiológica de aislamiento social debido a la pandemia de COVID-19 conllevó al uso excesivo de las TIC, potencializando el uso excesivo de los videojuegos en los adolescentes como forma de ocio y socialización, además de una disminución en el compromiso académico en los estudiantes de ese grupo etario (Cívico-Ariza et al., 2021; Bueno-Sáinz, 2021).

El objetivo de la presente investigación fue determinar la relación entre el uso de videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “EMAUS”, durante el mes de noviembre de 2022.

MATERIALES Y MÉTODOS

El proceso investigativo tuvo diseño observacional con alcance correlacional y corte transversal. La totalidad de la población de estudio participó en este: 91 estudiantes de los cursos de séptimo a décimo de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe EMAUS, en el cantón Mera, provincia Pastaza, Ecuador, durante el mes de noviembre de 2022.

Los datos se recolectaron a través de la aplicación de los siguientes instrumentos:

- Escala de Procrastinación en Adolescentes (EPA) (Zumárraga-Espinosa y Cevallos-Pozo, 2020), compuesta por 16 ítems que se califican mediante una variante tipo Likert de cinco opciones: 1 (nunca), 2 (pocas veces), 3 (a veces), 4 (casi siempre) y 5 (siempre). Esta constituye un constructo bidimensional: autorregulación académica (ítems: 2, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14) y postergación de actividades (ítems: 1, 8, 9, 3, 4, 15, 16). La validación en un contexto ecuatoriano arrojó un nivel de consistencia interna favorable ($\alpha=0,814$). La sumatoria de las puntuaciones permiten enmarcar globalmente y a cada dimensión en una categoría (tabla 1).

Tabla 1

Baremo de calificación de la EPA

Categoría	Autorregulación académica	Postergación de actividades	Procrastinación global
Bajo	9-19	7-14	16-34
Promedio	20-31	15-24	35-56
Alta	32-45	24-35	57-80

- Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) (Chamarro et al., 2014), a través de una escala tipo Likert de cuatro valores posibles se valoran sus 17 ítems: 1 (nunca/casi nunca), 2 (algunas veces), 3 (bastantes veces) y 4 (casi siempre). El resultado de la suma de las puntuaciones permitió establecer la categoría correspondiente de las tres posibles: sin problemas (de 17 a 25), problemas potenciales (de 26 a 38) y problemas severos (de 39 a 68).

La organización y procesamiento de los datos se hizo utilizando el programa SPSS (por sus siglas en inglés de: Statistical Package for the Social Sciences) en su versión 23. El análisis descriptivo se realizó mediante frecuencias relativas y absolutas; mientras que, las pruebas inferenciales no paramétricas Rho de Spearman y chi cuadrado Pearson posibilitaron determinar el estado de asociación y correlación entre las variables fundamentales de estudio.

Luego de someterse a valoración del cumplimiento de rigor metodológico y principios éticos de la investigación científica, la Comisión de la Coordinación de Postgrado de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador emitió la aprobación para la ejecución del correspondiente proyecto. Los tutores legales de los adolescentes incluidos en el estudio firmaron el correspondiente consentimiento informado, autorizando la participación de estos. Los investigadores respetaron el anonimato de estudiantes involucrados y los resultados tuvieron un uso científico y académico exclusivamente.

RESULTADOS

El estado de la correlación entre la experiencia adictiva a videojuegos con respecto a la procrastinación académica y sus respectivas dimensiones (autorregulación académica y postergación de actividad) quedó establecido mediante el procesamiento de los datos obtenidos a partir de los instrumentos aplicados.

Atendiendo al grado escolar que cursaban los estudiantes, la población de estudio quedó distribuida de la siguiente manera: séptimo (19), octavo (28), noveno (24), décimo (20). Con un valor p de 0,000; la prueba estadística chi cuadrado de Pearson permitió asociar significativamente a esta variable con la autorregulación académica (dimensión de la procrastinación académica).

Tabla 2

Distribución de la edad en la población de estudio según sexo

Edad	Sexo				Total	
	Masculino		Femenino		f	%
	f	%	f	%		
10-13	28	30,77	23	25,27	51	56,04
14-17	21	23,08	19	20,88	40	43,96
Total	49	53,85	42	46,15	91	100,0

El 56,04 % de los participantes tenía una edad en el rango entre los 10 y los 13 años; además, el sexo masculino correspondió al 53,85 %. A través de los resultados de la prueba de chi cuadrado de Pearson, la edad se asoció significativamente con la procrastinación académica ($p=0,000$) (tabla 2).

Tabla 3

Procrastinación académica atendiendo a experiencia adictiva a videojuegos

Procrastinación Académica		Problemas con experiencia de adicción a videojuegos								X ²
		Sin		Potenciales		Severos		Total		
		f	%	f	%	f	%	f	%	
Autorregulación académica	B	3	3,30	--	--	1	1,10	4	4,40	0,267
	P	7	7,69	11	12,09	1	1,10	19	20,88	
	A	33	36,26	29	31,87	6	6,59	68	74,73	
Postergación de actividad	B	9	9,89	--	--	1	1,10	10	10,99	0,009
	P	29	31,87	35	38,46	4	4,40	68	74,73	
	A	5	5,49	5	5,49	3	3,30	13	14,29	
Global	B	3	3,30	--	--	--	--	3	3,30	0,420
	P	21	23,08	20	21,98	5	5,49	46	50,55	
	A	19	20,88	20	21,98	3	3,30	42	46,15	
Total		43	47,25	40	43,96	8	8,79	91	100,00	--

Nota. Las abreviaciones usadas en la tabla se describen de la siguiente manera: B (bajo), P (promedio) y A (alto).

En el contexto investigado se observó un predominio de los estudiantes sin problemas con experiencias de adicción a videojuegos (47,25 %); sin embargo, un 43,96 % se catalogó con potenciales problemas al respecto (tabla 3).

Aunque, la mayoría de los adolescentes investigados tuvieron un nivel promedio en la procrastinación académica global (50,55 %), un 46,15 % puntuó dentro del nivel alto. El procesamiento de los datos relativos a las dimensiones de esta variable posibilitó determinar que, en la postergación

de actividad preponderó el nivel promedio (74,73%); mientras que, un porcentaje similar lo hizo en el nivel alto en la autorregulación académica (tabla 3).

El p valor obtenido mediante el estadístico chi cuadrado de Pearson mostró la existencia de una asociación significativa entre la postergación de actividad (dimensión de la procrastinación académica) y los problemas en la experiencia de adicción a videojuegos ($p=0,009$) (tabla 3).

Tabla 4

Correlación entre procrastinación académica, experiencia de adicción a videojuegos grado escolar en la población de estudio

Correlación		Autorregulación académica	Postergación de actividad	Procrastinación Académica	Grado escolar
Experiencia con videojuegos	Rho	-0,028	0,245	0,052	-0,018
	Sig. bil.	0,793	0,019*	0,625	0,863
Grado escolar	Rho	-0,054	-0,035	0,036	--
	Sig. bil.	0,614	0,745	0,731	--

Nota. *Significación al nivel de $p<0,005$. Abreviaciones: sig. (significación) y bil. (bilateral).

Los resultados de la prueba de Rho de Spearman indicaron que solo existió correlación estadísticamente significativa entre la experiencia de adicción a videojuegos y la postergación de actividad (dimensión de la procrastinación académica), siendo positiva y con moderada intensidad ($p=0,019$; $Rho=0,245$) (tabla 4).

DISCUSIÓN

Los resultados de diversas investigaciones reflejan que más del 65 % de los adolescentes, incluidos en sus poblaciones de estudio con problemas de adicción a videojuegos, mostraron trastornos psicosociales: afectivos, de ansiedad, de personalidad y del comportamiento (Martín-Fernández et al., 2017; Torres-Rodríguez, et al., 2018). De manera muy similar a los hallazgos del presente estudio, Andrade et al. (2019) reportaron que solo un 1,13% de los adolescentes participantes en su proceso investigativo manifestaron un uso problemático de los videojuegos.

Mawarni y Purnama (2022) observaron que el 80% de sus participantes varones declararon que pasaban parte de su tiempo jugando en línea con otros compañeros con los que interactuaban virtualmente. Asimismo, Méndez-Carpio (2021) informa que el 56,8% de su población de docentes y estudiantes consideró que planificaba bien su tiempo para asumir las tareas académicas y las personales, pero que el 89 % planteó que ante situaciones estresantes la tendencia a postergar actividades importantes aumentaba. En un entorno de indagación surasiático y otro europeo, también hallaron un predominio del nivel promedio (50 %) de procrastinación académica en su población de estudio; además de que la principal causa de este comportamiento fue el uso excesivo de juegos por computadoras. (Izzati et al., 2022; Asmali et al., 2022).

En otra investigación en estudiantes del nivel secundario de enseñanza, Türel y Dokumacı (2022) encontraron la presencia de una correlación estadísticamente significativa al nivel de $p<0,05$ de débil intensidad e inversamente proporcional ($r=-0,180$). Sin embargo, en una población de adolescentes turcos, Gökalp et al. (2022) establecieron una correlación significativa al nivel de $p<0,01$ de moderada intensidad y directamente proporcional ($r=0,54$) entre la procrastinación académica y el uso medios digitales (entre los que consideraron a los videojuegos). En la Universidad de Tilburg, Países Bajos, Aalbers et al. (2022) determinaron que la mayoría de los estudiantes incluidos en el estudio tenían un bajo nivel de procrastinación y esta variable tuvo una correlación con una intensidad de débil a nula con respecto al acto de jugar empleando el smartphone.

Lotar-Rihtarić et al. (2022) relacionaron significativamente ($p < 0,05$) al tiempo de dedicación a los videojuegos con el compromiso académico de los adolescentes estudiados, resultando inversamente proporcional y con intensidad débil ($r = -0,12$).

Los investigadores Córdova-Torres y Alarcón-Arias (2019), en estudiantes universitarios de Lima, hallaron un predominio de valores medios de procrastinación académica y sus dimensiones (autorregulación académica y postergación de actividades); además de asociar a la valoración global de esta variable con la preparación para los exámenes ($p = 0,04$), resaltando que cualquier actividad distractoria de las obligaciones académicas afecta el rendimiento en esa área. Díaz Miranda y Extremera Pacheco (2020) consideran que el desarrollo de la inteligencia emocional puede generar un equilibrio mental en los adolescentes, potenciando el alcance de los objetivos de su proyecto de vida; además de modificar su conducta para un manejo y uso racional de los recursos informáticos.

CONCLUSIONES

La mayoría de los estudiantes encuestados cursaban el octavo curso en el segundo nivel de enseñanza y esta variable se asoció significativamente con la autorregulación académica. Además, la distribución en cuanto al sexo resultó bastante homogénea, siendo preponderante la edad correspondiente a la adolescencia temprana, lo que se relacionó estadísticamente con la procrastinación académica global.

Aunque se observó un predominio de los participantes sin problemas con experiencias de adicción a videojuegos y de aquellos con nivel promedio de procrastinación académica global, un porcentaje ligeramente inferior se catalogó con potenciales problemas en la primera variable y con nivel alto en la segunda.

Los valores de Rho de Spearman indicaron la presencia de una correlación estadísticamente significativa, positiva y de moderada intensidad entre la experiencia de adicción a videojuegos y la postergación de actividad (dimensión de la procrastinación académica).

Futuras investigaciones relacionadas con esta problemática en Ecuador podrían utilizar como base los resultados del presente estudio, recomendándose el incremento de la diversidad y tamaño de la población para lograr establecer patrones más universales a este entorno geográfico.

ORCID

 **Marcia Isabel García-Vilema:** Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato, Ecuador.

 **Yosbanys Roque-Herrera:** Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.

CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Marcia Isabel García-Vilema: conceptualización, recolección procesamiento y análisis de los datos, redacción del borrador original.

Yosbanys Roque-Herrera: asesoría del proceso investigativo, diseño metodológico, además de la revisión y edición del artículo.

FUENTE DE FINANCIAMIENTO

Esta investigación fue autofinanciada.

CONFLICTOS DE INTERÉS

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

AGRADECIMIENTOS

No aplica.

PROCESO DE REVISIÓN

Este estudio ha sido revisado por pares externos en modalidad de doble ciego.

Revisor A: **Nathalie Forero Perdomo**, naforerope@unal.edu.co

Revisor B: **Anónimo**

EDITOR RESPONSABLE

 **Carlos Píriz González**, ecamarero@uloyola.es

DECLARACIÓN DE DISPONIBILIDAD DE DATOS

La base de datos de la presente investigación estará disponible para la comunidad científica solicitándola al autor de correspondencia.

REFERENCIAS

- Aalbers, G., vanden-Abee, M. M. P., Hendrickson, A. T., de Marez, L., & Keijsers, L. (2022). Caught in the moment: Are there person-specific associations between momentary procrastination and passively measured smartphone use?. *Mobile Media & Communication*, 10(1), 115–135. <https://doi.org/10.1177/2050157921993896>
- Alarcón-Allaín, G., & Salas-Blas, E. S. (2022). Adicción a redes sociales e inteligencia emocional en estudiantes de educación superior técnica. *Health and Addictions/Salud Y Drogas*, 22(1), 152–166. <https://doi.org/10.21134/haaj.v22i1.640>
- Andrade, L. I., Carbonell, X., & López Guerra, V. M. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Asmali, M., & Dilbaz-Sayın, S. (2022). Academic Procrastination in Language Learning: Adolescent Learners' Perspectives. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*, 7(2), 220-235.
- Ayala-Ramírez, A. S., Rodríguez-Díaz, R. Y., Villanueva-Quishpe, W., Hernández-García, M., & Campos-Ramírez, M. (2020). La procrastinación académica: teorías, elementos y modelos. *Revista Muro de La Investigación*, 5(2), 40–52. <https://doi.org/10.17162/RMI.V5I2.1324>
- Bueno-Sáinz, Ó. (2021). El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico. *Psiquiatría Biológica*, 28(3), <https://doi.org/10.1016/j.psiq.2021.100335>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos, *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 211–218. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz-Miralles, R., Ortega-González, R., López-Morrón, M., Batalla-Martínez, C., & Torán-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.31>
- Cívico-Ariza, A., Cuevas Monzonís, N., Colomo Magaña, E., & Gabarda Méndez, V. (2021). Jóvenes y uso problemático de las tecnologías durante la pandemia: una preocupación familiar. *Hachetepe. Revista científica De Educación Y Comunicación*, (22). <https://doi.org/10.25267/Hachetepe.2021.i22.1204>
- Córdova-Torres, P., & Alarcón-Arias, A. (2019). Hábitos de estudio y procrastinación académica en estudiantes universitarios en Lima Norte. *CASUS. Revista De Investigación Y Casos En Salud*, 4(1). <https://doi.org/10.35626/casus.1.2019.161>
- Del Castillo-Castro, C. I., & Chamán-Cabrera, L. I. (2021). Buenas prácticas en el uso de las TICs para el desarrollo de competencias educativas: revisión bibliográfica. *Conrado*, 17(82), 164-170.

- Díaz-Miranda, N., & Extremera-Pacheco, N. (2020). Inteligencia emocional, adicción al smartphone y malestar psicológico como predictores de la nomofobia en adolescentes. *Know and share Psychology*, *1*(2). <https://doi.org/10.25115/KASPV1I2.3195>
- García-Cernaz, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de La Escuela de Ciencias de La Educación*, *1*(13), 149–165. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2362-33492018000100008&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- García-Martínez, V., Silva-Payró, M. P., García-Martínez, V., & Silva-Payró, M. P. (2019). Procrastinación académica entre estudiantes de cursos en línea. Validación de un cuestionario. *Apertura*, *11*(2), 122–137. <https://doi.org/10.32870/Ap.v11n2.1673>
- Gökalp, Z.Ş., Saritepeci, M., & Durak, H.Y. (2022). The relationship between self-control and procrastination among adolescent: The mediating role of multi screen addiction. *Current Psychology*, *2022*. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02472-2>
- González-Ochoa, A. L., Machado-Ramírez, J. G., Talavera-Hernández, M. E., & Sevilla-Rizo, A. (2020). Influencia de las TIC en el proceso administrativo. *Revista Científica De FAREM-Esteli*, *(33)*, 52–63. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i33.9608>
- Hidalgo-Fuentes, S., Martínez-Álvarez, I., & Sospedra-Baeza, M. J. (2022). Self-esteem and procrastination in the academic field: a meta-analysis. *Revista Fuentes*, *24*(1), 77–89. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2022.19907>
- Izzati, R., & Nastiti, D. (2022). Academic Procrastination for Students of the Faculty of Psychology and Educational Sciences (FPIP) at the University: Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan (FPIP) di Universitas. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, *19*. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v19i.659>
- López-Álvarez, D., & Ruiz-Conforme, N. (2021). Videojuegos: herramientas didácticas digitales en un centro educativo de Babahoyo: Videogames: digital teaching tools in an educational center in Babahoyo. *RES NON VERBA REVISTA CIENTÍFICA*, *11*(2), 103–119. <https://doi.org/10.21855/resnonverba.v11i2.538>
- López-Gómez, S., Rial-Boubeta, A., Marín-Suelves, D., & Rodríguez-Rodríguez, J. (2022). Videogames, health, human relations and addiction. What does the scientific evidence say? *Psychology, Society and Education*, *14*(1), 45–54. <https://doi.org/10.21071/PSYE.V14I1.14178>
- Lotar-Rihtarić, M., Vrselja, I., & Löw, A. (2022). Relationship between passion for playing video games and behavioral school engagement: Mediation through time spent playing. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, *16*(3). <https://doi.org/10.5817/CP2022-3-7>
- Malo-Cerrato, S., Martín-Perpiñá, M., & Cornellà-Font, M. (2023). Factores psicosociales y comportamiento de bajo riesgo de uso de TIC en adolescentes. *Comunicar*, *75*. <https://doi.org/10.3916/C75-2023-08>
- Martín-Fernández, M., Matalí, J. L., García-Sánchez, S., Pardo, M., Lleras, M., & Castellano-Tejedor, C. (2017). Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. *Adicciones*, *29*(2), 125–133. <https://doi.org/10.20882/adicciones.890>
- Mawarni, I., & Purnama, R. (2022). Academic Procrastination Analysis in Elementary School. *Widyagodik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *10*(1), 249–259. <https://doi.org/10.21107/widyagodik.v10i1.17616>
- Méndez-Carpio, C. R. (2021). Procrastinación e incremento del estrés en docentes y estudiantes universitarios frente a la educación online. *Revista Scientific*, *6*(20), 62–78. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.3.62-78>

- Moreira-Sánchez, P. (2019). Las TIC en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(2), 1-14. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i2.2124>
- Oporto-Alonso, M., Fernández-Andújar, M., Calderón-Garrido, C., & Gustems-Carnicer, J. (2021). Adicción a Internet y Plan de Acción tutorial en alumnado de Educación Artística. *ARTSEDUCA*, 28, 26–37. <https://doi.org/10.6035/ARTSEDUCA.2021.28.2>
- Rodríguez-Rodríguez, M., & García-Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., Carbonell, X., & Oberst, U. (2018). Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 707-718. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.75>
- Türel, Y. K., & Dokumacı, O. (2022). Use of media and technology, academic procrastination, and academic achievement in adolescence. *Participatory Educational Research*, 9(2), 481-497. <https://doi.org/10.17275/per.22.50.9.2>
- Valencia-Ortiz, R., Cabero-Almenara, J., & Garay, U. (2020). Modalidad de estudio, presencial o en línea, y la adicción a las redes sociales virtuales. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 72, 1–16. <https://doi.org/10.21556/EDUTECH.2020.72.1649>
- Zumárraga-Espinosa, M. R., & Cevallos-Pozo, G. (2020). Evaluación psicométrica de la Escala de Procrastinación Académica (EPA) y la Escala de Resiliencia Académica (ARS-30) en personas universitarias de Quito-Ecuador. *Revista Educación*, 45(1), 346–366. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42820>

CITAR COMO:

García-Vilema, M. I., & Roque-Herrera, Y. (2023). Adicción a videojuegos y procrastinación académica en la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe EMAUS. *Puriq*, 5, e461. <https://doi.org/10.37073/puriq.5.461>