**Criterios de Exclusión:**

Documentos que traten acerca de individuos que no se encuentren estudiando.

Documentos en los cuales su enfoque esté relacionado al rendimiento deportivo, laboral, entre otros o se relacionen con algún otro tipo de distractor como redes sociales, deporte, etc.

**PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:**

**1)** ¿Cuánto tiempo dedican los jóvenes y/o adolescentes a los videojuegos?

**2)** ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y el rendimiento académico de los jóvenes y/o adolescentes?

**3) ¿**Qué comportamiento adquieren los estudiantes después de jugar videojuegos?

**BASES DE DATOS:**

SciELO, Scopus, Science Direct, RAE, PubMed

**Criterios de Inclusión:**

Documentos que traten sobre jóvenes estudiantes, que tengan enfoque en la educación o rendimiento académico y que se relacionen con los videojuegos.

**FILTROS METODOLÓGICOS**

**Criterios de Exclusión:**

Año: Años anteriores a 2020

Tipo de Publicación: Conferencias, revistas comerciales

Áreas Temáticas: Áreas no relacionadas al tema de investigación, por ejemplo: salud, social, económico, etc.

**Criterios de Inclusión:**

Año: Desde 2020 hasta 2022

Tipo de Publicación: artículos de investigación, documentos, artículos de revista

Áreas Temáticas: Psicología, educación, psicología educacional, psicología adolescente

**FILTROS PRACTICOS**

**PALABRAS CLAVE:**

Video Games, adolescents, pandemic, lockdown, school, academic performance, videojuegos, adolescentes, pandemia, confinamiento, rendimiento académico.