

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA “JUAN MISAEL SARACHO”
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PSICOLOGIA



**RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS
ONLINE Y LOS RASGOS DE PERSONALIDAD, CAPACIDAD
INTELLECTUAL, RELACION FAMILIAR, RENDIMIENTO ESCOLAR
EN ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE TARIJA.**

POR:

ALEJANDRO CARREÑO VALDEZ
HEIDY VANESA BARRIOS MERCADO

Tesis presentada en cumplimiento de los requisitos para obtener el grado Académico de Licenciatura en Psicología en la Universidad Autónoma “Juan Misael Saracho”.

DICIEMBRE- 2012

TARIJA – BOLIVIA

Vº Bº

.....
Msc. Lic. Verónica Gonzales
DOCENTE
Materia Act. Prof. III Area Clinica

.....
Msc. Lic. Bismark Gutiérrez B.
DECANO

.....
Msc.Lic.GiovanaBarrero
VICEDECANO

.....
Msc.Lic Javier Bladés Pacheco
DIRECTOR DEPARTAMENTOS
PSICOLOGIA

Aprobado por:

.....
TRIBUNAL

.....
TRIBUNAL

.....
TRIBUNAL

El tribunal calificador del presente trabajo no se solidariza con el contenido, la forma, términos, modos y expresiones vertidas en el mismo siendo esto únicamente responsabilidad del autor.

DEDICATORIA:

El presente trabajo lo dedico a mi madre por darme todo el amor, cariño del mundo y sobre todo por apoyarme durante mi formación universitaria. Gracias Mamá.

Vanesa

Agradecer primeramente a Dios por darme toda la fortaleza para concretar este proyecto en mi vida. Dedico este trabajo a mis padres y gracias por creer en mí, por apoyarme y brindarme todo su amor.

Alejandro

AGRADECIMIENTO:

A la Lic. Verónica Gonzales. Por su paciencia, enseñanza, permitiéndonos trabajar esta tesis bajo su asesoramiento con sugerencias muy precisas para el principio de este trabajo.

A los Adolescentes (usuarios de videojuegos online). Por su participación desinteresada para con nuestro trabajo de investigación.

A la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho y a la Carrera de Psicología por habernos permitido alcanzar una formación profesional.

*El jugador es un ladrón de su
fortuna, de su tiempo, de su libertad
y de su salud.*

Nathaniel Cotton

INDICE

| | Paginas |
|--------------------|----------------|
| RESUMEN | 0 |
| INTRODUCCIÓN | 1 |

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

| | |
|--|---|
| 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 3 |
| 1.2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN | 6 |

CAPÍTULO II

DISEÑO TEÓRICO

| | |
|--|----|
| 2.1. Problemática Científica..... | 8 |
| 2.2. Objetivo General..... | 8 |
| 2.3. Objetivo Específico..... | 8 |
| 2.4. Hipótesis | 9 |
| 2.5. Operacionalización de Variables | 10 |

CAPÍTULO III

MARCO TEORICO

| | |
|--|----|
| 3.1. ADOLESCENCIA | 18 |
| 3.2.1. Adolescencia y Videojuegos Online | 19 |
| 3.3. VIDEOJUEGOS ONLINE | 21 |
| 3.3.1. Historia de los Videojuegos Online | 21 |
| 3.3.2. Características de los Videojuegos Online | 22 |
| 3.3.3. Tipos de Videojuegos Online..... | 23 |

| | |
|---|----|
| 3.3.4. Tiempo de Uso de los Videojuegos Online | 24 |
| 3.4. RASGOS DE PERSONALIDAD | 25 |
| 3.4.1. Factores de Personalidad..... | 26 |
| 3.4.2. Relación entre Personalidad y Videojuegos Online..... | 28 |
| 3.4.3. Factores de Atracción y Motivación de los Videojuegos Online | 30 |
| | |
| 3.5. INTELIGENCIA | 32 |
| 3.5.1. Subtest de WAIS..... | 34 |
| 3.5.2. Relación entre Videojuegos Online y la Inteligencia | 36 |
| | |
| 3.6. RELACION FAMILIAR | 39 |
| 3.6.1. Comunicación Familiar..... | 41 |
| 3.6.2. Adolescencia y Familia..... | 42 |
| 3.6.3. Relación entre Videojuegos Online y las Relaciones Familiares | 42 |
| | |
| 3.7. RENDIMIENTO ESCOLAR | 43 |
| 3.7.1. Evaluación Escolar..... | 44 |
| 3.7.2. Relación entre los Videojuegos Online y el Rendimiento Escolar | 45 |

CAPÍTULO IV

METODOLOGIA

| | |
|---|----|
| 4.1. TIPIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN..... | 49 |
| 4.2. POBLACIÓN..... | 50 |
| 4.3. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN..... | 51 |
| 4.4. MUESTRA | 51 |
| 4.5. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS | 52 |
| 4.6. TÉCNICAS UTILIZADAS EN LA INVESTIGACIÓN | 53 |
| 4.7. LOS INSTRUMENTOS UTILIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN..... | 54 |
| 4.8. PROCEDIMIENTO..... | 58 |

CAPÍTULO V
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

| | |
|---|----|
| 5.1. TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE | 61 |
| 5.2. PERSONALIDAD SEGÚN EL TIEMPO DE 1 HORA DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE | 64 |
| 5.3. PERSONALIDAD SEGÚN EL TIEMPO DE 2 A 4 HORAS DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE | 69 |
| 5.4. PERSONALIDAD SEGÚN EL TIEMPO DE 5 A 8 HORAS DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE | 73 |
| 5.5. RELACION ENTRE EL TIEMPO DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y LA CAPACIDAD INTELECTUAL..... | 79 |
| 5.6. RELACION ENTRE EL TIEMPO DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y LA RELACIÓN FAMILIAR..... | 83 |
| 5.7. RELACION ENTRE EL TIEMPO DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR..... | 86 |

CAPÍTULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

| | |
|---------------------------|----|
| 6.1. CONCLUSIONES | 92 |
| 6.2. RECOMENDACIONES..... | 95 |
| Bibliografía | 98 |
| Anexos | 99 |

INDICE DE CUADROS

| | |
|---|----|
| CUADRO N° 1 | |
| OPERACIONALIZACIÓN | 10 |
| CUADRO N° 2 | |
| MUESTRA DE ESTUDIO | 52 |
| CUADRO N° 3 | |
| TEST H.S.P.Q..... | 55 |
| CUADRO N° 4 | |
| SUBTEST DE WAIS..... | 56 |
| CUADRO N° 5 | |
| ESCALAS DEL TEST WAIS | 57 |
| CUADRO N° 6 | |
| ESCALAS DE CALIFICACIONES..... | 58 |
| CUADRO N° 7 | |
| TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE | 61 |
| CUADRO N° 8 | |
| PERSONALIDAD SEGÚN EL TIEMPO DE 1 HORA DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE | 64 |
| CUADRO N° 9 | |
| PERSONALIDAD SEGÚN EL TIEMPO DE 2 A 4 HORAS DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE | 69 |
| CUADRO N° 10 | |
| PERSONALIDAD SEGÚN EL TIEMPO DE 5 A 8 HORAS DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE | 73 |
| CUADRO N° 11 | |
| RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y LA CAPACIDAD INTELECTUAL..... | 79 |

| | |
|--|----|
| CUADRO N° 12 | |
| RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y LA RELACIÓN FAMILIAR..... | 83 |
| CUADRO N° 13 | |
| RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR | 86 |

INDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| GRÁFICO N°1 | |
| TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE | 61 |
| GRÁFICO N°2 | |
| RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y CAPACIDAD INTELECTUAL..... | 79 |
| GRÁFICO N°3 | |
| RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y RELACIÓN FAMILIAR | 83 |
| GRÁFICO N°4 | |
| RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y RENDIMIENTO ESCOLAR..... | 86 |

INDICE DE ANEXOS

| | |
|---|---|
| ANEXO N°1 | |
| CUESTIONARIO DEL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE | 1 |
| ANEXO N°2 | |
| CUESTIONARIO ENTRE EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y LA RELACIÓN FAMILIAR..... | 2 |

| | |
|--|---|
| ANEXO N°3 | |
| MATRIZ DE DATOS DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE | 3 |
| ANEXO N°4 | |
| CUESTIONARIO DEL H.S.P.Q..... | 4 |
| ANEXO N° 5 | |
| MATRIZ DE DATOS DEL TEST H.S.P.Q..... | 5 |
| ANEXO N°6 | |
| FORMULARIO REGISTRO DE WAIS | 6 |
| ANEXO N°7 | |
| MATRIZ DE DATOS DEL TEST WAIS | 7 |
| ANEXO N°8 | |
| MATRIZ DE DATOS DE RELACIÓN FAMILIAR..... | 8 |
| ANEXO N°9 | |
| MATRIZ DE DATOS DE LOS BOLETINES ESCOLARES | 9 |