

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

1.1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

Desde los años 80, los videojuegos han sido objeto de críticas por ciertos entornos entre los cuales acusaban a los videojuegos de crear conductas violentas, antisociales y provocar problemas de articulación a los jugadores. Muchas de estas críticas se producen sin ningún tipo de prueba científica que corrobore la acusación, pero es innegable que los videojuegos pueden transmitir algunas escenas violentas y agresivas; si algún juego con un argumento apropiado puede facilitar la educación de un niño, no es descabellado pensar que un argumento violento también pueda influir la conducta del jugador en su vida social

Hoy en día los videojuegos constituyen sin duda, el objeto preferido de los adolescentes; donde dedicarían miles de horas frente a estas máquinas que con el uso periódico pueden traer muchas consecuencias, tanto a nivel emocional como intelectual.

La tecnología brinda cada vez más opciones de entretenimiento, sobre todo para los/las adolescentes que suelen ser los usuarios apasionados de estos adelantos. Sin embargo, no todo es alegría y diversión en el mundo de los videojuegos.es un tema que ha generado incontables `páginas de investigación y debates.

Un estudio reciente sobre el juego y la salud de los adolescentes, desarrollado por unos investigadores de la escuela de Medicina de Yale, encontró que existen riesgos relacionados con la salud debido a los videojuegos, particularmente en las adolescentes mujeres.

Esto significa que si bien los adolescentes que juegan son varones, cuando se trata de relacionar el juego con la salud, son las mujeres jugadoras quienes tienden a ser más violentas, involucrarse en serios pleitos.

Los investigadores también detectaron que una pequeña porción de los adolescentes que adoran los juegos de video tienen problemas para dejar de jugar, una sensación irresistible de jugar o una tensión que sólo se alivia jugando. Y aunque la cantidad era realmente pequeña, los adolescentes que presentaban estas características, tanto los hombres como las mujeres, tendían a tener otras conductas preocupantes como fumar regularmente, usar drogas o involucrarse en peleas.

En la investigación realizada por (Estallo, 1995; Gee, 2004; Rodríguez, 2002) en la universidad nacional de la matanza en la ciudad de Argentina Se estima que entre el 7% y 11% de los chicos que juegan con videojuegos tiene problemas reales al punto de ser considerados enfermizos, ya que afectan su desempeño en la vida escolar, social, familiar y psicológica.

Una investigación que se realizó recientemente en la *Universidad Estatal de Iowa, en los Estados Unidos* demostró que el 10% de los jóvenes que se divierten con los videojuegos sufren de depresión, de ansiedad, de fobias sociales y tienen un bajo rendimiento escolar, muchas de estas condiciones derivan de su conducta frente a este pasatiempo. Por eso los especialistas concluyeron que esta adicción es diferente a otras (ya que afecta varios aspectos de la vida), y encontraron que cuando los chicos logran superarla, comienzan a disminuir la depresión, la ansiedad y las fobias sociales.

El uso de los videojuegos se ha convertido en un problema que se ha visualizado a nivel mundial, lo que muestra que la tecnología está en cada rincón del mundo. La preocupación no es solamente de los padres de familia sino de la sociedad en conjunto. Estamos en pleno crecimiento tecnológico en una época en que muchas cosas están siendo sustituidas por las pantallas electrónicas, uno de los hijos de la tecnología son los videojuegos los cuales son los que más llaman la atención a los/las adolescentes ya que son atrapados por los juegos electrónicos sin saber que estos pueden llegar a convertirse en un mal hábito y llevarlo a un nivel negativo

¹provocando problemas de conducta afectando también al plano intelectual y psicológico. De esta preocupación se formula la siguiente pregunta.²

¿Cuáles son las características de personalidad de los/las adolescentes del 3ro de secundaria de las Unidades Educativas “Lindauro Anzoátegui de Campero y “Unidad Educativa Evangélica Bautista Tarija” de la ciudad de Tarija que utilizan los videojuegos?

1.2.JUSTIFICACIÓN:

La presente investigación tiene la finalidad de conocer cuáles son las características de personalidad de adolescentes de 3ro de secundaria de las Unidades Educativas “Lindauro de campero” y “Unidad Evangélica Bautista Tarija” de la ciudad de Tarija que utilizan los videojuegos., ya que actualmente se puede percibir que los videojuegos absorben gran parte de la atención de los adolescentes; la innovación constante de los videojuegos en todo ámbito, existen videos educativos, de análisis, de adrenalina, etc. Cualquiera de estos videojuegos cautivan a los adolescentes., la preferencia de los juegos virtuales es extremadamente mayor en especial en los adolescentes, su favoritismo por estar frente a la consola de la computadora, con los brazos tensos y esperando accionar los dedos, ya preparados para atacar las teclas y botones los cuales cautivan su atención como lo hace el movimiento dado por los jugadores es mucho más importante que salir a la vida real a realizar actividades deportivas, interactuando con personas reales y la sociedad en su conjunto, y no así aislarse en los centros de videojuegos. Algunos adolescentes que acceden a jugar videojuegos de contenido hostil tiene la tendencia a identificarse con los personajes que están en los videojuegos y en ciertas oportunidades tratan de imitar lo que ellos hacen en los juegos. Los videojuegos permiten emular acciones difíciles de experimentar en el día a día y por eso les resultan tan atractivos es una sensación a

¹ GROS, B. La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa 2000.

² PROCESOS PSICOLÓGICOS BÁSICOS departamento de psicología de la salud 2007

nivel emocional que sólo se la puede sentir y expresar mediante el uso de los videojuegos.

Las personas que no logran controlar su afición por los videojuegos pueden llegar a sufrir diferentes enfermedades físicas como la obesidad, tensión, metabolismo acelerado, debido a la tensión de los juegos. A nivel psicológico, puede causar agresividad, depresión entre muchas otras cosas que pueden llegar a afectar en la vida social de los jóvenes, llegando al punto de dejar a un lado sus estudios o su familia.

Desde esta perspectiva este estudio está orientado a indagar si los usos de los videojuegos influyen en la personalidad de los/las adolescentes que asisten a las Unidades Educativas “Lindaura Anzoátegui de Campero” y Unidad Evangélica Bautista Tarija” de la ciudad de Tarija.

Interesa además conocer si el uso de los videojuegos provoca o trae como consecuencia conductas agresivas en la población juvenil que puede ocasionar a mediano o largo plazo conflictos en el ámbito psicológico, cognitivo y en el comportamiento de esta población.

CAPITULO II

DISEÑO TEÓRICO

2.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las características de personalidad de los/las adolescentes del 3ro de secundaria de las Unidades Educativas “Lindauro de campero” y “Unidad Educativa Evangélica Bautista Tarija” de la ciudad de Tarija que juegan a los videojuegos?

2.2. OBJETIVOS

2.2.1. Objetivo General

Identificar los rasgos de personalidad de los/las adolescentes de 3ro de secundaria de las Unidades Educativas “Lindauro de campero” y “Unidad Educativa Evangélica Bautista Tarija” de la ciudad de Tarija que juegan a los videojuegos.

2.2.2. Objetivos Específicos:

- Analizar los rasgos de personalidad que presentan los/las adolescentes que tienen acceso a videojuegos
- Identificar la presencia de conductas agresivas en los/las adolescentes que pasan el tiempo con los videojuegos
- Evaluar el nivel de inteligencia que presentan los/las y las adolescentes que hacen uso de los videojuegos

- Identificar el grado de atracción que tienen los adolescentes hacia los videojuegos

2.3. HIPÓTESIS:

Los rasgos de personalidad más representativos que presentan los y las estudiantes que hacen uso de los videojuegos, se caracterizan por ser emocionalmente afectados, reservado, menos integrado

Los videojuegos que presentan alto contenido de violencia, afectan negativamente la conducta de los usuarios llevándolos a manifestar conductas agresivas como una forma de imitar lo aprendido por los videojuegos.

Los videojuegos en base de tecnología se convierten en un mal hábito que afecta negativamente el área intelectual de los/las adolescentes teniendo por resultado un nivel de inteligencia inferior al término medio

Los y las adolescentes que están cursando el tercero de secundaria de las Unidades educativas Lindaura Anzoátegui de Campero y Unidad Evangélica Bautista Tarija muestran una alta atracción por los videojuegos

2.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Categorías
	Un rasgo es un elemento estructural básico de la personalidad	Factor A	Reservado- abierto	Puntaje bajo- puntaje alto
		Factor B	Inteligencia baja- inteligencia alta	Puntaje bajo- puntaje alto
		Factor C	Emocionalmente	Puntaje bajo-

Rasgos de personalidad	Que puede ser influenciado biológicamente como externamente por el medio.		afectado- estable	puntaje alto
		Factor D	Calmoso-excitabile	Puntaje bajo- puntaje alto
		Factor E	Sumiso- dominante	Puntaje bajo- puntaje alto
		Factor F	Sobrio-entusiasta	Puntaje bajo- puntaje alto
		Factor G	Despreocupado- consciente	Puntaje bajo- puntaje alto
		Factor H	Cohibido-emprendedor	Puntaje bajo- puntaje alto
		Factor I	Sensibilidad dura- sensibilidad blanda	Puntaje bajo- puntaje alto
		Factor J	Seguro-dubitativo	Puntaje bajo- puntaje alto
		Factor Q1	Sereno-aprensivo	Puntaje bajo- puntaje alto
		Factor Q2	Sociable-autosuficiente	Puntaje bajo- puntaje alto
		Factor Q3	Menos integrado más integrado	Puntaje bajo- puntaje alto
Conductas agresivas	La agresividad es una tendencia a actuar, expresar y responder de forma agresiva ante	Desproporción de alguna parte del cuerpo revela y da paso a una interpretación de	-Cabeza grande -Cuerpo cuadrado -Manos en forma de guante, uñas grandes en forma de garra.	-Presencia -Ausencia

<p>Inteligencia</p>	<p>cualquier estímulo externo.</p> <p>Es la capacidad intelectual que tiene cada ser humano para poder para resolver de manera óptima cualquier problema que se le presente en su diario vivir</p>	<p>presencia de agresividad</p> <p>Inteligencia: Superior Inferior Inferior al término Medio</p>	<p>Escala de inteligencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ percentil- 5 (deficiente) ➤ Percentil- 10 a 25 (inferior al término medio) ➤ Percentil- 50 (Término medio) ➤ Percentil- 75 a 90 (superior al término medio) ➤ Percentil- 95 o más (superior) 	<p>C.I.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Superior • Superior al término medio • Término medio • Inferior al término medio • Deficiente <p>Primer factor: Puntaje máximo:55</p>
<p>Frecuencia del uso de los</p>	<p>La frecuencia indica las veces en que se sucede un</p>	<p>-Grado de atracción por los videojuegos</p>	<p>-Primer factor ítems: 1,2,3,4,5,6,20,21,23,24</p>	<p>Primer factor: Puntaje máximo:55</p>

<p>videojuegos</p>	<p>hecho en un determinado período de tiempo.</p>	<p>-Interferencia de los videojuegos con otras actividades</p> <p>-Nivel de inquietud respecto a los videojuegos</p> <p>-Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas</p>	<p>-Segundo factor ítems: 7,8,9,10,11.</p> <p>Tercer factor ítems: 12,13,14,15,16.</p> <p>-Cuarto factor ítems: 17,18,19.</p>	<p>Puntaje mínimo:11 Media: 22.5 Más de: 22.5, presencia de sintomatología.</p> <p>Segundo factor: Puntaje máximo:25 Puntaje mínimo:5 Media: 12,5 Más de:12,5 presencia de sintomatología</p> <p>Tercer factor: Puntaje máximo:25 Puntaje mínimo:5 Media: 12.5 Más de: 12.5, presencia de sintomatología</p> <p>Cuarto factor: Puntaje máximo:15 Puntaje mínimo:3 Media: 7.5</p>
---------------------------	---	--	---	--

				Más de:7.5, presencia de sintomatología
--	--	--	--	---

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

3.1. DEFINICIONES DE PERSONALIDAD SEGÚN VARIOS AUTORES

Kotler (1996) define personalidad como:

"Las características psicológicas y distintivas de una persona que conducen a respuestas a su ambiente relativamente consistente y permanente."

Allport define personalidad como:

Según Gordon Allport la personalidad es "la organización dinámica de los sistemas psicofísicos que determina una forma de pensar y de actuar, única en cada sujeto en su proceso de adaptación al medio".

Desmembrando esa afirmación encontramos que:

- La organización representa el orden en que se halla estructurada las partes de la personalidad de cada sujeto.
- Lo dinámico se refiere a que cada persona se encuentra en un constante intercambio con el medio que sólo se interrumpe con la muerte.
- Los sistemas psicofísicos hacen referencia a las actividades que provienen del principio inmaterial (fenómeno psíquico) y el principio material (fenómeno físico).

- La forma de pensar hace referencia a la vertiente interna de la personalidad.
- La forma de actuar hace referencia a la vertiente externa de la personalidad que se manifiesta en la conducta de la persona.
- Y es única en cada sujeto por la naturaleza caótica en el que el cerebro organiza las sinapsis.

Sigmund Freud Definió Personalidad Como:

El patrón de pensamientos, sentimientos y conducta que presenta una persona y que persiste a lo largo de toda su vida, a través de diferentes situaciones.

Eysenk Definió Personalidad Como:

Una organización más o menos estable y duradera del carácter, temperamento, intelecto y físico de una persona, que determina su adaptación única al ambiente

Jean Filloux Definió Personalidad Como:

Configuración única que toma, en el transcurso de la historia de un individuo, como el conjunto de los sistemas responsables de su conducta.

3.1.2. Definición de personalidad por Cattell

Aquello que nos dice lo que una persona hará cuando se encuentre en una situación determinada (Cattell). Lo que una persona hace (R o respuesta) es función de la situación (S) y de su personalidad (P). Por tanto, $\mathbf{R = f(S, P)}$.

El elemento estructural básico de la personalidad es el rasgo, que implica tendencias reactivas generales y hace referencia a características relativamente permanentes.

Raymond Cattell elaboro una teoría factorial de la personalidad fundamentada sobre el concepto del rasgo. A la hora de definir el número y característica de los principales rasgos de personalidad, Cattell recurrió a la metodología estadística de análisis factorial.

3.1.3. El análisis Factorial

Procedimiento estadístico que permite identificar los focos de covariación existentes en un conjunto de elementos,

3.1.4. Teoría de los Rasgos según Cattell

Según cattell un rasgo es un elemento estructural básico de la personalidad entre los cuales se puede nombrar:

Rasgos temperamentales. - carácter innato que presenta un alto grado de heredibilidad.

Rasgos aptitudinales o de habilidad. - referidos a la habilidad del sujeto para afrontar y superar situaciones complejas.

Rasgos dinámicos. - aluden al aspecto motivacional de la conducta, por lo que se trató de los rasgos que presentan un nivel más elevado de fluctuación.

3.1.5. Tipos de Personalidad

- De acuerdo con su origen: rasgos constitucionales (determinados biológicamente) y rasgos ambientales (debidos a la experiencia, a la interacción con el ambiente).
- De acuerdo con su contenido: rasgos de capacidad o altitudinales (recursos para solucionar problemas), rasgos de personalidad o temperamentales (forma peculiar de comportamiento de cada persona o tendencia estilística), y rasgos dinámicos (relacionados con la motivación o causa del comportamiento).

- De acuerdo con su rango de aplicación: rasgos comunes (aplicables a todos los individuos) y rasgos específicos (exclusivos de una persona). El trabajo de Cattell se centra en los primeros.
- De acuerdo con su significación: rasgos superficiales (conductas que, aparecen unidas a nivel superficial pero que realmente no covarían ni tienen raíz causal común) y rasgos fuente o profundos (determinados por conductas que covarían, de forma que constituyen una dimensión de personalidad unitaria e independiente). Cattell estudia los segundos, ya que considera que constituyen los pilares de la personalidad, utilizando AF para descubrirlos y poder describir la esfera de la personalidad constituida por estos rasgos

3.1.6. Concepciones Previas de la Personalidad

Para obtener los rasgos fundamentales de personalidad, Cattell partió del análisis del lenguaje, ya que consideraba que el idioma dispone de palabras que recogen cualquier cualidad (criterio léxico). Pero estaba en contra de la utilización de términos del lenguaje común para denominar a los rasgos, ya que podían llevar a confusión al estar cargados de juicios de valor y connotaciones. Propuso utilizar letras (A, B.) o Índices Universales (IU) seguidos de un número, términos griegos o neologismos en la descripción de estos rasgos.

También argumentaba que en psicología se obtienen datos de múltiples formas, pero dado que ninguna es completamente satisfactoria, conviene utilizar distintos procedimientos para compensar los aspectos negativos de unos con los positivos de otros.

Distingue tres tipos de datos:

Datos L (life o vida) que hacen referencia a hechos de la vida real que son contrastables (edad, nivel educativo, etc.).

Datos Q (questionnaire o cuestionarios) que son datos informados por la persona, que puede mentir o auto engañarse.

Datos T (objective test o pruebas objetivas), los preferidos por Cattell, que hacen referencia a pruebas en las que la persona evaluada no es consciente de la relación existente entre su respuesta y la característica de personalidad que se pretende medir.

3.1.7. La Estructura de la Personalidad

Cattell se basó en un estudio de Allport y Odbert en el que recopilaron casi 18.000 términos del diccionario relativos a aspectos relevantes de la personalidad. Como estaba interesado fundamentalmente en rasgos estables, partió sólo de éstos y le quedaron 4.500 términos que, mediante diferentes análisis se podían agrupar en 171 grupos o variables distintas. Cien adultos fueron evaluados en estas variables y el AF arrojó la existencia de 35 variables bipolares. Las variables bipolares se pasaron a una amplia muestra de adultos para que las evaluaran y el AF arrojó 12 factores

3.1.8. Evaluación de la Personalidad

En algunos aspectos, medir la personalidad, se asemeja mucho a evaluar la inteligencia, En uno u otro caso se intenta cuantificar algo que no podemos ver ni tocar, y en ambos casos una buena prueba ha de ser confiable y válida a la vez.

Al evaluar la personalidad, no nos interesa la mejor conducta, lo que queremos averiguar es la conducta típica del sujeto, es decir, como suele comportarse en situaciones ordinarias.

En la intrincada tarea de medir la personalidad los psicólogos recurren a cuatro instrumentos básicos: la entrevista personal, la observación directa del comportamiento, los test objetivos y los test proyectivos.

Cada vez que un psicólogo se enfrenta a la difícil tarea de medir la personalidad de un individuo, asumen un reto ya que la personalidad es algo que ellos no pueden ni ver ni tocar, pero que saben que está presente en cada una de las personas, y tratar de ver como es la personalidad de un individuo en particular no es tarea fácil para los mismos.

Deben utilizar todas las técnicas necesarias para ellos, e implementar las técnicas descritas anteriormente.³

3.1.9. Test de Personalidad HSPQ 14 Factores:

Factor “A”

Reservado, alejado, crítico.

Abierto, afectuoso, reposado, participativo

El sujeto que puntúa alto, generalmente se caracteriza por ser abierto y social, y el que puntúa bajo por ser más frío y alejado. En esta época de la adolescencia, la diferencia entre ambas se pone particularmente de manifiesto en el grado en que el sujeto responda favorablemente a la actuación de los profesores y en general, a toda situación escolar

Factor “C”

Afectado por los sentimientos, Emocionalmente poco estable, turbable (puntaje bajo)

Emocionalmente estable, tranquilo, maduro, afronta la realidad (puntaje alto)

³<http://www.monografias.com/trabajos14/personalidad/personalidad.shtml#ixzz4EmHCV6c>

Un adolescente con puntuación alta se muestra con una relativa calma, parece estable y socialmente maduro, y está mejor preparado para relacionarse con los demás, mientras que, en el otro polo, el sujeto tiene menos tolerancia a la frustración y es más propenso a perder el control emocional.

Factor “D”

- **calmoso, poco expresivo, poco activo (puntaje bajo)**
- **excitable, impaciente, exigente, hiperactivo, no inhibido (puntaje alto)**

Esta escala parece medir la tendencia a exhibir atención a una pequeña provocación, o una hiperactivación a diferentes tipos de estímulo. La puntuación baja parece describir al adolescente emocionalmente plácido.

Factor “E”

- **sumiso, obediente, dócil, cede fácilmente (puntaje bajo)**
- **dominante, dogmático, agresivo, obstinado (puntaje alto)**

el sujeto con puntuación alta es relativamente activo, dogmático y agresivo, mientras que el polo opuesto el adolescente es más dócil. En esta etapa de la adolescencia, la probable expresión de este factor es más de conducta agresiva que una dominancia que tenga éxito, puesto de que los sujetos no han aprendido todavía la técnica de manipulación social. Un sujeto que puntúa alto en el factor E tiene problemas de conducta, pero si su dogmatismo es manejado de modo que desarrolle una expresión más constructiva la adaptación posterior del adolescente puede tener más éxito.

Factor “F”

- **sobrio, prudente, serio, taciturno (puntaje bajo)**
- **entusiasta, confiado, incauto. (puntaje alto)**

El sujeto que puntúa alto en el factor F es bastante entusiasta y seguro de sí mismo. En el puntaje bajo e F es más serio y se auto desaprueba, los estudios realizados parecen mostrar que el adolescente con puntaje alto en F proviene mayormente de un ambiente familiar relativamente seguro y cariñosos, mientras que en el ambiente familiar del adolescente que puntúa bajo en F es caracterizado por una privación en el afecto.

Factor “G”

- **despreocupado o desatento con las normas (puntaje bajo)**
- **consciente perseverante (puntaje alto)**

la escala parece reflejar el grado en el que el sujeto ha incorporado los valores del mundo de los adultos. En esta época de la adolescencia tienen especial importancia la valoración que da él a su rendimiento en la situación escolar.

Factor “H”

- **cohibido sensible a la amenaza (puntaje bajo)**
- **emprendedor, atrevido espontáneo (puntaje alto)**

Junto con la escala en el factor H es la competencia de la extroversión versus la introversión, y se expresa en diferentes grados de sociabilidad. Mientras que el puntaje alto en el factor A es sociable en el sentido que muestra una respuesta emocional positiva a las personas, el puntaje alto de H lo es en el sentido de la relación libre y atrevimiento de los demás. El sujeto con puntaje bajo en H es más sensible, se amedraña fácilmente y mediante el alejamiento intenta evitar las amenazas y excesiva estimulación social.

Factor “I”

- **sensibilidad dura, rechazo a las ilusiones, realista (puntaje bajo)**

- **sensibilidad blanda, impresionable, dependiente (puntaje alto)**

los resultados de los estudios señalan que el modelo de personalidad asociado con el polo alto de esta escala, es un tipo de sensibilidad fomentada por la súper protección. Consecuentemente, un adolescente con puntaje alto en el factor I tiende a mostrar una mayor dependencia (temeroso, evitación de las amenazas físicas y simpatía por las necesidades de los demás). Que la que muestran los sujetos con puntaje bajo que es más independiente y de piel más dura

Factor “J”

- **seguro, le gusta la actividad de grupo, activo vigoroso. (puntaje bajo)**
- **dubitativo, irresoluto, reservado, no le gusta actuar en grupo (puntaje alto)**

El adolescente con puntuación alta tiende a ser individualista, motrizmente reprimido, crítico con los demás y despreciativo, mientras que el sujeto con puntaje bajo es más libremente expresivo y activo, así como poco crítico.

Factores de segundo orden.

A partir de las escalas, mediante fórmulas de regresión con coeficientes factoriales y de las puntuaciones típicas, decatipos de varios factores primarios, se crean los factores de segundo orden.

En estos factores de segundo orden, el significado de las desviaciones en una u otra dirección a partir del promedio, es el siguiente:

PUNTUACIONES BAJAS

FACTOR QI

Ansiedad baja

"El sujeto que puntúa bajo suele encontrar que la vida es gratificante y que logra llevar a cabo lo que cree importante. Sin embargo, una puntuación baja extrema puede indicar falta de motivación ante las tareas difíciles, tal como ha mostrado el estudio de relación entre la ansiedad y el rendimiento"

FACTOR QII

Introversión.

"El sujeto que puntúa bajo tiende a ser reservado, autosuficiente e inhibido en los contactos personales. Ésto puede ser favorable o desfavorable, según la situación particular en la que tiene que actuar; así, por ejemplo, la introversión es una variable predictiva interesante para el trabajo de precisión"

FACTOR QIII

Calma.

"El sujeto que puntúa bajo suele ser de sensibilidad blanda, impresionable, acomodaticio y sumiso, sobrio y prudente, sentimental, socialmente escrupuloso y poco expresivo"

FACTOR QIV

Dependencia

"El sujeto que puntúa bajo suele presentarse como dependiente, pasivo y conducido por el grupo. Probablemente desee y necesite el apoyo de los demás y oriente su conducta hacia las personas que le den ese soporte"

PUNTUACIONES ALTAS

FACTOR QI

Ansiedad alta.

"El sujeto que puntúa alto se presenta lleno de ansiedad (en su sentido corriente), no es necesariamente un neurótico, pues la ansiedad puede ser ocasional, pero puede presentar algún desajuste, como estar insatisfecho con su posibilidad de responder a las urgencias de la vida o con sus éxitos en lo que desea. En el extremo es un índice de desorganización de la acción y de posibles alteraciones fisiológicas"

FACTOR QII Extraversión.

"El sujeto que puntúa alto es socialmente desenvuelto, no inhibido, con buena capacidad para lograr y mantener contactos personales. Ésto puede ser muy favorable en las situaciones que exigen este tipo de temperamentos, por ejemplo, la de vendedor; pero no debe considerarse, en general, como buen predictor, por ejemplo, para el rendimiento escolar"

FACTOR QIII

Excitabilidad/Dureza.

"El sujeto que puntúa alto tiende a ser hiperactivo y de sensibilidad dura, agresivo y obstinado, entusiasta, calculado y perspicaz; aunque le gusta la actividad en grupo, se despreocupa de las normas y sigue sus propias necesidades"

FACTOR QIV

Independencia.

"El sujeto que puntúa alto tiende a ser agresivo, independiente, atrevido, emprendedor y mordaz. Buscará aquellas situaciones en las que probablemente se premie tal conducta, al menos, se tolere la misma. Suele mostrar un considerable grado de iniciativa".

3.2. AGRESIVIDAD

La agresividad es una tendencia a actuar o a responder de forma violenta. El término se encuentra relacionado con el concepto de acometividad, que es la propensión a

acometer, atacar y embestir. También se utiliza la palabra para referirse al brío, la pujanza y la decisión para emprender algo y enfrentarse sus dificultades.

La agresividad es un concepto que tiene su origen en la biología, una ciencia que lo ha vinculado al instinto sexual y al sentido de territorialidad. De todas formas, la psicología también se ha encargado del asunto.⁴

Podría decirse que la agresividad es un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, desde las expresiones verbales y gestuales hasta la agresión física. El lenguaje cotidiano asocia la agresividad con la falta de respeto, la ofensa o la provocación.

3.2.1. Teorías de la Agresividad

a) Las que consideran que la agresividad tiene una base biológica o innata

T. psicoanalíticas: Freud tiene la “teoría de los instintos”, la cual dice que sólo hay un lívido (deseo sexual) y, posteriormente, modificó su teoría mencionando que había 2 instintos (el eros o amor y el tánatos o agresivo). Sobre los años 60, los etólogos (estudian científicamente el comportamiento de los humanos), destacando a Loren, mencionaron que determinados momentos se podían aprender algunas cosas, pero pasado ese tiempo, no se podía aprender. Loren menciona que existe un instinto de lucha, como en el caso de los animales que tienen un instinto agresivo siendo éste una condición biológica para determinar el territorio o para reproducirse; la agresión es adaptativa según él. Loren menciona que existen “mecanismos innatos inhibidores de la agresión” que funcionan cara a cara, pero que hacen que difícilmente se maten, pero cuántas más armas naturales (dientes, veneno...) tengan desarrolladas más peligro hay de producirse la muerte; estos mecanismos son señales que indican que un animal se ha rendido al paralizar a otro animal en la agresión. El hombre también tiene estos mecanismos, pero no tan desarrollados como los animales felinos. El ser

⁴ Lee todo en: Definición de agresividad - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/agresividad/#ixzz4EmJBikG5>

humano suele utilizar armas artificiales que pueden matar a distancia como cuchillos, pistolas...y los felinos armas naturales que matan cara a cara siempre, por eso, en el ser humano está menos controlada la agresividad. Las teorías de Freud & Loren son hidráulicas porque mencionan que hay un impulso instintivo, ante la agresión y inevitablemente eliminarla, por eso es mejor que se descargue de una forma aceptable.

· T. socio biológica

T. neurológicas: estudian las bases fisiológicas.

b) Las que consideran que la agresividad es una conducta aprendida

3.2.2. Factores que Inciden en la Agresión

Frustración → toda frustración puede producir agresión, aunque también otros efectos, pero tampoco siempre.

Provocación → puede producir una respuesta agresiva. La provocación puede ser física (destaca en el género masculino) o verbal (destaca en el género femenino). También se suele producir una espiral de agresión (provocación inicial que va aumentando).

Exposición a los medios de comunicación → hay programas de televisión que contribuyen al aumento de la agresividad. Bandura realizó experimentos a corto plazo o transversales (no tiene un seguimiento) y comprobó que niños que veían una película violenta o neutral aprendían la agresividad por observación y había una tendencia a aumentarla. Para saber si ese efecto duraba o era puntual se realizaron experimentos transversales de campo, recogiendo uno de ellos la cantidad de programas de televisión violentos que veían y el nivel de agresión comprobando que estaban relacionados con la agresividad. También se hicieron experimentos a largo plazo o longitudinales, siendo uno el de Huesman & Erom que consistió en coger de todos los alumnos de 8 años de un condado para preguntarles cuál era su programa favorito obteniendo que ya en esa edad había una relación entre programas favoritos y

violentos; a los 10 años siguientes se les volvió a evaluar el nivel de agresividad obteniendo que seguía habiendo relación; y cuando esos sujetos tuvieron, 30 años, se les volvió a evaluar obteniendo que en casi todos ellos había habido algún tipo de incidente por causa de la agresividad. La conclusión es que existe una causalidad directa, aunque existen más factores, que a medida que más nos exponemos a programas violentos más agresividad tenemos.

Activación o excitación emocional (factores emocionales y cognitivos) → cuánto más excitados estamos, más agresivamente respondemos. Un nivel alto de activación, con independencia de su naturaleza, puede dar lugar a la agresividad. Una activación excesiva facilita respuestas agresivas porque da lugar a un déficit en los controles cognitivos, es como si nuestro primer impulso ante determinadas situaciones fuera agresivo, y es nuestra propia cultura y control cognitivo el que nos hace que podamos controlarnos (excepto si la activación es muy alta). Zillman hizo un experimento sobre la “teoría de la transferencia de la excitación”, la cual menciona que hay 3 fases respecto a cómo nos activamos:

1ª f. de disparo: es donde la carga hormonal puede llegar a niveles de activación muy alto. En esta fase es aconsejable no calmar al individuo, sino esperar y que pida luego disculpas.

2ª f. de descenso de los niveles de activación Es la fase más larga.

El nivel consciente es aquel nivel en el que una persona reconoce la excitación; los niveles más bajos de excitación están por debajo del nivel consciente (ej: “estás enfadado” – no, no lo estoy -y la verdad es que sí-).

Celos → la “teoría socio biológica de los celos” menciona que los celos provocan reacciones agresivas, siendo las mujeres más sensibles a los celos emocionales; sin embargo, los hombres reaccionan más a las infidelidades sexuales que las mujeres. Esto ocurre porque, según el socio biología, para el hombre, la familia es un pacto que le permite el acceso a la reproducción a cambio de la crianza de los hijos, y para la mujer significa garantizarse la permanencia de la relación y la crianza de los hijos;

aunque también existen factores sociales y personales de la agresión que explican por qué esto ocurre:

a) patrón A de conducta se empezó a estudiar hace unos 25 años en personas con infarto de miocardio. Los que tenían este tipo de infartos tenían conductas parecidas como extremadamente competitivas, irritables, con prisas...con lo que reaccionan más intensamente ante una provocación. El patrón B es el contrario al A.

b) sesgo atribucional hostil: personas que tienden a atribuir los motivos a las acciones de los demás, aunque no tengan base. Perciben malas intenciones, siempre piensan mal...por eso, tienden a reaccionar más agresivamente porque lo perciben como provocaciones

3.2.3. Conductas Agresivas

Las conductas agresivas comprenden a aquellas conductas violentas que:

Generan daño a uno mismo, al entorno o generan un daño a terceros.

Las conductas consistentes en hacerse daño a uno mismo se denominan autoagresiones que suelen devenir en autolesiones. Se suele utilizar así el concepto de conductas auto lesivas para referirnos a ellas. En la literatura conductual se la separa de la agresión, pero preferimos aquí incluirla bajo este tipo de conductas que implican algún tipo de violencia.

En cualquiera de los tres casos, la función de esta conducta puede ser idéntica o muy diferente de persona a persona o incluso para la misma persona.

En el ámbito de conducta (no ya sólo para la agresividad, sino para cualquier comportamiento) se separa y distingue así entre:

1. La forma de la conducta
2. La función de la conducta

3.2.4. Agresividad en Adolescentes

Hoy en día existe una gran preocupación por la violencia en los niños y los adolescentes, y esta problemática necesita por fuerza ser abordada tanto por los padres como por los maestros y otros adultos.

La violencia puede estar presente a cualquier edad y muchos padres piensan que conforme el niño crezca lo superará; pero siempre debe de tomarse muy en serio las conductas violentas y no minimizarlas.

La violencia en los niños y adolescentes puede incluir una amplia gama de comportamientos como pueden ser arranques de ira, agresión física, peleas, amenazas, crueldad, vandalismo, inicio de pequeños incendios intencionados, y el uso de armas.

Dentro de las causas que pueden incrementar la conducta violenta, solo por mencionar algunas, se encuentran la exposición continua de violencia en los medios de difusión, exposición continua de violencia en su entorno familiar o de la comunidad, pobreza, carencia de medios, pobre escolaridad, presencia de armas de fuego en casa, abuso físico y/o sexual, daño cerebral por heridas en la cabeza, divorcio, padre/madre soltero, supervisión inadecuada, desempleo, pobre apoyo familiar, causas genéticas, etc.

Dentro de las señales de alarma que pueden presentar los niños y adolescentes se encuentran la impulsividad, poca tolerancia a la frustración, irritabilidad, pataletas frecuentes y por supuesto, violencia física.

Los niños y adolescentes que presentan estas conductas necesitan una evaluación extensa y comprensiva, ya que es muy frecuente encontrar en ellos otras condiciones como pueden ser depresión, ansiedad, abuso de sustancias, déficit de atención, dislexia, etc.

El tratamiento de los problemas de la conducta es multimodal, es decir, que requiere de atención de varias áreas (incluyendo psicólogos, médicos psiquiatras y psicopedagogos), e individualizado, ya que cada caso es único.

Siempre se debe considerar en el tratamiento a los padres y a la familia, incluyendo terapias individuales, familiares e intervención escolar. El tratamiento farmacológico es coadyuvante, es decir, como apoyo a otras enfermedades como depresión y déficit de atención o bien, para mayor control de los síntomas agresivos y disminuir la impulsividad.

3.2.5. Agresividad en Función de la Conducta

Los analistas de conducta, por contra, suelen tomar la forma de la conducta como un resultado de algo, como una desadaptación o "mal aprendizaje" a variar, como un tipo de interacción indeseada.

En este caso hablamos entonces de "función de la conducta".

Así, algunos ejemplos de la función que podría tener una conducta agresiva serían:

- En ocasiones anteriores la persona conseguía algo que ahora no consigue, lo que conlleva respuestas agresivas ante esa frustración.
- Una actividad que no resulta reforzante y la negativa a llevarla a cabo que deviene en conductas agresivas.
- Comportarse agresivamente evita ciertas consecuencias no deseadas.
- Comportarse agresivamente o autolesionarse es reforzado positivamente por otras personas (un caso típico es la obtención de atención).

Es decir, la forma de la conducta, esa agresividad que queremos eliminar, es una función que no resulta siempre tan obvia y que tenemos o deberíamos identificar.

En el ámbito conductual no se trata de discernir si la persona es o no consciente de sus actos. Tampoco es totalmente necesario dilucidar cómo se llegó a ese tipo de conductas. Lo importante sería conocer qué mantiene ese comportamiento.

Una vez identificada la función de la conducta, realizamos cambios en el entorno de la persona y observamos si se producen diferencias. Si no se producen diferencias evaluamos de nuevo la situación y producimos cambios en un sentido distinto y evaluamos de nuevo si se han producido o no mejoras.

Aunque parece a primera vista sencillo, en la realidad puede no serlo tanto, variando enormemente en cada situación y para cada persona.⁵

3.3. DEFINICIÓN DE INTELIGENCIA

El origen etimológico de inteligencia hace referencia a quien “Sabe elegir”. La inteligencia posibilita la elección de las alternativas más convenientes para la resolución de un problema

Definir qué es la inteligencia ha sido siempre objeto de polémica ante un escenario tan diversificado de opiniones. Se sugirió una clasificación de las principales definiciones. La definición se hizo sobre la base de tres grupos: las psicológicas, mostrando a la inteligencia como la capacidad cognitiva, de aprendizaje y relación; las biológicas, que consideran la capacidad de adaptación a nuevas situaciones; y las operativas, que son aquellas que dan una definición circular diciendo que la inteligencia es "...aquello que es medido en las pruebas de inteligencia".

El concepto de inteligencia artificial generó hablar de sistemas, y para que se pueda aplicar el adjetivo inteligente a un sistema, éste debe poseer varias características, tales como la capacidad de razonar, planear, resolver problemas, pensar de manera abstracta, comprender ideas y lenguajes, y aprender.

⁵ <http://autismoaba.org/contenido/conductas-agresivas>

Tal diversidad indica el carácter complejo de la inteligencia, la cual sólo puede ser descrita parcialmente mediante enumeración de procesos o atributos que, al ser tan variados, hacen inviable una definición única y delimitada, dando lugar a singulares definiciones, tales como: «la inteligencia es la capacidad de adquirir capacidad», de Woodrow, o «la inteligencia es lo que miden los test de inteligencia», de Bridgman

3.3.1. Etimología de la Inteligencia

La palabra inteligencia proviene del latín *intellegere*, término compuesto de *inter* 'entre' y *legere* 'leer, escoger'. La inteligencia permite elegir las mejores opciones para resolver una cuestión.

La palabra inteligencia fue introducida por Cicerón para describir el concepto de capacidad intelectual. Su espectro semántico es muy amplio, reflejando la idea clásica según la cual, por la inteligencia el hombre es, en cierto modo, todas las cosas que existen

3.3.2. Teorías de la Inteligencia

La controversia generada por el debate entre los defensores de una capacidad general y los defensores de capacidades específicas sigue vigente en la actualidad.

Howard Gardner A través del estudio de las personas con lesiones cerebrales o los sujetos que sufren el denominado síndrome del sabio postuló la idea de que los seres humanos poseemos múltiples inteligencias, cada una de ellas relativamente independientes del resto.

Robert Stenberg. Aun coincidiendo con el planteamiento de Gardner, sólo distingue tres tipos diferenciados de inteligencia analítica

Evaluada a través de los test de inteligencia que presentan problemas bien definidos y de única respuesta correcta creativa

Vinculada a las demostraciones de adaptación de las personas frente a situaciones nuevas.

Práctica; mostrada en la realización con éxito de tareas cotidianas que suelen estar mal definidas y presentan múltiples posibles soluciones.

Los estudios realizados muestran cierta asociación entre inteligencia y creatividad, pero, en torno a un CI de 120 esta asociación disminuye.

En la creatividad, a parte de la inteligencia intervienen otros factores, veamos los formulados por Stenberg (Stenberg, 1988; Stenberg, Lubart, 1991, 1992): la competencia, las habilidades del pensamiento imaginativo, una personalidad audaz, la motivación intrínseca un entorno creativo.

3.3.3. Las Matrices de Raven

Las Matrices Progresivas de Raven fueron creadas por John C. Raven en 1938 con el objetivo de evaluar a un grupo de oficiales de la armada de Estados Unidos. En su creación se tomaron como base las observaciones y teorías formuladas por Spearman sobre el factor G, habiendo sido hasta hoy la prueba más utilizada como medida de la inteligencia general.

Las teorías de Spearman identificaban dos componentes como base del factor general de inteligencia:

1. La capacidad de pensar con claridad en situaciones complejas, que se conoce como capacidad educativa o extractiva.
2. La capacidad de almacenar y reproducir información, conocida como capacidad reproductiva.

Las pruebas fueron desarrolladas por Raven para fines de investigación. Sin embargo, y debido a su independencia del lenguaje, de la cultura y de la escolaridad, así como la sencillez de su uso e interpretación, rápidamente se encontró una aplicación práctica a la prueba que comenzó a usarse de forma generalizada. Actualmente existen diferentes versiones, que se aplican según la edad y las habilidades del sujeto a examinar.

Se trata de un test no verbal que mide la capacidad intelectual general mediante la comparación de formas y el razonamiento por analogías, independientemente de los conocimientos adquiridos. Brinda información sobre la capacidad y claridad de pensamiento, obligando a poner en marcha el razonamiento analógico, la percepción y la capacidad de abstracción.

3.3.4. Que es el Factor G

Aunque las pruebas mentales son a menudo diseñadas para medir dominios específicos de la cognición, como fluidez verbal, habilidad espacial o memoria, en general las personas que hacen bien un tipo de prueba tienden a hacer bien los demás. Esta correlación sugiere que todas estas pruebas miden algún elemento global de la capacidad intelectual. En las últimas décadas, la investigación ha dedicado mucho esfuerzo para aislar ese factor general, conocido como factor g, de los otros aspectos de la capacidad cognitiva medido en las pruebas mentales.

La extracción estadística del factor g se llevó a cabo mediante una técnica llamada análisis factorial, introducido a principios de siglo por el psicólogo británico Charles Spearman. Y esta capacidad de aislar g ha revolucionado la investigación sobre la inteligencia general, ya que ha permitido a los investigadores concluir que el valor predictivo de los tests mentales se deriva casi exclusivamente de este factor global más que de las aptitudes más específicas medidas por los tests de inteligencia.

El factor general explica la mayoría de las diferencias entre los individuos en el desempeño en diversas pruebas mentales. Esto es así independientemente de lo que la capacidad específica de la prueba tiene por objeto evaluar, independientemente del

contenido manifiesto de la prueba (palabras, números o figuras), y a pesar de la forma en que la prueba se administra (escrita u oral, a una persona o a un grupo).

3.4. LOS VIDEOJUEGOS

Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

En 1958, William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory.

Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos. Cuatro años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, dedicó seis meses a crear un juego para computadora usando gráficos. En este juego, dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas. El videojuego funcionaba sobre un PDP-1 y fue el primero en tener un cierto éxito, aunque apenas fue conocido fuera del ámbito universitario.

En 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney, un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la Magnavox Odyssey, el

⁶primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados.⁷

Para que un videojuego mantenga, realmente, la atención del niño, ha de divertirlo y excitar su curiosidad. Pero, para enriquecer su vida, ha de estimular su imaginación, ayudarlo a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones. De igual manera, deberá ir acorde con sus ansiedades y aspiraciones; incluso hacerle reconocer plenamente sus dificultades, al mismo tiempo que le sugiera soluciones a los problemas que le inquietan. Es decir, para que el videojuego tenga un verdadero éxito deberá estar relacionado con todos los aspectos de la personalidad infantil o adolescente.

3.4.1 Creador de los Videojuegos

En el año de 1947, Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann crearon el primer juego electrónico interactivo, un simulador de misiles, fue creado haciendo uso de un circuito analógico. Un puntero de posición (CTR) en la pantalla era controlado por este circuito. En el año de 1951, Ralph H. Baer (también conocido como el padre de los videojuegos), estaba trabajando en el proyecto de crear la mejor televisión del mundo, también quería incorporar un videojuego a este televisor, sin embargo, sus superiores le aconsejaron no enfocarse en el videojuego. La idea era entonces, no darle mucha importancia. La lista de algunos de los primeros videojuegos es presentada en los siguientes párrafos.

3.4.2. Terminología de los Videojuegos...

El prefijo "video" en el término "videojuego" se refiere tradicionalmente a un dispositivo de visualización de mapa de bits.¹ Sin embargo, con el popular uso

⁶ historia de los videojuegos, 13/05/2016 www.monografias.com/trabajos13/adosa/adosa.shtml#ixzz3yOoRVhH/ historia de los videojuegos, 21/05/016

⁷ [://www.ibesinvestigacion.com/wp-content/uploads/2013/03/80.-creador de los videojuegos/21/05/016](http://www.ibesinvestigacion.com/wp-content/uploads/2013/03/80.-creador-de-los-videojuegos/21/05/016)

del latiguillo "videojuego", el término implica ahora todos los tipos de pantalla, formatos y plataformas.

Los historiadores han tratado de eludir este problema usando el término más inclusivo de "juegos digitales". Sin embargo, este término aún deja fuera los primeros juegos analógicos de computadora.

3.4.3. Características de Videojuego Antiguo

Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego, este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo) Las características de los juegos antiguos son las siguientes: Los sistemas de 16 bits, introducidos por las empresas japonesas a comienzos de la década de 1990, mejoraron notablemente la popularidad de los videojuegos. Se utilizaban los cartuchos ya que estos habían llegado a su tope tecnológico y además resultaba más económico para producir en masa. de pantalla fija (tipo Donkey Kong o Mario Bros.), que pasaría poco a poco a ser englobado dentro del género ∞ En un principio todos los elementos eran en 2 dimensiones, es decir, todo lo que se mostraba en la pantalla era plano. Sonido del speaker del ordenador (sólo eran pitidos que emitía el altavoz interno del ordenador. Solo se jugaba de 1 y 2 jugadores.⁸

3.4.4. Características de Videojuego Nuevo

Actualmente se usa un sistema DVD de alta capacidad y Blu-Ray de muy alta capacidad. La mayoría de los juegos se desarrollan en 3 dimensiones, dando así más realismo a sus contenidos. Sonido envolvente colocando altavoces delante y detrás del usuario. Actualmente multijugador online. Mejores Gráficos. Gamer tags para la identificación del usuario. Avatares, o imágenes del usuario, para caracterizar el

⁸ Tecnolog4d.blogspot.com/tecnologías/Características de los videojuegos antiguos vs los nuevos/12/06/016.

gamer tag. Lemas o frases de usuario para mayor caracterización de la cuenta. Zonas de juego las que representan el estilo de juego del usuario (Diversión, Experto, Familiar, Underground). Disponibilidad de modificar tu gamer tag por 800 Microsoft Points. ∞ Los puntajes o logros son guardados para así poder compararlos con los amigos y otros usuarios. La posibilidad de obtener un "puntaje de reputación" el cual es votado por otros jugadores. Puntajes de juego los cuales son el total del logro obtenido por el jugador. Lista de amigos, la cual es la lista organizada que muestra los amigos jugadores del usuario. Lista de jugadores recientes, la cual muestra a los 50 últimos usuarios que han jugado. Contenido Bazar Xbox Live. Modo Multijugador.

3.4.5. Videojuegos Electrónicos.

Un **videojuego** o **juego de video** es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina *árcade*, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Los videojuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se lo conoce como controlador de videojuego, o mando, y varía dependiendo de la plataforma. Por ejemplo, un controlador podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando o *joystick*, mientras otro podría presentar una docena de botones y una o más Palancas (*gamepad*). Los primeros juegos informáticos solían hacer uso de un teclado para llevar a cabo la interacción, o bien requerían que el usuario adquiriera un *joystick* con un botón como mínimo. Muchos juegos de computadora modernos permiten o exigen que el usuario utilice un teclado y un ratón de forma simultánea. Entre los controladores más típicos están los *gamepads*, *joysticks*, teclados, ratones y pantallas táctiles.

3.4.6. Los Videojuegos en los Adolescentes

Comenzamos diciendo que se produce un tipo de adicción cuando una persona necesita un estímulo determinado para conseguir una sensación de bienestar y por lo tanto, tiene una dependencia mental y física hacia ese estímulo.

Así podemos observar que la adicción a los videojuegos (consolas, móviles, ordenadores, etc.) supone una rígida dependencia hacia estos, que se caracteriza por ser una actividad que lleva demasiado tiempo en la vida de la persona y se practica en la pantalla

- Dejan de atraerle actividades que solía practicar.
- Dificultad para conciliar el sueño
- Abstracción en su mundo, con el consiguiente distanciamiento de la familia y amigos.
- Serias dificultades para centrar su atención en los estudios, pudiendo provocar el fracaso escolar
- No respeta de ninguna manera los horarios previamente marcados a pesar de arrastrar consecuencias negativas.

Algunos de los aspectos en que padres y educadores debieran fijarse son:

- El joven se muestra distante al jugar, haciendo caso omiso de cualquier tipo de llamada
- Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando.

Podemos distinguir una serie de causas por las cuales existen una adicción a los videojuegos y pueden ser muy diversas:

- Personalidad dependiente: Hay personas que por su forma de ser tienden más a la adicción que otras.
- Problemas familiares (falta de comunicación, incomprensión...)

- Problemas en los centros educativos y en la sociedad unidos a la escasa integración en un grupo, soledad, falta de motivación escolar.

Muchas veces el jugador cree ser el protagonista de ese videojuego y lleva a su vida real sus ideas fantasiosas de liberar el mundo o de matar al monstruo que muchas veces identifican con las personas que crean mayor rechazo al uso de estas alternativas (padres, madres, hermanos), llegando en ocasiones a cometer parricidios como el que mató a sus padres porque tenía una gran obsesión con un videojuego.

Los videojuegos en sí no son peligrosos, en tanto en cuanto sí lo es el consumo abusivo de ellos.

Muchos expertos han recomendado a los padres incentivar a sus hijos premiándoles con los videojuegos por sus tareas escolares haciéndoles ver que el estudio es lo primordial.

También se recomienda la incentivación a los hijos de actividades extraescolares con las cuales los niños/niñas se diviertan, disfruten y hagan de su tiempo libre un ocio de equilibrado, sin excesos.

Los videojuegos pueden acrecentar la agresividad en los jóvenes

(Nature, Reuters) - Muchos estudios hechos sobre la violencia y los videojuegos apoyan la conclusión que los videojuegos violentos pueden incrementar el comportamiento agresivo en los niños y adolescentes, especialmente en los chicos, dijeron unos investigadores. Un estudio mostró que los niños que pasaban con un juego violento menos de 10 minutos y después hacían un test de valoración de su humor se calificaban a sí mismos con rasgos agresivos y acciones agresivas poco después de jugar.

Los profesores de 600 niños de edades de entre 13 y 15 años dijeron que los que pasaron más tiempo con videojuegos violentos fueron más hostiles que otros niños y con más posibilidades de discutir con las figuras autoritarias y otros estudiantes.

Los hallazgos, presentados en el encuentro anual de la Asociación Psicológica Americana, llevaron al grupo a adoptar una resolución que recomiende que se reduzca la violencia en los videojuegos y en los medios interactivos dirigidos a los niños y a los jóvenes.

Los videojuegos establecen un mal ejemplo y pueden ser particularmente influyentes porque un jugador toma el papel de héroes y villanos, violentos y lo contrario, afirmó la APA.

Los adolescentes que juegan a videos juegos violentos demuestran diferencias en la actividad del cerebro en los que juegan juegos sin violencia.

Las diferencias fueron asociadas al despertar emocional y el autocontrol.

Los investigadores de la Universidad de Indiana pidieron a 44 adolescentes que jugaran a juegos con y sin violencia durante 30 minutos.

Utilizaron la proyección de imagen a través de la resonancia magnética para medir la actividad del cerebro, mientras los participantes realizaban una serie de tareas que medían la inhibición y la concentración inmediatamente después de jugar.

Los investigadores encontraron que los adolescentes que jugaron a los juegos violentos tenían mayor actividad en el cerebro en el área de la amígdala cerebral.

Esa área del cerebro está conectada con el despertar emocional, también demostraron menos actividad en áreas asociadas a las funciones ejecutivas tales como planeamiento, el controlar y dirigir pensamientos.

Los que jugaron los juegos no violentos demostraron más actividad en las porciones del cerebro asociada a la inhibición, concentración, autocontrol y menos actividad en las áreas conectadas con el despertar emocional.

Los investigadores planean continuar con los estudios para entender más sobre la conexión entre la exposición a la violencia de los medios y las funciones del cerebro.

3.4.7. Personalidad de los Adolescentes que Juegan Videojuegos

Con excesiva frecuencia se responsabiliza a los videojuegos de producir cambios en el carácter de sus jugadores, convirtiéndoles en sujetos aislados, introvertidos y desinteresados por todo aquello que ocurre a su alrededor. En otras ocasiones los augurios son aún más negativos, asegurándose que tarde o temprano serán víctimas de la depresión y de todo tipo de patologías psiquiátricas. Nada más alejado de la realidad. Actualmente estamos en condiciones de asegurar como la práctica de esta forma de entretenimiento no supone especiales variaciones en el carácter de sus jugadores, ni tampoco éstos constituyen un grupo substancialmente característico respecto a sujetos de similares características no interesados en esta actividad.

El único rasgo de personalidad en el que los jugadores de videojuegos muestran diferencias es en el de la extroversión, y lo hacen de tal manera que los jugadores presentan mayor nivel de extroversión que los no jugadores. Esta situación resulta diametralmente opuesta a la creencia en un posible aislamiento.

También resulta un hecho comprobado el que los jugadores habituales no dedican menos tiempo a otras actividades sociales, culturales o de ocio que se pudieran considerar más constructivas, puesto que los jugadores acostumbran incluso a superar en estos aspectos a los no jugadores.

El comportamiento de jugadores y no jugadores ha sido también comparado sin que nunca haya sido posible hallar una mayor incidencia de trastornos psiquiátricos o comportamentales en este grupo, incluso se han considerado pequeñas alteraciones de la conducta que tradicionalmente tienen un interés secundario en el estudio de las alteraciones comportamentales.

Los resultados de la investigación actual pueden resumirse en las palabras de (Funk 1992, www.taringa.net.info.) extraídas de un trabajo en el que revisa y actualiza este tema, concluyendo que: “a pesar del temor relacionado con los hipotéticos problemas que los videojuegos pudieran generar, la actual investigación no puede establecer relación alguna entre el juego frecuente y el desarrollo de verdadera psicopatología...”.

El profesor Eugene Provenzo, autor de lo que en España se conoció como "Informe Harvard" se pronunció de la misma forma cuando señalaba: "...parece razonable asumir que el videojuego no contribuye al desarrollo de conductas desviadas entre sus usuarios, de hecho, puede ayudar a jóvenes y adolescentes en su proceso de desarrollo...". Sin embargo, afirmaciones tan claras y explícitas como esta hallaron escaso eco en nuestros medios de comunicación, probablemente porque no estaban escritas en la contraportada del libro

Diferentes estudios han hallado una clara relación entre la autoestima y la práctica de videojuegos en adolescentes jóvenes, siendo los sujetos con menor autoestima los que tienden a gastar más dinero por semana en jugar con videojuegos (en salas recreativas).

Otros análisis demostraron una clara asociación entre la baja autoestima y el ir solo a jugar videojuegos. Tal vez como han sugerido algunos psicólogos los chicos que tienen una baja autoestima tienden a ver estos juegos como un modo para elevar su autoestima, pudiéndose cuestionar si se trata de un substitutivo de las relaciones sociales o de un mecanismo de afrontamiento, que dotaría de una forma de estimulación positiva

CAPÍTULO IV

DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. TIPIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación está ligada al área clínica ya que se ocupa de la investigación de las funciones mentales de las personas que padecen sufrimiento, no solo derivado por el trastorno mental sino también por trastornos de orientación de desarrollo de las potencialidades.

Métodos de investigación utilizados.

La **investigación descriptiva** ya que consiste en llegar a conocer a las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

La investigación exploratoria es aquella que se efectúa sobre un objeto desconocido o poco estudiado, por lo que su resultado constituye una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimiento.

Ya que se puede decir que aún existe un vacío teórico con relación a esta investigación centrándose en la población que se está tomando en cuenta

4.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

4.2.1. Población

La presente población estará constituida por 103 alumnos de la Unidad Educativa “Lindauro Anzoátegui de Campero” y 53 alumnos de la Unidad Educativa “Unidad Evangélica Bautista de Tarija” que cursan el 3ro de secundaria, lo cual hace un total de 156 alumnos la cual será la población total con la que se trabajará

4.2.2. Muestra

La muestra estará conformada por 20 estudiantes de la Unidad Educativa Lindauro Anzoátegui de Campero (10 varones, 10 mujeres), 20 estudiantes de la Unidad Educativa Evangélica Bautista Tarija. (10 varones, 10 mujeres) lo cual hace un total de 40 estudiantes muestra final con la que se trabajará.

Tipo de muestra:

La muestra que fue tomada para este proyecto fue seleccionada intencionalmente, solo se tomaron en cuenta a aquellos alumnos que hacen uso de los videojuegos.

Criterios de selección:

Para poder seleccionar la muestra se tomaron en cuenta los siguientes aspectos:

- ❖ Conocimiento acerca de los videojuegos
- ❖ Hacer uso de los videojuegos
- ❖ Estar cursando el tercero de secundaria.

Porcentaje representativo de la población:

Los sujetos a tomar en cuenta para este proyecto son: Diez varones y diez mujeres de las Unidades Educativas “Lindauro de Campero y Ubeet”, Los sujetos fueron seleccionados a base de la atracción que tienen por los videojuegos. Se tomó en cuenta 10 varones y 10 mujeres de la Unidad Educativa Lindauro de Campero, de la misma forma se tomó en cuenta 10 varones y 10 mujeres e la Unidad Educativa Ubeet, en total se tomaron 20 mujeres y 20 varones para que la muestra sea equitativa para poder averiguar si los videojuegos afectan a ambos sexos.

4.3. INSTRUMENTOS

Los instrumentos a utilizar para recolectar información son los siguientes:

- ✓ Test HSPQ Forma a (Raymond Catell)
- ✓ Test de la Figura Humana (Karen Machover)
- ✓ Test de Matrices Progresivas J.C.Raven (escala general)
- ✓ Cuestionario sobre Hábitos de Consumo de Juegos

4.3.1. Cuestionario de Personalidad para Adolescentes (HSPQ)

Este cuestionario fue desarrollado por Catell y adaptado por el doctor Nicolás Seis dedos, consta de 140 elementos que permiten apreciar 14 dimensiones o factores de la personalidad bipolar en los adolescentes entre los 12 y 18 años de edad. Las 14 escalas aluden a variables psicológicas que han sido aisladas factorialmente; cada factor representa una dimensión estadísticamente separable en el conjunto de respuestas al cuestionario. La aplicación del mismo es grupal e individual, con una duración de aproximadamente 40 a 50 minutos.

Datos Generales del Cuestionario (HSPQ)

Este test se caracteriza por los siguientes puntos a tomar en cuenta:

Administración. - Individual y colectiva, responsable de la adaptación el doctor Nicolás seis dedos.

Duración. - la duración es entre 40 a 50 minutos

Naturalidad y finalidad. - el HSPQ es un test que mide los rasgos de personalidad. Es aplicable en todos los entornos, psicoterapia familiar, evaluación social y evaluación educativa, el HSPQ consta de 140 elementos, permiten apreciar 14 dimensiones de la personalidad bipolar

Corrección y obtención de puntuaciones directas

Las contestaciones anotadas en la hoja de respuestas se corrigen y puntúan con la ayuda de la plantilla de corrección, la cual es colocada sobre la hoja de respuestas de modo que el cuadro de la misma coincida con la existente hoja. En cada escala de puntuación directa se puede hallar comenzando por la izquierda y sumando los puntos obtenidos por las respuestas del sujeto. La puntuación máxima en cada escala es de 20 puntos (excepto la escala de inteligencia que la puntuación máxima es 10 puntos)

Las tablas construidas en la tipificación española permiten la conversión de las puntuaciones directas en otras denominadas de capitos. Los cuales se deben

multiplicar por el número anotado delante de la casilla (si son varones se utilizan los pasos que están en los círculos).

4.3.2. Test de la Figura Humana

Autor. - Karen Machover

Fundamentos. - La personalidad no se fundamenta en el vacío, sino a través del movimiento del sentir y de pensar de un cuerpo delimitado. La experiencia ha demostrado que una persona al dibujar la figura humana representa una forma íntima de su propia personalidad.

Interpretación. -Modernamente se acepta por todos los psicómetristas que este test sirve tanto para niños que adultos de cualquier edad. La figura dibujada simboliza casi siempre a la persona que se somete a la prueba y el papel corresponde al ambiente en que se desenvuelve

Consigna. - dibuje una figura humana.

4.3.3. Test de Matrices Progresivas J.C. Raven

Este test tiene la finalidad de evaluar el coeficiente intelectual de aquellas personas a las cuales se les administra.

El presente test tiene un cuadernillo lleno de figuras inconclusas, la tarea es observar detalladamente donde encaja la figura faltante y responder en la hoja de respuesta que se les facilita. Se administra de manera individual el tiempo de aplicación es de 30 minutos aproximadamente.

Corrección

La calificación de este test se basa en una lámina la cual contiene las respuestas correctas Y sirve de guía para la calificación, se procede a calificar columna por columna llegando a un máximo de 12 puntos por columna. Una vez calificadas las cuatro columnas se suman los puntajes finales de cada columna, una vez obtenido el resultado de la suma total de las cuatro columnas, se va al cuadernillo que contiene

los baremos se busca la tabla del baremo, de acuerdo a la edad del sujeto que fue evaluado los baremos se encuentran en la parte izquierda y derecha de la hoja lo que facilita la localización del baremo exacto, una vez encontrado el baremo se hace el cálculo de la discrepancia para ver la consistencia del test aplicado. Con esos datos por último se va a la tabla de diagnóstico de la capacidad cognitiva para ubicar en qué posición se encuentra el sujeto

Luego se redacta el diagnóstico correspondiente según la escala de capacidad intelectual que se sub divide en (5 deficiente, de 10 a 25- inferior al término medio, 50- término medio, de 75 a 90- superior al término medio, y mayor a 95- superior)

4.3.4. Cuestionario sobre los Hábitos de Consumo de Juegos

La administración de este cuestionario es de forma grupal ya que sólo consta de preguntas referidas al consumo de los videojuegos y las horas que le dedican a los mismos, no tiene un límite de tiempo para la administración, está estructurado por preguntas semiestructuradas basándose en la temática de los videojuegos y su uso cotidiano.

Calificación

La corrección de este cuestionario acerca de los hábitos de consumo se basa en la escala de Likert.

El cuestionario consiste en 24 preguntas, que se reparten de la siguiente manera: 19 ítems tipo escala de Likert con 5 alternativas de respuesta que van desde “nada de acuerdo” hasta “totalmente de acuerdo” y 5 ítems con cinco alternativas de respuesta cada uno.

Las preguntas del cuestionario nos proporcionan información sobre los siguientes aspectos grado de atracción por los videojuegos, relación de los videojuegos con otras actividades, interferencia de los videojuegos en el rendimiento académico, y grado de inquietud que generan los videojuegos.

Escala de Calificación (cuestionario de hábitos de consumo)

El presente cuestionario se divide en cuatro factores los cuales son los siguientes:

Primer factor. - está conformado por los ítems, 1,2,3,4,5,6,20,21,22,23,24. El cual nos informa sobre los hábitos de consumo y “grado de atracción por los videojuegos”

Puntaje máximo: 55

Puntaje mínimo: 11

Media: 22.5

Más de: 22.5, presencia de sintomatología.

Segundo factor. - está conformado por los ítems 7, 8, 9, 10,11. A este factor se lo denomina “interferencia de los videojuegos en otras actividades”

Puntaje máximo: 25

Puntaje mínimo: 5

Media: 12,5

Más de: 12,5 presencia de sintomatología

Tercer factor: está conformado por los ítems 12, 13, 14, 15,16 a este factor se lo denomina “nivel de inquietud respecto a los videojuegos”

Puntaje máximo: 25

Puntaje mínimo: 5

Media: 12.5

Más de: 12.5, presencia de sintomatología

Cuarto factor: está conformado por los ítems 17, 18, 19 a este factor se le denomina “interferencia de los videojuegos con las actividades académicas”

Puntaje máximo: 15

Puntaje mínimo: 3

Media: 7.5

Más de: 7.5, presencia de sintomatología

4.4. Procedimiento

La presente investigación se llevará a cabo tomando los siguientes puntos:

1. Como primer punto para dar paso a una investigación es la elaboración del proyecto el cual es el primer paso y muy vital para comenzar una investigación.
2. Una vez que el proyecto se haya elaborado con todas las características correspondientes se realiza el cronograma de actividades el cual será un camino a seguir al momento de dar marcha a nuestra investigación.
3. Al momento de dar marcha al trabajo de campo se procede a tomar contacto con la institución en la cual se desarrollará la investigación.
4. Consecutivamente, se realiza la prueba piloto, con el objetivo de familiarizarse con los instrumentos que se utilizaran para recabar toda la información necesaria, asimismo se podrá identificar cualquier problema que se pueda presentar al momento de la aplicación de los instrumentos.
5. En esta etapa se elaboran las conclusiones del informe de la prueba piloto.
6. Una vez concluida la presentación de la prueba piloto se comienza a aplicar los instrumentos para el levantamiento de información necesaria para la investigación.
7. Seguidamente, se realiza el correspondiente análisis e interpretación de los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados.
8. Con la conclusión de los resultados de la fase de aplicación de instrumentos se pasa al siguiente punto que es la elaboración de las conclusiones y recomendaciones del desarrollo de la investigación.
9. Por último, se hace la elaboración del informe final.

CAPÍTULO V

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

5. TEST DE PERSONALIDAD H.S.P.Q. (Cattell.)

La personalidad para Catell (1972) es “aquello que nos dice lo que una persona hará cuando se encuentre en una situación determinada” $R = F(S, P)$. La P no es psicopatología, sino normalidad las diferencias en personalidad son diferencias en conducta, y las conductas son una manifestación indirecta de unos constructos internos más o menos estables. Estos constructos, (que no son medibles), son LOS RASGOS. Dotan a la personalidad de consistencia temporal. Tendencia relativamente estable a reaccionar de una forma determinada

CUADRO N°1

PRINCIPALES RASGOS DE PERSONALIDAD

FACTORES		BAJO		MEDIO		ALTO		TOTAL	
		Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
A	Reservado- Abierto	9	22	30	75	1	3	40	100
C	Emocionalmente afectado-Estable	6	15	29	72	5	13	40	100
D	Calmoso-Exitable	16	55	22	40	2	5	40	100
E	Sumiso-Dominante	1	3	20	47	19	50	40	100
F	Sobrio-Entusiasta	5	13	31	77	4	10	40	100
G	Despreocupado-Consciente	22	55	17	42	1	3	40	100
H	Cohibido-Emprendedor	1	3	26	65	13	32	40	100
I	Sensibilidad dura-Sensibilidad blanda	5	13	30	74	5	13	40	100
J	Seguro-Dubitativo	2	5	26	65	12	30	40	100
Q1	Sereno-Aprenhivo	6	20	28	70	4	10	40	100
Q2	Sociable-Autosuficiente	2	5	33	82	5	13	40	100
Q3	Menos integrado-Mas integrado	8	20	27	67	5	13	40	100
Q4	Relajado-Tenso	15	37	24	3	1	60	40	100
F2do	FACTORES DE SEGUNDO ORDEN								
QI	Ajusta-Ansiedad	7	18	29	72	4	10	40	100
QII	Introversión-Extroversión	3	8	32	80	5	12	40	100
QIII	Calma-Excitabilidad	6	20	29	72	3	8	40	100
QIV	Dependencia-Independencia	15	38	25	62	0	0	40	100

Fuente: CATELL Cuestionario de personalidad para adolescentes HSPQ, Madrid 1988

Elaboración: propia

De acuerdo a la información que se pudo obtener con la ayuda de los instrumentos, se puede observar que la muestra escogida para este proyecto de tesis, el cual estaba constituido por 40 adolescentes, 20 varones y 20 mujeres obtuvieron los siguientes resultados:

Puntajes Bajos:

Entre la población encuestada se puede percibir que el 55% obtuvo mayor puntuación en el factor D que es un rasgo de personalidad *calmoso* puntuación ubicada dentro de los parámetros bajos, por lo que estas personas se manifiestan, poco expresivas, poco activas, emocionalmente placidas.

Los adolescentes que juegan videojuegos pasan por una sensación emocional poco activa, llevan una vida sedentaria, rutinaria dejando como resultado poca actividad en el entorno social.

Otro rasgo de personalidad latente en el cual el 55% de los adolescentes que participaron en este proyecto obtuvieron bajo puntaje en el factor G el cual tiene como significado un rasgo de personalidad *despreocupado*, este rasgo de personalidad se caracteriza por ser personas desatentas con las normas, actúan por conveniencia propia. Este es un rasgo de personalidad común en los adolescentes que están atravesando la transición de niños a adolescentes, a los cuales les interesan poco o nada las reglas impuestas por la sociedad o núcleo familiar, asimismo no tienen empatía por la otra persona ya que solamente buscan su bien común utilizando como escalera a las demás personas.

Según los resultados obtenidos, se puede mostrar cierta relación a los resultados obtenidos a causa de la investigación que se hizo en el año 2004 en la Universidad de Iowa de los Estados Unidos en la cual detectaron que los videojuegos pueden causar problemas a nivel emocional dejando como consecuencias problemas de ansiedad, fobias sociales como también un bajo rendimiento en las actividades escolares derivadas por este pasatiempo, con esta investigación se puede corroborar que los videojugadores son afectados a nivel emocional, dejando como consecuencia conductas negativas que pueden afectar a su desarrollo social e intelectual.

Puntajes altos

Dentro de lo que se puede observar los datos obtenidos en esta prueba se percibe que de los 40 alumnos que participaron un 50 % de los adolescentes tiene un puntaje elevado en el *factor E* el cual hace referencia a un *rasgo de personalidad dominante*

por lo cual las personas que presentan este rasgo de personalidad se caracterizan por tener una conducta *dominante, dogmáticas agresivas, obstinado*. Los datos que arrojan este test son importantes ya que se observa que las personas en este caso los adolescentes que hacen uso diario y desmedido de los videojuegos tienden a ser personas dominantes son capaces de ejercer el poder sobre alguien o algo. Asimismo, son personas que no dan espacio a críticas ya que se cierran en sus creencias como también en sus conocimientos, siempre se mantienen firmes en sus comportamientos y sus actos se podría decir en términos entendibles que son personas tercas, persistentes constantes y tenaces.

Otro puntaje significativo que se puede percibir es un 60 % de los estudiantes que obtuvieron puntaje elevado en el *factor Q4* el cual está representado por rasgos de personalidad:

Tenso, frustrado, presionado, sobreexcitado.

La idea de tensión también se utiliza como sinónimo de nerviosismo, estrés o ansiedad.

Por lo general, se habla de tensión cuando existe un enfrentamiento o posiciones opuestas entre individuos o grupos. La noción además puede aludir al estado de alteración de una persona, así por ejemplo la tensión que sienten los adolescentes que hacen uso de los videojuegos de cualquier índole en su gran mayoría los videojuego en general sienten alteración inmediata del sistema nervioso manteniéndolos alertas a cualquier estímulo que se les presente, al momento de jugar se activa de manera ascendente sus sentidos, teniendo como consecuencia una sobreexcitación a causa de la adrenalina que se genera al momento de estimular los sentidos nerviosos.

CUADRO N°2

5.1. TEST DE LA FIGURA HUMANA

ITEM	SIGNIFICADO	Presencia		Ausencia		Total	
		Fr	%	Fr	%	Fr	%
Cabeza pequeña	Depresión e inadaptación	19	48	21	52	40	100
Boca representada por una sola línea	Agresividad y tendencias verbales sádicas	26	65	14	35	40	100
Cabello desordenado	Desorden sexual e inmadurez sexual	18	45	22	55	40	100
Nariz en forma de gancho o ancla	Rechazo o desprecio en sí mismos	26	65	14	35	40	100
Posición superior	Estable arraigado y sereno	23	58	17	32	40	100
Piernas apretadas	Miedo a ser agredidos sexualmente	16	40	24	60	40	100
Brazos apretados al cuerpo	Depresión	17	43	23	57	40	100
Omite rasgos faciales	Evasión social, superficialidad, cautela, hostilidad	20	50	20	50	40	100
Bolsillos	Sentimiento de culpa, tendencia a esconder los sentimientos e índice de conflicto interior	9	23	31	77	40	100

Fuente: MACHOVER Karen, Test de la figura Humana

Elaboración: propia

El presente test tenía la finalidad de detectar la presencia de conductas agresivas en los adolescentes que hacen uso de los videojuegos.

Notablemente el 65% de la muestra hizo unos caracteres específicos al dibujar una boca representada por una sola línea la cual tiene significado de ser agresivos y tendencias verbales sádicas, lo que implica que los adolescentes que usan los videojuegos como un pasatiempos favoritos, tienden a ampliar su vocabulario de una manera vulgar y primitiva, empleando términos groseros y mal hablados, dejando como consecuencia una mala imagen de los que hacen empleo de los videojuegos, ya que al escuchar las palabras grotescas que son utilizadas como expresión se etiqueta a todos los adolescentes como personas mal criadas a causa del vocabulario soez que presentan estos adolescentes,

Cabe mencionar que también presentaron puntajes considerables en el ítem de nariz en forma de gancho ya que el 65 % de la población fue constante en hacer este ítem lo cual quiere decir que las personas que dibujan una nariz en forma de gancho tienen rechazo o desprecio a sí mismos, o alguna parte de su cuerpo.

Otro puntaje elevado está relacionado con el ítem donde se señala y se interpreta de acuerdo a la posición del dibujo, por ejemplo, en este caso la posición que tiene un 58% de frecuencia es la superior indicando un estado estable de conducta. Dentro de lo que la sociedad puede considerar a una persona como estable es aquella que se rige a las normas y reglas que están planteadas en la sociedad y se acomodan a ella, comportamientos que salen fuera de lo que la sociedad está acostumbrada a ver son considerados como personas anormales, la sociedad está adaptada a ciertos patrones de conducta basándose en los mismos para juzgar nuevos estímulos generados por las personas y etiquetándolas como personas

Por último, pero no menos importante es el rasgo que se presenta, es evitar algunos rasgos faciales ya que el 50% de la población tiene frecuencia en este caso por lo que indica que estas personas son hostiles tienen evasión social y son superficiales viven en un mundo irreal siguen en su mundo de los videojuegos, las conductas hostiles son generadas o impulsadas por algún estímulo externo al que estamos expuestos día a día. Estar pegados a un monitor con poca actividad motriz lleva a un sedentarismo mental ya que acostumbra al cerebro a un patrón de actividades cotidianas las cuales sólo se centran en un ambiente cerrado, dejando de lado las actividades en el mundo real fuera de los videojuegos haciendo contacto social con personas reales y no así con personajes que sólo viven en el mundo irreal de los videojuegos, el contacto social es parte de la vida del ser humano evitar este contacto conlleva un problema a nivel mental

5.2. TEST DE MATRICES PROGRESIVAS “escala general” (J.C. Raven)

El origen etimológico de inteligencia hace referencia a quien “Sabe elegir”. La inteligencia posibilita la elección de las alternativas más convenientes para la resolución de un problema

CUADRO N°3

NIVEL DE COEFICIENTE INTELECTUAL

NIVEL DE COEFICIENTE INTELECTUAL		
Nivel	Fr	%
Deficiente	4	10
Inferior al término medio	11	28
Término medio	14	35
Superior al término medio	5	13
Superior	6	15
Total	40	100

Fuente: J.C. RAVEN, test de matrices progresivas, “Escala General”, Edición Paidós
Elaboración: propia

Para la aplicación de este instrumento se tomó en cuenta evaluar el estado cognitivo en el cual se encuentran los/las adolescentes que hacen uso de los videojuegos. De la presente prueba aplicada se puede observar los siguientes resultados:

De los 40 adolescentes que participaron en la aplicación de esta prueba para medir el estado intelectual, se puede percibir que el 35 % de los estudiantes presentan un coeficiente intelectual de término medio, las personas que presentan este nivel de coeficiente intelectual tienen escasas capacidades mentales, aunque con esfuerzo pueden llegar a acabar sus estudios medios, incluso universitarios, pero con algunos retrasos de tiempo.

El cerebro es una máquina que siempre está en funcionamiento, los adolescentes que presentan este nivel de coeficiente intelectual tienen amplias posibilidades de mejorar

sus habilidades cognitivas, ya que el cerebro puede desarrollarse un poco más cada vez solamente hay que ponerlo en funcionamiento constante, una de las mejores técnicas para poder desarrollar el cerebro es haciendo actividades nuevas y recreativas, nuestro cerebro se vuelve lento a consecuencia de una vida monótona en la cual nos desenvolvemos día a día el cerebro necesita actividades nuevas, cosas nuevas así puede procesar información nueva.

Las investigaciones que se hizo *Estallo Rodríguez 2002 Universidad Pública de la Plata, Argentina* se destaca con importancia como es que afectan los videojuegos en el desarrollo de las capacidades intelectuales, teniendo como consecuencia un desempeño mediocre en las actividades educativas. Estar estático frente a una consola de juego puede llevar a crear un cerebro sedentario que sólo se alimente de la rutina diaria y no produce más conexiones neuronales que las que se emplea al momento de jugar en las consolas electrónicas. Es necesario dejar esos malos hábitos fijos para poder promover actividades que favorezcan positivamente el desarrollo de las capacidades mentales.

CUADRO N°4

5.3. CUESTIONARIO SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

Nivel	Grado de atracción por los videojuegos		Grado de interferencia de los videojuegos en actividades cotidianas		Nivel de inquietud respecto a los videojuegos		Grado de interferencia de los videojuegos en actividades académicas	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Bajo grado	3	8	11	28	16	40	21	53
Alto grado	37	93	29	73	24	60	19	48
Total	40	100	40	100	40	100	40	100

Fuente: LOPEZ BACERRA FERNANDO, Cuestionario sobre Hábitos de consumo de videojuegos en adolescentes (2012)

Elaboración: Propia

Basándonos en los resultados que se pudo obtener con la aplicación de este instrumento para tener conocimiento acerca de los hábitos de consumo en los/las adolescentes, se puede percibir los siguientes puntajes obtenidos en los siguientes niveles en los cuales los videojuegos afectan significativamente.

Puntajes altos

De la población tomada en cuenta para la aplicación de este cuestionario se puede percibir que el *93%* tiene un *alto grado de atracción por los videojuegos*.

Es notable la fuerza que tienen los videojuegos para atraer el encanto de los adolescentes hacia estos juegos. Existen muchas clases de juegos electrónicos más aún con la evolución de la tecnología los videojuegos se hacen mucho más llamativos ya que donde se emplea la mejor tecnología es en las consolas de juegos, los nuevos programas de juego que se dan la actualización de programas selectivos de juegos es cada vez más impresionante y cada vez se hace más extensa la población de los video jugadores, afectando también desde los más pequeños hasta personas adultas que se sienten impactados por el avance de los juegos, esta atracción es cada vez mayor a consecuencia de los avances tecnológicos.

Así también se puede percibir un alto grado de intervención de los videojuegos en las actividades cotidianas ya que el **73** % se ve afectada al momento de realizar sus actividades cotidianas ya que la atracción por los juegos es mayor que las responsabilidades de las tareas cotidianas a realizar, cuando no se tiene control de los videojuegos de la atracción que existe por ellos, éstos pueden llegar a afectar considerablemente sus actividades. Ahora mismo se ve como en si la tecnología en general acapara gran parte de nuestro tiempo y atención en las diferentes clases sociales tanto niños, adolescentes y adultos.

Otro punto relevante dentro de esta escala es los hábitos de consumo se encuentra en tercer lugar los niveles de inquietud respecto a los videojuegos ya que el **60%** de la población obtuvo un puntaje alto en esta área, lo cual quiere decir que la atracción por los videojuegos, la intranquilidad que tienen los adolescentes para los juegos es grande, los videojuegos tienen esa capacidad de capturar por completo la atención de los que hacen uso de éstos lo que trae consigo respuestas por parte de los jugadores como ser inquietud, impaciencia por estar frente a una consola teniendo como consecuencia una reacción negativa afectando diversas áreas como ser sociales, familiares, etc.

Puntajes bajos

Dentro de los que se puede percibir en los puntajes bajos que se pudo obtener a base de este cuestionario se encuentra que el **53 %** de la población tiene cierto grado de interferencia en dentro de las actividades académicas. Esta puntuación, a diferencia de las diferentes áreas en las cuales predominaron los puntajes altos también es significativo este puntaje, ya que se puede percibir que a pesar de que sus hábitos de consumo por los videojuegos son elevados, tienen cierto nivel de control acerca de las actividades académicas, pese al coeficiente intelectual que presenta esta pequeña muestra. A base de las anteriores pruebas aplicadas en donde se ve que los videojuegos afectan negativamente tanto intelectual como afectivamente. Asimismo, la atracción por estos juegos es sumamente grande ya que la mayoría de los adolescentes que fueron tomados en cuenta para este trabajo tiene conocimiento e inclinación por los juegos de consola, los cuales pueden afectar diferentes áreas de su comportamiento, diversas actividades, si es que no se tiene control de estos juegos se puede llegar a una pérdida de control, lo que llega a convertirse en una adicción, dejando como consecuencia una enfermedad mental.

5.4. ANÁLISIS DE HIPÓTESIS

A continuación, se realiza un análisis de cada una de las hipótesis planteadas en el trabajo de investigación, se fundamenta si se acepta o se rechaza de acuerdo a los resultados obtenidos.

Hipótesis N°1

Los rasgos de personalidad más representativo que presentan los y las adolescentes que hacen uso de los videojuegos se caracterizan por ser, emocionalmente afectados, reservados, menos integrados.

Con respecto a la hipótesis planteada acerca de los rasgos de personalidad que presentan los/las adolescentes que juegan a los videojuegos la hipótesis se rechaza, ya que los aspectos de personalidad que se plantea son, emocionalmente afectados, reservados y menos integrados, los resultados que se pudieron obtener fueron rasgos de personalidad dominantes y tensos. A consecuencia, la hipótesis se rechaza.

Hipótesis N°2

Los videojuegos que presentan alto contenido de violencia afectan negativamente la conducta de los usuarios llevándolos a manifestar conductas agresivas como una forma de imitar lo aprendido por los videojuegos

En cuanto a la hipótesis planteada se acepta, ya que en base a los resultados obtenidos de la prueba aplicada para detectar la presencia de conductas agresivas se pudo observar la presencia de agresividad, tendencias verbales sádicas, por lo cual la hipótesis planteada se acepta.

Hipótesis N°3

Los videojuegos a base de la tecnología se convierten en un mal hábito que afecta negativamente el rendimiento educativo de los/ las adolescentes, teniendo por resultado un nivel de inteligencia inferior al término medio.

Con los resultados obtenidos en las pruebas aplicadas se pudo observar que el coeficiente intelectual que presentan los /las adolescentes que juegan a los videojuegos es del término medio, por lo cual la hipótesis planteada no se cumple, ya que en la misma se menciona que el coeficiente intelectual es inferior al término medio, y corroborando los datos, no coinciden.

Hipótesis N°4

Los y las adolescentes que están cursando el tercero de secundaria de las Unidades Educativas Lindaura Anzoátegui de Campero y UBEET muestran una alta frecuencia en el uso de los videojuegos.

Con base a los resultados obtenidos del cuestionario aplicado, la hipótesis planteada se acepta ya que se muestra una alta atracción por los videojuegos, los cuales tienen como consecuencia una alta frecuencia de uso.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

Para concluir este trabajo de tesis, este capítulo se dedicará a mostrar las conclusiones y recomendaciones obtenidas a lo largo del trabajo en este proyecto.

El objetivo de esta tesis radicaba en la investigación para saber si los videojuegos influyen en la personalidad de los adolescentes que están cursando el tercero de secundaria de las Unidades Educativas “Lindauro Anzoátegui de Campero” Unidad Evangélica Bautista Tarija” de la ciudad de Tarija. Por lo cual la conclusión de cada objetivo específico es lo siguiente.

Objetivo N°1

❖ Analizar los rasgos de personalidad que presentan los/las adolescentes que tienen acceso a los videojuegos

El objetivo central era saber si los videojuegos influyen en la personalidad de los adolescentes, luego de hacer la interpretación respectiva, se puede percibir que los rasgos de personalidad más frecuentes son *dominantes* y *tensos*.

Comúnmente las personas que presentan este rasgo de personalidad dominante consiguen lo que quieren usando diversas estrategias sociales. Por ejemplo, las personas que son socialmente dominantes hacen aliados y tratan de convencer a los demás con buenos argumentos.

El manejo de la tensión puede resultar complicado y confuso, porque existen diferentes tipos de tensión, cada uno cuenta con sus características respectivas, síntomas, duración y enfoques de tratamiento.

Objetivo N°2

- ❖ **Identificar la presencia de conductas agresivas en los/las adolescentes que pasan el tiempo con los videojuegos.**

Gracias a los resultados que se pudieron obtener se puede evidenciar que los adolescentes que juegan a los videojuegos presentan conductas agresivas las cuales se reflejaron a través de la proyección del dibujo de la figura humana en la cual pudieron plasmar inconscientemente aspectos de su personalidad en los cuales se resaltan los de conductas agresivas. Asimismo, se puede observar la presencia de evasión social, hostilidad y agresividad verbal.

Objetivo N°3

- ❖ **Evaluar el nivel de inteligencia que presentan los/las adolescentes que hacen uso de los videojuegos.**

Los resultados reflejaron datos exactos, 35% de la población presenta un nivel intelectual del *Término medio*, no es un resultado muy alentador, ya que no se diferencia mucho del coeficiente intelectual inferior al término medio.

Objetivo N°4

- ❖ **Identificar la frecuencia con la que los/las adolescentes hacen uso diario de los videojuegos**

Los adolescentes que juegan a los videojuegos presentan una alta frecuencia en el uso de estos, ya que dedican varias horas al día dejando de lado las actividades cotidianas.

6.2. RECOMENDACIONES

Con base de los resultados generales de la investigación se dan las siguientes recomendaciones.

- Recomendación a los estudiantes adolescentes, que están en una etapa vulnerable de ser influidos por cualquier factor externo tomar conciencia acerca de los videojuegos y qué consecuencias pueden traer consigo ya sean físicas o mentales
- Los videojuegos a los cuales se tiene acceso, tomarlos sólo como una distracción y nada más, y no llevar a la vida real aquellos actos agresivos que se puedan dar en los juegos.
- Recomendación a los adolescentes, que juegan a los videojuegos tener un tiempo limitado para hacer uso de éstos, y no dejando así que éste intervenga en las actividades cotidianas.
- Recomendación a los padres, En sus tiempos libres disponer de otras actividades recreativas la cuales estén ligada al contacto social o también individuales como leer un libro.
- Recomendación a los padres de familia tener más control acerca de las actividades que realizan sus hijos en sus tiempos libres.
- Recomendación a los padres, mirar la clasificación de los contenidos de los videojuegos de los cuales hacen uso sus hijos, ya que existen juegos que indican mucha agresividad, lenguaje fuerte, y éstos pueden provocar cambios en los comportamientos de sus hijos.
- Que este trabajo sea inspiración a los próximos investigadores a indagar más acerca de este tema
- Que estos trabajos de investigación sean más incentivados por la sociedad educativa, ya que es en estas áreas donde se dan más problemas con los

estudiantes que están atravesando una etapa de transición de la adolescencia y están vulnerables a cualquier vicio.