

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)

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 amedrenta 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".

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.¹

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.

¹ Lee todo en: [Definición de agresividad - Qué es, Significado y Concepto](#)
<http://definicion.de/agresividad/#ixzz4EmJBikG5>

TEST DE RAVEN
TABLA VII- BAREMO DE MONTEVIDEO-ADOLESCENTE Y ADULTOS

PERCENTILES	EDAD CRONOLÓGICA EN AÑOS							
	12	13-14	15-16	17	18	19	20-21	22-65
99	53	54	55	56	57	57	58	59
90	47	49	50	52	53	54	54	55
75	43	45	46	49	50	51	51	52
50	39	40	41	45	46	47	47	48
25	33	34	35	39	42	42	43	44
10	24	27	29	35	36	37	37	38
1	14	17	19	28	29	30	30	31

En la columna correspondiente a las edades de 22-65 años se alcanza el Percentil 95 con un puntaje de 58. El puntaje de 59 se debe a la presencia en dicho grupo de edad, de un núcleo de sujetos de excepcional aptitud intelectual.

TABLA DE DISCREPANCIA

PUNTAJE TOTAL	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
SERIE A	6	8	9	10	10	10	10	11	12	12
SERIE B	2	4	6	7	8	8	9	10	11	11
SERIE C	1	2	3	4	7	8	8	10	10	11
SERIE D	1	1	2	3	4	7	9	9	10	11
SERIE E	0	0	0	1	2	3	4	5	7	10

CATEGORÍA	RANGO DE PUNTAJE - CI
Limite	70 - 79
Discapacidad Intelectual Leve	50 - 69
Discapacidad Intelectual Moderada	35 - 49
Discapacidad Intelectual Grave o Severa	20 - 34
Discapacidad Intelectual Profunda	por debajo de 20

TABLA DE DIAGNOSTICO DE CAPACIDAD INTELECTUAL

PUNTAJE	NORMA	CORRESPONDE		
		PERCENTIL	RANGO	DIAGNÓSTICO DE CAPACIDAD
Igual o Superior a	P95	95	I	SUPERIOR
	P90	90	II +	SUPERIOR AL TÉRMINO MEDIO
	P75	75	II	SUPERIOR AL TÉRMINO MEDIO
Superior a	P50	50	III +	TÉRMINO MEDIO
Igual a	P50	50	III	TÉRMINO MEDIO
Inferior a	P50	50	III -	TÉRMINO MEDIO
Igual o menor a	P25	25	IV +	INFERIOR AL TÉRMINO MEDIO
	P10	10	IV	INFERIOR AL TÉRMINO MEDIO
	P5	5	V	DEFICIENTE

l **Test de Raven** consiste en encontrar la pieza faltante en una serie de figuras que se irán mostrando. Se debe analizar la serie que se le presenta y siguiendo la secuencia horizontal y vertical, escoger uno de las seis piezas sugeridas, la que encaje perfectamente en ambos sentidos, tanto en el horizontal como en el vertical.

Se trata de un [test de inteligencia no verbal](#) en el que no suele utilizarse límite de tiempo, pero dura aproximadamente 60 minutos. El Test de Raven se utiliza para medir la capacidad intelectual, comparando formas y razonando por analogías, independientemente de los conocimientos adquiridos, por lo que brinda información sobre la capacidad y claridad de pensamiento del examinado para la actividad intelectual. Esta prueba obliga a poner en marcha el razonamiento analógico, la percepción y la capacidad de abstracción.

Las Matrices Progresivas de Raven fueron creadas por [John C. Raven](#) en 1938 con el objetivo de evaluar a un grupo selectivo de oficiales de la armada de Estados Unidos.

Existen tres versiones de esta prueba, que se aplican según la edad y habilidades del examinado:

- **Escala General:** es la más utilizada. Consta de 5 series (A, B, C, D, E) de 12 elementos, para sujetos de 12 a 65 años, donde la complejidad aumenta a medida que avanza el examen requiriendo cada vez mayor capacidad cognitiva para codificar y analizar la información. Todos las fichas se presentan en tinta de color negro sobre un fondo blanco.
- **Matrices Progresivas en Color:** consta de 3 series (A, Ab, B) de 12 elementos. Las series A y B son iguales que en la Escala General pero con color, introduciéndose la serie Ab entre ambas. Diseñada para utilizarse con niños de entre 5 y 11 años, ancianos o discapacitados mentales.
- **Matrices Progresivas Avanzadas:** La forma avanzada de las matrices contiene 48 ítems, que se presentan como un conjunto de 12 (conjunto I), y otra de 36 (serie II). Los ítems se presentan de nuevo en tinta negra sobre un fondo blanco y se vuelven cada vez más difíciles a medida que se avanza a través de cada conjunto. Estas matrices son utilizadas en adultos y adolescentes con una inteligencia superior a la media.

TABLA DE DIAGNOSTICO DE CAPACIDAD INTELECTUAL

PUNTAJE	NORMA	CORRESPONDE		
		PERCENTIL	RANGO	DIAGNOSTICO DE CAPACIDAD
Igual o Superior a	P95	95	I	SUPERIOR
	P90	90	II +	SUPERIOR AL TÉRMINO MEDIO
	P75	75	II	SUPERIOR AL TÉRMINO MEDIO
Superior a	P50	50	III +	TÉRMINO MEDIO
Igual a	P50	50	III	TÉRMINO MEDIO
Inferior a	P50	50	III -	TÉRMINO MEDIO
Igual o menor a	P25	25	IV +	INFERIOR AL TÉRMINO MEDIO
	P10	10	IV	INFERIOR AL TÉRMINO MEDIO
	P5	5	V	DEFICIENTE



CONSTRUCCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN CUESTIONARIO SOBRE LOS HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN PREADOLESCENTES

CONSTRUCTION AND VALIDATION OF A QUESTIONNAIRE ON VIDEO GAME CONSUMPTION HABITS IN PRE-TEENS

Fernando López Becerra

f.lopez@ua.es

Universidad de Alicante

RESUMEN

La identificación de los hábitos de consumo de videojuegos es una de las dimensiones a tener en cuenta de cara entender el contexto psicosocial y educativo los jóvenes. La bibliografía revisada en español ha utilizado habitualmente instrumentos de medida ad hoc, de cuestionable rigurosidad. Presentamos un cuestionario para identificar los hábitos de consumo de videojuegos entre los preadolescentes. El instrumento fue aplicado a 316 alumnos de tercer ciclo de Educación Primaria. Los resultados muestran una elevada fiabilidad (Alfa de Cronbach .915), y la existencia de 4 factores. En conclusión, se trata de un instrumento útil para evaluar los hábitos de consumo de videojuegos por parte de los preadolescentes.

PALABRAS CLAVE: Videojuegos, educación, tecnología de la información, cuestionario, adolescencia, ocio, medios audiovisuales, juegos.

ABSTRACT: Identifying video game habits is one of the dimensions to be taken into account for understanding the psychosocial context and youth education. The reviewed literature in Spanish is commonly used ad hoc measuring instruments, of questionable rigor. We present a questionnaire to identify the video game habits among preteens. The instrument was administered to 316 students of the third cycle of Primary Education. The results show high reliability (Cronbach's alpha .915), and the existence of 4 factors. In conclusion, it is a useful tool for assessing the consumption habits of video games by pre-teens.

KEYWORDS: Video games, education, information technology, questionnaire, adolescence, leisure, audiovisual media, games.

1. INTRODUCCIÓN

En las tres últimas décadas se han producido grandes avances en nuestra sociedad. La mayoría de estos cambios están relacionados con el mundo audiovisual, el cual ha invadido casi todas las facetas de nuestra vida. Las nuevas tecnologías han traído progreso y han marcado, en muchos aspectos, un nuevo estilo de vida, así como una nueva manera de diversión. Los jóvenes se han adaptado rápidamente a la nueva realidad que les ofrecen los videojuegos, gracias, entre otros, a la estética, la jugabilidad y el entretenimiento que ofrecen.

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) señala en sus resultados del año 2009 que la venta de software y hardware relacionado con el videojuego superó en cuota de mercado a lo registrado por la taquilla de cine, venta de DVD y música grabada, acaparando el 53% del mercado total (ADESE, 2009a). En un estudio sobre hábitos de consumo realizado por esta misma asociación a personas de entre 7 y 34 años (n = 704) los resultados mostraron que alrededor de un 75% de los encuestados eran usuarios de videojuegos y entre un 10 – 15 % jugaban todos los días, resultados que mostraban una clara tendencia al incremento de videojugadores en comparación informes anteriores (ADESE, 2009b). Aunque el número de jugadores mayores de 30 años ha aumentado en los últimos años, la mayoría de los «heavy players» (personas que dedican más de 2 horas a la semana a los videojuegos) son individuos en etapa adolescente o preadolescente (ADESE, 2009b).

La opinión de la comunidad científica sobre este fenómeno ha sido muy dispar. Muchas investigaciones realizadas sobre la influencia de los videojuegos se han centrado en los efectos negativos de los videojuegos violentos. Otras, en cambio, han revisado sus potencialidades, como por ejemplo la mejoría en las habilidades de atención visual gracias a los videojuegos de acción (Green y Bavelier, 2003; Okagaki y Frensch, 1994). Por su parte, en el ámbito educativo, algunas investigaciones han encontrado que los juegos y el software educativos son herramientas eficaces de enseñanza (Murphy, Penuel, Means, Korbak, y Whaley, 2001); del mismo modo que también se ha correlacionado negativamente el tiempo dedicado a los videojuegos con el rendimiento académico (Anderson y Dill, 2000; Anderson, Gentile, y Buckley, 2007).

Se hace patente que la tradicional dicotomía «bueno-malo» no tiene cabida en este marco de investigación, por lo que resulta inapropiado afirmar que «los videojuegos son malos para los niños», o viceversa, ya que hay efectos circunstanciales y coyunturales que ayudan a definir su naturaleza e idiosincrasia. En este sentido, Gentile y colaboradores (Gentile y Stone, 2005; Khoo y Gentile, 2007; Stone y Gentile, 2008) han sugerido que hay al menos cinco dimensiones que pueden influir en los efectos de los videojuegos: cantidad, contenido, contexto, estructura y mecánica.

El estudio de los hábitos de consumo de videojuegos se ha convertido en una línea de investigación prioritaria en la actualidad, como lo demuestra la ingente aparición de publicaciones recientes sobre el tema. Sin embargo, y aun teniendo una trayectoria histórica de más de veinticinco años, presenta lagunas importantes y opiniones contrapuestas entre los propios expertos. Es por ello que se demandan estudios e investigaciones diversas acerca



de su uso, de las características significativas que poseen, del tipo de información y pautas conductuales que transmiten, y de sus efectos entre la población juvenil. Por este motivo, resulta de especial relevancia la creación de instrumentos válidos y fiables que sirvan para averiguar y analizar el tipo de uso que realizan los adolescentes de los videojuegos. No obstante, en la mayoría de investigaciones que se han realizado en España en las que se ha necesitado conocer los hábitos de consumo de videojuegos, se han utilizado cuestionarios ad hoc, los cuales pueden no garantizar la fiabilidad y validez.

Sí que debemos destacar el cuestionario sobre uso y actitudes ante los videojuegos diseñado por Alfageme y Sánchez (2003), que ha sido utilizado por Sánchez, Alfageme y Serrano (2010); así como por de Díez et al. (2004), con las adaptaciones correspondientes. Por otro lado, de autores españoles también podemos destacar el trabajo de Tejeiro y Bersabé (2002), quienes crearon un cuestionario de nueve ítems para evaluar el uso de los videojuegos, basándose en los criterios del DSM-IV para la ludopatía y la drogadicción.

Dada la polémica y la desorientación que gira alrededor de la utilización de los videojuegos por parte de los niños y adolescentes, se ha planteado la creación de esta herramienta para conocer mejor el tipo y el grado de uso de los videojuegos. En este estudio se presenta un cuestionario para la evaluación de los hábitos de consumo de videojuegos diseñado específicamente para preadolescentes. Se presentan datos de la estructura factorial del instrumento, así como de la fiabilidad y la validez del mismo.

2. Material y métodos

2.1 Participantes

El tamaño de la muestra fue de N= 316 niños y niñas pertenecientes al tercer ciclo de Educación Primaria, es decir, a los niveles de 5º y 6º, del curso académico 2009/2010, de los cuales 170 son niños (53,8%) y 146 son niñas (46,2%). 146 (46,2%) de los sujetos pertenecen a 5º curso y 170 (53,8%) a 6º. Según la edad, hay 66 sujetos de 10 años, 138 de 11 años y 112 de 12 años.

2.2 Instrumento

El cuestionario a validar fue nombrado *Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos*. Previamente a su diseño, se revisaron otros cuestionarios similares administrados en español; resultado del cual se llegó a la conclusión de que la mayoría de cuestionarios han sido realizados ad hoc, como por ejemplo el cuestionario de 37 ítems de López y León (2003); el *Cuestionario de hábitos y preferencias de videojuegos* compuesto por 45 preguntas de respuesta semiestructurada de Alonqueo y Rehbein (2008), el *Cuestionario sobre uso y actitudes ante los videojuegos* de Alfageme y Sánchez (2003), o los cuestionarios utilizados en tesis doctorales, como Sánchez (1997), Calvo (1997), o la reciente *Encuesta sobre uso, características y preferencias con los videojuegos* de Llorca (2009). De toda la revisión realizada, sólo Alfageme y Sánchez (2003) realizan un análisis del instrumento utilizado, aunque no de forma exhaustiva, por lo que considero que en este ámbito ha habido múltiples acercamientos, pero con limitada rigurosidad.



El cuestionario, además de los campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos, consiste en 24 preguntas, que se reparten de la siguiente manera: 19 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas de respuesta que van desde «Nada de acuerdo» (1) hasta «Totalmente de acuerdo» (5); 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.

El cuestionario puede consultarse en el Anexo 1 de la investigación.

2.3 Procedimiento

Los 6 centros que participaron en esta investigación pertenecen a 3 localidades de la provincia de Alicante. Los tutores de tercer ciclo de Primaria fueron instruidos, ya que participaron en la administración de los cuestionarios.

Junto a los cuestionarios se les entregó un documento donde se explicitaban los motivos de la investigación y las instrucciones a seguir. Para preservar su derecho a la intimidad, las hojas de registro eran anónimas. De igual modo, se les informó a todos los participantes del carácter voluntario del estudio.

2.4 Análisis de los datos

Se llevaron a cabo análisis factoriales exploratorios para el estudio de la dimensionalidad de la prueba. Un primer análisis factorial con el método de factores principales y con el método de rotación oblicua, y un segundo análisis factorial con el método de extracción de componentes principales y el de rotación de Varimax, con el objetivo de clarificar la estructura de los factores que se extraían del cuestionario.

Se calculó el coeficiente de fiabilidad del cuestionario mediante el Alpha de Cronbach total y de cada uno de los factores que se extrajeron con los análisis factoriales. El paquete estadístico utilizado fue el SPSS 17.0.

3. RESULTADOS

3.1 Análisis factoriales

Mediante el análisis factorial se extrajeron cuatro factores, utilizando como método de extracción el de ejes principales y rotación oblimin directo. Las altas correlaciones encontradas entre estos cuatro factores parecen indicar que el cuestionario podría medir una única dimensión: «grado de atracción y uso de los videojuegos», es decir, que se trataría de un test unidimensional (Tabla 1). No obstante, del cuestionario nos interesan los cuatro factores, ya que cada uno de ellos nos informa de un rasgo interesante para comprender el grado de incidencia de los videojuegos en la vida del niño.



Tabla 1: Matriz de correlaciones de entre los factores

Factor	1	2	3	4
1	1,000			
2	,280	1,000		
3	,392	,249	1,000	
4	,243	,361	,251	1,000

Se intentó identificar los diferentes ámbitos que nos pueden ayudar a la hora de averiguar el verdadero hábito de consumo de videojuegos, y así discriminar a quién tiene un hábito de consumo compatible con otras actividades y quién no. Por ello se repitió el análisis factorial con la finalidad de obtener la estructura más clara posible. En este caso, se utilizó como método de extracción de componentes principales y como método de rotación, ortogonal, el varimax. De este modo, se pudieron identificar, a partir de la matriz de componentes, 4 claros y diferenciados rasgos en el patrón de consumo. En la Tabla 2 se muestran las matrices de los 4 factores que se extrajeron de este análisis factorial.

Tabla 2: Matriz de componentes rotados^a

	Componente			
	Factor 1	Factor 2	Factor 3	Factor 4
Item1	,685			
Item2	,632	,410		
Item3	,672			
Item4	,686			
Item5	,604			
Item6	,647			
Item7	,445	,511		
Item8		,720		
Item9		,745		
Item10		,518		
Item11		,638		
Item12			,730	
Item13			,463	
Item14			,560	
Item15			,576	
Item16			,696	
Item17				,689
Item18				,746



Item19		,737
Item20	,635	
Item21	,522	,521
Item22	,798	
Item23	,789	
Item24	,612	

Método de extracción: Análisis de componentes principales.

Método de rotación: Normalización Varimax con Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 7 iteraciones.

Los 4 factores que hemos extraído mediante el proceso estadístico explican el 55,991 % de la varianza total del cuestionario. La composición factorial nos confirma que el factor predominante del cuestionario es el primero, lo cual concuerda con las expectativas iniciales.

El primer factor está formado por los ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 20, 21, 22, 23, 24. Explica el 35,637 % de la varianza total del cuestionario. Nos informa sobre los hábitos de uso y el grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el niño. A este factor se le denomina «Grado de atracción por los videojuegos».

El segundo factor está formado por los ítems 7, 8, 9, 10, 11. Explica el 10,043 % de la varianza total del cuestionario. Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de videojugar respecto a otras actividades no educativas. A este factor se le denomina «Interferencia de los videojuegos con otras actividades».

El tercer factor está formado por los ítems 12, 13, 14, 15, 16. Explica el 5,625 % de la varianza total del cuestionario. Nos informa de la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar. A este factor se le denomina «Nivel de inquietud respecto a los videojuegos».

El cuarto factor está formado por los ítems 17, 18, 19. Explica el 4,687 % de la varianza total del cuestionario. Nos informa sobre el grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas. A este factor se le denomina «Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas».

3.2 Análisis de fiabilidad

El Alpha de Cronbach que informa de la fiabilidad del cuestionario es de 0,915. El Alpha del factor 1 supera el 0,80 y el de los factores 2, 3, y 4 se sitúa entre 0,65 y 0,80. Los Alpha de Cronbach de cada uno de los factores se resumen en la Tabla 3.

Tabla 3: Coeficientes Alpha de Cronbach para los distintos factores

Factor	1	2	3	4
Alpha	0,903	0,767	0,740	0,696



3.3 Análisis de frecuencias

El análisis de frecuencias nos indica que prácticamente todos los alumnos juegan a los videojuegos, aunque cerca del 20% lo hace de manera esporádica o casi nunca. Un 17,41% reconoce jugar a diario, aunque el grueso de la muestra juega los fines de semana.

Por otro lado, casi la mitad de los encuestados afirman jugar menos de 1 hora a la videoconsola, mientras que sólo el 7,28% lo hace durante 3 horas o más. El 6% afirma no jugar a la videoconsola. Estos datos dibujan un paisaje donde los niños juegan a la videoconsola de dos a cuatro días a la semana, manteniendo la actividad hasta dos horas.

3.4 Relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el género

Para comprobar la diferencia de hábitos de consumo entre género se ha aplicado *la prueba t de Student* para muestras independientes para todos los factores. Los resultados indican que los chicos muestran un hábito de consumo de videojuegos estadísticamente significativo superior al de las chicas (Factor 1, $t= 10,942$; $p=,000$). Además, los varones manifiestan un grado de interferencia de los videojuegos sobre otro tipo de actividades significativamente mayor que las féminas (Factor 2, $t= 5,155$; $p=,000$). Ellos también muestran un nivel de inquietud por los videojuegos significativamente superior que ellas (Factor 3 $t= 9,270$; $p=,000$). Por último, los varones manifiestan un grado de interferencia de los videojuegos sobre las actividades académicas significativamente mayor que las féminas (Factor 4, $t= 4,587$; $p=,000$).

Respecto al número de horas que dedican al día a videojugar también encontramos diferencias estadísticamente significativas entre ellos y ellas ($t= 7,078$; $p=,000$). Ellos dedican de, de media, de 1 a 2 horas al día, mientras que ellas juegan mayoritariamente menos de una hora diaria.

3.5 Relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el curso académico

Ninguno de los cuatro factores muestra cambios estadísticamente significativos en función del curso académico. Tanto los alumnos de 5º como los de 6º curso manifiestan unos hábitos de uso, grado de atracción e interferencia similares.

4. DISCUSIÓN

A día de hoy existe un debate sobre la nueva manera de ocio que suponen los videojuegos, siendo, en general, desfavorable la opinión pública hacia este tipo de entretenimiento. Este rechazo se produce porque en este ámbito predominan las creencias y tópicos basados en estereotipos, más que en observaciones directas y estudios científicos, tendencia que han advertido distintos autores en diferentes momentos de la historia de los videojuegos, como Estalló (1995), López y León (2003), o más recientemente Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009), quienes afirman que los prejuicios morales y el desconocimiento han estado implicados en las apreciaciones sobre los videojuegos desde que aparecieron. Esta situación pone de manifiesto la necesidad de seguir investigando y aclarar las dudas que suscitan este debate.



Con la intención de profundizar sobre este tema ha sido creado el *Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos*.

La validez de constructo del cuestionario, valorada a través del análisis factorial de las respuestas de los encuestados, demostró que la encuesta tenía 4 factores principales. La fiabilidad encontrada en cada uno de esos factores fue entre alta y muy alta.

El eje del cuestionario es muy motivador para el alumnado, lo cual produjo que los alumnos lo recibiesen con agrado y buena disposición. Esta característica favorece su administración, ya que los jóvenes muestran entusiasmo mientras lo cumplimentan.

Consideramos que el cuestionario se puede adaptar dependiendo del objetivo del estudio. En este caso nos hemos limitado a medir el grado y los hábitos de uso de los videojuegos, abandonando otros aspectos que también pueden ser influyentes para comprender la incidencia del fenómeno de los videojuegos entre los jóvenes. Se podrían introducir, por ejemplo, variables que examinen con exactitud el tipo de juego al que juegan los preadolescentes. Esta variable puede convertirse en el eje de futuras investigaciones, para así analizar las posibles relaciones entre el tipo de juego preferido, y otras variables como el rendimiento académico, agresividad, actitud ante la cultura, disposición hacia la actividad física, etc. De este modo se podría analizar si, igual que el espectador que suele visionar documentales de televisión no presenta las mismas características que quienes ven programas sensacionalistas, el adolescente que prefiere juegos con un alto nivel de exigencia cognitiva no compartirá las mismas características personales ni académicas que aquél que prefiere los juegos de habilidad óculo manual.

Respecto a los resultados descriptivos, el 94% de los alumnos encuestados manifestó jugar con videojuegos, aunque si nos ceñimos únicamente a quienes lo realizan con asiduidad, este porcentaje se reduce al 79,1%. Esta cifra coincide con la obtenida por López y León (2003), quienes encontraron que el 77,29% de sus encuestados jugaban frecuentemente con videojuegos. Por otro lado, el hecho de que tan sólo el 1,90% de los encuestados reconozca no haber jugado nunca a los videojuegos es coincidente con la investigación llevada a cabo por Llorca (2009), donde el 2,6% de la muestra se encontraba en esta misma situación. Este dato confirma la generalización de los videojuegos dentro del ocio infantil, donde apenas dos de cada cien niños no ha jugado nunca a un videojuego.

Toda actividad es susceptible de convertirse en perniciosa si el número de horas que se le dedica es tan alto que se abandonan el resto de actividades. Es ahí cuando entra en juego el adulto, que es el responsable de controlar al infante, que todavía no es lo suficientemente maduro para comprender la trascendencia de sus actos.

Por tanto, creo que no debemos culpabilizar a los videojuegos por motivar, sino aprovechar esta característica para beneficiar a los niños. Por ello, considero que las investigaciones, a partir de ahora, deberían centrarse en averiguar las potencialidades de los videojuegos, más que valorar hasta qué punto son dañinos o perjudiciales.

El análisis de género nos muestra que los varones manifiestan un mayor grado de atracción por los videojuegos que las féminas. Puede que una razón de que las chicas tradicionalmente hayan jugado menos a los videojuegos sea porque los juegos hayan sido pensados para un imaginario masculino que dan respuesta a los deseos, afinidades y aficiones de los chicos, como afirman Díez et al. (2004). Estos resultados coinciden con la investigación de López y



León (2003), en la que el 55'62% de las chicas declaraba videojugar habitualmente, mientras que, en el caso de los chicos, el porcentaje subía hasta el 89'36%. Por su parte, Lucas y Sherry (2004), confirmaron en su investigación que las mujeres jugaban menos que los hombres: el 54.6% de ellas y el 88.3% de ellos eran jugadores. Las mujeres dedicaban 4,25 horas de media a la semana, y ellos 11 horas de media. Además, tras la revisión que realizaron, Lucas y Sherry (2004) concluyeron que un hallazgo estable a lo largo de las últimas décadas en la investigación sobre los videojuegos es que son jugados mayoritariamente por hombres que por mujeres. No obstante, hay que señalar que en los últimos años la industria del videojuego se está implicando en la incorporación de la mujer al mundo de los videojuegos.

No se han encontrado grandes discrepancias entre los hábitos de consumo de videojuegos de los alumnos de quinto y sexto. En líneas generales, podemos afirmar que quien era videojugador en quinto, continúa siéndolo en sexto. Estos resultados permiten deducir que el patrón de consumo no varía significativamente en un año, aunque no sabemos si existe un cambio en cuanto a gustos y preferencias.

El desarrollo de este tipo de herramientas supone un paso más para comprender el alcance y la influencia que supone la irrupción de los videojuegos en nuestra sociedad. Quizás la próxima meta consista en identificar las diferencias que produce la práctica con los distintos tipos de videojuegos que existen en el mercado, ya que este tipo de producto es muy heterogéneo, y en demasiadas ocasiones se les engloba como un todo. De esta manera podríamos comprender mejor este fenómeno que se ha asentado como un hábito entre la juventud actual.

5. REFERENCIAS

ALFAGEME, B., & SÁNCHEZ, P. (2003). Un instrumento para evaluar el uso y actitudes hacia los videojuegos. *Píxel-Bit*, 20, 17-32.

ALONQUEO, P., & REHBEIN, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Última Década*, 29, 11-27.

ANDERSON, C. A., & DILL, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, April (78), 4, 772-790.

ANDERSON, C. A., GENTILE, D. A., & BUCKLEY, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York: Oxford University Press.

Asociación española de editores y distribuidores de software de entretenimiento (ADESE). (2009a). *Resultados anuales 2009*. (http://www.adese.es/pdf/Presentacion_balance_2009.pdf) (25-03-2012).

Asociación española de editores y distribuidores de software de entretenimiento (ADESE). (2009b). *Usos y hábitos de los videojugadores españoles*. (<http://www.adese.es/pdf/FaseUAadese122009.pdf>) (25-03-2012).



- CALVO, A. (1997). *Ocio en los noventa: los videojuegos. Estudio sobre la invidencia de los videojuegos en los jóvenes de Mallorca*. Tesis Doctoral. Universitat de les Illes Balears.
- DÍEZ, E. J. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. CIDE, Instituto de la Mujer.
- ESTALLÓ, J. A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- GENTILE, D. A., & STONE, W. (2005). Violent video game effects on children and adolescents: A review of the literature. *Minerva Pediatrica*, 57, 337-358.
- GREEN, S., & BAVELIER, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537.
- KHOO, A., & GENTILE, D. A. (2007). Problem-based learning in the world of games. En O. S. Tan & D. Hung (Eds.), *Problem-based learning and e-learning breakthroughs* (pp. 97-129). Singapore: Thomson Publishing.
- LLORCA, M. A. (2009). *Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: Influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar*. Tesis Doctoral. Universidad de Granada.
- LÓPEZ, M. J. & LEÓN, R. (2003). Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 21, 1.
- LUCAS, K. & SHERRY, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31, 499-523.
- MURPHY, R., PENUEL, W., MEANS, B., KORBAK, C., & WHALEY, A. (2001). *E-DESK: A review of recent evidence on the effectiveness of discrete educational software*. Menlo Park, CA: SRI International. (http://ctl.sri.com/publications/downloads/Task3_FinalReport3.pdf) (25-03-2012).
- OKAGAKI, L. & FRENCH, P. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: gender effects in late adolescence. *Journal of Applied Development Psychology*. Jan-Mar 15 (1) 33-58.
- SÁNCHEZ, J. (1997). *Valores, Estilos de vida y educación de los niños en relación al videojuego. Bases para un programa de acción*. Tesis Doctoral. Universidad de Valencia.
- SÁNCHEZ, P. A., ALFAGEME, M. B., & SERRANO, F. J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 9 (1), 43-52.
- STONE, W. & GENTILE, D. A. (2008). *The five dimensions of video game effects*. Paper presented at the Annual Convention of the American Psychological Association, Boston.
- TEJEIRO, R., & BERSABÉ, R. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97, 1601-1606.
- TEJEIRO, R., PELEGRINA, M., & GÓMEZ, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7, Vol.1, 235-250.



Anexo 1: Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos

Estamos interesados en conocer tus **hábitos de consumo de videojuegos**. Cuando hablamos de videojuegos, **incluimos los de consola y ordenador**. Lee atentamente las oraciones del cuestionario. **Rodea el número de la respuesta** que quieres marcar con un bolígrafo.

Valoramos mucho tu **sinceridad**. No hay respuestas mejores ni peores. Tan sólo te pedimos que contestes sobre tus hábitos con respecto a los videojuegos. Si tienes alguna duda, levanta la mano y el profesor te atenderá. Muchas gracias por tu colaboración.

Curso EdadChico/ Chica.....Colegio:

		de Nada acuerdo	de Poco acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	de Bastante acuerdo	Totalmente de acuerdo
1.	Me gusta jugar a los videojuegos.	1	2	3	4	5
2.	Juego habitualmente a los videojuegos.	1	2	3	4	5
3.	He jugado a muchos videojuegos.	1	2	3	4	5
4.	Conozco muchos videojuegos.	1	2	3	4	5
5.	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	1	2	3	4	5
6.	Los videojuegos me parecen divertidos.	1	2	3	4	5
7.	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	1	2	3	4	5
8.	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	1	2	3	4	5
9.	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	1	2	3	4	5
10.	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	1	2	3	4	5
11.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	1	2	3	4	5
12.	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.	1	2	3	4	5
13.	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	1	2	3	4	5
14.	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	1	2	3	4	5
15.	Hablo con mis amigos de videojuegos.	1	2	3	4	5
16.	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	1	2	3	4	5
17.	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	1	2	3	4	5
18.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole.	1	2	3	4	5
19.	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes...)	1	2	3	4	5

Escoge, de las siguientes preguntas, la respuesta que más se acerque a la realidad:

20.	Juego a los videojuegos desde hace:	Nunca	Meses	Un año	2 o 3 años	+ de 4 años
21.	Dedico a los videojuegos:	Nada	Menos de 1 hora al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 horas al día	Más de 3 horas al día
22.	Número de videojuegos que conozco:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	+ de 20
23.	Número de videojuegos que he jugado:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	+ de 20
24.	Frecuencia a la que juego:	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres o cuatro días	Todos los días



Para citar este artículo:

LÓPEZ, F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos preadolescentes. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 40. Recuperado el dd/mm/aa de http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec40/contrusccion_validacion_cuestionario_habitos-consumo_videojuegos_adolescentes.html



PRUEBA PILOTO

¿Cómo influye el uso de los videojuegos en relación a la personalidad de adolescentes del 3ro de secundaria del colegio Lindaura Anzoátegui de Campero y U.B.E.E.T (unidad educativa evangélica bautista Tarija) de la ciudad de Tarija?

ANÁLISIS DE PRUEBAS APLICADAS

Sujeto: 1

L.T.P

Pruebas aplicadas

Test de personalidad H.S.P.Q.

La presente prueba fue aplicada normalmente, luego de hacer la calificación del test se pudo obtener los siguientes resultados:

Diagnostico:

Factores dominantes: 1,10,= no se encontró

Factor medio: 8= "E"= Dominante

8= "J" =Dubitativo

Factor leve: 2"G"= despreocupado

En los siguientes resultados se puede evidenciar que el presente sujeto presenta rasgos de personalidad, dominante, dubitativo (precavido), despreocupado o desatento.

Test de la figura humana

Esta prueba fue aplicada con normalidad, luego de hacer la calificación correspondiente se pudo observar que el sujeto “Lucy” presenta comportamientos hostiles y agresividad tendencias verbales sádicas.

Test de matrices progresivas Raven escala general

El presente test fue aplicado con total normalidad.

Haciendo una observación detallada de la corrección del test se pudo hacer un diagnóstico el cual es el siguiente:

De acuerdo a los resultados obtenidos de la presente prueba se puede observar que Lucy se encuentra “inferior al término medio” dentro del rango de inteligencia por lo cual tiene ciertas dificultades al momento de resolver cualquier problema que se le presente en su diario vivir, pero con ayuda se puede llegar a una mejora en su desarrollo intelectual.

Cuestionario de la frecuencia del uso de los videojuegos

El presente cuestionario fue aplicado con total normalidad no existió problema alguno

El sujeto obtuvo un puntaje de 33 dentro del primer factor (grado de atracción de los videojuegos) el cual nos indica que el presente sujeto presenta una sintomatología ya que su grado de atracción a los videojuegos es alta sobre pasa el término medio, teniendo en cuenta que el puntaje máximo es de 55 y el sujeto obtuvo una puntuación de 33 se da la sintomatología en el sujeto sobre la atracción por los videojuegos.

Cuestionario de información general

Se lo aplico con total normalidad se pudo observar que las respuestas a el cuestionario fueron demasiadas cortas ya que no se da ningún lujo de detalle a cada pregunta que estaba establecida en el cuestionario

Sujeto: 2

D.D.F

Pruebas aplicadas:

Test de personalidad H.S.P.Q.

El sujeto realizo con normalidad el presente test sin que se presentara ninguna variable extraña que pueda modificar el desarrollo de la prueba, después de que se hizo la calificación correspondiente se llegó a un diagnostico el cual nos indica lo siguiente

Diagnostico

Factor dominante: “E” 10=Dominante, agresivo, obstinado

Factor medio “G” 3 = despreocupado desatento

Factor leve: “I” sensibilidad blanda

De acuerdo a estos resultados se puede observar que el presente sujeto tiene rasgos de personalidad dominante, despreocupada, y sensibilidad blanda, pero el factor más dominante en su personalidad es l “dominante, agresivo y obstinado”

Test de matrices progresivas Raven (escala general)

El presente test fue aplicado con total normalidad, haciendo la calificación correspondiente se puede llegar a un diagnostico el cual es el siguiente

De acuerdo a los resultados obtenidos de la presente prueba se puede evidenciar que el sujeto David se encuentra en un “Termino medio” dentro del rango de inteligencia por lo tanto tiene la capacidad de poder resolver con normalidad aquellos problemas que se le presenten en la vida cotidiana.

Test de la figura humana

De acuerdo a los resultados obtenidos de la presente prueba se puede observar que el sujeto presenta rasgos de agresividad en su contexto psicológico, también así tiene tendencias paranoides y es hostil.

Cuestionario de la frecuencia del uso de los videojuegos

En el presente cuestionario que se utilizó para medir la frecuencia del uso de los videojuegos el presente sujeto obtuvo un puntaje de 46 en el primer factor el cual identifica el grado de atracción por los videojuegos el cual es el puntaje más sobresaliente en este cuestionario.

Cuestionario de información general

Se obtuvieron respuestas directas a las preguntas sin dar amplias explicaciones a sus respuestas

Sujeto: 3

G. V. R

Pruebas aplicadas

Test de la personalidad H.S.P.Q.

El presente test fue aplicado no tuvo problemas al momento de su aplicación fue aplicado con total normalidad, su calificación arrojó los datos siguientes:

Diagnostico:

Factores dominantes 1, 10 = no se encontró

Factor medio: Q3, 2= menos integrado

G, 9= dominante

J, 9= dubitativo

Factor leve: A, 8= abierto

Q1, 8= aprensivo

Test de la figura humana

De acuerdo a los resultados obtenidos del presente test se puede observar que el sujeto tiene diversos rasgos de personalidad los cuales son:

- ✓ Deprimido e inadaptado
- ✓ Retraimiento en sí mismo
- ✓ Desorden sexual e inmadurez sexual
- ✓ Rechazo o desprecio
- ✓ Introverso

Test de matrices progresivas Raven

De acuerdo a los resultados obtenidos del presente test el sujeto se encuentra en un rango “deficiente” dentro de la escala de inteligencia, por lo cual tiene algunas dificultades en su desempeño académico y en cualquier problema que se le presente en su diario vivir, pero con un poco de ayuda puede lograr mejorar su rango de inteligencia.

Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos

En este cuestionario se pudo evidenciar la atracción alta por los videojuegos ya que en el primer factor obtuvo un puntaje de 46 puntos llegando a un diagnóstico de que el presente sujeto presente una sintomatología sobre los videojuegos, así también en los demás factores obtuvo un puntaje medio.

Cuestionario de información general

Se llenó de acuerdo a la consigna que se le dijo no tuvo problema alguno para responder a las preguntas, si se puede observar que algunas respuestas pensó un poco antes de responderlas pero sin novedad se realizó esta prueba.

Conclusión

Basándose en los objetivos planteados en mi tesis, se puede evidenciar que los test que se aplicaron en la prueba piloto miden lo que se desea medir es decir los cuatro instrumentos que se seleccionaron para recabar información son eficaces, en los tres sujetos a los cuales se le aplicó esas pruebas se pudo observar primeramente los rasgos de personalidad que presentan los tres sujetos así también se pudo evidenciar la presencia de conductas hostiles y agresividad con la ayuda del test de la figura humana de Karen Machover con la aplicación del test de Raven de escala general se pudo ver el estado intelectual en el cual se encuentran y para finalizar con el cuestionario de hábitos de consumo se pudo observar alta atracción por los videojuegos, el factor de atracción fue el más destacado dentro de los cuatro factores que componen este cuestionario, por lo que se puede apreciar los test son eficaces y cumplen con la demanda de los objetivos específicos planteados en la tesis sobre la influencia de los videojuegos sobre la personalidad de adolescentes de tercero de secundaria de colegios (Lindaura de campero, U.B.E.E.T) de la ciudad de Tarija.

Recomendaciones

Al momento de aplicar las pruebas hay que estar atentos a toda comunicación gestual que hacen las personas al responder a las pruebas ya que sus gestos es una manera de expresar emociones que se están sintiendo en ese momento y si uno es muy observador en ese punto puede detectar de inmediato, como se siente el sujeto al momento de llenar el test

Hay dos test que no necesitan demasiado tiempo para poder culminarlo ya que un test solo consiste en dibujar una figura humana y el siguiente solo son preguntas de fácil resolución

Ya en las dos pruebas siguientes se necesita más tiempo para su aplicación ya que son un poco más largos para contestar, por eso es recomendable dar un poco más de tiempo a las pruebas que son un poco más complejas y más extensas que otras.

