

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



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

POR:

ALEJANDRO CARREÑO VALDEZ
HEIDY VANESA BARRIOS MERCADO

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

DICIEMBRE- 2012

TARIJA – BOLIVIA

Vº Bº

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

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

.....
Msc.Lic.GiovanaBarrero
VICEDECANO

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

Aprobado por:

.....
TRIBUNAL

.....
TRIBUNAL

.....
TRIBUNAL

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

DEDICATORIA:

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

Vanesa

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

Alejandro

AGRADECIMIENTO:

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

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

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

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

Nathaniel Cotton

INDICE

	Paginas
RESUMEN	0
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

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

CAPÍTULO II

DISEÑO TEÓRICO

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

CAPÍTULO III

MARCO TEORICO

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

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

CAPÍTULO IV

METODOLOGIA

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

CAPÍTULO V
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

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

CAPÍTULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

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

INDICE DE CUADROS

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

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

INDICE DE GRÁFICOS

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

INDICE DE ANEXOS

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

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