

## RESUMEN

El Presente trabajo de investigación, aborda la problemática referente a *la relación que existe entre el tiempo de uso de videojuegos online y los rasgos de personalidad, capacidad intelectual, relación familiar, rendimiento escolar de los adolescentes de la ciudad de Tarija.*

Su diseño es descriptivo porque permite describir sistemáticamente hechos y características de una población dada o área de interés de forma objetiva y comparable. También es Correlacional porque tiene como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos categorías o variables que determina la influencia que ejerce las variables entre sí, intentando encontrar posibles relaciones de causalidad.

Por otro lado, en el marco teórico de la investigación se abordarán teorías generales acerca de las influencias del tiempo de uso de los videojuegos online y su respectiva relación con la personalidad, capacidad intelectual, relación familiar y rendimiento escolar en adolescentes que realizan esta actividad lúdica. Para direccionar la presente investigación, se planteó la siguiente pregunta operativa:

*¿Qué relación existe entre el tiempo de uso de videojuegos online y los rasgos de personalidad, capacidad intelectual, relación familiar, rendimiento escolar de los adolescentes de 16 a 18 en la ciudad de Tarija?*

Para conseguir este resultado se tomó una muestra de 80 adolescentes varones, cuyas principales características fueron: ser adolescentes varones comprendidos entre las edades de 16 a 18, que se encuentren dentro la gestión escolar.

Los instrumentos utilizados para la investigación fueron: un cuestionario sobre el tiempo de uso de los videojuegos online, como también otro referido a la relación familiar de los adolescentes, el test H.S.P.Q para obtener rasgos de personalidad. Y finalmente el test de WAIS para medir la inteligencia para validar los datos más relevantes de la muestra de estudio.

El procesamiento de los datos se llevó a cabo de manera cuantitativa, ésta se refiere a la presentación y sistematización de las respuestas obtenidas en bases a los instrumentos propuestos, y de manera cualitativa lo que se refiere al análisis e interpretación de los resultados en una base teórica.

A partir de las siguientes conclusiones del trabajo de investigación se puede indicar que: De acuerdo a los resultados de la investigación, los adolescentes en su mayoría son quienes utilizan un tiempo de uso de 2 a 4 horas al día a esta actividad lúdica, debido a que los videojuegos online predisponen al adolescente a permanecer mucho tiempo en ellos.

Los adolescentes que utilizan un tiempo de juego de 1, 2 a 4 y de 5 a 8 horas al día en los videojuegos online presentan los siguientes rasgos de personalidad más sobresalientes los cuales son: Reservado, Afectado por los sentimientos, Despreocupado, Menos integrado, Relajado y Ansiedad Alta.

En cuanto al tiempo de uso de los videojuegos online y la capacidad intelectual, se indica que no existe una relación directa entre las variables, ya que la mayoría presentan un C.I. "Normal Término Medio", llegando a no afectar en el desarrollo intelectual de los adolescentes.

Como se pudo observar en los resultados, en su mayoría afirman mantener una relación familiar regular, indicando que no existe una relación directa en función a las horas de uso de los videojuegos online, se infiere de tal manera que los adolescentes que hacen el uso de tiempo en los videojuegos online presentan una relación familiar regular.

Se concluye que los adolescentes que realizan un tiempo de uso en los videojuegos online no mantienen una relación directa con el rendimiento escolar, ya que se puede observar claramente que presentan un rendimiento satisfactorio, es decir adquieren conocimientos suficientes dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.