

INTRODUCCIÓN

La presente investigación aborda el tema de los videojuegos online en sus diferentes aspectos, comenzando con las generalidades tales como conceptos, origen, características, las que forman parte de la cotidianidad en la vida de niños, adolescentes y jóvenes, llegando así a convertirse en una herramienta lúdica que ocupa grandes espacios de tiempo y muchas veces llega a provocar secuelas a nivel personal, académico y familiar. (Rodríguez E; 2002: 125).

Los videojuegos de hoy en día se desarrollan en una de sus más consumidas virtudes: los videojuegos online o en red que se desarrollan mediante la conexión con internet donde se conectan dos o más usuarios que pueden entablar una partida de distintos juegos online, que amalgama de algún modo convicciones de socialización. Como tal los videojuegos online constituyen un fenómeno popular que se inserta en el proceso de desarrollo conocido como “revolución tecnológica” que experimenta nuestra sociedad. (Revista Icono; 2009:15).

Por lo que en la actualidad son diversas las revisiones sobre este tema, que pretenden determinar la influencia de los videojuegos online en las nuevas generaciones de adolescentes, en este sentido, la presente investigación se plantea con el fin de ***“Determinar 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”***.

Así como existen teorías que precisan el aporte de los videojuegos en el desarrollo tanto emocional como intelectual de los adolescentes, quiénes son los que juegan y desarrollan determinadas habilidades como estrategias de conocimiento, modos de resolver problemas, la atención, creatividad, desarrollo de habilidades espaciales y de aspectos relacionados con ellas, como el aumento de la precisión y la capacidad de reacción, existen otras teorías que afirman lo contrario. (Estallo, J. A; 2000:32).

Para una mejor presentación del proceso de investigación realizado, se organiza el presente informe en los siguientes capítulos:

- **CAPÍTULO I.- *Planteamiento del Problema y Justificación de la Investigación.***-En este capítulo se plantea la problemática del tiempo de uso de videojuegos (online) y su relación con la personalidad, capacidad intelectual, relación familiar, rendimiento escolar de los adolescentes varones de 16 a 18 de la ciudad de Tarija, especificando la importancia de abordar este estudio.
- **CAPÍTULO II.- *Diseño Teórico.***-Se realiza una descripción y presentación de la pregunta científica, los objetivos tanto general como específicos, la hipótesis, como la operacionalización de variables.
- **CAPÍTULO III.- *Marco Teórico.***-Se exponen temas relevantes para el desarrollo de la investigación como ser: adolescencia, videojuegos online, personalidad, capacidad intelectual, relación familiar y rendimiento escolar.
- **CAPÍTULO IV.- *Metodología.***-Se presenta el tipo de investigación, población, muestra, métodos, técnicas e instrumentos, por último se detalla el procedimiento que se siguió en la investigación.
- **CAPÍTULO V.- *Análisis e Interpretación de Resultados.***-Se presentan los datos obtenidos en la investigación los que se encuentran ordenados en función de los objetivos específicos y responden al planteamiento del problema.
- **CAPÍTULO VI.- *Conclusiones y Recomendaciones.***- Es la culminación de la investigación, las mismas están acompañadas de recomendaciones relacionadas con la temática investigada y sirven para investigaciones futuras. Finalmente se presenta el detalle de la bibliografía consultada y los anexos que contienen los instrumentos utilizados en la recolección de datos.

I. PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACION DEL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las nuevas tecnologías han dado origen a un tipo de adicción bien distinta a la generada por las sustancias químicas. Los chats en el internet, la telefonía móvil y los videojuegos online han pasado a formar parte de las denominadas “adicciones psicológicas” o “adicciones sin drogas” a raíz del surgimiento y avance vertiginoso de los medios tecnológicos.

Los videojuegos online más conocidos como juegos en-línea, son usados por vía Internet, los cuales permiten la acción de multijugadores, es decir que se permite que un usuario se conecte mediante una conexión de red con otros muchos usuarios al mismo tiempo. Normalmente los videojuegos online, por sus características que presentan, facilitan el “enganche” a ellos, como ser: pasar los distintos niveles del juego, obtener records, crear estrategias, los que permiten interactuar con otros residentes en distintas actividades del juego.

Se debe indicar que el videojuego surge como una actividad lúdica propia de la sociedad digital, en la cual el individuo entra a otros mundos en búsqueda de acción, aventura, entretenimiento, diversión, placer especialmente en sus tiempos de ocio.

“El uso desmedido de los videojuegos online ha hecho que muchos adolescentes establezcan una relación de dependencia con esta herramienta lúdica, provocando numerosos casos con elevada tasa de uso masivo de éstos, se trata de conductas repetitivas que resultan placenteras en las primeras fases, pero que después no pueden ser controladas por el individuo, pues ellos encuentran en este un nuevo entretenimiento un refugio que les aleja de los ambientes familiar, social, escolar y personal.”(Echeburúa, E; Griffiths, M. y otros; 2002:162)

Según nuevas estadísticas a nivel mundial se sabe que el número de adolescentes adictos a los videojuegos online aumenta. *“Encontramos que en España existen adolescentes adictos a los videojuegos online que sufren trastornos de conducta y otros efectos psicosociales negativos derivados de este problema y que requieren tratamiento”*.

“España es el cuarto consumidor de videojuegos online en Europa, por detrás de Gran Bretaña, Alemania y Francia; donde Estados Unidos (EE. UU) y Japón llevan la delantera”.(Llorca M.A; 2006:79)

Las investigaciones realizadas según los terapeutas suecos del YouthCareFoundation en el perfil de los adictos a internet, concretamente a los videojuegos online, destacan que tanto en Oriente como Occidente la media de juego semanal es de 16 horas para los chicos. Los considerados adictos dedican más de 24 horas semanales. Es decir que los adolescentes pueden llegar a pasar 24 horas seguidas frente al ordenador jugando. Entre otras investigaciones se puede destacar la *“capacidad de "adicción" de World of Warcraft, juego del que hay más de 10 millones de jugadores en red”*. El Instituto Nacional Sueco de Salud Pública ha respaldado el informe, añadiendo que *“la adicción a los videojuegos está cada vez más extendida en Suecia y en todo el mundo. El tema de los videojuegos online, su uso y los posibles daños que pueden generar, se ha vuelto de suma importancia en los diferentes campos de estudio en todo el mundo es por eso que es necesario comenzar a entender este estudio”*.(Ibidem)

A **nivel nacional** se puede observar la carencia de estudios sobre la influencia de los videojuegos online en los adolescentes, es debido a que *“la cultura digital de Bolivia es débil y por ende existen niveles bajos de penetración de internet, que conllevan a contar con un escaso acceso de las diferentes actividades digitales”*. Según el Instituto Nacional de Estadística, *“el 2008 alrededor de 26% de la población tenía acceso a internet a través de puntos de acceso público (telecentros y cibercafés) y conexiones domiciliarias.*

En el 2011 se informó que 12 personas de 1.000 cuenta con conexión a internet en el hogar. Un país con tan bajos niveles de inclusión digital debe promover y defender las causas con el apoyo de los medios de comunicación, como también el incremento en el campo de las TICS. En este contexto, también se reducen las posibilidades de organización social y resistencia en el ciberespacio".“Entre los elementos del ciberespacio que más uso tienen se encuentran los “chats”, “correo electrónico”, las “redes sociales”, siendo los videojuegos online los que más opciones ofrecen a los adolescentes”. (Rojas; J; 2011: 5)

Desde una perspectiva clínica y sin un diagnóstico mundialmente aceptado, ciertas conductas como el abuso de internet, podrían considerarse adicciones cuando causan síntomas similares a los generadores por las drogas. A su vez, la red de redes puede actuar como un estimulante que produce cambios fisiológicos en el cerebro y causar en algunas personas síntomas de abstinencia como tristeza, irritabilidad, inquietud, deterioro de la concentración, atención y dificultades para dormir. La pérdida de control por parte de la persona puede llegar a interferir gravemente en la vida cotidiana de las personas afectadas a nivel familiar, personal o social.(Rojas; J; 2011:6)

En la actualidad, el Departamento de Tarija no escapa ante este avance y consumismo tecnológico, a su vez se plantea la necesidad primordial de abordar este tipo de temática, pues no se cuenta con estudios que permiten profundizar o contar con conocimiento científico desde la perspectiva psicológica relacionada a esta problemática. Así mismo con mayor frecuencia se observa en la ciudad la apertura continua de cibercentros que proveen de videojuegos online a los adolescentes, los que pueden dedicar varias horas al día a estos juegos, como también suelen encontrarse durante toda la noche y los amaneceres permiten ver rostros ojerosos que han pasado las horas enchufados a los videojuegos en red, este fenómeno se lo denomina “Noche de Buhos” o “Lechuceadas”.

En base a todo lo expuesto y considerado la ausencia de datos en el medio, es que se plantea el siguiente problema de investigación:

¿Qué 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 16 a 18 en la ciudad de Tarija?

1.2 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El catálogo de los videojuegos online es bien extenso y también su temática, por ende se pretende verificar estas circunstancias, medirlas y cuantificarlas, con el objetivo de poner de manifiesto las posibles repercusiones que tienen los videojuegos online en los adolescentes, el tiempo o número de horas que los usan al día.

En este sentido, la presente investigación presenta un **aporte teórico**, puesto que se logra aclarar la duda científica sobre la relación entre el tiempo de uso de videojuegos online y los rasgos de personalidad, capacidad intelectual, relación familiar y rendimiento escolar en los adolescentes comprendidos entre las edades de 16 a 18 de la ciudad de Tarija.

Este **aporte práctico** estará dado con un fin muy útil para que las instituciones, educadores, padres y público en general que puedan buscar o encontrar alternativas de apoyo y prevención que ayuden al adolescente en la elaboración de planes o estrategias para el futuro.

Aporte a las instituciones. Este estudio se realizó para proponer a la institución y a la sociedad en su conjunto, un estrategia de acción para trabajar con los adolescentes varones que asisten a los diversos cibercentros tomando en cuenta la función de tiempo de uso de los videojuegos online.

Aporte para los Adolescentes. A la edad más receptiva para las intervenciones preventivas, especialmente para formar conciencia individual, así como de los conocimientos, capacidades y motivaciones para la adquisición de hábitos.

Aporte familiar. Esta investigación podrá ser útil en proyectos de apoyo y orientación que, trabajan con familias de hijos adolescentes asisten a los diversos cibercentros, realizando un tiempo de uso sobre estos videojuegos online y asumir acciones preventivas oportunas, de tal modo que puedan llegar a comprender y aceptar las aptitudes y dificultades de sus hijos, y mostrar buena disposición para conseguir aumentar sus posibilidades de éxito y disminuir las de fracaso.

Por otra parte, la investigación presenta un aporte en el plano **metodológico** constituido por la elaboración de los instrumentos referidos a medir, por un lado el tiempo de uso de videojuegos online en los adolescentes expresados en un cuestionario. Y por otra parte se ha elaborado otro cuestionario, para valorar la relación familiar que mantienen los adolescentes en su hogar.

2.1. PROBLEMA CIENTÍFICO

¿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.?

2.2. OBJETIVOS

2.2.1 Objetivo General

Determinar 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 16 a 18 en la ciudad de Tarija.

2.2.2. Objetivos Específicos

- Identificar el tiempo de uso de videojuegos online los adolescentes.
- Identificar la relación que existe entre el tiempo de uso de videojuegos online y los rasgos de personalidad de los adolescentes.
- Establecer la relación que existe entre el tiempo de uso de videojuegos online y la capacidad intelectual de los adolescentes.
- Identificar la relación que existe entre el tiempo de uso de videojuegos online y la relación familiar de los adolescentes.
- Establecer la relación que existe entre el tiempo de uso de videojuegos online y el rendimiento escolar de los adolescentes.

2.3. HIPÓTESIS

- Los adolescentes que utilizan los videojuegos online de 5 a 8 horas al dia son: Reservados, Despreocupados y con una Ansiedad Alta a diferencia de los que utilizan 1 hora los cuales son: Abiertos, Conscientes y con una Ansiedad Baja.
- Los adolescentes que utilizan los videojuegos online de 5 a 8 horas al dia presentan un C.I “Normal Termino Medio” a diferencia con los que utilizan 1 hora con un C.I “Normal Brillante”.
- Los adolescentes que utilizan los videojuegos online de 5 a 8 horas al dia presentan un mala relación dentro del ambiente familiar a diferencia con los que utilizan 1 hora, quienes mantienen una relación regular.
- Los adolescentes que utilizan los videojuegos online de 5 a 8 horas al dia presentan un rendimiento escolar no satisfactorio a diferencia con los que utilizan 1 hora, quienes mantienen una rendimiento escolar satisfactorio.

2.4 Operacionalizacion de Variables

Variables	Definición Conceptual	Dimensión	Indicador	Escala
TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE	Se refiere a aquel comportamiento en los que los adolescentes aficionados a los videojuegos online interactúan con multijugadores en base a una conexión en red de usuarios, donde estos usuarios dedican frecuentemente una cierta cantidad de tiempo a esta actividad.	CANTIDAD DE HORAS DE JUEGO	Tiempo en horas al día utilizados para jugar los videojuegos online	1 hora 2 a 4 horas 5 a 8 horas Más de 8 horas
RASGOS DE PERSONALIDAD	Características de conducta del sujeto que son relativamente permanentes. El rasgo implica una configuración y regularidad de conducta a lo largo del tiempo y de las situaciones.	FACTORES DE PRIMER ORDEN Factor A Reservado Abierto Factor C Emocionalmente Afectado Emocionalmente estable Factor D Calmoso Excitable Factor E Sumiso	Reservado, Alejado, Crítico. Abierto, Afectuoso, Reposado, Participativo. Afectado por los sentimientos, emocionalmente poco estable, turbable. Emocionalmente estable, Tranquilo, Maduro, Afronta la realidad. Calmoso, Poco expresivo, Poco activo, Cauto. Impaciente, Exigente, Hiperactivo, no inhibido. Obediente, Dócil, Acomodativo, cede fácilmente.	Test H.S.P.Q 1 a 3: Rasgos bajo 4 a 6: Rasgos medios 7 a 10:

		Dominante	Dogmático, Agresivo, Obstinado.	Rasgos altos
		Factor F Serenos	Sobrio, Prudente, Serio, Obstinado	
		Entusiasta	Confiado en la buena ventura, Incauto.	
		Factor G Despreocupado	Tendencia a ser caprichoso, inconstante, voluble, falta de normas interiores de conducta.	
		Consciente	Responsable, decidido, de carácter fuerte, generalmente consciente y emocionalmente maduro y estable.	
		Factor H Cohibido	Tímido, sensible a la amenaza.	
		Emprendedor	Socialmente Atrevido no inhibido, Espontáneo.	
		Factor I Sensibilidad Dura	Rechazo a las ilusiones, realista, confianza sólo en sí mismo, autosuficiente.	
		Sensibilidad Blanda	Sensibilidad fomentada por la superprotección, dependiente, inmaduro.	
		Factor J Seguro	Le gusta la actividad en grupo, Activo, Vigoroso.	
		Dubitativo	Irresoluto, reservado, Individualista, no le gusta estar en grupo.	
		Factor O Serenos	Confiado, Seguro en sí mismo, apacible.	
		Aprensivo	Con sensación de Culpabilidad, Inseguro, Preocupado, Turbable.	
		Factor Q₂		

		<p>Sociable</p> <p>Autosuficiente</p> <p>Factor Q₃ Menos integrado</p> <p>Más integrado</p> <p>Factor Q₄ Relajado</p> <p>Tenso</p> <p>FACTORES DE SEGUNDO ORDEN</p> <p>Factor Q₁ Ansiedad Baja</p> <p>Ansiedad Alta</p> <p>Factor Q₂ Introversión</p> <p>Extroversión</p> <p>Factor Q₃ Calma</p> <p>Excitabilidad/Dureza</p> <p>Factor Q₄</p>	<p>Buen compañero, fácil unión al grupo.</p> <p>Prefiere sus propias decisiones, lleno de recursos.</p> <p>Relajado, sigue sus propias necesidades, Descuidado de las reglas sociales</p> <p>Socialmente escrupuloso, Autodisciplinado.</p> <p>Tranquilo, Pesado, Sosegado, no frustrado.</p> <p>Frustrado, Presionado, sobre excitado, Inquieto</p> <p>Falta de interés ante las tareas difíciles.</p> <p>Insatisfecho con su posibilidad de responder a las urgencias de la vida.</p> <p>Reservado, Autosuficiente e inhibido en los contactos personales.</p> <p>Socialmente desenvuelto, no inhibido, buena capacidad de relación.</p> <p>Sensibilidad blanda, impresionable, acomodativo y sumiso.</p>	
--	--	--	---	--

		Dependencia	Hiperactivo y de sensibilidad dura, agresivo y obstinado	
		Independencia	Dependencia, pasivo y conducido por el grupo. Independiente, agresivo, atrevido, emprendedor.	
INTELIGENCIA	Capacidad de asimilar, guardar y elaborar información para utilizarla posteriormente en la resolución de problemas	Inteligencia verbal.	<p>ψ Información y comprensión en la capacidad de conocimientos no solo de tipo escolar, sino también que se adquiere en la vida, tomando un juicio lógico y convencional del sujeto en la solución de problemas.</p> <p>ψ Desarrollo y funciones de la memoria, necesidades, intereses y afectos.</p> <p>ψ Grado de adaptación al medio ambiente.</p> <p>ψ Habilidad para Formación de Conceptos verbales.</p> <p>ψ Formación de conceptos de Abstracción y generalización.</p>	Test de Wais
		Inteligencia de ejecución	<p>ψ Atención y Capacidad de retención de datos.</p> <p>ψ Concentración íntimamente ligada con la atención.</p> <p>ψ Organización y coordinación visual motora, percibir las cosas.</p> <p>ψ Habilidades sintética y analítica, como también la capacidad de abstracción.</p> <p>ψ Recuerdo inmediato, atención y la capacidad de retener.</p> <p>ψ Anticipación y organización</p>	<p>Muy superior 130 a mas</p> <p>Superior. 120 a 129</p> <p>Normal Brillante 110 a 119</p> <p>Normal. Término medio. 90 a 109</p> <p>Normal lento 80 a 89</p> <p>Limítrofe (bordelinde o fronterizo) 70 a 79</p> <p>Deficiente mental superficial. 50 a 69</p> <p>Deficiente mental medio 30 a 49</p> <p>Deficiente mental profundo 29 a menos</p>

			<p>visual, percatarse de situaciones sociales por medio de claves no verbales (inteligencia social).</p> <p>ψ Organización visual y habilidad de discriminar los detalles, percepción, concentración, interés del ambiente.</p>	
RELACIONES FAMILIARES	Es el vínculo donde se dan los procesos de comunicación e interacción, afecto entre miembros de la familia	Comunicación	<p>ψ Valoración de la comunicación con la familia.</p> <p>ψ Satisfacción con la forma de comunicación</p>	Buena Regular Mala
		Afectividad	<p>ψ Demostración de afecto.</p> <p>ψ Expresión de sentimientos.</p> <p>ψ Atención de la familia.</p>	
RENDIMIENTO ESCOLAR	Son los resultados escolares, obtenidos por los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, expresados por calificaciones en una escala de notas del 1 al 70. Las cuales sirven para tomar decisiones de aprobación o reprobación del estudiante.	<p>ψ Conocimiento</p> <p>ψ Desarrollo Personal y Social</p>	<p>ψ Grado de Conocimiento y Aprendizaje.</p> <p>ψ Habilidades Personales</p> <p>ψ Habilidades Sociales</p>	<p>1-35 No satisfactorio</p> <p>36-55 Satisfactorio</p> <p>56-70 Óptimo</p>

III.- MARCO TEÓRICO

El marco teórico se integra con las teorías, estudios y antecedentes en general que tienen relación con el problema investigado, proporcionando posturas teóricas de diferentes autores que respaldan la investigación desarrollada y le dan la validez científica correspondiente. Para un mejor entendimiento de las variables investigadas, el presente capítulo fue organizado de la siguiente manera: La adolescencia, los videojuegos online, rasgos de personalidad, inteligencia, relación familiar y por último se aborda el rendimiento escolar.

3.1 ADOLESCENCIA

La adolescencia es un continuo crecimiento de la existencia, en donde se realiza la transición entre el infante o niño de edad escolar y la juventud. Esta transición de cuerpo y mente, proviene no solamente de sí mismo, sino que se conjuga con su entorno. La formación de la personalidad en la adolescencia responde a criterios de maduración física, psicológica y sociocultural, con una difícil mezcla de claridad, confusión y nitidez en la captación de lo que es la vida y en los métodos para aprehenderla. En esta transición tridimensional corporal, psicológica y sociocultural presenciando una serie de cambios que van a dejar una huella imborrable. (Rojas M., E., 2001: 47)

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), define a la adolescencia como la *“etapa que transcurre entre los 11 a 19 años, considerándose en dos fases, la adolescencia temprana 12 a 14 años y la adolescencia tardía 15 a 19 años. En cada una de estas etapas se presentan cambios tanto en el aspecto fisiológico, cambios estructurales anatómicos y modificación en el perfil psicológico y de la personalidad”*. Sin embargo la condición de la adolescencia no es uniforme y varía de acuerdo a las características individuales y de grupo. (OMS. 2000:12)

A diferencia de la pubertad, que comienza a una edad determinada a los doce o trece años con cambios hormonales, la adolescencia puede variar mucho en la edad en relación a cada individuo, pues está relacionada no solamente con la maduración de la psiquis del individuo sino que depende de factores psico-sociales más amplios y complejos, originados principalmente en el seno familiar.

3.2. Adolescentes y Videojuegos Online

En nuestra sociedad se puede apreciar que los videojuegos online son propios en los adolescentes, no obstante se debe considerar la existencia de un numeroso grupo de sujetos interesados por este entretenimiento cuyas edades se sitúan por encima de los márgenes habitualmente considerados. Así Mcloure y Mears en su trabajo que titula “Videojuegos y Psicopatología” pone en evidencia que los adolescentes son quienes mantienen un mayor interés por los videojuegos partiendo entre los más jóvenes (12-15 años) respecto a aquellos de mayor edad (16-18). (Mcloure, R., F. y Mear, F., G; 1986:59)

Los videojuegos online son una forma de entretenimiento que no deja de crecer y hoy en día con la ayuda del uso de internet, se convierten en una de las actividades que gozan de un mayor éxito entre los adolescentes varones en comparación con las mujeres. Donde el potencial para un uso inapropiado y excesivo de ciertas aplicaciones ha dado lugar a una cierta preocupación por el impacto psicológico y conductual que puede tener el internet y los videojuegos en los Adolescentes (Blaszczynski A., 2006:7-9).

En cuanto al género, se observa que la inclusión de las chicas en el mundo de los videojuegos electrónicos no sigue el mismo ritmo ni intensidad que la de los chicos (Pifarré, M. y Rubiés, T., 1997: 67). Los chicos son los más interesados por este tipo de videojuego online, a través del cual pueden demostrar las habilidades, imaginación y competitividad, mientras que las chicas están mas interesadas en otro tipo de tecnologías como el móvil. (Malo, S. y Figuer, C., 2005: 28)

Las motivaciones que llevan al adolescente a practicar los videojuegos online son variadas, le permiten vivir una aventura en primera persona, poner en práctica estrategias en un entorno virtual sin consecuencias en la vida real; infieren en valores como la tecnología, la informática y la novedad; son cómodos, accesibles y económicos y se pueden realizar en grupo, en casa o en un cibercentro; influyen en la autoestima, la confianza en uno mismo y la capacidad de superación y son emocionalmente estimulantes debido a su intensidad y rapidez. (Castellana, M. y otros, 2006: 22-23).

“Los adolescentes pasan a utilizar con más frecuencia el videojuego por el efecto de la novedad, y en la mayoría de casos esta conducta se remitirá espontáneamente”. No obstante, “muchos jóvenes explican que durante un periodo de su vida los videojuegos perjudicaron su rendimiento escolar, motivaron tensiones familiares y redujeron sus relaciones sociales. Reconocen que escondieron a su familia síntomas como la pérdida de control (jugar más de lo previsto), perder la noción del tiempo y obsesionarse por un videojuego online concreto”.(Estallo, J., A., 2000: 98-108)

Los videojuegos reciben críticas desde su aparición y siguen siendo vistos con la misma desconfianza y inquietud que hace más de veinte años. Las críticas más frecuentes en relación a la adolescencia son: *“en primer lugar, el tiempo de juego es visto en disminución pérdida de tiempo dedicado al estudio o a otras actividades de ocio más positivas y educativas; en segundo lugar, favorecen una pauta de conducta impulsiva, agresiva y egoísta en los usuarios que más lo utilizan, sobre todo cuando se juega con videojuegos violentos. Sin embargo, no deben olvidarse los argumentos favorables a los videojuegos: entretienen y divierten; estimulan la coordinación óculo-manual; promueven procesos cognitivos y secuenciación de información; se adquieren estrategias para “aprender a aprender” en entornos nuevos; refuerzan el sentido del dominio y control personal, reducción de otras conductas problemáticas, potencian la autoestima y facilitan las relaciones sociales entre jugadores”.* (Estallo, J., A., 1995: 56-60)

3.3 VIDEOJUEGOS ONLINE

Se denomina videojuegos online a todos los juegos de rol, donde los jugadores asumen un rol de un personaje ficticio (comúnmente fantástico), y toman el control sobre muchas acciones del personaje. Los MMORPG (siglas del inglés *massive multiplayer online role-playing game*) más conocidos vulgarmente como videojuegos online, éstos permiten introducirse en un mundo virtual donde interactúan no sólo con elementos ficticios generados por el ordenador, sino también con otras personas que juegan de forma simultánea a través de una conexión de red.

Los videojuegos online son una gran invención de la tecnología. Con ellos, las personas han podido desarrollar una nueva forma de recreación. A través de los computadores conectados a la red, las personas pueden compartir el mismo juego desde

lugares cercanos como lejanos, mientras tengan conexión interna de juegos donde el computador es una de las mejores plataformas para los juegos online. A diferencia de los videojuegos “tradicionales” (offline) que no presentan problemas comparados con el hecho de que algunos usuarios de videojuegos (online) dedican demasiadas horas a un determinado título, con consecuencias desastrosas para la vida del adolescente que está fuera de toda duda.

3.3.1 Historia de los Videojuegos Online

Un fenómeno más o menos reciente es el del juego online. Aunque el videojuego interactivo y participativo ha existido desde sus inicios y el juego online es casi parejo a la existencia de la World Wide Web (más conocidos como www), el videojuego en 3d y con gran difusión entre los usuarios es más reciente. Aún así, lejos de la creencia de que este hecho sea del siglo XXI, antes del año 2000.

Los videojuegos online se ha popularizado a partir del siglo XXI a pasos agigantados, y muchos juegos online han ayudado a este rápido crecimiento. Hoy en día, el videojuego online es un requisito casi obligado para todos los videojuegos, incluidos aquellos que por su estilo o tradición como los RPG (Rol Play Game). La posibilidad del juego online ha permitido la popularización del videojuego, al no poder ser concebido ya como algo para hacer solo. Por otro lado, ha posibilitado que la vida media de los juegos se alargue mucho más e incluso sea infinita caso de los videojuegos online, pues no tiene finalidad en el argumento, la propia finalidad es el juego.

3.3.2 Características de los Videojuegos Online

Actualmente el mundo de los videojuegos online representa uno de los negocios más rentables dentro del mundo audiovisual. Mientras el negocio del cine o de la música pierden millones cada día por la piratería y la amplitud que ofrece la conexión a internet para ver una película o escuchar una canción sin moverte del sillón de casa, por su lado, las empresas que desarrollan este tipo de software siguen facturando millones y millones al año del negocio de videojuegos online que cada vez se va alimentando por el poder envolvente de la imaginación del jugador.

La capacidad de los videojuegos de captar la atención y el interés de los adolescentes es directamente proporcional al temor que han suscitado en la opinión pública en los últimos años y entre los académicos y educadores, preocupados por los posibles riesgos que su uso puede conllevar.

Entre otros datos importantes se afirma que cada vez se consume menos televisión, que hasta ahora venía siendo en medio publicitario por excelencia por su facilidad de llegar a millones de telespectadores de una forma rápida eficaz y concisa, y esto ha hecho que las grandes empresas busquen publicitarse en otros medios más allá de la televisión o la radio, y los videojuegos online son un lugar idóneo para aquellos anunciantes que buscan llegar de forma masiva a la población joven (entre 15 y 30 años) que consumen en su gran mayoría videojuegos.

Ver publicidad en un videojuego sea online o no, es algo normal (las vallas publicitarias en juegos como los de fútbol es algo muy habitual por ejemplo), la gran diferencia existente entre un videojuego normal y uno en red, es que este último permite a los anunciantes poder anunciarse cuando quieran, durante el tiempo que quieran, en el lugar del mundo que quieran y desaparecer cuando lo vean conveniente. Así pues el que un usuario juegue en red permite que a éste se le puedan enviar muchos mensajes publicitarios diferentes a lo largo del tiempo y en virtud de su localización geográfica.

De esta forma el negocio que rodea el mundo de los videojuegos online se estructuran alrededor de tres fuentes de ingresos básicas: la venta del videojuego en sí, las suscripciones por jugar en red y la publicidad. Partiendo de esta base las grandes multinacionales dedicadas al desarrollo de videojuegos online también exploran otras fuentes de ingresos como pueden ser todos aquellos negocios derivados de un videojuego, desde todo tipo de mercadería, cuando un juego tiene éxito, llegando incluso en algunas ocasiones a la realización de películas basadas en videojuegos, que genera para los creadores de los mismos una importante cuantía de beneficios por la venta de las licencias para que se pueda llevar a cabo la producción de un determinado filme a raíz de un videojuego. Aunque lo más normal es que ocurra lo contrario, que a raíz de una película o de una serie de televisión se cree un videojuego online.

3.3.3. Tipos de Videojuegos Online

El atractivo de los videojuegos no radica sólo en un punto sino en varios ya que a algunas personas les puede gustar por su acercamiento con la realidad, su proximidad con las actitudes dominantes, pero a otras les agrada por el mundo fantástico que presentan, por su relación con la tecnología, el diseño gráfico, etc.

No todos los videojuegos reciben la misma aceptación por parte de los usuarios. Las preferencias de éstos se dividen según el tema del juego y la estructura formal del mismo, todo depende de la persona, los videojuegos online más reconocidos de esta investigación son los siguientes: World of Warcraft, Counter Strike, Left 4 Dead y Rakion, entre otros.

3.3.4 Tiempo de Uso de los Videojuegos Online

Los videojuegos online son una gran invención de la tecnología. Éste adquiere gran popularidad, principalmente en los adolescentes creando la necesidad de estar jugando frecuentemente y con una excesiva cantidad de tiempo, sin control y sin capacidad de limitarse. En este sentido bajo un supuesto en la cantidad de tiempo de uso empleado en los videojuegos online ha generado una constante polémica en cuanto a la influencia y repercusión que éstos podrían tener en el adolescente.

Según el Psicólogo David López Rodríguez miembro de la Asociación Española de Psicología Clínica Cognitivo-Conductual quien realizó un trabajo acerca de los videojuegos online indicando que las personas tienen la necesidad de jugar horas y horas y continuará jugando a pesar de conllevar consecuencias negativas graves que irá sufriendo (discusiones familiares, bajan en el rendimiento académico, inteligencia y rasgos de personalidad...). En ocasiones cuando se lleva un tiempo sin jugar ocasiona un malestar emocional mostrando una marcada predisposición a actuar de un modo impulsivo sin tener en cuenta las consecuencias, junto a un ánimo inestable y caprichoso, como resultados existiría problemas en el ambiente familiar con sus padres si estos no le dejarían salir a jugar videojuegos online o le castigarían respecto a ellos, quejas provenientes de los padres hacia los adolescentes de sus frecuentes e intensos arrebatos de ira que conduzcan a manifestaciones explosivas, éstas son fácilmente

provocadas al recibir críticas o al ser frustrados en sus actos impulsivos. (Echeburúa, E; Griffiths, M. y otros; 2000: 211)

Pese a la indudable importancia del juego para el desarrollo personal, en el aprendizaje o como una actividad con un destacado papel motivacional, el abuso del mismo también puede acarrear problemas, en ocasiones, la implicación excesiva en alguna actividad específica puede conducir a conductas de abuso o dependencia.

De hecho, los videojuegos por sus características especiales facilitan (incluso inducen) que se dedique demasiado tiempo o excesivos recursos a los mismos. Esta dependencia de comportamiento, que crece poco a poco, es reveladora de algunos malestares (fracaso escolar, falta de valoración de sí mismo, dificultad de relación e integración social).

3.4. RASGOS DE PERSONALIDAD

*La personalidad es aquel conjunto de pautas de conducta actuales y potenciales que residen en un individuo y que se mueven entre la herencia y el ambiente, ésta proviene de la palabra latina *Personare* que significa “resonar a través de algo” y, el griego “cara, rostro, máscara”. Ambas tienen un fondo común, ya que en el mundo grecorromano la personalidad era la máscara que se ponían los actores, a través de la cual salía resonando su voz. La vida es como un teatro en el cual cada uno desempeña un papel, muestra una conducta, juega un determinado rol. También tiene relación el término latino *perisoma*, que alude a “lo que rodea el cuerpo, incluida la ropa”, ya que el vestido suele entenderse como una prolongación del mismo que va más allá de las apariencias. (Rojas M., E., 2001: 22-23)*

Dado el gran número de definiciones del concepto de personalidad se ve a lo largo de la historia de la psicología, se puede realizar una aproximación: “La personalidad es aquel conjunto de elementos físicos, psicológicos, sociales y culturales que se alojan en el individuo”. (Ibidem)

Según las teorías más representativas de Raymond B. Cattell y de Allport. Raymond Cattell se interesa seriamente en la creación de test amplios y válidos de personalidad, para determinar características concretas de personalidad.

Para esta investigación se utilizó el cuestionario de personalidad HSPQ para sujetos de 16, 17 y 18 años, compuesto por 14 escalas (trece rasgos de personalidad y una escala de habilidad mental o inteligencia) Estas catorce escalas o factores de primer orden permiten obtener unos factores de segundo orden en dimensiones más generales en la estructura de la personalidad.

3.4.1 Factores de Personalidad.

Primer Orden:

Factor A

Puntajes Altos.- Abierto, afectuoso, respetado, participativo, sociable.

Puntajes Bajos.- Reservado, alejado, critico, frio.

Factor C

Puntajes Altos.- Emocionalmente estable, tranquilo, abstracto, brillante.

Puntajes Bajos.- Afectado por los sentimientos, emocionalmente poco estable, turbable.

Factor D

Puntajes Altos.- Excitable, impaciente, exigente, hiperactivo, no inhibido.

Puntajes Bajos.- Calmoso, poco expresivo, cauto, poco activo, algo “soso”.

Factor E

Puntajes Altos.- Dominante, dogmático, agresivo, obstinado.

Puntajes Bajos.- Sumiso, obediente, dócil, acomodaticio, cede fácilmente.

Factor F

Puntajes Altos.- Entusiasta, incauto, confiado a la buena ventura.

Puntajes Bajos.- Sobrio, prudente, serio, taciturno, se autodesaprueba.

Factor G

Puntajes Altos.- Consciente, perseverante, moralista, sensato, sujeto a las normas.

Puntajes Bajos.- Despreocupado o desatento con las normas, actúa por conveniencia propia.

Factor H

Puntajes Altos.- Emprendedor, socialmente atrevido, no inhibido, insensible.

Puntajes Bajos.- Inhibido, tímido, sensible a la amenaza.

Factor I

Puntajes Altos.- Sensibilidad blanda, impresionable, dependiente, superprotegido, evitación de la amenaza física.

Puntajes Bajos.- Sensibilidad dura, rechazo a las ilusiones, poca simpatía por las necesidades de los demás.

Factor J

Puntajes Altos.- Dubitativo, irresoluto, reservado, individualista, precavido, reprimido interiormente.

Puntajes Bajos.- Seguro, gusto por la actividad en grupo, activo vigoroso.

Factor O

Puntajes Altos.- Aprensivo, con sensaciones de culpabilidad, inseguro, preocupado, turbable con reproches.

Puntajes Bajos.- Sereno, apacible, confiado, seguro de sí mismo.

Factor Q₂

Puntajes Altos.- Autosuficiente, prefiere sus propias decisiones, lleno de recursos.

Puntajes Bajos.- Sociable, buen compañero y fácil unión al grupo.

Factor Q₃

Puntajes Altos.- Muy integrado, socialmente escrupuloso, autodisciplinado, compulsivo, control de su autoimagen.

Puntajes Bajos.- Poco integrado, descuidado, autoconflictivo, sigue sus propias necesidades.

Factor Q₄

Puntajes Altos.- Tenso, frustrado, presionado, sobreexcitado, inquieto.

Puntajes Bajos.- Relajado, tranquilo, pesado, sosegado, no frustrado.

Segundo Orden:

Factor Q_I

Puntajes Altos.- Ansiedad Alta.

Puntajes Bajos.- Ansiedad Baja.

Factor Q_{II}

Puntajes Altos.- Extraversión.

Puntajes Bajos.- Introversión.

Factor Q_{III}

Puntajes Altos.- Excitabilidad/Dureza.

Puntajes Bajos.- Calma.

Factor Q_{IV}

Puntajes Altos.- Independiente

Puntajes Bajos.- Dependiente.

(Cattell R., B: 1988:22)

3.4.2. Relación entre Personalidad y Videojuegos Online

Con excesiva frecuencia se responsabiliza a los videojuegos online de producir cambios en el carácter de sus jugadores, convirtiéndolos 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. (Echeburúa, E; Griffiths, M. y otros: 2000, 149-159).

Existe un estereotipo de jugador de videojuegos online como un sujeto introvertido, poco interesado por la relación social y arrinconada en una esquina del patio a la hora del recreo. Se le considera como alguien intrínsecamente "raro", con intereses inusuales y actitudes poco empáticas. Habitualmente, se le representa encerrado en una habitación escasamente iluminada, donde lo único que destaca es el resplandor de una pantalla o

monitor. El estereotipo no es en todos los casos negativo y habitualmente suele conceder a este sujeto ideal un notable nivel intelectual, que por supuesto no aprovecha de manera adecuada.

Y también en otros estudios indican que la personalidad en los jugadores de videojuegos online muestran diferencias como ser la extroversión, y lo hacen de tal manera que los jugadores presentan mayor nivel de extroversión que los no jugadores, detrás de las múltiples, críticas a los videojuegos, opuesta a la creencia en un posible aislamiento. También hay posturas que indican que no fomentan el aislamiento, sino que son instrumentos de sociabilización.

Así 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. (Ibidem).

Nick Yee licenciado en Psicología, Ciencias Informáticas y Doctorado en Telecomunicaciones por la Universidad de Stanford, lleva ocho años estudiando la psicología y sociología de los MMORPG, habla de adicción a los MMORPG (videojuegos online) que tiene su origen en dos aspectos: mecanismos internos del juego y factores de personalidad o circunstanciales. Es la relación entre estos mecanismos del juego y la personalidad (o circunstancias) del jugador la que puede provocar adicción.

De esto se deduce, por tanto, que el videojuego por sí, no es adictivo. Sería un factor de la personalidad para que el jugador permanezca “enganchado” a él. Los MMORPG son similares a otras adicciones psicológicas como las compras compulsivas o el trabajo, actividades no adictivas por sí mismas y que dependen de la personalidad del afectado. (Yee N., 2010:3)

3.3.5 Factores de Atracción y Motivación de los Videojuegos Online

Se distingúe entre dos tipos de factores que pueden provocar adicción: factores de atracción y factores de motivación. (Ibidem)

Los **factores de atracción** son características propias del juego que apelan a un aspecto concreto de la personalidad:

- **El ciclo de recompensas.** Ésto incluye adquirir niveles, habilidades, armas, dinero, etc. Por ejemplo, al principio es sencillo subir de nivel, pero cada vez se vuelve más difícil completar un nivel y es por esta razón que requiere un mayor tiempo e inversión económica, lo cual nos empuja a jugar más horas. Ésto puede llevar a comportamientos repetitivos para conseguir las recompensas.
- **La sociabilidad.** Tener compañeros de aventuras online puede conllevar ciertos compromisos como conectarse a una determinada hora, no abandonar a un amigo durante una misión o dirigir un clan si se es líder. En ocasiones, el deseo de continuar con un determinado grupo de personas provoca que algunos jueguen durante más horas de las que pueden permitirse para permanecer en un nivel cercano al de sus amigos.
- **La inmersión.** Pertenecer a uno de estos mundos puede hacerte sentir que formas parte de algo grande y maravilloso, incluso más agradable que la vida “real”. El jugador puede acabar apegado a la geografía de ese universo y a sus personajes, especialmente los que controla. La cantidad de tiempo utilizada en estos juegos hace que abandonar el personaje sea similar a dejar una obra en la que se ha invertido un gran tiempo y esfuerzo. En los MMORPG la variedad de recompensas y la inmensidad de sus mundos poseen una escala que ningún juego offline puede llegar a alcanzar.

Los factores de atracción pueden por sí solos provocar adicción (sin necesidad de los factores de motivación), dependiendo de lo atractivos que sean a la personalidad del jugador. Sin embargo, no representan los casos más graves, y son fáciles de solucionar a medio plazo.

Los **factores de motivación**, representan circunstancias de la vida personal que predisponen a utilizar los videojuegos de una forma adictiva. Los videojuegos online puede suponer una vía de escape para ciertas ansiedades personales, y se corresponde con uno o varios de los factores de atracción, entre estos tenemos los siguientes:

- **Baja autoestima.** Individuos con baja autoestima en la vida real pueden sentirse competentes y poderosos en el juego. Se corresponde con el *ciclo de recompensas*.
- **Mala imagen.** El jugador no se siente satisfecho con su imagen en la vida real, por lo que encarnar un avatar físicamente bello, puede resultarle especialmente atractivo. Se corresponde con el factor de *inmersión*.
- **Sensación de falta de control sobre la propia vida.** El jugador experimenta una sensación de control en el juego de la que carece en la vida real. Se corresponde con el *ciclo de recompensas*, que establece metas y modos de conseguirlas bien definidas.
- **Sentirse atrapado por las circunstancias.** Personas que se sienten inútiles en sociedad pueden pensar que están haciendo algo provechoso en el juego, como ayudar a sus amigos en peligro con hechizos de curación o resolviendo conflictos entre partes enfrentadas del clan. Se corresponde con el *ciclo de recompensas* y la *sociabilidad*.
- **Sentirse Infravalorado.** Similar al factor anterior. Personas que no se sienten valoradas a nivel personal pueden sentirse necesitadas y apreciadas dentro del juego. Se corresponde con la *sociabilidad*.
- **Dificultad para establecer o mantener relaciones.** Personas con dificultad para establecer o mantener relaciones románticas o de amistad en la vida real pueden estrechar fuertes lazos con personas dentro del juego, donde la comunicación es más sencilla. Se corresponde con la *sociabilidad*.
- **Estrés y problemas en la vida real.** El videojuego puede proporcionar una forma de evasión a los problemas y decepciones de la vida real. Se corresponde con el factor de *inmersión*.

Aunque los factores de atracción por sí solos pueden provocar adicción, es la combinación entre factores de atracción y motivación lo que provoca los peores trastornos. En ambos casos **la mecánica del juego sólo “engancha” si la personalidad del jugador conecta con alguno de los factores de atracción, en combinación o no con los factores de motivación.** (Yee Nick, 2010:6)

3.5. INTELIGENCIA

La palabra inteligencia procede de los términos latinos *intus* y *legere* (“leer dentro”); también *deintelligens* (“el que entiende”). *Legere* puede ser traducido también por coger, escoger, selecciona, anticipa, previene, es capaz de asociar ideas y conocimientos diversos, pero sobre todo ofrece la mejor conducta posible que extrae de su arsenal privado, de sus archivos acumulados. (Rojas M., E;1998:70)

“La inteligencia es la capacidad global de un individuo tendiente a entender y enfrentar al mundo que le circunda”.

La inteligencia puede manifestarse de muchas formas, y es por esta razón que Wechsler no concibe la inteligencia, como un rasgo único y aislado, sino como una entidad compuesta y global, como la capacidad del individuo de actuar deliberadamente, pensar racionalmente y relacionarse eficazmente con su medio.

La escala de Wechsler de Inteligencia para Adultos (WAIS) fue desarrollada por primera vez en 1939 y fue llamada entonces el Wechsler-Bellevue Intelligence Test, cuyo fundamento no sería otro que el de su origen: Las escalas de inteligencia de Wechsler sólo sirven para evaluar lo que Wechsler llamó inteligencia:

“Lo que medimos con los test de inteligencia no es lo que aparentemente pretende medir el test, la información del sujeto, su percepción espacial o su capacidad de razonar. Lo que miden los test de inteligencia, es: La capacidad del sujeto de comprender el mundo que le rodea y los recursos que posee para enfrentarse con sus exigencias y desafíos”. (WAIS 1944: 4).

Las escalas de Wais, Wisc y Wippsi; son escalas compuestas, formadas cada una por una Escala Verbal y una escala de Ejecución; de modo que con la aplicación de cualquiera de ellas se obtienen tres puntuaciones: Un C.I verbal, un C.I de ejecución o C.I manual; y un C.I Total. Estas puntuaciones reflejan que la inteligencia está constituida no solamente por la habilidad para manejar símbolos, abstracciones y conceptos; sino que también se relaciona con la habilidad para manejar situaciones y objetos concretos.

Las dos escalas (verbal y de ejecución) constituyen la escala total; y cada una esta formada por una serie de pruebas más específicas que se denominan subtest. Estos, a su vez, están conformados por un cierto numero de ítemes organizados por niveles en orden de dificultad creciente.

3.5.1.Subtest de WAIS:

Escala verbal

Información.

Explora la cultura general del sujeto. Los diversos ítemes apuntan a conocimientos no sólo de tipo escolar, sino también información que se adquiere en la vida diaria

Comprensión.

Evalúa el juicio lógico y convencional del sujeto en la solución de problemas (creatividad, utilización de la experiencia pasada.). Se relaciona también con la capacidad de evaluar y comprender situaciones y normas.

Aritmética.

Mide la concentración, atención, capacidad para el manejo de números, capacidad para resolver problemas por medio de operaciones numéricas.

Semejanzas.

Mide la capacidad de abstracción, conceptualización y generalización del sujeto y su tipo de pensamiento concreto, funcional o abstracto.

Retencion de dígitos.

Evalúa la atención concentración del individuo y su memoria inmediata

Vocabulario.

Mide el repetimientolinguístico del sujeto por lo que refleja su estimulación temprana, la calidad de su medio ambiente y el manejo general del lenguaje, capacidad de aprendizaje y la riqueza de ideas.

Escala de ejecución

Símbolos.

Permite apreciar capacidad de aprendizaje, memoria visual, coordinación visomotora, velocidad psicomotriz, capacidad en tareas rutinarias.

Figuras incompletas.

Mide organización visual, concentración visual y capacidad de discriminar entre lo esencial y accesorio.

Diseños de cubos.

Mide coordinación visomotriz, percepción, capacidad de análisis y síntesis. Lógica y razonamiento.

Ordenacion de figuras.

Mide organizacion visual, capacidad de anticipación, sentido común.

Ensamble de objetos.

Mide coordinación visomotora, capacidad de síntesis a nivel concreto, planeación e imaginación.

De acuerdo a sus características, los diferentes subtest pueden ser agrupados en cuatro tipos:

Escala Verbal:

- *Subtests estrictamente Verbales:* Información, comprensión, semejanzas y vocabulario.
- *Subtest de atención y concentración:* Aritmética, retención de dígitos.

Escala de Ejecucion:

- *Subtest Visuales:* Figuras incompletas y ordenamiento de dibujos.
- *Subtest Visomotores:* Diseño con cubos, símbolos, ensambles de objetos y laberintos en el (Wisc y Wippsi)

Como se puede apreciar el test de WAIS, presenta subtest que han sido seleccionados con miras a la investigación de diferentes habilidades mentales que en su conjunto reflejan la capacidad intelectual de la persona, estas habilidades son valoradas en diversos grados por nuestra cultura, donde todas se vinculan con un comportamiento que de un modo u otro es aceptado como comportamiento inteligente, por ende se puede indicar que estos subtest miden capacidades (habilidades diferentes). Las capacidad mentales son en general las que permiten razonar, planificar, resolver problemas, pensar de modo abstracto, comprender ideas complejas, aprender con rapidez y aprender de la experiencia. La función principal de la inteligencia no es sólo conocer, sino también dirigir el comportamiento para resolver problemas de la vida cotidiana con eficacia. (Ibidem)

3.5.2. Relacion entre los Videojuegos Online y la Inteligencia

Para adentrarse a esta parte del tema no deben olvidarse los argumentos favorables a los videojuegos: entretienen y divierten; estimulan la coordinación óculo-manual; promueven procesos cognitivos, complejos como atención, percepción visual, memoria y secuenciación de información; se adquieren estrategias para ‘aprender a aprender’ en entornos nuevos; refuerzan el sentido del dominio y control personal, reducción de otras conductas problemáticas, potencian la autoestima y facilitan las relaciones sociales entre jugadores.

Sin embargo los hallazgos realizados en este campo distan mucho de las creencias populares, frases como "...afectan seriamente al desarrollo intelectual...", "...El adolescente se atontolina con tanto ordenador...", "...Atrofian una parte del cerebro...", quedan relegadas a la anécdota y nos dan una idea de la objetividad e información del tema. Todos los estudios realizados hasta la fecha coinciden en la ausencia de efectos adversos a nivel intelectual, derivados de los videojuegos online.

También se pudo constatar en otra investigación que los videojuegos “Constituyen un eficaz instrumento en terapias de aprendizaje, pues facilitan su nivel de concentración y atención. Con una actitud un tanto crítica se ha atribuido a los videojuegos online una naturaleza esencialmente sensomotora, haciéndolos aparecer como simples juegos de coordinación óculo-manual, asegurándose la no intervención de la inteligencia. Sin embargo, hemos de reconocer la importancia para el desarrollo cognitivo infantil de las aptitudes sensomotrices, entre las que se incluye la coordinación oculo-manual, constituyendo en la teoría de Piaget la base para posteriores estadios del desarrollo infantil. (Levis, D. 1997:163).

De este modo se afirma que los jugadores de videojuegos online suelen ser sujetos de mayor nivel intelectual que sus compañeros no jugadores, a la vez que presentan diferencias en su estilo de procesar la información. Sin embargo se debe buscar una relación causal entre el juego online y el mayor nivel intelectual. De existir esta relación posiblemente sea a la inversa, de tal modo que los individuos mejor dotados intelectualmente sentirían mayor curiosidad e interés por este entretenimiento.

Actualmente existen posiciones de los oponentes y los defensores de los videojuegos que han producido contrastadas afirmaciones concernientes a las posibles consecuencias derivadas de la exposición a este nuevo medio de actividad recreativa. (Estallo J. A; 1994: 6, 2).

Argumentos ofrecidos de algunos **Opositores** respecto a este ocio:

-El tiempo empleado en ellos es visto en detrimento del dedicado al estudio y como inhibidor de otras actividades de recreo más positivas y "educativas". Los partícipes de esta opinión exponen que podría reforzar el aislamiento social y provocar alienación entre los niños socialmente marginados.

-Podría también favorecer una pauta de conducta impulsiva, agresiva y egoísta entre los usuarios más asiduos, sobre todo aquellos que juegan con videojuegos violentos. Incluso, se argumenta que podrían predisponer a los niños a aceptar la violencia con demasiada facilidad.

-También se argumenta que el juego imaginativo, creativo o de fantasía, así como el desarrollo de habilidades sociales no puede tener lugar mientras se "destruye al enemigo".

-Otra razón hace referencia al dinero. Algunos jugadores gastan el dinero destinado al desayuno en la escuela en videojuegos, hurtan dinero a sus padres o realizan pequeños robos a fin de conseguir monedas para jugar.

-Finalmente la conducta adictiva de estos jugadores podría inhibir el desarrollo de pautas de conducta más constructivas (especialmente sociales) y podría dar lugar a problemas con el manejo del dinero similares a los de algunos ludópatas.

Algunos de los argumentos ofrecidos por los **defensores** de esta forma de ocio es:

-Para algunos jugadores, estos juegos pueden proporcionar un sentido del dominio, control y cumplimiento del que pudieran estar faltos en sus vidas.

-Además la elevada frecuencia de uso de videojuegos puede llevarles a una reducción de la intensidad de otras conductas problemáticas propias de la adolescencia (tóxicos, vandalismo, etc.).

-Estos juegos pueden constituir una forma de aprendizaje y de entrenamiento para futuras actividades.

-Estos juegos pueden promover y desarrollar la coordinación óculo-manual, enseñar habilidades específicas en visualización espacial y matemáticas. Los niños podrían también adquirir estrategias más amplias para "aprender a aprender" y aplicarlas en nuevos campos o materias de estudio.

-El dominio de estos juegos es visto como un potencial recurso para el aumento de la autoestima entre aquellos jugadores que, de lo contrario, serían desadaptados sociales.

-Pueden constituir una forma de preparación o iniciación en los prerrequisitos cognitivos del mundo de la tecnología informática.

Si bien las investigaciones no son definitivas, la mayoría de ellas indican que muchos videojuegos online favorecen el desarrollo de determinadas habilidades de atención, concentración espacial, resolución de problemas, creatividad, etc.

Según un informe del Comité de Protección al Consumidor del Parlamento Europeo (citado en la revista *Comunicación y Pedagogía* núm. 233), los videojuegos pueden estimular el aprendizaje de hechos y habilidades como la reflexión estratégica, la creatividad, la cooperación y el sentido de la innovación".

Según estas confirmaciones, las ventajas que pueden aportar las características técnicas de los videojuegos online, el debate está en orientar de forma saludable su uso, no sólo en el tiempo sino también quizá en lo que trasmite cada videojuego online. Se sugiere que quienes juegan a los videojuegos online adquieren mejores estrategias de conocimiento, modos de resolver problemas, que benefician en sus habilidades espaciales y aumenta su precisión y capacidad de reacción. No hay evidencia de los efectos contrarios.

3.6. RELACIÓN FAMILIAR

La familia es la institución social que recibe al ser humano desde su nacimiento proporcionando la satisfacción de las necesidades básicas, también porque dentro de esta estructura se dan aprendizajes básicos para la socialización, la personalidad de los padres y hermanos ejercen influencias en la personalidad y conducta del niño y del cual emerge más tarde la adolescencia, constituyen la fuente de sus relaciones más duraderas y su primer sustento económico donde el adolescente debe prepararse para un futuro abierto.

La familia tiene el poder de producir más recursos para lograr cambios en los adolescentes, en ella aprenden valores, principios, normas y costumbres que le afectarán por toda la vida.

Ackerman, define a la familia como "La unidad básica de desarrollo y experiencia de realización y fracaso". Es también la unidad básica de enfermedad y salud. La constante transformación de la familia a través del tiempo es el resultado de un incesante proceso de evolución; la forma de la familia se amolda a las condiciones de vida que dominan en un lugar y tiempo dados.

"La familia, provee la clase específica de experiencias formadoras que permiten que una persona se adapte a situaciones vitales diversas". El hogar es como el campo de entrenamiento, donde la persona adquiere práctica y cada vez mayor destreza para

cumplir con una amplia variedad de roles sociales. Del mismo modo, estructurado la forma y escala de oportunidades para la seguridad, placer y autorregulación. Moldea el sentido de responsabilidad que debe tener el individuo por el bienestar de los otros.

Las relaciones en la familia tienen características únicas: son íntimas, continuas, variadas y complejas; se dan en situaciones de trato directo y son complementarias. Se entiende como relación familiar aquel vínculo donde se dan los procesos de comunicación, interacción y afecto entre miembros de la familia.

Las buenas relaciones familiares se desarrollan y se fortalecen mediante una comunicación asertiva, éso es, positiva, clara, directa, continua, enriquecedora. Una comunicación que no pretenda imponerse o convencer, que dé a conocer no sólo ideas, sino también emociones y estados de ánimo, que se desarrolle tanto en el escuchar como en el hablar.

Las relaciones familiares adecuadas requieren aprender a manejar conflictos, crisis y a desarrollar formas creativas de solución, en el seno de la misma. El saber encontrar comprensión entre los distintos miembros de la familia, permite facilitar la comprensión y respeto hacia otras personas (entorno social). Indudablemente habrá que crear, algunas maneras eficientes de evitar, manejar y reconciliar a las personas o los momentos difíciles que se den en el marco del diario vivir, respetando la esencia misma del ser individual e intentando comprender su situación dentro del problema. (Ackerman, L; 1995:112)

3.6.1. Comunicación Familiar

La comunicación familiar es el vínculo o el medio por el cual los miembros de una familia se influyen recíprocamente; esta dimensión que facilita el movimiento familiar entre los tipos de familia y niveles de cohesión y estabilidad.

Por lo cual la comunicación es un factor de mucha importancia para conocer cómo y en qué medida el adolescente puede comunicar y manifestar sentimientos e inquietudes a su familia y al mismo tiempo detectar que tipo de respuesta recibe el mismo.

Según Cangas y Moldes, desde los primeros momentos de la vida, la comunicación constituye una parte primordial en el desarrollo de toda persona, no solamente para

satisfacer las demandas básicas de alimento, vestido, seguridad, entre otros, sino también otras más ligadas a la exploración, al placer o a la adaptación. Para ello, el contacto físico que se recibe desde pequeño contribuye a un buen desarrollo físico y emocional. (Cangas. A, Moldes. P. 2007:45)

Es importante señalar que cada familia posee su propio código y lenguaje para transmitir sus necesidades; también es posible observar las alianzas que algunos padres crean con los hijos en particular cuando existen desacuerdos o resentimientos de pareja y se coloca a los hijos entre los padres para hablar a través de ellos.

Asimismo, dichos autores señalan que no hay que olvidar que la comunicación no implica solamente lo que se dice, sino cómo se dice, ya que palabras idénticas pueden tener diversos significados en función del tono de voz que se emplee, de la postura corporal, de los gestos, el momento en que se diga entre otros. Los cambios que experimentan los hijos exigen capacidad de adaptación de los padres. Se hace imprescindible la búsqueda continua de ambos para mantener los canales de comunicación adecuados y así promover la relación fluida y constructiva. (Ibidem)

3.6.2 Adolescencia y Familia

La adolescencia es la época en que empiezan a establecer relaciones íntimas fuera del entorno familiar con amigos de su misma edad. Las relaciones con la familia también cambian, los padres se hacen menos imprescindibles cuando los adolescentes desarrollan su vida fuera de la familia, reclaman atención, autonomía, privilegios que antes tenían y que hoy sólo perciben responsabilidades.

El adolescente se vuelve más silencioso y apartado en su casa, pues siente que sus familiares no lo entienden. Los primeros desacuerdos suelen surgir cuando los adolescentes comienzan a desarrollar sus propios puntos de vista que con frecuencia no son compartidos por sus padres.

Como forma de alcanzar un sentido de identidad diferente del de sus familiares, los adolescentes suelen pasar mucho tiempo en compañía de personas ajenas a la familia hablando o realizando actividades como los videojuegos online con sus amistades donde

entre otras cosas, puede irritar a sus padres, pero es una forma importante de lograr un sentido de identidad propio, independiente de su familia.

Los padres de familia enfrentan el reto de promover por un lado autonomía, independencia, pero por otro lado una identificación clara de los límites permitidos al interior del sistema familiar, de las consecuencias lógicas de sus actos.

3.6.3. Relación entre los Videojuegos Online y Relaciones Familiares

Un nuevo estudio vincula el uso de los videojuegos por parte de adultos jóvenes con el empobrecimiento de sus relaciones con familiares y amigos. La investigación, efectuada por Alex Jensen y Laura Walker, de la Universidad Brigham Young, se basa en la información recogida de 813 estudiantes universitarios en Estados Unidos, donde se llega a determinar que a medida que aumentaba el tiempo dedicado a los videojuegos, la calidad de las relaciones con sus compañeros y con sus padres disminuía.

La relación existente del uso de los videojuegos (online) con la relación familiar es debida que "Puede que los jóvenes se retiren de entornos sociales importantes, para usar videojuegos, o puede que la gente que ya se enfrenta a dificultades en sus relaciones trate de encontrar otras formas de pasar su tiempo", reflexiona Walker. En mi opinión, ambos factores están presentes, y representan un círculo vicioso.

Los investigadores exponen, sin embargo, que los videojuegos no son por sí solos un obstáculo para una relación, pues el vínculo que descubrieron es modesto. "La calidad de la relación es uno de diversos elementos que se hallan modestamente asociados con los videojuegos", explica Walker. "Lo más impactante es que todos los elementos que hallamos asociados al uso de los videojuegos son negativos".

Los participantes en el estudio informaron mantener una relación familiar regular debido a la relación que existe en la frecuencia con que utilizaban los videojuegos online. Además, respondieron una batería de preguntas que medían la calidad de las relaciones familiares, incluyendo comunicación, apoyo y cariño que compartían con sus padres. La clave no es alejar a la familia de los juegos de video, sino vivirlos en familia, porque es ésta la que está ayudando a un mejor desarrollo social.

3.7. RENDIMIENTO ESCOLAR

“El rendimiento académico o escolar se define como aquellos resultados académicos obtenidos por los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, expresados por calificaciones en una escala de notas de 1 al 70. Las cuales sirven para tomar decisiones de aprobación o reprobación en las diferentes asignaturas.

El mismo puede medirse con evaluaciones pedagógicas, entendidas estas como “el conjunto de procedimientos que se planean y aplican dentro del proceso educativo, con el fin de obtener la información necesaria para valorar el logro, por parte de los alumnos, de los propósitos establecidos para dicho proceso” (Vega G., M; 1998: 9).

Evaluación escolar:

La evaluación escolar está indisolublemente ligada al proceso de enseñanza-aprendizaje. Se considera a la evaluación como un proceso de ayuda pedagógica, en el que se destacan los logros para apoyar a superar los obstáculos o dificultades de los alumnos (as).

La evaluación implica una valoración y comprensión del proceso de aprendizaje, no se refiere a una simple medición de los conocimientos que el alumno o alumna ha logrado. La evaluación es un hecho global porque considera la totalidad de quehacer educativo y los aspectos cognitivos, afectivos, sociales y psicomotores del alumno.

El proceso de evaluación, durante la gestión anual y los trimestres correspondientes tiene tres fases:

***Evaluación Diagnóstica:** es la valoración del alumno al inicio del año*

***Evaluación Formativa:** valoración y apoyo que se brinda durante el desarrollo del proceso de aprendizaje.*

***Evaluación Sumativa:** es el recuento del proceso de aprendizaje. Cuya finalidad es determinar si se han alcanzado o no los propósitos del aprendizaje*

El alumno será calificado mediante puntajes y promedios de asignaturas y área, trimestrales, anuales, de reforzamiento y finales. El puntaje trimestral de asignatura es la media aritmética de las calificaciones asignadas en las unidades didácticas y las actividades evaluativas, más el puntaje global del desarrollo personal y social.

El promedio trimestral de área es la media aritmética de los puntajes trimestrales de las asignaturas que la componen. El promedio anual de área es la media aritmética de los puntajes trimestrales de área. El rendimiento académico tiene tres niveles:

- a) *Rendimiento No Satisfactorio 1 a 35 puntos.*
- b) *Rendimiento Satisfactorio 36 a 55 puntos.*
- c) *Rendimiento Óptimo 56 a 70 puntos.*

El puntaje mínimo de aprobación o promoción en las áreas de conocimiento y de asignatura es de 36 puntos (Ley de Reforma Educativa; 1994:38)

3.7.1. Relacion entre los Videojuegos Online y el Rendimiento Escolar

Los videojuegos online tienen su parte positiva en la educación de los adolescentes ya que los ordenadores exigen la participación e interactividad del usuario, afirmó el profesor de la Universidad de Extremadura (UEx), Francisco Fernández de Vega, durante el Curso de Verano Educación y software libre.

La utilización del videojuego online implica que el adolescente "asume el mando de la situación" y se convierte en el verdadero protagonista de la trama. Se introduce en un entorno que le motiva a superar fases y dificultades, desde esta perspectiva creemos muy necesario que desde nuestra área de formación se adelanten estudios en el área de los videojuegos como recurso educativo, en especial el impacto en el desarrollo del rendimiento académico y la forma cómo esta es transferida a las actividades escolares. Ningún estudio ha establecido su perjuicio intelectual, y muchos por el contrario, los que han defendido su alto valor educativo, un optimismo sobre las grandes posibilidades educativas de los videojuegos.

De igual manera, se considera a los videojuegos un medio tan atractivo como efectivo: desarrollo de la fantasía, conocimiento de otros mundos y culturas, desarrollo de capacidades espaciales y lógicas, de relaciones y representaciones, la organización de varios factores estratégicos y su control con vistas a fines, la resolución de problemas, etc.

Con todo, y al margen de los conocimientos que se pueden adquirir en la experiencia de los videojuegos, es posible perfilar un elenco de objetivos de tipo procedimental que los videojuegos pueden contribuir a desarrollar, entre ellos tenemos los siguientes:

- **Lectura:** se pueden aprovechar algunos videojuegos para estimular la lectura de libros relacionados con él. La lectura como valor procedimental
- **Pensamiento lógico :** por ejemplo, pensar en el modo de salir de una situación o de entrar en ella; desentrañar el modo de resolver un problema, de plantear una estrategia, de organizar los elementos planificándolos con vistas a unos objetivos, etc.
- **Observación:** es la capacidad que más se ejercita, por la cantidad de elementos que despliega la pantalla y la necesidad de discriminación visual y espacial.
- **Espacialidad, geografía:** desarrollo de cartografía y representaciones espaciales: mapas, planos, etc.
- **Vocabulario:** los juegos pueden ser utilizados también para aprender palabras desconocidas que se descodifican fácilmente en el contexto del juego.
- **Conocimiento básico:** el que permite a un niño la adquisición de destrezas y habilidades necesarias para su desarrollo y experiencia diaria.
- **Ortografía:** aprovechar para deletrear y escribir correctamente las palabras que más se usan o se van aprendiendo.
- **Resolución de problemas:** es un elemento presente en los videojuegos, que requiere de la capacidad del jugador para hacer frente a situaciones difíciles o para salir de ellas; esto es especialmente importante en el caso de juegos de estrategia.
- **Planificación de estrategias:** relacionado con lo anterior. Importante actividad mental de muchos juegos, sobre todo los de mayor dificultad.

En muchos casos, desde casa y sobre todo desde la escuela, se rechaza el valor educativo de los videojuegos, sin preguntarse qué tienen para que motiven y hagan esforzarse tanto para aprender su manejo durante horas, algunos se ha calculado que requieren entre 50 y 100 horas para saber manejarlos y se busca ayuda en revistas, foros o contactos para llegar a dominarlos.

Los videojuegos online permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias, y el conjunto de las enseñanzas. Además pueden ser utilizados como entrenamiento eficaz en programas de tipo viso-motor, desarrollo del pensamiento reflexivo, reducir el número de errores de razonamiento, predictores de los tests de lápiz y papel, conseguir un mayor control de los tiempos de reacción, y servir de enfrentamiento ante situaciones vitales que pueden ser simuladas, como es el caso de la resolución de problemas, tema en el que se muestran muy eficaces. Si bien el uso educativo de los videojuegos online no está muy extendido, o por lo menos no existen muchas referencias bibliográficas sobre investigaciones al respecto.

Entre las investigaciones que se han realizado y de las que cuenta con algún tipo de conclusiones, se puede afirmar que en la mayoría de los casos, los resultados obtenidos han sido satisfactorios, reforzando la idea ya anteriormente sostenida de que la utilización de esta nueva tecnología produce mejora en el rendimiento escolar, la reeducación o la recuperación de algunas destrezas o habilidades de tipo físico o psicológico. En el tema de la reeducación, las dificultades de aprendizaje, la terapia psicológica y fisiológica cuenta con abundantes trabajos que se han llevado a cabo utilizando los videojuegos.

Existen siete características que hacen de los videojuegos online sea un medio de aprendizaje más atractivo y efectivo:

- Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
- Facilitan el acceso a "otros mundos" y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas.
- Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro.

- Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los adolescentes pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
- Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
- Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el adolescente no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega con videojuegos online sabe que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
- Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual.

Con todo esto, los investigadores/as consideran que los videojuegos pueden representar "un vehículo útil para motivar la autoeficacia y mejorar el rendimiento escolar", siempre que los padres y educadores sean conscientes de las posibilidades pedagógicas y puedan proteger a los adolescentes de los posibles peligros de su abuso.

IV.- METODOLOGÍA

4.1. TIPIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación pertenece al área de la psicología general, que se ocupa de los fenómenos psíquicos, abarcando así los elementos de las diferentes áreas de la psicología. En este caso, el estudio de la investigación aborda la temática de la relación que existe entre el tiempo de uso en los videojuegos online con cada una de las variables (personalidad, capacidad intelectual, relación familiar, rendimiento escolar) en adolescentes de 16 a 18 de la ciudad de Tarija.

“La psicología general es una disciplina científica, cuyo objetivo de estudio son los distintos procesos psicológicos, de la mente humana, en distintos momentos de la vida del individuo”

El estudio es descriptivo, porque permite describir sistemáticamente hechos y características de una población dada o área de interés de forma objetiva y comparable. En este caso se realizó una descripción de los adolescentes varones comprendidos entre las edades de 16 a 18 años que se hallan en los cibercentros. Dentro del cual se tomó como punto de partida el tiempo de uso de los videojuegos online y su relación con los rasgos de personalidad, capacidad intelectual, relación familiar y rendimiento escolar.

El tipo de estudio también es correlacional, porque tiene como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos categorías o variables, se determina la influencia que ejerce las variables entre sí, intentando encontrar posibles relaciones de causalidad. Como en este caso la relación que existe entre el tiempo de uso de los videojuegos online y los rasgos de personalidad, capacidad intelectual, relación familiar, rendimiento escolar en adolescentes.

Para el tratamiento de los datos se utilizó una metodología cuantitativa para los datos recogidos que expresan escalas numéricas, donde se aplican operaciones aritméticas, mediante el empleo de resultados estadísticos asignables, puntuaciones, estableciéndose

frecuencias y porcentajes que precisan los datos de nuestra investigación. En cuanto a la parte cualitativa, ésta hace referencia a la utilización del análisis del contenido, en el que la interpretación de los datos se realizó en base a las respuestas textuales brindadas por los adolescentes.

4.2. POBLACIÓN

Los videojuegos online constituyen un fenómeno popular que se inserta en el proceso de desarrollo tecnológico que experimenta nuestra sociedad que comenzó como un fenómeno casi exclusivamente infantil, pero hoy en día los adolescentes son los pioneros en tener una conexión sobre esta actividad de forma progresiva en su contexto diario.

En el departamento de Tarija, es claramente deficitaria y escasa la disponibilidad de obtener una información acerca de datos estadísticos con respecto a “los videojuegos online” y más aún sobre el tiempo de uso en que los adolescentes se encuentran inmersos en cuanto a esta actividad de entretenimiento ludico.

Es por esta razón que se tomó una estimación o referencia sobre los adolescentes usuarios que asisten a estos contextos específicos públicos denominados (cibercentros), donde se lo único que se tiene como referencia es el funcionamiento de 20 cibercentros en la ciudad de Tarija, los mismos son específicamente videojuegos en red, a diferencia de otros internet en común.

4.3 CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

La particularidad de esta población a diferencia de otras es que está conformada por adolescentes varones que realizan un tiempo de uso de videojuegos online de 1 hora en adelante en los contextos específicos públicos denominados cibercentros que se encuentran en el departamento de Tarija. Comprendidos entre las edades de 16 a 18 años, encontrándose en pleno desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje del contexto escolar.

4.4. MUESTRA

Es la parte o el subconjunto de la población sobre la que se lleva a cabo la investigación, en esta circunstancia se tomó a 80 adolescentes varones que realizan un tiempo al uso de videojuegos online, ubicados en contextos específicos públicos denominados (cibercentros) de la ciudad de Tarija.

El tipo de muestreo es *intencional o deliberado* pues consiste en seleccionar la muestra en base a una o varias características predeterminadas en este caso, se optó por aquellos adolescentes varones, comprendidos entre las edades 16 a 18 años de edad, que recurren a los contextos específicos públicos denominados (cibercentros) de la ciudad de Tarija. Pues este método es el más útil para describir un fenómeno que para realizar inferencias estadísticas sobre su incidencia en la población.

CUADRO N° 2

Edad	1 hora	2 a 4 horas	5 a 8 horas	Total	%
16	9	15	5	29	100
17	2	19	3	24	100
18	8	12	7	27	100
Total	19	46	15	80	100

Fuente: Universo

Elaboracion: Propia

4.5. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Los métodos utilizados en la investigación fueron: teóricos, empíricos y estadísticos, los cuales están relacionados de forma dialéctica, o sea, uno no puede desarrollarse sin el otro, en este sentido se utilizaron estos métodos, los cuales se desglosan a continuación:

- ψ **Teórico** porque permite desarrollar una teoría sobre el objeto de estudio, en este caso sobre el tiempo de uso de los videojuegos online y la relación entre los rasgos de personalidad, capacidad intelectual, relación familiar y el rendimiento escolar en adolescentes jugadores. Dentro de éste, se encuentran los métodos lógicos que son todos aquellos que se basan en la utilización del pensamiento en sus funciones de deducción, análisis y síntesis, elementos que participaron en todo el trabajo de investigación.
- ψ **Empírico** incluyen una serie de procedimientos prácticos sobre el objeto de estudio, que no permite revelar las características fundamentales y las relaciones esenciales de las variables mencionadas anteriormente.
- ψ **Estadísticos** por medio de tablas y cálculos matemáticos, nos permiten medir los resultados de los datos recopilados por medio de los instrumentos aplicados, como es el caso de la relación que existe entre el tiempo de uso de videojuegos online y los rasgos de personalidad, capacidad intelectual, relación familiar, rendimiento escolar, ya que la misma fue procesada a través de paquete estadístico del SPSS, EXCEL en el que se calcularon frecuencias, porcentajes, para una posterior descripción, análisis y su conclusión final del trabajo investigación.

4.6 LAS TÉCNICAS:

Cuestionario

Los cuestionarios son utilizados muchas veces como **técnica de evaluación**, o de guía de investigación, donde se interroga sobre determinadas “cuestiones” en este caso se indagó acerca del tiempo de uso de horas en que los jugadores interactúan con multijugadores en base a una conexión en red denominados (videojuegos online) y por parte se elaboró un cuestionario con respecto a la relación familiar, para caracterizar el

vínculo familiar entre los miembros y el adolescente. Estos cuestionarios son muy utilizados en diversos ámbitos como: educativo, familiar, social, clínico y en los diversos estudios.

Test

Los test psicológicos o pruebas psicológicas son instrumentos experimentales que tienen por objeto medir o evaluar una característica psicológica específica, o rasgos generales, en esta circunstancia se denotarán los rasgos de personalidad más predominantes en adolescentes jugadores de videojuegos online en base a una conexión de red.

Por otro lado se establece la capacidad intelectual de los adolescentes que realizan un tiempo de uso sobre los videojuegos online. Es así que la construcción del test debe procurar que el comportamiento específico ante determinado reactivo represente lo más fielmente posible el funcionamiento del sujeto en situaciones cotidianas donde se pone en ejecución real la capacidad que el test pretende evaluar.

4.7 INSTRUMENTOS:

Test HSPQ

- El test HSPQ de Raymond Cattell sirve para medir los rasgos de personalidad, su importancia es el diagnóstico y tratamiento de los problemas emocionales y de conducta, es obvia en una labor clínica. Poco a poco se va reconociendo también su valor en las situaciones escolares, Esto permite ampliar la comprensión de las necesidades de desarrollo personal de cada adolescente, interpretando los diferentes aspectos de la adaptación escolar.
- Su administración es de manera individual, colectiva, durante 40 a 50 minutos. El mismo consta de 140 ítems que permite situarlo en 14 escalas que apuntan a dimensiones bipolares de la personalidad, es decir cada escala o factor contienen dos polos que hay que tomar en cuenta el alto y el bajo que son funcionalmente independientes, éstos representan un constructo que ha demostrado tener valor general como una estructura psicológicamente significativa dentro de la personalidad que se encuentran representadas por los siguientes factores.

CUADRO N° 3

Test H.S.P.Q

Factores	PRIMER ORDEN	
	ALTOS	BAJOS
Factor A	Abierto	Reservado
factor C	Emocionalmente estable	Afectado por los sentimientos
factor D	Excitable	Calmoso
factor E	Dominante	Sumiso
factor F	Entusiasta	Sobrio
factor G	Consciente	Despreocupado
factor H	Emprendedor	Cohibido
factor I	Sensibilidad blanda	Sensibilidad dura
factor J	Dubitativo	Seguro
factor O	Aprensivo	Sereno
factor Q ₂	Autosuficientes	Sociable
factor Q ₃	Mas integrado	Menos integrado
factor Q ₄	Tenso	Relajado
	SEGUNDO ORDEN	
factor Q _I	Ansiedad Alta	Ansiedad Baja
factor Q _{II}	Extraversión	Introversión
factor Q _{III}	Excitabilidad/Dureza	Calma
factor Q _{IV}	Independencia	Dependencia

Fuente: Test H.S.P.Q Raymond Catell

Elaboración: Propia

Test de Inteligencia WAIS

El test de WAIS de David Weschler construido para evaluar la inteligencia global, entendida como concepto de CI, de individuos entre 16 y 64 años, de cualquier raza, nivel intelectual, educación, orígenes socioeconómicos y culturales y nivel de lectura.

Está basada en la teoría bifactorial de Spearman. Inteligencia, tomada desde un punto de vista global, ya que está compuesta por habilidades cualitativamente diferentes, pero no independientes. Pero ésta suma de habilidades no sólo se expresa en función de su calidad, sino también de factores no intelectuales como puede ser la motivación. La inteligencia implica cierto grado de competencia global.

El test es de aplicación individual y consta de 2 escalas: verbal y de ejecución, seis de estas están agrupadas en la escala verbal, las cinco restantes comprenden la escala de ejecución; las once pruebas combinadas para formar escala Completa o Global.

CUADRO N° 4

SUBTEST DEL TEST WAIS

SUBTEST	
ESCALA VERBAL	ESCALA EJECUCION
Información	Símbolo
Comprensión	Figuras incompletas
Aritmética	Diseño de Cubos
Semejanza	Ordenación de Figuras
Retención de Dígitos	Ensamble de Objetos
Vocabulario	

Fuente: Test de Inteligencia WAIS

Elaboración: Propia

CUADRO N° 5

ESCALAS PUNTUADAS DE INTELIGENCIA WECHSLER (WAIS)

Normal brillante	110-119
Normal Termino Medio	90-109
Normal lento	80-89
Limitrofe (Limítrofe o Fronterizo)	70 -79

Fuente: Test de InteligenciaWAIS

Elaboracion: Propia

Cuestionario sobre el Tiempo de Uso de los Videojuegos Online

Se elaboró un cuestionario estructurado , con el propósito de llegar a la obtención de información del objeto de estudio, en este caso el “tiempo de uso, con la siguiente interrogante ¿Con que frecuencia utilizas los videojuegos online?. Con opciones de de respuestas de 1 hora - 2 a 4 horas - 5 a 8 horas al día, en el que los adolescentes jugadores interactúan con multijugadores en base a una conexión en red denominados videojuegos online.

Cuestionario de Relación Familiar

Con respecto al cuestionario de relación familiar, se aplicó para recopilar datos sobre el vínculo comunicativo, e interacción, afecto entre la familia y el adolescente que emplea un de tiempo de uso de horas, interactuando con multijugadores en base a una conexión en red denominados (videojuegos online) en la ciudad de Tarija. Ya que las relaciones familiares predeterminan conflictos, crisis, afectos, emociones, como también desarrollan formas creativas de solución.

Boletín de Calificaciones del Rendimiento Escolar (1° trimestre)

Se trata de un registrado estandarizado usado en el sistema educativo nacional que permite obtener los resultados escolares de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, expresados por los boletines del primer trimestre de calificaciones en una escala de notas del 1 al 70 que ayuden a recabar información acerca del rendimiento escolar del sujeto, pues los resultados permiten conocer el tiempo de uso de los videojuegos online y el rendimiento escolar en adolescentes comprendidos entre las edades de 16 a 18 años de edad de la ciudad de Tarija.

CUADRO N° 6

Escalas de Calificaciones

1-35	Promedio Bajo	No Satisfactorio
36-55	Promedio Medio	Satisfactorio
56-70	Promedio Alto	Optimo

Fuente: Promedios de Calificacion

Elaboracion: Propia

4.8. PROCEDIMIENTO

Revisión bibliográfica: se procedió al levantamiento bibliográfico. Libros información de internet, análisis y revisión de investigaciones previas disponibles teóricos, etc. No se ofrece de forma separada, sino que se ha integrado todo el material bibliográfico encontrado a lo largo de la investigación en los distintos apartados de las conclusiones de la misma. Todas las fuentes documentales consultadas se han referenciado en el apartado correspondiente de bibliografía.

Elaboración de instrumentos y prueba piloto.

La prueba piloto se llevó a cabo con 10 adolescentes varones que emplea un tiempo de uso de horas, interactuando con multijugadores en base a una conexión en red denominados (videojuegos online), en la ciudad de Tarija, comprendidos entre los 16 a

18 años. Asimismo éstos se encuentran en pleno proceso de gestión escolar, ayudándonos a recolectar sus boletines de calificaciones, para dar inicio ya a la aplicación, recogida de datos, que permitirán concluir con el abordaje final de la temática de estudio.

Adecuación de instrumentos: En esta fase se procedió a adecuar todos los instrumentos que se ha empleado para la realización del presente estudio.

Aplicación de instrumentos: Aquí se pasa a lo práctico del estudio en la cual se aplicó cada uno de los instrumentos a los sujetos de la población, buscando obtener los datos para la investigación.

Análisis y conclusiones de los resultados obtenidos. En esta etapa se procedió al análisis tanto estadístico como gráfico de los resultados, obtenidos, pasándose a cifras comparables y evaluables. Desde ahí se fue analizando y redactando una conclusión de cada uno de ellos.

Fase de conclusión y redacción de informe final: Finalmente, la organización del informe final en el cual están contenidos los datos y sus correspondientes interpretaciones teóricas, con las posibles sugerencias para la mejora o superación del problema abordado.

V. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se procede a presentar en forma cuantitativa los datos recabados, así como el análisis e interpretación de la misma, de acuerdo al orden de las variables planteadas en la mencionada hipótesis. Simultáneamente se procede a analizar la información en forma cualitativa, con el fin de concluir mediante una síntesis, con la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

A continuación se describe la forma en que se estructurarán los resultados, los mismo que serán presentados de la siguiente manera:

- ψ En la primera parte del capítulo se describen y analizan los datos recogidos sobre el tiempo de uso de los videojuegos online.
- ψ Como segunda, parte se realizó una comparación entre dos variables, el tiempo de uso de los videojuegos online y rasgos de personalidad de los adolescentes que acuden a los cibercentros de la ciudad de Tarija.
- ψ En la tercera se efectuó la relación entre el tiempo de uso de los videojuegos online y capacidad intelectual que presentan los adolescentes.
- ψ En la cuarta parte se describen y analizan los datos correspondientes a las variables del tiempo de uso de los videojuegos online con la relación familiar.
- ψ En la quinta parte se realizó el análisis, descripción de los datos según la variable del tiempo de uso de los videojuegos online y el rendimiento académico.

5.1 Primer Objetivo Específico: IDENTIFICAR EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE EN LOS ADOLESCENTES

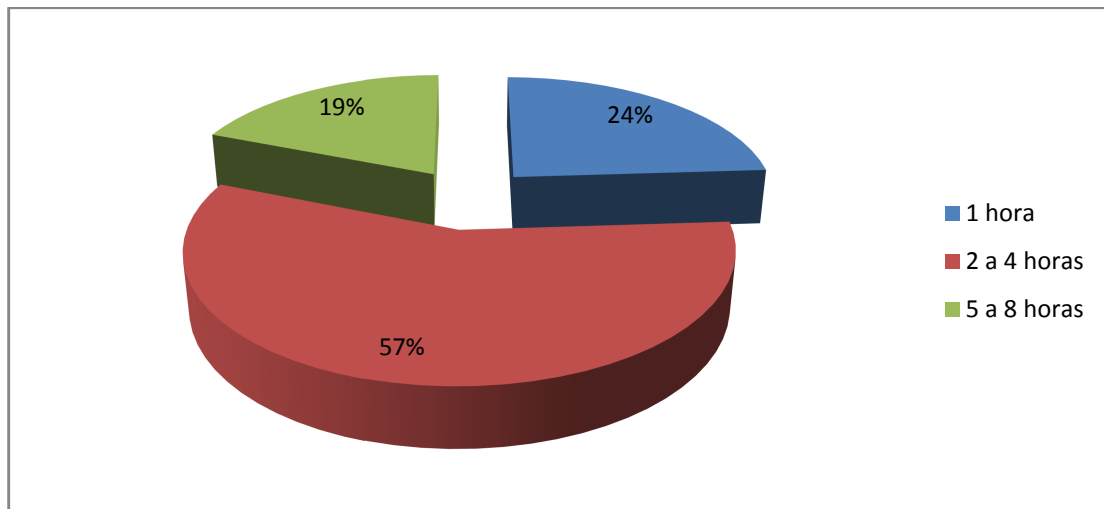
CUADRO N° 7

TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE

Tiempo de uso de videojuegos online durante el dia	Frecuencia	Porcentajes
1 Hora	19	24%
2 a 4 Horas	46	57%
5 a 8 Horas	15	19%
Total	80	100%

GRAFICA N° 1

TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE



Fuente: Cuestionario

Elaboracion: Propia

Los videojuegos online son una gran invención de la tecnología. Este adquiere gran popularidad, principalmente en los adolescentes creando la necesidad de estar jugando frecuentemente y con una excesiva cantidad de tiempo, sin control y sin capacidad de limitarse. En este sentido, bajo el supuesto de la cantidad de tiempo de uso empleado en los videojuegos online ha generado una constante polémica en cuanto a la influencia y repercusión que éstos que podrían tener los adolescentes, cambios significativos en sus recursos emocionales, cognitivos y conductuales, pueden parecer distraídos, irritables o desinteresados, como también pueden ser descuidados en otros ámbitos de la vida, se puede alejar de amigos y familiares con los que previamente había mantenido una relación estrecha. Puede dejar los deberes escolares sin terminar. Obteniendo como consecuencia notas más bajas.

En este primer cuadro se presentan los datos iniciales del estudio donde se considera como punto de partida “el tiempo de uso de videojuegos online en los adolescentes”, definido por las horas que un adolescente permanece en un ordenador, interactuando con usuarios multijugadores en base a una conexión en red.

Con un 24% los adolescentes que realizan el uso de 1 hora diaria a estos videojuegos online, se puede indicar que estos adolescentes asisten a jugar en los cibercentros de lunes a viernes, es por ende que los videojuegos online por sus características que presentan facilitan al adolescente al “enganche” a estos videojuegos.

De acuerdo a los datos recabados se afirma que el 57% de los adolescentes de la muestra disponen la mayor cantidad de tiempo a dedicar varias horas al uso de videojuegos online, esto va alrededor de 2 a 4 horas a esta actividad lúdica. Esto indica que el adolescente que se encuentra frente a un ordenador, con la intención de pasar sólo unos minutos, puede perder totalmente la noción del tiempo y de repente darse cuenta que han pasado varias horas, ya que es incapaz de controlar la cantidad de tiempo.

Según Tejeiro, R. (2003: pag 1) respecto a la “uso masivo de los videojuegos” menciona que las personas con este problema se caracterizan por jugar durante un tiempo excesivo, más de 3 horas diarias y esta conducta se mantiene, reportando graves consecuencias negativas (fracaso escolar, conflictos familiares, etc...).

Mientras que el 19% de los adolescentes que dedican una cantidad de 5 a 8 horas diarias a los videojuegos online, predisponen al adolescente a permanecer mucho tiempo en ellos, tornándose a un uso masivo de este entretenimiento se muestran incapaces de mantenerse sin jugar, pueden tener la intención de pasar 15 ó 20 minutos y alargar una y otra vez el tiempo hasta que hayan pasado varias horas, no es raro que alguien que presenta estas características a los juegos online juegue toda la noche y no se dé cuenta de cuánto tiempo ha pasado hasta que sale el sol, este fenómeno es muy conocido en la ciudad de Tarija por los adolescentes que juegan con el nombre de “lechuciadas” o “noches de buhos”.

A continuación se establecieron los cuadros de distribución en relación al tiempo de uso de videojuegos online (tiempo en horas), y, por el otro, los resultados de los factores de personalidad.

5.2. Segundo Objetivo Específico: IDENTIFICAR LA RELACIÓN QUE EXISTE ENTRE EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y LOS RASGOS DE PERSONALIDAD DE LOS ADOLESCENTES

**CUADRO N° 8
PERSONALIDAD SEGÚN EL TIEMPO DE 1 HORA DE USO DE
VIDEOJUEGOS ONLINE**

FACTORES DE PRIMER ORDEN	BAJO		MEDIO		ALTO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
A Reservado– Abierto	12	63	3	16	4	21	19	100
C Afectado por los sentimientos - Emocionalmente Estable	12	63	5	26	2	11	19	100
D Calmoso– Excitable	9	47	9	47	1	6	19	100
E Sumiso - Dominante	10	53	6	31	3	16	19	100
F Sobrio - Entusiasta	10	53	6	31	3	16	19	100
G Despreocupado - Consciente	14	74	5	26	0	-	19	100
H Cohibido - Emprendedor	11	58	8	42	0	-	19	100
I Sensibilidad Dura - Sensibilidad Blanda	7	37	7	37	5	26	19	100
J Seguro– Dubitativo	10	53	5	26	4	21	19	100
O Serenos - Aprensivos	6	31	9	47	4	21	19	100
Q₂ Sociable - Autosuficiente	9	47	7	37	3	16	19	100
Q₃ Menos Integrado - Mas Integrado	13	68	3	16	3	16	19	100
Q₄ Relajado - Tenso	14	74	4	21	1	5	19	100
SEGUNDO ORDEN								
Q_I Ansiedad Baja - Ansiedad Alta	1	5	2	11	16	84	19	100
Q_{II} Introversión - Extraversión	1	5	8	42	10	53	19	100
Q_{III} Calma - Excitabilidad/Dureza	10	53	6	31	3	16	19	100
Q_{IV} Dependencia– Independencia	11	58	6	31	2	11	19	100

Fuente: H.S.P.Q

Elaboración: Propia

El test de personalidad para adolescentes H.S.P.Q, fue aplicado a cada uno de los adolescentes que realizan el tiempo de uso a los videojuegos online, con la finalidad de comprender mejor las características mas sobresaliente de la personalidad de los mismos. Las manifestaciones de los trastornos de personalidad aparecen generalmente en la adolescencia o en edades más tempranas y persisten a través de la mayor parte de la vida adulta, aunque a menudo se vuelven menos obvias en la edad media o en la ancianidad.

Como se observa en el Cuadro N° 8 los rasgos de personalidad en los adolescentes que realizan el tiempo de uso de 1 hora diaria a los videojuegos online, los factores que resaltan son los siguientes:

Factores Bajos:

- Reservados (63%): Son personas alejadas, cautas y criticas en sus implicaciones y contactos personales, son frias, suelen gustar el trabajo en solitario, y a menudo éste es de tipo mecánico, intelectual o artístico.
- Afectados por los sentimientos (63%): Son personas turbables, inestables dentro del ámbito emocional. Para ellos es difícil adaptarse ante el ambiente, experimentan una falta de control sobre su vida, por lo general son personas que se frustran rápidamente bajo condiciones no satisfactorias, tienden a evadir la realidad y tiene una fortaleza del ego muy baja, propensos a sentirse afectados por los sentimientos, son neuróticos, la mayor parte del tiempo se encuentran insatisfechos.
- Despreocupados (74%): Son personas que no se han interiorizado las normas sociales, se muestran despreocupados en actividades que no les interesan no las cumplen y actúan por conveniencia propia.
- Menos integrados (68%): Son personas autoconflictivas, no siguen sus propias necesidades, son descuidados con su imagen y aspecto personal.
- Relajados (74%): Estas personas que llevan una existencia tranquila y reposada, sosegada, no presentan frustraciones están regidos por la calma, la paciencia con un alto grado de satisfacción que podría conducir a la vagancia y al conformismo.

Factores Altos:

- **Ansiedad Alta (84%):** Según los resultados este factor de segundo orden indica que son personas que presentan desajustes en su personalidad. Suelen ser tensas, cohibidas, emotivas, con tendencias a culparse. En ocasiones presentan insatisfacción ante las tareas difíciles, relacionando más en el rendimiento escolar. En el extremo con un índice de desorganización en sus acciones.

Finalmente, tomando los resultados recabados del Cuadro N° 8, como se menciona anteriormente éstos presentan una gran predisposición a formar parte de los avances de la nueva tecnología, donde los videojuegos online están a la vanguardia de la tecnología virtual.

De ser correcta la apreciación anterior se infiere que los adolescentes que realizan el tiempo de uso de 1 hora al día de videojuegos online adoptan en ellos conductas cuyas características van marcadas en sus rasgos de personalidad como se observa en el Cuadro N° 8 tenemos los siguientes:

Con un 74% dentro del factor G: **Despreocupado** y el factor Q₄: **Relajado**. Se responsabiliza a los videojuegos online de producir cambios en el carácter de sus jugadores en función al tiempo de uso de 1 hora, de tal modo convirtiéndoles en adolescentes aislados, reposados, sosegados, tranquilos, regidos por la calma. Así también resulta un hecho comprobado que los adolescentes son despreocupados y desatentos con las normas sociales, es decir que no se han interiorizado las reglas sociales establecidas, debido que carecen de interés al responder a ciertas actividades y actúan por conveniencia propia. Estos adolescentes buscan actividades de entretenimiento; entre ellos se encuentra como primera opción los videojuegos online generando gustos placenteros y atractivos para ellos, dedicando menos tiempo a otras actividades sociales, culturales que se pudieran considerarse más constructivas, en muchos casos se puede afirmar que los videojuegos online son los encargados de conducir al adolescente a la vagancia y al conformismo.

Con un 68% tenemos a los adolescentes que presentan una marcada tendencia en el factor Q₃: **Menos integrado**, lo que indica que los videojuegos online por sus características especiales facilitan (incluso inducen) a presentar características de personalidad en este caso se tiende a generar personas autoconflictivas, descuidados con su propia imagen y aspecto personal revelando algunos malestares (falta de valoración de sí mismo, dificultad de relación e integración social).

Sin embargo con un 63% en los resultados correspondientes al factor A: **Reservado** y al factor C: **Afectados por los sentimientos**, se puede apreciar que en la etapa de la Adolescencia, el adolescente va adaptándose a medida que va conociendo nuevas experiencias dentro de su vida, como así también a nuevas actividades entre ellas el de asistir a los cibercentros de la ciudad de Tarija.

El adolescente que juega 1 hora diaria de videojuegos online presenta rasgos de personalidad que impiden en circunstanza entablar nuevas relaciones, ya que en su mayoría son personas reservadas, alejadas, cautas, críticas en sus implicaciones y contacto personal. Ellos suelen ser frios, precavidos, cautos que les cuesta mantener una relación interpersonal de manera abierta dentro de un nuevo ambiente. Como también se puede ver claramente que estos adolescentes tienden a presentar inestabilidad emocional, propensos a sentirse afectados por los sentimientos, son turbables, debido a que experimentan una falta de control sobre su vida, ocasionando una dificultad para adaptarse ante su entorno, es por esta razón que se refugian en los videojuegos online para evadir la realidad adentrarse a un mundo virtual y fantasioso, creando elementos ficticios como ser: crear un personaje poderoso y con características que les resulten especialmente atractivas para el adolescente esto es debido a que en su mayoría presentan una fortaleza del ego muy baja.

Y como último, el factor Q₄: **Ansiedad Alta** característica o rasgo correspondiente a los factores de segundo orden de personalidad, cabe mencionar que usar videojuegos online tienden a producir una pérdida de seguridad en la persona con una tendencia a culparse a sí mismo, suelen ser emotivos, tensos, cohibidos. Es por esta razón estos tienden a aferrarse y a refugiarse a lugares como los cibercentros, cabe recalcar que estos

adolescentes presentan una ansiedad alta ya que son desorganizados en sus acciones, debido a la insatisfacción que presentan ante tareas difíciles, las cuales se relacionan en su rendimiento escolar. En base a todos los resultados, se afirma que usar 1 hora en los videojuegos online en los adolescentes sí produciría alteraciones y desajustes significativos dentro del desarrollo de su personalidad.

CUADRO N° 9

PERSONALIDAD SEGÚN EL TIEMPO DE 2 A 4 HORAS DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE

FACTORES DE PRIMER ORDEN	BAJO		MEDIO		ALTO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
A Reservado – Abierto	21	46	18	39	7	15	46	100
C Afectado por los sentimientos - Emocionalmente Estable	28	61	13	28	5	11	46	100
D Calmoso – Excitable	16	35	22	48	8	17	46	100
E Sumiso – Dominante	18	39	13	28	15	33	46	100
F Sobrio – Entusiasta	21	46	18	39	7	15	46	100
G Despreocupado – Consciente	28	61	12	26	6	13	46	100
H Cohibido – Emprendedor	22	48	17	37	7	15	46	100
I Sensibilidad Dura - Sensibilidad Blanda	11	24	17	37	18	39	46	100
J Seguro – Dubitativo	13	28	17	37	16	35	46	100
O Serenos – Aprensivos	17	37	14	30	15	33	46	100
Q₂ Sociable – Autosuficiente	16	35	14	30	16	35	46	100
Q₃ Menos Integrado - Mas Integrado	26	56	10	22	10	22	46	100
Q₄ Relajado – Tenso	26	56	15	33	5	11	46	100
SEGUNDO ORDEN								
Q_I Ansiedad Baja - Ansiedad Alta	1	2	13	28	32	70	46	100
Q_{II} Introversión–Extraversión	3	6	22	48	21	46	46	100
Q_{III} Calma - Excitabilidad/Dureza	17	37	13	28	16	35	46	100
Q_{IV} Dependencia – Independencia	14	30	23	50	9	20	46	100

Según Cattell todos los individuos tienen rasgos idénticos, pero en distinto grado, por lo tanto no hay dos individuos exactamente iguales. Encontró el HSPQ de la personalidad que permiten describir a los individuos.

Según lo anterior, que *“La personalidad es lo que determina la conducta en una situación definida y un estado de ánimo definido”*.(Cattell R., B: 1988:9)

Como se observa en el Cuadro N° 9 se puede apreciar los rasgos de personalidad en los adolescentes que realizan el tiempo de uso de 2 a 4 horas diarias a los videojuegos online, los factores que resaltan en el test H.S.P.Q son los siguientes:

Factores Bajos:

- Afectados por los sentimientos (61%): Conocido como inestabilidad emocional, estas personas presentan una marcada predisposición a actuar de un modo impulsivo, junto aun ánimo inestable. La capacidad de planificación es mínima con intensos arrebatos de ira que conducen a actitudes violentas o a manifestaciones explosivas, éstas son fácilmente provocadas al recibir criticas o al ser frustrados en sus actos impulsivos.
- Despreocupados (61%): Son personas a las que no les interesan las actividades de responsabilidad, no suelen realizar las actividades que los padres les ordenan, tampoco se observa que demuestren interés en sus estudios.

Factores Altos:

- Ansiedad Alta (70%): Según los resultados este factor de segundo orden, indica que son personas que presentan desajustes en su personalidad. Suelen ser tensas, cohibidas, emotivas, con tendencias a culparse. En ocasiones presentan insatisfacción ante las tareas difíciles relacionado más en el rendimiento escolar.

Los resultados manifiestan que los videojuegos online se han convertido en una herramienta de ocio frecuente, estimando el uso de horas y horas que permanece una persona dentro de esta actividad, en este caso se tiene a los adolescentes que usan un tiempo alrededor de 2 a 4 horas.

Con los resultados obtenidos se tiene que los adolescentes que juegan de 2 a 4 horas presentan rasgos de personalidad con un 61% relativo al factor C: *Afectado por los sentimientos*, y el factor G: *Despreocupado*. Ello puede ser interpretado de la siguiente manera: Mientras con el transcurrir del tiempo los adolescentes tienen la necesidad de jugar durante más tiempo, o de jugar más juegos, o sea que éstos juegan más de lo que se pretendía inicialmente, empleando actividades relacionadas con los videojuegos, existe ocasiones, cuando se lleva mucho tiempo sin jugar surge un malestar emocional en la personalidad, mostrando una marcada predisposición a actuar de un modo impulsivo, son caprichosos, que en circunstancias realizan actos sin consentimiento de nadie, ni de sus padres, sin tener en cuenta las consecuencias junto a un ánimo inestable. Sin embargo, se puede afirmar que al realizar el uso de 2 a 4 horas diarias a los videojuegos, llegando a producir en ellos características de personalidad como ser: Despreocupados, desatentos a las reglas planteadas dentro del ambiente familiar y social, ya que no les interesan las actividades de responsabilidad, debido a que estos saltan de una actividad a otra, no suelen realizar las actividades que los padres les ordenan, son irresponsables ya que se puede apreciar en muchos casos que no demuestran interés en sus estudios.

Finalmente con un 70% en función al tiempo de 2 a 4 horas que dedican los adolescentes a los videojuegos online estos presentaron como resultado correspondiente al factor Q₄ *Ansiedad Alta*, estas personas que juegan expresan en su conducta características o rasgos de ansiedad, son personas emotivas, cohibidas con tendencia a culparse junto a un estado de ánimo inestable, esta marcada tendencia a presentar una Ansiedad alta, ocasiona desajustes en su personalidad. Estos desajustes *pueden traer como resultados problemas en el ambiente familiar con sus padres si éstos no le dejarían salir a jugar videojuegos online o le castigarían respecto a ellos, quejas provenientes de los padres hacia los adolescentes de sus frecuentes e intensos arrebatos de ira que conduzcan a manifestaciones explosivas, éstas son fácilmente provocadas al recibir críticas o al ser frustrados en sus actos impulsivos.* (Echeburúa, E; Griffiths, M. y otros; 2000: 211)

CUADRO N° 10

PERSONALIDAD SEGÚN EL TIEMPO DE 5 A 8 HORAS DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE

FACTORES DE PRIMER ORDEN	BAJO		MEDIO		ALTO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
A Reservado – Abierto	12	80	1	7	2	13	15	100
C Afectado por los sentimientos - Emocionalmente Estable	11	73	4	27	0	-	15	100
D Calmoso – Excitable	9	60	3	20	3	20	15	100
E Sumiso – Dominante	8	53	6	40	1	7	15	100
F Sobrio – Entusiasta	10	67	5	33	0	-	15	100
G Despreocupado – Consciente	12	80	1	7	2	13	15	100
H Cohibido – Emprendedor	10	67	3	20	2	13	15	100
I Sensibilidad Dura - Sensibilidad Blanda	2	13	11	74	2	13	15	100
J Seguro – Dubitativo	5	33	8	54	2	13	15	100
O Serenos – Aprensivos	5	33	8	54	2	13	15	100
Q₂ Sociable – Autosuficiente	7	46	4	27	4	27	15	100
Q₃ Menos Integrado - Mas Integrado	11	73	3	20	1	7	15	100
Q₄ Relajado – Tenso	12	80	1	7	2	13	15	100
SEGUNDO ORDEN								
Q_I Ansiedad Baja - Ansiedad Alta	0	-	1	7	14	93	15	100
Q_{II} Introversión-Extraversión	2	13	9	60	4	27	15	100
Q_{III} Calma - Excitabilidad/Dureza	11	74	2	13	2	13	15	100
Q_{IV} Dependencia – Independencia	7	46	8	54	0	-	15	100

Fuente: H.S.P.Q

Elaboración: Propia

El rasgo de personalidad implica una configuración y regularidad de conducta a lo largo del tiempo y de las situaciones. Algunos rasgos pueden ser comunes a todos los individuos, y otros pueden ser exclusivos de un individuo.

En el Cuadro N° 10 se puede observar los resultados entre la relación de los rasgos de personalidad en función de 5 a 8 horas para el uso de los videojuegos online en los adolescentes, se puede observar los siguientes resultados:

Factores Bajos:

- Reservado (80%): Son personas alejadas, frías y gustan del trabajo en solitario son minuciosos y a menudo éste realizan actividades que son de tipo mecánico, intelectual o artístico.
- Afectado por los sentimientos (67%): Son personas turbadas, experimentan una falta de control sobre su vida, por lo general tienden a evadir la realidad y tiene una fortaleza del ego muy baja, son neuróticos, la mayor parte del tiempo estos se encuentran insatisfechos.
- Sobrio (67%): Son prudentes, serios y cautelosos, como también carecen de entusiasmo dentro de alguna actividad que quieran realizar o que quieran emprender, debido a que son personas pesimistas.
- Despreocupado (80%): Estas personas son desatentas con las normas, actúan por conveniencia propia.
- Cohibido (67%): Son personas tímidas debido a que socializan poco, son sensibles a la amenaza.
- Menos integrado (73%): Son personas descuidadas con su imagen, autoconflictivos, siguen sus propias necesidades.
- Relajado (80%): Personas tranquilas, sosegadas, tienen un adecuado ajuste emocional, no frustrado, lo que es muy útil cuando deben afrontar situaciones de estrés.
- Calma (74%): Personas con una sensibilidad blanda, impresionable, acomodaticio y sumiso, sobrio y prudente, sentimental y socialmente escrupuloso y poco expresivo.

- Calmoso (60%) Son personas que suelen ser calmosos, poco expresivos en una relación interpersonal, cautos, poco activos, algo soso, que carece de viveza.

Factores Altos:

- Ansiedad Alta (93%): Personas que presentan una ansiedad que puede ser ocasional, insatisfechos por responder a las urgencias de la vida o con los éxitos que desean, suelen ser cohibidas y con una tendencia a culparse.

Los resultados demuestran que los videojuegos son el resultado del atractivo que conlleva usarlos, su capacidad para “engancharse”, resulta ser la misma que se enuncia como causante de las principales consecuencias negativas de su uso.

No es raro escuchar a un jugador decir que está “enganchado” o “viciado” con tal o cual juego. Tales manifestaciones se puede apreciar en los adolescentes que utilizan un tiempo de uso de 5 a 8 horas; cabe recalcar de manera general que a medida que van jugando horas y horas los adolescentes, estos realizan un uso masivo y frecuente haciéndose más habitual hacia los videojuegos online de lo que se pretendía a un inicio, ocasionando una marcada tendencia en los rasgos de personalidad, que se presentara de la siguiente manera:

En el caso de los adolescentes que juegan de 5 a 8 horas, se puede tener una apreciación muy clara correspondiente a un 80% en el factor A: **Reservado**, factor G: **Despreocupado** y al factor Q₄: **Relajado**. Atendiendo a estos datos y considerando el número de horas al uso de los videojuegos online, se concluye que el realizar un elevado uso de horas ocasiona en la conducta del adolescente alteraciones en el desarrollo de su personalidad, afectando en su estado emocional y sus actividades diarias haciéndolos más relajados, fríos, minuciosos y que a menudo estos suelen realizar actividades mecánicas; esto se puede apreciar claramente al jugar con los videojuegos online donde les gustan trabajar en solitario y cuando trabajan en grupo, éstos suelen actuar por conveniencia propia, en su mayoría producirían efectos de despreocupación o dejadez en su persona, faltos de conciencia con las normas sociales y con una carencia de control sobre sus vidas. Es por eso que los videojuegos online en función al tiempo de uso que realicen, van dando como resultado que a medida que pasa el tiempo en la adolescencia, ellos van demostrando ser más relajados, tranquilos, sosegados, etc.

Con un 74% correspondiente tenemos al factor Q_{III} : **Calma**, cuyo rasgo se encuentra en los factores de segundo orden. Los adolescentes que se enmarcaron dentro de este rasgo de personalidad presentan como características principales: Sensibilidad blanda, sumisos, sobrio y prudentes. En la mayoría de las circunstancias que se presentan en su vida, los adolescentes suelen responder de forma escrupulosa, expresando un limitado sentimentalismo y socialización. Sin embargo, podemos denotar que estos adolescentes son personas fáciles de impresionar, acomodaticios, les resulta atractivo jugar toda clase de videojuegos online, es por esta razón que jugar de modo online proporciona un sin número de características con elementos diferentes, originales dentro del juego que los hace fantasiosos, estéticos, narrativos y creativos.

Seguido a lo anteriormente mencionado, se analiza con un 73% lo relativo al factor C: **Menos integrado**. Al parecer la tendencia a este rasgo significaría que el jugar de 5 a 8 horas produciría en los adolescentes a ser áuotoconflictivos, estos siguen sus propias necesidades, son menos integrados y descuidados con su imagen. Según NickYee(2010:15) en su teoría de los factores atracción y motivación de los videojuegos, indica que los adolescentes tienden a presentar dificultad para establecer o mantener relaciones románticas o de amistad en la vida real, dedicando más tiempo en los videojuegos online que a las relaciones mencionadas anteriormente. Para ellos es mucho más fácil estrechar fuertes lazos con su grupo de pares, donde la comunicación es más sencilla. Cabe resaltar que estos pueden camuflar o ocultar su insatisfacción con su imagen en la vida real, por lo que se simbolizan en los videojuegos con un personaje o avatar físicamente bello, poderoso, y con múltiples características que pueda resultarle especialmente atractivo y fantástico.

Sintetizando, los rasgos de personalidad planteados en el Cuadro N° 10, se puede tener una apreciación clara y directa correspondiente con un 67% en el factor C: **Afectado por los sentimientos**, factor F: **Sobrio** y al factor H: **Cohibido**. Dentro de los resultados de dicho análisis se evidencia que el usar una excesiva cantidad elevada de tiempo a los videojuegos online, altera el carácter de la persona de tal manera que se va creando un estereotipo de jugador, entre las características que presenta el adolescente tenemos las

siguientes: Inestables emocionalmente, turbados, afectados por los sentimientos con poco control del yo. En la etapa de la adolescencia se puede apreciar un continuo cambio para la formación de su personalidad, es por eso que presentan características generales como ser inmaduros, impulsivos, débiles para tolerar las frustraciones, evasivos con el fin de rehuir a la toma de decisiones y evadir la realidad, en algunos casos suelen ser neuróticos, la mayor parte del tiempo se encuentran insatisfechos y es por eso que dedican más y más horas a los videojuegos online para satisfacer su deseo de poder demostrar sus habilidades, imaginación y competitividad. Se puede inferir que también los adolescentes presentan características como ser: sobrios, prudentes, serios, cautelosos y con un sentido deformativo del humor. Según investigaciones al respecto concluyeron que las personas con este rasgo manifiestan tener dificultad para hablar en situaciones que requieren una conversación general, por esta razón con frecuencia se sienten incómodos en reuniones sociales, carecen de entusiasmo dentro de alguna actividad que quieran realizar. Sin embargo, de manera general se percibe una cierta tendencia a demostrar poco interés en sus relaciones sociales, de tal manera son cohibidos, tímidos, retraídos, aislados generalmente tienen complejo de inferioridad, prefieren uno o dos amigos íntimos, muchas veces presentan intereses inusuales y actitudes poco empáticas, debido a que son susceptibles a cualquier amenaza.

Sin embargo, con un 60% correspondiente del factor D: *Calmoso*. Dentro del resultado tenemos aquellos adolescentes quienes presentan un aislamiento social, estos suelen ser personas poco activas, poco expresivas, cautos, calmosos y carecen de gracia y viveza. Según Echeburúa, Griffiths y otros (2000:149) indican que de videojuegos online ocasionan en los adolescentes a ser introvertidos, poco interesados por las relaciones sociales, considerlos como alguien intrínsecamente “raro”, con intereses inusuales y actitudes poco empáticas.

Finalmente con un puntaje de 93% de la muestra, presentados relativamente en el factor Q_{IV}: *Ansiedad alta*, el que hace alusión e indica que los adolescentes presentan factores de atracción que hace que frecuentemente utilicen los videojuegos online, según Nick Yee (2010:15) menciona que la mecánica del juego sólo “engancha” si la personalidad del jugador conecta con alguno de los factores de atracción, en combinación o no con los

factores de motivación, ocasionando en ellos una especie de adicción, por lo que se evidencia claramente que son personas con carácter ansioso, estos adolescentes presentan insatisfacciones para responder a las urgencias de la vida, sin presentar ningún interés, motivación en tener éxitos a futuro, lo cual produciría malestares como ser: fracaso escolar, falta de valoración de sí mismo, dificultad de relación e integración social.

Para finalizar, los Cuadros N° 8 , N° 9 , N° 10 correspondiente a los resultados obtenidos de los rasgos de personalidad en función a las horas del uso de videojuegos online. Se puede apreciar entre los rasgos de personalidad más sobresalientes dentro de los intervalos de tiempo de 1 hora, 2 a 4 y de 5 a 8 horas, estas características de personalidad son las siguientes: Reservado, Afectado por los sentimientos, Despreocupado, Menos integrado, Relajado y por último Ansiedad Alta.

5.3. Tercer Objetivo Específico: IDENTIFICAR LA RELACIÓN QUE EXISTE ENTRE EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y LA CAPACIDAD INTELECTUAL DE LOS ADOLESCENTES

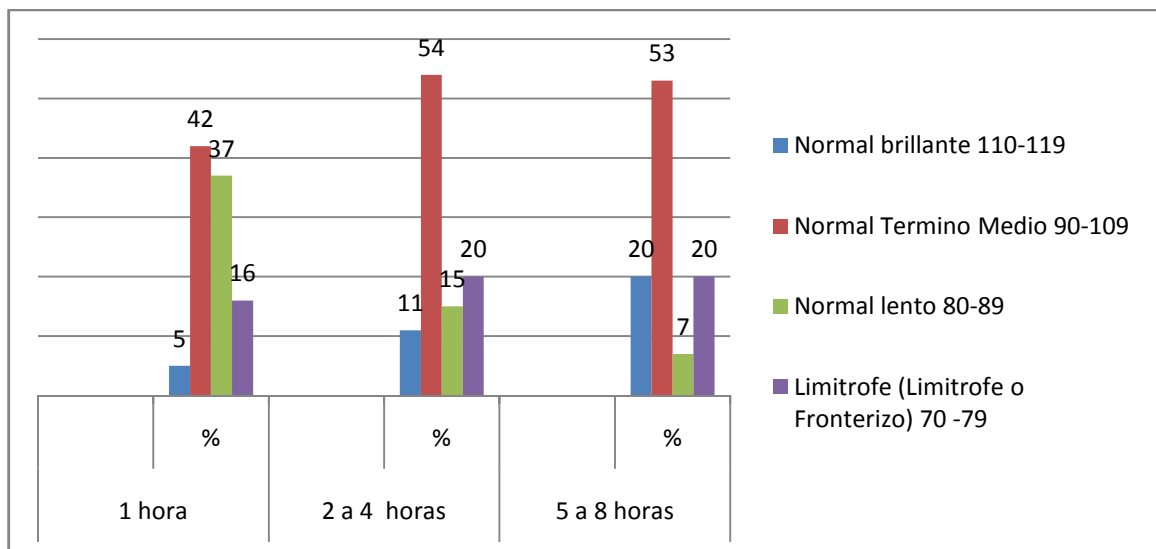
CUADRO N° 11

RELACION ENTRE EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y CAPACIDAD INTELECTUAL

Escala de inteligencia Wechsler (Wais)	Tiempo de uso de videojuegos online					
	1 hora		2 a 4 horas		5 a 8 horas	
	F	%	F	%	F	%
Normal brillante 110-119	1	5	5	11	3	20
Normal Termino Medio 90-109	8	42	25	54	8	53
Normal lento 80-89	7	37	7	15	1	7
Limitrofe (Limitrofe o Fronterizo) 70 -79	3	16	9	20	3	20
TOTAL	19	100%	46	100%	15	100%

GRAFICO N° 2

RELACION ENTRE EL TIEMPO DEL USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y CAPACIDAD INTELECTUAL



En este acápite se presentan los datos relacionados con el tiempo del uso de videojuegos online y la capacidad intelectual, que ayudaron a caracterizar a los adolescentes en cuanto a su capacidad global del individuo tendiente a entender y enfrentar al mundo circundante.

La inteligencia puede manifestarse de muchas formas, según Wechsler no concibe la inteligencia, como un rasgo único y aislado, sino como una entidad compuesta y global, cuyo fundamento no sería otro que el de su origen: Las escalas de inteligencia sirven para evaluar lo que Wechsler llamó inteligencia:

“Lo que medimos con los test de inteligencia no es lo que aparentemente pretende medir el test, la información del sujeto, su percepción espacial o su capacidad de razonar. Lo que miden los test de inteligencia es la capacidad del sujeto de comprender el mundo que le rodea y los recursos que posee para enfrentarse con sus exigencias y desafíos”. (WAIS 1944: 4).

Según la distribución de porcentajes de la escala general de inteligencia se observa a adolescentes que usan 1 hora al día los videojuegos online, ubicándose con un 42% correspondiente a la escala con un C.I *“Normal Término Medio”*(90-109), lo que evidencia el grado de viveza mental del individuo hacia el mundo que lo rodea ya que a través de los videojuegos online este desarrolla la capacidad de razonamiento a dar soluciones a los problemas nuevos como los desafíos como los que se presentan dentro de los juegos. Seguido de una tendencia del 37% se encuentran los adolescentes que puntuaron en la escala de lo *“Normal Lento”*(80-89).

Estos adolescentes que juegan 1 hora no presentan un grado de adaptación al medio circundante, es decir que carecen de una experiencia social, aprendizaje y adquisición de conocimientos siendo así personas con un sentido común y bago.

A continuación se muestran que los adolescentes que realizan un tiempo de uso de 2 a 4 horas en los videojuegos online, los mismos presentan un 54% en la escala *“Normal término medio”*(90-109), como se puede corroborar con los resultados de los subtest de inteligencia, se puede indicar que son personas que tienen buena memoria mecánica e

inmediata, capacidad de atención y adaptación a las exigencias de los estímulos generados en los videojuegos online, conocer nuevos entornos que refuerzan el dominio y control personal presentando un grado de organización de información obtenida en el juego, donde adquieren estrategias para ganar y pasar a otro nivel. Cabe mencionar que un 20% de adolescentes se encuentran dentro de la escala “*Limitrofe o fronterizo*”(70-79), estos adolescentes se caracterizan principalmente por ser personas inestables ambivalentes lo que presenta es una conducta movediza, voluble siempre versátil, sometida a cambios muy rápidos e intensos dentro de la adolescencia.

Sin embargo, el caso de los adolescentes que juegan de 5 a 8 horas diarias online, se puede apreciar que el 53% se encuentran situados dentro de la escala “*Normal término medio*”(90-109), cabe resaltar que estos adolescentes intercambian información aun más con el grupo de pares con los que juegan los videojuegos permitiéndoles adquirir nuevos conocimientos dentro del mundo virtual, donde interactúan, no sólo con elementos ficticios generados por el ordenador, sino también con las demás personas que entablan partidos de juegos de forma simultánea a través de una conexión de red.

Seguido de ello tenemos un 20% aquellos adolescentes que se situaron con un C.I “*Normal Brillante*”(110-119). Lo que significa que presentan buenos estímulos de coordinación óculo – manual, procesos cognitivos como lo es la atención, percepción visual, memoria, buena secuencia para captar información hacia su entorno.

Sin embargo con un resultado del 20% se tiene a los adolescentes quienes obtuvieron bastantes problemas en las resoluciones de las pruebas del test Wais, ubicados en la escala de “*límitrofe (borde límite o fronterizo)*”(70-79) es decir que están ubicados en la parte media entre lo normal lento y el deficiente mental superficial por lo que se caracteriza principalmente por ser personas inestables ambivalentes lo que presenta es una conducta movediza, voluble siempre versátil, sometida a cambios muy rápidos e intensos dentro de su persona.

5.4. Cuarto Objetivo Específico: IDENTIFICAR LA RELACIÓN QUE EXISTE ENTRE EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y LA RELACIÓN FAMILIAR DE LOS ADOLESCENTES.

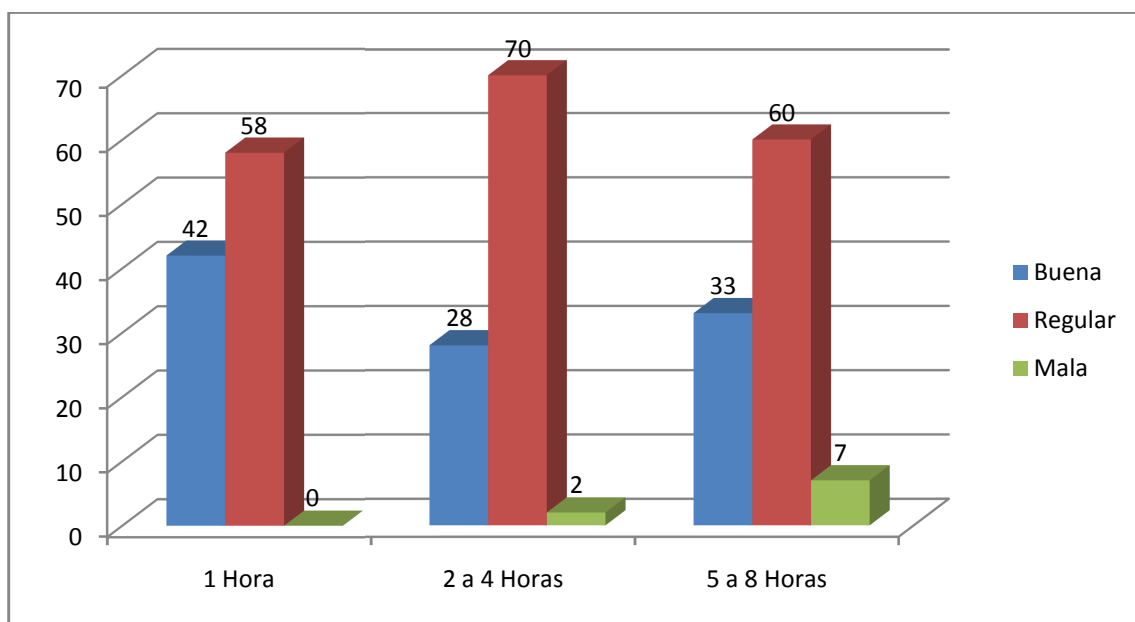
CUADRO N° 11

RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y LA RELACIÓN FAMILIAR

Relacion Familiar	Tiempo de Uso de Videjuegos Online					
	1 Hora		2 a 4 Horas		5 a 8 Horas	
	F	%	F	%	F	%
Buena	8	42	13	28	5	33
Regular	11	58	32	70	9	60
Mala	-	-	1	2	1	7
Total	19	100	46	100	15	100

GRÁFICO N° 3

RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DEL USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y LA RELACION FAMILIAR



El cuadro precedente, nos muestra los resultados obtenidos del tiempo de uso de videojuegos online y la relación familiar.

Se entiende relación familiar aquel vínculo donde se dan los procesos de comunicación, interacción y afecto entre miembros de la familia. Las relaciones en la familia tienen características únicas: son íntimas, continuas, variadas y complejas; se dan en situaciones de trato directo y son complementarias. Es por ende que en la etapa de la adolescencia la familia tiene un papel muy importante dentro del desarrollo.

Asimismo se puede observar en el Cuadro N° 11, con un 70% los adolescentes que realizan un tiempo de uso de los videojuegos de 2 a 4 horas, seguido con un 60% los que juegan de 5 a 8 horas, y por último, con el 58% los que usan 1 hora, todos éstos son, quienes en su mayoría de la muestra mantienen una *“relacion familiar regular”*.

Por ende, en los resultados de la investigación indican que los adolescentes que juegan con videojuegos online en su mayoría presentan aspectos positivos y negativos en cuanto a la relación familiar, según las expresiones literalmente vertidas por ellos: *“La comunicación es regular en mi familia porque hay veces que hablamos y otras no”*. Es decir que en ambiente familiar en ocasiones suelen darse un lenguaje positivo dentro de la comunicación y afecto entre ambas partes, según los adolescentes: *“Mi familia me escucha”, “Porque estamos unidos, en constante comunicación”* y *“Porque nos entendemos bien”* y por otro lado tenemos aquellas ocasiones donde se presenta una relación negativa, manifestando inquietudes como ser: *“Hablo con mis padres sólo cuando pasa algo importante”, “No hay comunicación con ellos”, “Porque no me comprenden y mis amigos si”*.

A lo anterior se agrega la postura de Allport : hace referencia que *“relaciones familiares asumen un papel relevante, pues los padres son el punto de referencia del adolescente y es en la interacción con ellos, ”construyendo un auto concepto familiar positivo o negativo, dependiendo de la manera como tales relaciones son percibidas”*. En este caso tenemos aquellos adolescentes que juegan de 2 a 4 horas diarias.

Según algunos estudios vinculados al uso de los videojuegos online, señalan que los adolescentes presentan un empobrecimiento de sus relaciones con familiares y amigos. Sin embargo se indica lo siguiente: "los adolescentes se retiran de entornos sociales importantes, ya que se enfrentan a dificultades en sus relaciones interpersonales donde trate de encontrar otras formas de pasar su tiempo", y los videojuegos presentan características, generando un círculo vicioso en ellos.

Cabe mencionar que los adolescentes que realizan el uso de 1 hora al día son quienes presentan una marcada tendencia del 42% identificando una buena relación familiar entre el adolescente y los miembros que conforma su familia, como a su vez se pudo evidenciar que estos adolescentes no presentan en su núcleo familiar una mala relación.

5.5. Quinto Objetivo Específico: ESTABLECER LA RELACIÓN QUE EXISTE ENTRE EL TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ADOLESCENTES.

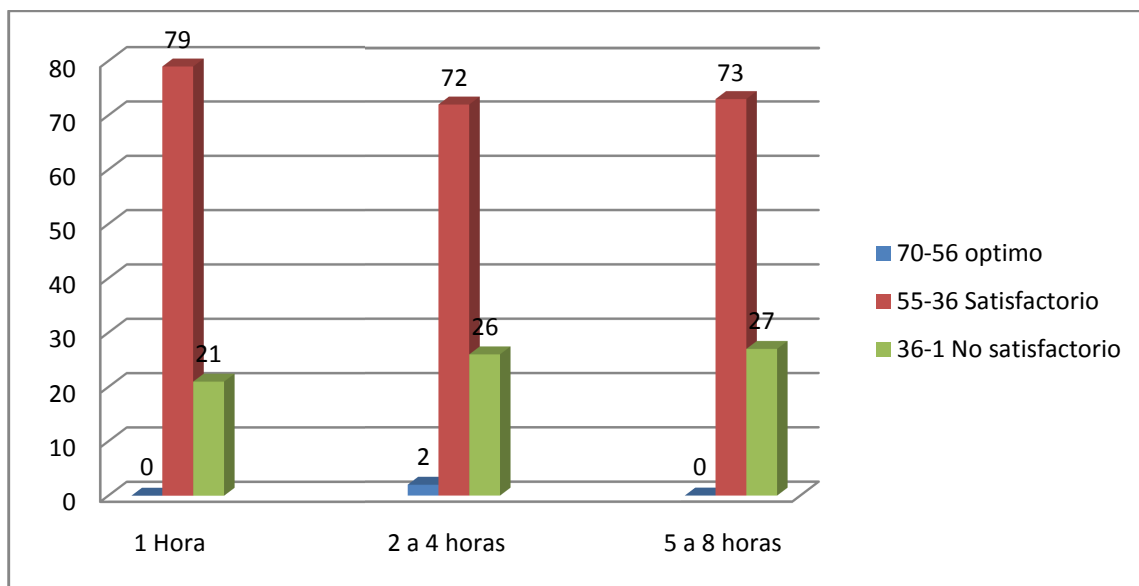
CUADRO N° 12

RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR

Boletín de calificaciones	Tiempo de uso de videojuegos online					
	1 Hora		2 a 4 horas		5 a 8 horas	
	F	%	F	%	F	%
70-56 optimo	-	-	1	2	-	-
55-36 Satisfactorio	15	79	33	72	11	73
36-1 No satisfactorio	4	21	12	26	4	27
TOTAL	19	100	46	100	15	100

GRÁFICO N° 4

RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DEL USO DE VIDEOJUEGOS ONLINE Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR



Con respecto a este punto, se manifiesta datos con relación al tiempo de uso de los videojuegos online y el rendimiento escolar, que permitirá conocer resultados escolares.

El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, secundario, terciario o universitario. El rendimiento escolar es aquel que se obtiene en base a los resultados de calificaciones obtenidos por los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, expresados por calificaciones en la escala de notas del 1 al 70, que sirven para tomar decisiones de aprobación o reprobación del estudiante. Ésto hace referencia a la medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo.

Con respecto a los datos obtenidos en cuanto a la relación al tiempo de uso de videojuegos online y el rendimiento escolar se toma en cuenta los boletines de calificaciones obtenidas en el primer trimestre, donde se puede observar los resultados encabezados con un 79% los estudiantes que dedican un tiempo de uso de 1 hora a los videojuegos online, seguidos con un 73% aquellos que juegan de 5 a 8 horas y como último se presenta estudiantes que con un 72% realizan un tiempo de uso que va de 2 a 4 horas a esta actividad, son, por este orden quienes como resultado tienen un rendimiento escolar “Satisfactorio”.

Lo que implica que en la gran mayoría de la muestra de adolescentes se encuentran dentro los rangos permitidos, que garanticen una adquisición de conocimientos, interés en las actividades escolares, cabe recalcar como también son personas sociables con el grupo de compañeros y maestros. Sus promedios de evaluación no son muy estables muchas veces bajan y suben, ya que son exigentes con sus promedios de evaluación, toman su aprendizaje con cierto interés y responsabilidad en su estudio, logran aprender lo necesario y fundamental dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Cabe mencionar que los que juegan 1 hora (79%), 5 a 8 horas (73%) y de 2 a 4 (72%) no obtienen resultados óptimos en su rendimiento escolar, Según *Echeburúa. E.(2005:28)* indica que *los videojuegos online pueden repercutir en el rendimiento escolar cuando, por jugar, se descuida la realización de tareas escolares, se sacrifican*

horas de sueño o se exponen a demasiadas horas ante la pantalla sin respetar los períodos de descanso necesarios. Parece que la conducta implicada de los videojuegos puede convertirse en patológica en función de la intensidad o frecuencia invertida en ella y del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y/o escolares de las personas implicadas.

Sin embargo, más al contrario, estos sí pueden presentar una tendencia a un rendimiento escolar no satisfactorio, debido a que los adolescentes de la muestra presentan poca motivación, desinterés o distracciones en clase, dificultando así la comprensión de los conocimientos impartidos por el profesor el cual termina afectando al rendimiento escolar a la hora de las evaluaciones.

ANALISIS DE LAS HIPOTESIS

Primera Hipotesis:

Los adolescentes que utilizan los videojuegos online de 5 a 8 horas al día presentan rasgos de personalidad: Reservados, Despreocupados y con una Ansiedad Alta a diferencia con los que utilizan 1 hora, quienes presentan rasgos como ser: Abiertos, Conscientes y con una Ansiedad Baja.

Es importante dar a conocer que la lectura literal de dicha hipótesis planteada anteriormente sólo trata de responder en cuanto a la presencia o ausencia de los rasgos de personalidad en relación al tiempo de uso de los videojuegos online.

Los adolescentes que utilizan un tiempo de uso de 5 a 8 horas al día presentan rasgos de personalidad: Reservados (80%), Despreocupados (80%) y Ansiedad alta (93%). Mientras que en el Cuadro N° 8 los adolescentes que utilizan 1 hora al día, los mismos puntúan un porcentaje de: Abiertos (21%), Conscientes (0%) y Ansiedad baja (5%).

Por lo tanto podemos afirmar que la hipótesis de este trabajo de investigación se cumple parcialmente, debido a que los rasgos de personalidad como ser: Reservados, Despreocupados y Ansiedad Alta están presentes en los adolescentes que dedican un tiempo de uso a los videojuegos online, tanto en los de 1 como de 5 a 8 horas.

Segunda Hipotesis:

Los adolescentes que utilizan los videojuegos online de 5 a 8 horas al día presentan un C.I “Normal Término Medio” a diferencia con los que utilizan 1 hora con un C.I “Normal Brillante”.

Los resultados expresan que los adolescentes que usan de 5 a 8 horas al día los videojuegos son quienes presentan un C.I. “Normal término medio” con un 53% en la escala de inteligencia. Sin embargo, se infiere que una mínima parte de la muestra de adolescentes que juegan solo 1 hora presentan un 5% con un C.I “Normal Brillante”.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente se concluye en cuanto a la segunda hipótesis de la investigación, la misma se cumplió de manera parcial, debido a que se logró corroborar que los adolescentes que utilizan de 5 a 8 horas se encuentran dentro de la escala de lo “Normal Término Medio” como resultado esperado dentro de la hipótesis planteada en un inicio, mientras que los adolescentes que utilizan 1 hora a los videojuegos no presentaron un C.I “Normal Brillante” en la escala de inteligencia.

Tercera Hipotesis:

Los adolescentes que utilizan los videojuegos online de 5 a 8 horas al día presentan un mala relación dentro del ambiente familiar a diferencia con los que utilizan 1 hora, quienes mantienen una relación regular.

De acuerdo a los resultados, tal como se muestran en el Cuadro N° 10, en el que se observa que los adolescentes que juegan de 5 a 8 horas presentan una relación familiar mala con un 7%, por otro lado se hace referencia a los adolescentes que juegan 1 hora, quienes presentan una relación familiar regular con un 58%.

A partir de los resultados plasmados anteriormente, podemos aseverar que la hipótesis queda parcialmente cumplida, ya que es evidente que los adolescentes que juegan 1 hora al igual que los que juegan de 5 a 8 horas son quienes presentan una relación familiar regular, que no se especulaba a un inicio de nuestra hipótesis planteada.

Cuarta Hipotesis:

Los adolescentes que utilizan los videojuegos online de 5 a 8 horas al día presentan un rendimiento escolar óptimo a diferencia con los que utilizan 1 hora, quienes mantienen una rendimiento escolar satisfactorio.

En cuanto a los adolescentes que utilizan un tiempo de uso de 5 a 8 horas a los videojuegos online no presentan un rendimiento escolar óptimo, es decir que presentan un porcentaje del 0%. Sin embargo los adolescentes que juegan solamente 1 hora presentan un rendimiento escolar satisfactorio con un 79%.

De acuerdo al análisis de la hipótesis se puede indicar que la misma parcialmente se cumplió, ya que los adolescentes presentan un rendimiento escolar satisfactorio, debido a que no presentan un rendimiento escolar óptimo para un desarrollo de enseñanza-aprendizaje acorde a su formación escolar.

6.1. CONCLUSIONES

Después de haber realizado el estudio y análisis de los datos obtenidos se arribó a las siguientes conclusiones que se presentarán de acuerdo al siguiente orden:

Respondiendo al Objetivo General:

Determinar 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 16 a 18 en la ciudad de Tarija.

Según los resultados obtenidos por medio del trabajo de investigación, acerca de los juegos de videoonline, se establece que no existe relación entre el tiempo de uso y los rasgos de personalidad, capacidad intelectual, relación familiar, rendimiento escolar de los adolescentes de 16 a 18 en la ciudad de Tarija.

Respondiendo al primer Objetivo Específico

Identificar el tiempo de uso de videojuegos online los adolescentes.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la investigación sobre el tiempo de uso de los videojuegos online en adolescentes, se pudo observar que en su mayoría utilizan con una elevada frecuencia de 2 a 4 horas al día en cuanto a esta actividad lúdica. Debido a que los adolescentes se enganchan con demasiada facilidad a los videojuegos online, realizando un uso masivo de esta actividad dando como resultado la incapacidad de mantenerse sin jugar.

Respondiendo al Segundo Objetivo Específico

Identificar la relación que existe entre el tiempo de uso de videojuegos online y los rasgos de personalidad de los adolescentes.

Según los resultados obtenidos, en cuanto a la relación entre el tiempo de uso de los videojuegos online y los rasgos de personalidad se puede alegar que no presentan relación, es decir que los adolescentes que juegan de 1, de 2 a 4 y de 5 a 8 horas al día,

debido a que los datos revelan claramente que estos presentan las mismas características o rasgos de personalidad que son las siguientes: Reservado, Afectado por los sentimientos, Despreocupado, Menos integrado, Relajado y una Ansiedad Alta.

Sin embargo, a diferencia de los anteriores es posible concluir que los adolescentes que juegan de 5 a 8 horas al día presentan un rasgo de personalidad Calmoso.

Respondiendo al Tercer Objetivo Específico

Establecer la relación que existe entre el tiempo de uso de videojuegos online y la capacidad intelectual de los adolescentes.

En cuanto a la relación entre el tiempo de uso de los videojuegos online y la capacidad intelectual, los resultados muestran que tanto los adolescentes que usan 1 hora, de 2 a 4 horas y de 5 a 8 horas a los videojuegos online son quienes en su mayoría presentan un C.I. “Normal Término Medio”. Por lo tanto, concluimos que no existe una relación directa entre el tiempo de uso y la capacidad intelectual, que según la cual no afectaría en el desarrollo intelectual de los adolescentes.

Respondiendo al Cuarto Objetivo Específico.

Identificar la relación que existe entre el tiempo de uso de videojuegos online y la relación familiar de los adolescentes.

También se puede observar que en relación al tiempo de uso de videojuegos online y la relación familiar, los adolescentes que juegan 1, de 2 a 4 y de 5 a 8 horas al día, en su mayoría mantienen una relación regular dentro del ambiente familiar. Por lo tanto podríamos afirmar que no existe una relación directa en cuanto al tiempo de uso de los videojuegos online y la relación familiar. Por lo que se puede inferir que los adolescentes que hacen un tiempo de uso a los videojuegos online presentan una relación familiar regular.

Respondiendo al Quinto Objetivo Específico.

Establecer la relación que existe entre el tiempo de uso de los videojuegos online y el rendimiento escolar de los adolescentes.

Finalmente se concluye en cuanto a la relación del tiempo de uso de videojuegos online y el rendimiento escolar, que los adolescentes que utilizande 1, de 2 a 4 y de 5 a 8 horas a los videojuegos online, presentan resultados satisfactorios en el rendimiento escolar con un puntaje de 36 a 55, cabe recalcar de esta manera que no existe una relación directa entre los videojuegos online y el rendimiento escolar, indicando asiun rendimiento satisfactorio en los adolescentes que garantizan una adquisición de nuevos conocimientos,logrando aprender lo suficiente dentro del proceso enseñanza – aprendizaje. Se establece que los adolescentes que hacen uso de los videojuegos online, no presentan un nivel de aprovechamiento optimo.

6.2. RECOMENDACIONES

Después de haber realizado esta investigación es importante destacar que el uso de los videojuegos online puede ser beneficioso o perjudicial dependiendo de cómo los empleemos y control que se tenga sobre ellos. En este sentido se pueden dar algunas recomendaciones.

- *A los Padres de Familia:*

- ψ Desarrollar talleres de orientación que promuevan el acercamiento por igual de adultos y menores a las nuevas tecnologías, incluidos los videojuegos online, con el fin de superar la llamada “brecha digital”, valga la redundancia en que los padres no tengan que oponerse al uso de estos videojuegos, sino más bien promover un uso moderado y responsable para un mejor desarrollo de las habilidades intelectuales y cognitivas ya que se observó que estos videojuegos online vienen con una clasificación de acuerdo al tipo de material que presentan.
- ψ Potenciar la vida familiar, es decir que no podemos olvidar que el uso indiscriminado de los videojuegos online puede ser consecuencia de la ausencia de un adecuado clima de vida familiar. Los videojuegos online son adoptados por los niños y sobre todo por los adolescentes para llenar un vacío. Los padres pueden ser considerados como elementos distantes y ajenos por parte de ellos. Para evitarlo, se podrían empezar participando, fomentando la comunicación y el contacto con los hijos, aunque ésto los lleve un tiempo.
- ψ Realizar conjuntamente con el adolescente un horario que propongan nuevas actividades de interés que se relacionen con su entorno donde se reparta equilibradamente el tiempo, el adolescente debe ser consciente de valorar el mundo real del que es parte, para que le ayuden a un buen desarrollo biopsisocial.

ψ Podemos emplear los videojuegos online como refuerzo positivo para otras actividades y objetivos educativos. Pueden resultar muy útil si lo usamos como “premio” por la correcta realización de sus tareas escolares, demostrándole que el estudio es lo primero, manteniendo un cierto equilibrio en la vida del adolescente, asegurándose de que se dedique a tareas que priman para un buen rendimiento académico.

- ***A las instituciones:***

ψ Que las instituciones gubernamentales se encarguen de controlar el funcionamiento de algunas salas de videojuegos online (cibers), los horarios debidos para la apertura y el cierre, ya que en la actualidad se pudo apreciar que existen cibers que están en funcionamiento en horarios no establecidos donde se disponen a que los usuarios aficionados frecuenten en horarios de traspas (noche de búhos), perjudicando a estos adolescentes, las horas necesarias para un descanso reparador.

ψ De acuerdo a la experiencia adquirida en la realización de la presente investigación se recomienda fomentar iniciativas de asesoramiento al ciudadano sobre el uso de los videojuegos online en niños como en adolescentes, en este sentido velar por el uso responsable y saludable a esta actividad lúdica.

- ***Sugerencia de investigaciones:***

ψ Se sugiere a futuras investigaciones la incursión de nuevas adicciones tecnológicas con el fin de proporcionar una información dentro y fuera del sector público, impulsando la creación de espacios de diálogo que incluyan representantes de los padres, del mundo educativo, asociaciones y ONGs, los centros de investigación, etc.