

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

"LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN ADOLESCENTES DE
DOCE A DIECISIETE AÑOS DE EDAD"

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO AL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO
DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS.

POR

PEDRO EFREN CHAVEZ RIVERA
ALLEN SPRINGER RIVERA COTO

PREVIO A OPTAR EL TITULO DE
PSICÓLOGOS

EN EL GRADO ACADEMICO DE
LICENCIATURA

GUATEMALA AGOSTO 2005.

CONSEJO DIRECTIVO

Licenciado Riquelmi Gasparico Barrientos
DIRECTOR ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

Licenciada Blanca Leonor Peralta Yanes
SECRETARIA a.i. DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

Licenciada María Lourdes González Monzón
Licenciada Liliana Del Rosario Alvarez de García
REPRESENTANTES DEL CLAUSTRO DE CATEDRÁTICOS
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

Licenciado Evodio Juber Orozco Edelman
REPRESENTANTE DE LOS PROFESIONALES EGRESADOS
DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

Estudiante Elsy Maricruz Barillas Divas
Estudiante José Carlos Argueta Gaitán
REPRESENTANTE ESTUDIANTES



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
1/a. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 485-1910 FAX: 485-1913 y 14
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

c.c. Control Académico
CIEPs.
Archivo
REG. 820-2001
CODIPS 1336-2005

**De Orden de Impresión Informe Final
de Investigación**

08 de agosto de 2005

Estudiantes
Pedro Efrén Chávez Rivera
Allen Springer Rivera Coto
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiantes:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto SÉPTIMO (7º), del Acta CUARENTA Y OCHO GUIÓN DOS MIL CINCO (48-2005), de la sesión del Consejo Directivo del 05 de agosto de 2005, que copiado literalmente dice:

"SÉPTIMO: El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el Informe Final de Investigación titulado: **"LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN ADOLESCENTES DE 12 A 17 AÑOS DE EDAD"**, de la carrera de Licenciatura en Psicología, realizado por:

PEDRO EFRÉN CHÁVEZ RIVERA

CARNET No. 90-15273

ALLEN SPRINGER RIVERA COTO

CARNET No. 93-10891

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por el Licenciado Wernet Fabricio Bernard Juárez y revisado por el Licenciado Elio Salomón Teos Morales. Con base en lo anterior, el Consejo Directivo **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del informe final para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el instructivo para la Elaboración de Investigación o Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Licenciada Blanca León Peralta Yanes
SECRETARIA a.i.





Guatemala, 15 de julio de 2005

INFORME FINAL

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIO

SEÑORES CONSEJO DIRECTIVO:

Me dirijo a ustedes para informarles que el Licenciado Elio Salomón Teos Morales, ha procedido a la revisión y aprobación del INFORME FINAL DE INVESTIGACION, titulado:

"LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN ADOLESCENTES DE 12 A 17 AÑOS DE EDAD"

ESTUDIANTE:

Pedro Efrén Chávez Rivera
Allen Springer Rivera Coto

CARNÉ No

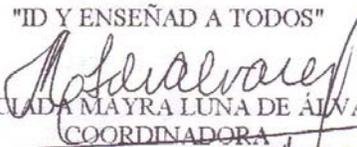
9015273
9310891

CARRERA: Licenciatura en Psicología

Agradeceré se sirvan continuar con los trámites correspondientes para obtener **ORDEN DE IMPRESIÓN.**

Atentamente,

"D Y ENSEÑAD A TODOS"


LICENCIADA MAYRA LUNA DE ÁLVAREZ
COORDINADORA

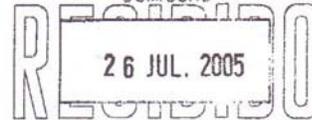
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA -CIEPs.- "Mayra Gutiérrez"

c.c. Revisor/a
Archivo

MLDA/edr



Escuela de Ciencias Psicológicas
Recepción e Información
CUM/USAC



Firma:  hora: 15.00 Registro: 820-01

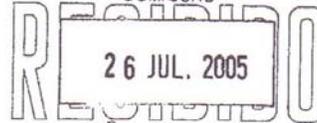


CIEPs. 54-2005

Guatemala, 15 de julio de 2005

LICENCIADA
MAYRA LUNA DE ÁLVAREZ, COORDINADORA
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA
CIEPs. "MAYRA GUTIÉRREZ"
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

Escuela de Ciencias Psicológicas
Recepción e Información
CUM/USAC



Firma: *Mar* hora: 15:00 Registro: 820-01

LICENCIADA DE ÁLVAREZ:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la
revisión del **INFORME FINAL DE INVESTIGACION**, titulado:

**"LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN ADOLESCENTES
DE 12 A 17 AÑOS DE EDAD"**

ESTUDIANTE:

CARNÉ No.

Pedro Efrén Chávez Rivera
Allen Springer Rivera Coto

9015273
9310891

CARRERA: Licenciatura en Psicología

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el
Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE**, y
solicito continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

LICENCIADO ELIO SALOMÓN TEOS MORALES
DOCENTE REVISOR

c.c.: Archivo
Docente Revisor/a

ESTM/edr



Guatemala, 28 de julio del 2004.

Licda. Mayra Luna de Álvarez
Coordinadora del Departamento
de Investigación de la Escuela de
Ciencias Psicológicas
Su Despacho.

Licenciada Mayra Luna de Álvarez:

De manara atenta me dirijo a usted, con el objeto de dar a conocer que se ha asesorado el informe final de la tesis con el título "La influencia de los Juegos Electrónicos en Adolescentes de 12 a 17 años de edad" de la carrera de licenciatura en psicología, presentado por los estudiantes:

← Pedro Efrén Chávez Rivera	Carne 9015273
← Allen Springer Rivera Coto	Carne 9310891

A mi parecer, expongo que dicho trabajo llena los requisitos del centro de investigación.

En virtud de lo anterior, extiendo mi aprobación para continuar con los trámites de autorización respectiva.

Atentamente,


Licenciado Wernet Fabricio Bernard Juárez
Asesor de Tesis
Colegiado No. 5866



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIVERSIDAD METROPOLITANA -CUM-
No. Avenida 5-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 485-1910 FAX: 485-1913 y 14
e-mail: eacpsic@usac.edu.gt

cc: Control Académico
CIEPs.
archivo

REG. 820-2001

CODIPs. 863-2003

DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN Y NOMBRAMIENTO DE ASESOR

13 de agosto de 2003

Estudiantes

Pedro Efrén Chávez Rivera
Allen Springer Rivera Coto
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiantes:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto UNDÉCIMO (11º), del Acta TREINTA GUIÓN DOS MIL TRES (30-2003), de Consejo Directivo de fecha ocho de agosto, que copiado literalmente, dice:

"UNDÉCIMO: El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el Proyecto de Investigación titulado: "LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN ADOLESCENTES DE 12 A 17 AÑOS DE EDAD", de la Carrera: LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA, realizado por:

PEDRO EFRÉN CHÁVEZ RIVERA
ALLEN SPRINGER RIVERA COTO

CARNÉ No. 9015273
CARNE No. 9310891

El Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia satisface los requisitos metodológicos exigidos por el Centro de Investigaciones en Psicología -CIEPs-, resuelve aprobarlo y nombrar como asesor al Licenciado Wernert Fabricio Bernard Juárez y como revisor al Licenciado Elio Salomón Teos Morales."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Licenciado Ronald Solís Zea
SECRETARIO





COLEGIO OSORIO SANDOVAL

Pre-primaria, Primaria, Básicos, Diversificado
Academia Anexa "Jesús Polanco Recinos"
Calzada Justo Rufino Barrios
4a. Avenida 6-30, zona 21, Colonia Vásquez
Teléfono: 449-3119 Telefax: 449-3733 - 448-6402
Anexo: 448-6099
c_osoriosandoval@hotmail.com

Guatemala de la Asunción, 16 de julio de 2004

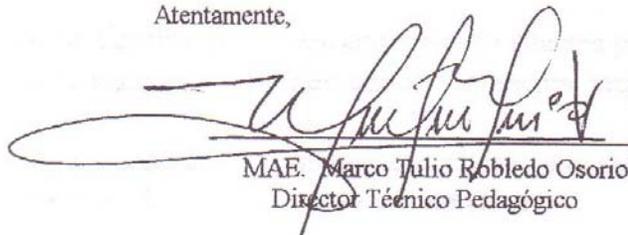
Licenciada Mayra Luna de Alvarez
Coordinadora del Departamento de Investigaciones en Psicología
CIEPS - USAC.

Deseando éxitos en las actividades que realizan y a la vez esperando que las mismas sean prosperas por medio de Dios nuestro Creador.

Me es grato dirigirme a usted, para informarle y poner de su conocimiento la participación activa del estudiante de la Escuela de Ciencias Psicológicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala; PEDRO EFRÉN CHAVEZ RIVERA con carné 9015273; quien tuvo a bien realizar su investigación de campo durante los meses de agosto a septiembre del año 2003; con el tema "LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN ADOLESCENTES DE 12 A 17 AÑOS DE EDAD"; desarrollada jornada matutina. Habiendo demostrado entusiasmo, dedicación, responsabilidad y puntualidad durante su proceso.

Esperando como en otras ocasiones poder servirle y contribuir al desarrollo formativo de los futuros profesionales de la educación, me despido de usted como su cordial colaborador en el proceso educativo.

Atentamente,


MAE. Marco Tulio Robledo Osorio
Director Técnico Pedagógico



ACTO QUE DEDICO

A Dios:	Mi eterna gratitud, por el don de la vida
A mis padres:	Clara Luz Rivera de Chávez Pablo Enrique Chávez Por su apoyo incondicional
A mis hermanos:	Juan Enrique, Paúl, Mery, Marcia Luz Gracias por estar siempre presentes
A mis sobrinos:	Wilson Gabriel, Dilan Alexander, Luisa Mariela. Que mi esfuerzo sirva de estímulo en su vida futura
A Dr. Carlos Humberto: Oliva Gálvez	Gracias por incentivar me al iniciar mi preparación universitaria
A mis compañeros de Promoción 1990-1992	Carrera técnica de Orientación Vocacional y Laboral, mis recuerdos persevero
A mis amigos y amigas Escuela de Psicología	Eterna gratitud, por estar siempre apoyando en la culminación de mi carrera
A Licda. Norma Castillo D. Madrina de Graduación:	Agradecimiento sincero por su admiración dedicación y atención hacia mi persona
A Arg. Marco Robledo O. Padrino de Graduación:	Mi agradecimiento por sentir siempre su apoyo incondicional

Ψ Pedro Efren Chavez Rivera

ACTO QUE DEDICO

- A: **Señor Jesucristo;** Por sus bondades en el largo trecho de la vida y del conocimiento.
- A: **Mis Queridos Padres;** *María del Carmen Coto de Rivera y Sebastián Rivera S.* Por sus esfuerzos por darme una mejor herencia en mi vida.
- A: **Mi Querida Hermana;** *Clancy Johana Rivera Coto,* por su apoyo en los momentos de mayor necesidad y auxilio.
- A: **Mi Amada Familia;** *Myriam Edith Goubaud Lima de Rivera,* por su apoyo y aliento para seguir adelante en esta carrera y a mis dos pequeñas hijas *Katherine Michelle Rivera Goubaud y Melanie Abigail Rivera Goubaud,* para que sea yo un ejemplo adecuado en ellas y una inspiración para seguir adelante.
- A: **Mis Grandes Amigos;** En especial a *Francisco Javier Villatoro Santiago* y su apreciable familiar por estar en todos los momentos en mi vida.
- A: **Usted;** que me honra con su presencia en estos momentos tan especiales.

Ψ *Allen Springer Rivera Coto* Ψ

PADRINOS

Pedro Efren Chávez Rivera

Norma Castillo Durán
Licenciada en Lengua Y Literatura

Marco Tulio Robledo Osorio.
Arquitecto y Director Técnico .

Allen Springer Rivera Coto

Myriam Edith Goubaud Lima de Rivera
Licenciada en Psicología.

RECONOCIMIENTO A:

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

Especialmente a:

Personal docente y administrativo de la Escuela de Psicología

**Licenciado Elio Salomón Teos Morales
Revisor de Tesis**

**Licenciado Wernert Fabricio Bernard Juárez
Asesor de Tesis**

**Agradecimiento sincero por su valiosa colaboración e interés en el desarrollo
de la presente investigación**

Guatemala del 2005.

INDICE GENERAL

	<i>Pág.</i>
Prologo -----	1-2

Capitulo I

Introducción -----	3- 4
MARCO TEORICO -----	5
Breve historia de los videojuegos -----	5-14
Conducta -----	14-17
Adolescencia -----	18
Premisas-----	19
Hipótesis de la investigación-----	19
Identificación de variables -----	19
Indicadores -----	20-21

Capitulo II

Técnicas e Instrumentos-----	22-23
Selección de la muestra, Descripción de la población.	
Entrevista-----	23
Test's -----	24
Test's otis auto aplicado forma "A"-----	24
Test's hábitos de estudio -----	24
Técnicas de análisis estadístico-----	25

Capitulo III

Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados -----	26
Resultados Obtenidos en las Entrevistas -----	26-37
Resultados obtenidos de las pruebas-----	38
De Otis Auto aplicados Forma "A".	
Resultados de la aplicación de las pruebas hábitos de estudio -----	39-48

Capitulo IV

Conclusiones -----	49
Recomendaciones -----	50-51

Anexos

Bibliografías consultadas -----	52-54
Entrevista realizada a los alumnos de la muestra-----	55-59
Test Otis Auto Aplicado forma "A" -----	60-63
Inventario de Hábitos de Estudio -----	64-65
Consolas -----	66-67
Resumen-----	68

PROLOGO

Con la colaboración del claustro de maestros, la dirección técnica del centro educativo y la participación activa de cincuenta alumnos del nivel básico del Colegio Osario Sandoval ubicada en la zona veintiuno de esta ciudad de Guatemala, se realizaron entrevistas, aplicación de pruebas psicométricas en las áreas psicológicas y pedagógicas. Se consideró el problema de los juegos electrónicos como un factor que influye en los adolescentes de nuestro país, a quienes se les observó que asisten a las salas de videojuegos en los centros comerciales donde pueden hacer uso de éstos en cualquier momento, incluso en los horarios normales de clases, sin considerar las consecuencias al optar por este tipo de decisiones.

El objetivo de esta investigación es determinar la influencia del uso de los juegos electrónicos (videojuegos) en los adolescentes de doce a diecisiete años de edad y su repercusión en el bajo rendimiento escolar y cambios de conducta. Determinar si los juegos electrónicos influyen en los adolescentes de doce a diecisiete años en el cambio de conducta. Comprobar la relación existente entre el tiempo y la dedicación con el juego electrónico con el bajo rendimiento escolar.

Se considera como primer aporte para Psicología clínica, el estudio de la conducta en los adolescentes, así como la Psicología educativa enfocada al bajo rendimiento escolar.

Se manifiesta la necesidad de estudiar en forma científica la influencia de los juegos electrónicos, el bajo rendimiento escolar así como los cambios de conducta en los adolescentes.

Se observó que los videojuegos ayudan a deformar la conducta del adolescente en su fase de desarrollo intelectual, educativo y social-personal, por lo cual se concluyó con un cuidado especial que debe tenerse en la forma del uso de dichos juegos electrónicos por parte de los adolescentes y la supervisión de los padres de familia para formar nuevos hábitos en el uso de estos juegos en los adolescentes.

Por tal motivo, este estudio beneficiara a los padres de familiar y maestros en el uso controlado de los videojuegos y mejorar el rendimiento escolar mediante la aplicación de técnicas de estudios adecuadas.

Agradecemos a las autoridades del Colegio Osorio Sandoval ubicado en la zona veintiuno de la ciudad de Guatemala para el desarrollo de esta investigación que se llevó acabo en sus instalaciones y a todos los alumnos del nivel básico de la jornada matutina.

CAPITULO I

Introducción

La presente investigación está basada en el uso de los juegos electrónicos comúnmente conocidos como videojuegos, los cuales han provocado problemas de conducta, y bajo rendimiento académico en los adolescentes.

Se observó el bajo rendimiento escolar y cambios de conducta en una población de adolescentes, de doce a diecisiete años de edad, nivel socioeconómico medio, alumnos de educación básica que asistieron a una institución educativa del sector privado y que residen en las zonas; doce y veintiuno de la ciudad de Guatemala. Fue este el principal motivo del presente estudio, el uso inadecuado de los videojuegos y su implicación en estas dos áreas descritas anteriormente.

La población estudiantil en mención, fue referida por la dirección técnica del establecimiento educativo, claustro de catedráticos, algunos padres de familia, que informaron que a pesar de la orientación personal, valores morales y familiares, los estudiantes utilizaron su tiempo inmoderadamente en los juegos electrónicos. Este estudio, se basó en la problemática de la influencia hacia los juegos electrónicos en los adolescentes, entendiéndose el concepto de influencia como "el producir ciertos efectos de una situación sobre otra", es decir como "efecto producido a cierta distancia".¹ Por tal motivo se aplicó en primera instancia una entrevista dirigida a la muestra en estudio,

¹ Océano Práctico "Diccionario de Lengua Española", (Barcelona España, Editorial Océano 1999) 426 p.p

posteriormente se sometieron a evaluaciones psicológicas con el test's otis intermedio forma "A" y el test's hábitos de estudio. La influencia de los juegos electrónicos se consideró como factor que produce ciertos trastornos de adaptación, conducta antisocial y tendencias agresivas.

Los resultados obtenidos de esta investigación resalta que el nivel de cociente intelectual de los alumnos evaluados se encuentra en los parámetros estándar de normalidad con un 64%, que equivalente a 31 estudiantes, y en relación a los hábitos de estudio se obtuvo que los niveles aceptables para el éxito académico se encontraron deficientes.

En lo referente al aspecto social, los adolescentes en estudio se les observó con poca participación social, aislamiento y formación de grupos afines a su interés (grupo de jugadores). Con su formación educativa, presentan muy poco interés y de atención a sus estudios normales y se une también la falta de áreas recreativas, la mala influencia de grupos de jóvenes que residen en el entorno, así como estímulos negativos que son transmitidos por televisión, cine y otros medios de comunicación que afectan la mente del adolescente en el proceso formativo de su identidad que se ve afectado por la introyección de figuras, patrones de conducta, valores ajenos a su sociedad y cultura en la que vive y crece. Por lo tanto, el bienestar de los adolescentes, dependerá de la capacidad que la sociedad, comunidad y familia tenga para atender sus necesidades y expectativas.

Con el desarrollo de esta investigación se aporta a la dirección técnica del establecimiento educativo los resultados obtenidos de este estudio, observaciones y recomendaciones generales, de todos los estudiantes que presentaron problemas de rendimiento escolar y de conducta.

Marco Teórico

Breve Historia de los videojuegos:

Los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de ordenadores, reduciendo su tamaño y coste de manera drástica y a partir de ahí el proceso ha sido continuado.²

En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que los grandes ordenadores de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestros ordenadores, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong.

En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.³

² Estallo J.A. "Los Videojuegos Juicios y Prejuicios", (Planeta, Barcelona 1995) 57-63 p.p.

³ *Ibidem*. Pág. 61.

Tras una rápida evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitieron nuevas mejoras, en 1986, la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos imaginables nueve años atrás.

La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de dichos videojuegos, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo, pasando en poco tiempo a constituirse en uno de los juguetes preferidos de los niños.⁴

La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, desde la medicina, la sociología, la Psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial.

El mercado de videojuegos es algo en constante cambio, se puede decir que existe una serie de juegos con características comunes y que permiten clasificar a los mismos en torno a las siguientes categorías (Estallo, 1995).⁵

⁴ Casey, J & Ramsammy, R. "MacMentoring: Using Technology and counseling with at-risk youth", (ERIC documento reproducido para servicio No. ED. 344 E.U.A. 1999) 179-182 p.p.

⁵ Estallo J.A. "Los Videojuegos Juicios y Prejuicios", (Planeta, Barcelona 1995) 181-190 p.p.

Tipo de Juego	Características	Modalidades
ARCADE	<ul style="list-style-type: none"> *Ritmo rápido de juego *Tiempo de reacción mínimo *Atención focalizada *Componente estratégico secundario 	<ul style="list-style-type: none"> *Plataforma *Laberintos *Deportivos *Dispara y olvida
SIMULADORES	<ul style="list-style-type: none"> *Baja influencia del tiempo de reacción *Estrategias complejas y cambiantes *Conocimientos específicos 	<ul style="list-style-type: none"> *Instrumentales *Situacionales *Deportivos
ESTRATEGIA	<ul style="list-style-type: none"> *Se adopta una identidad específica *Solo se conoce el objetivo final del juego *Desarrollo mediante ordenes y objetos 	<ul style="list-style-type: none"> *Aventuras *Graficas *Juegos de rol *Juegos de guerra
JUEGOS DE MESA	<ul style="list-style-type: none"> *Cartas *Ajedrez *Pin pon *Petacos 	<ul style="list-style-type: none"> *Trivial pursuit

La clasificación que hacen las revistas especializadas, difiere en cierto sentido de estas grandes categorías, variando con bastante frecuencia.

En la actualidad (*Hobby Consolas*, 1998), los especialistas en el tema distribuyen a los juegos con arreglo a varios parámetros, como el tipo de consola, nivel de dificultad, tipo de juego, etc.

Según esto, se cuenta con 5 tipos de consolas en el mercado español: Game Boy, Nintendo 64, PSX Platinun, Sega Return, PlayStation y lo más actual la X Box. A estos tipos de consolas hay que añadirles los juegos que tienen como soporte un ordenador personal.⁶

Al utilizar el término jugador es difícil reducir esa expresión a un determinado sujeto que juegan de manera uniforme. Los usuarios tienen sus preferencias, sus peculiaridades y sus costumbres.

No todos los videojuegos reciben la misma aceptación. Las preferencias, se dividen según el tema del juego y la estructura formal del mismo.

El análisis de principal de juegos en el mercado, realizado por la revista especializada *Hobby Consolas* (nº 23, 1998), se puede comprobar que los juegos examinados tienen un carácter violento, con luchas, peleas o guerras. El otros juegos lo componen carreras de autos y motos, el fútbol y básquet y finalmente otro tipo de juegos.

Las preferencias de los usuarios de los videojuegos varían constantemente en razón de los tipos de juegos, las modas, las campañas y otra serie de variables muy complejas, de tal modo que es difícil establecer prioridades en la elección de los juegos con validez permanente. El éxito de los videos juegos y su progresiva implantación entre los niños, jóvenes y adultos merece una atención especial, puesto que algo debe haber en este tipo de actividad que atrae y mantiene de manera intensa el interés.

⁶ Provenzo. E. "The Video Generation", (American School Board Journal, E.J.) 3 march 2000 136-441 p.p.

La trascendencia que los videos juegos tienen en la sociedad, una parte la afinidad existente entre los valores, actitudes y comportamientos que promueven los videojuegos y los que imperan en la sociedad, por otra parte, desde el punto de vista del aprendizaje, los videojuegos cumplen muchos de los requisitos que una eficaz enseñanza debe contemplar, y en muchos casos lo hacen mejor, incluso que los actuales sistemas educativos.⁷

Muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los videos juegos y programas de televisión en general, la competencia, el consumismo, la velocidad, la violencia, la agresividad y otros. Hay una gran sintonía entre los valores promovidos por estos juegos y los que están en el entorno social, de manera que los comportamientos que se practican en estos juegos son los que encuentran un mayor apoyo y aceptación social.

Puede decirse también, a la inversa, que los niños y jóvenes aprenden y socializan con estos valores y actitudes a través de los videos juegos y los programas de televisión.

Dentro de los valores y actitudes más impulsados por videojuegos, destacan algunos por su especial interés:

a).-**La competitividad**. Uno de los ejes de la sociedad, presente en todos los niveles y ámbitos; en la empresa, el deporte, la familia, etc. Ocupa un papel importante en la infraestructura de los videos juegos, tanto en la competición con otros como con uno mismo.

b).-**La violencia** es otra de las dimensiones que tienen un gran espacio en el conjunto de los videos juegos y que, lamentablemente, está presente en la

⁷ Castillejo J.L. "Pedagogía Tecnológica", - CEAC - (Barcelona, España 1987) 57-63 p.p.

sociedad, sobre todo a través de la televisión, en donde se destaca como tema estelar en las películas y telediaros.

c).- **Sexismo y erotismo.** La utilización del sexo para conseguir objetivos comerciales así como la difusión y promoción de los roles sexuales diferenciados y en relación de dependencia, tiene también un fuerte eco en los juegos de pantalla, al igual que son utilizados por la publicidad diaria con el fin de conseguir objetivos económicos.

d).- **Velocidad.** Una de las características de la actual sociedad, es que fomenta el impulso de correr más, al tiempo que parece impotente para reducir las muertes por accidentes de circulación. Numerosos juegos muestran este aspecto competitivo relacionado con la velocidad de vehículos.

e).- **Consumismo.** La iniciación en el mundo de los videojuegos supone un fuerte impulso para el desarrollo de actitudes y comportamientos consumistas, con la compra de aparatos, accesorios, cambios de modas, revistas especializadas, infraestructuras y ordenadores, entre otros.

Estos videos juegos a parte de proporcionar diversión y distracción, representan una especie de hábitat donde llegan cientos de jóvenes para evadir sus problemas personales; y se contaminan con la violencia que es transmitido en la mayoría de los juegos que se utilizan.

"La opinión de los psicólogos es que los videos juegos son medios para canalizar sus problemas, opinan que los adolescentes se identifican con las figuras de los juegos que aparecen en la pantalla de la máquina o del televisor".⁸

⁸ García Manolo & Bjorkgren Sherlyn "Jóvenes Esclavos de la Maquinitas", Prensa Libre, Revista Domingo, Revista No. 669, Guatemala Enero de 1994. 10-11 p.p.

Los videos juegos y la televisión tienen similitud en su contenido violento, irreal, y fantasioso, no apropiado para la mayoría de los jóvenes y da como resultado el impacto negativo en ellos como: trastornos de conducta emocionales y psicológicos, problemas de orden físico.

Los jugadores en su mayoría menores de edad, encuentran, una evasión de su ansiedad y conflictos personales, donde la agresividad, la violencia y la fantasía están presentes.

"El mundo de los videos juegos, es una forma de tecnología reciente en la cual se ha podido adaptar a las más altas exigencias de la población que los utilizan. En la actualidad es un medio de distracción que se está empezando a estudiar, tanto en su influencia como efectos psicológicos que pueden llegar a producir entre las personas.

Esto es debido a que los contenidos de la mayoría de estos juegos electrónicos presentan agresividad, violencia, fantasía, que son transmitidas por otros medios de comunicación".⁹

De lo descrito anteriormente, se presentan algunas descripciones de los efectos psicológicos más importantes que pueden ser causados por este tipo de juegos electrónicos:

Atrofia de la Imaginación:

Si establecemos una comparación con la lectura, encontramos que esta nos ofrece códigos móviles compuestos por letras que son descodificados en imágenes (imágenes mentales), al ritmo que el lector lo va leyendo. En la mayoría de los juegos electrónicos entrega una serie de imágenes en formación

⁹ Murriete Fredy & Ruiz Hiram [http://www.google.com/\"juegos electrónicos\"/divas hasta los dientes.doc](http://www.google.com/\) 1-10 p.p.

y por lo tanto no se necesita imaginarlo (como sucede en la lectura), anulando de esta forma la capacidad de imaginación en la persona.

Empobrece la Capacidad del Razonamiento Abstracto:

Los videos juegos empobrecen, inactivan o atroflan la capacidad de abstracción y de comprensión. Además empobrece el pensamiento crítico, la capacidad de análisis, dificultad en la redacción y la comprensión en la lectura. Esto se debe a que se ha sustituido el razonamiento lógico basado en las premisas postulares verbales, por el pensamiento concreto dependiente de las imágenes que recibimos de los videos juegos.

Efectos Físicos:

Epilepsia:

Inicialmente surgió en los niños, que observaban con mucha atención algunos programas de la televisión.

En esta ocasión los ataques se debieron probablemente a los cambios bruscos en la intensidad de la luz y el contraste del color de las imágenes emitidas, mismas que se dan con mayor frecuencia y realce en los juegos electrónicos actuales.

Una de las principales industrias de videojuegos Nintendo of American Inc, advierten en el uso de los cassettes de videojuegos, tienen la facultad de provocar ataques epilépticos a las personas que lo juegan, esto es debido por los cambios bruscos de luz, color de las imágenes emitidas.

Trastornos del nervio Óptico y Migraña:

El riesgo que supone los videojuegos para la salud física y psíquica de los adolescentes, son el desgaste físico de los ojos y migraña que también se le

conoce con el nombre de jaqueca ya que diferentes estudios han detectado alteraciones del nervio óptico y fuentes de migrañas entre los jugadores habituales (los que juegan con mucha frecuencia).

Cansancio, Ansiedad y Tensión Muscular:

Al estar frente a uno de estos aparatos y no se obtiene el resultado deseado, ganarle al adversario o reto que se le presente, provoca ansiedad y tensión muscular. Se tiene conocimiento que si se juega durante el fin de semana al día siguiente la persona no está en óptimas condiciones de volver al trabajo o a sus estudios, ya que aun se siente con ansiedad y además con tensión muscular el cual se traduce como cansancio o agotamiento físico.

Efectos Psicológicos:

Cambios en la Conducta:

Dice una frase famosa "La repetición constante de un mismo mensaje lleva a la Acción". En 1986 Mc Loure y Mears constataron como los video jugadores presentaban niveles significativamente mayores en extroversión que las personas que se hallan en las mismas condiciones que no son jugadores de videojuegos (ansiosos o con estados alterados).

Bajo Rendimiento Escolar o Académico:

Teóricamente "bajo rendimiento escolar se define como una baja significativa de sumisión con relación al grupo, sin compromiso funcional e intelectual del sujeto".¹⁰

¹⁰ Lewis Rena B. "Educación de Niños y Adultos Excepcionales" (Guatemala, Editorial Piedra Santa 1989) 16 p.p.

El rendimiento académico de los jugadores de videojuegos, disminuye solamente durante el primer mes de jugar el video juego de recién adquisición y que después de ese tiempo eso se estabiliza; debido a que el juego ya aprendido y jugado no les llama más la atención como en un principio.

En la realidad no terminan de conocer el juego en su totalidad cuando al mercado envían juego nuevo y mejorado el que sí llama la atención jugar, y nuevamente se repite el ciclo en el cual el adolescente vuelve por un mes aproximadamente a tener problemas por su rendimiento escolar debido a que está aprendiendo otro juego que llama su atención e interés y lo dejará hasta que lo haya aprendido o hasta que aparezca otro en el mercado.

En los videos juegos los adolescentes no sólo ven que a un agresor se le recompensa, sino que ellos experimentan esa misma sensación de ser recompensados.

Conducta:

El concepto de conducta en Psicología nos indica en su significado ordinario que es "Toda actividad física de un organismo vivo, observable en principio por otro individuo, a diferencia del curso de la actividad psíquica interior ya que la conducta en si es objetiva y no subjetiva".¹¹

De la misma forma el psicólogo Arnold Lucios Gesell (1880-1961), realizó una clasificación de la conducta en cuatro campos a estudiar:

- ✓ "La conducta adaptativa: que es la que comprende la organización de los estímulos, la percepción de relaciones y análisis.

¹¹ Dorsch, Friedrich "Diccionario de Psicología", (Barcelona España, Editorial Herder 1981) 178 p.p.

- ✓ La conducta Motriz: en esta definición existen dos tipos de conducta: conducta motriz fina y la conducta motriz gruesa. La primera abarca todos los movimientos de la mano y de los dedos para la aproximación, presión y manipulación de un objeto.
En la conducta motriz gruesa, abarca los movimientos gruesos como lo son las reacciones posturales, el equilibrio, el caminar.
- ✓ La conducta del lenguaje: este abarca toda la comunicación visible y audible, vocalización, palabras, frases y oraciones.
- ✓ La conducta personal social: que es la que se encuentra sujeta a los objetivos propuestos por una sociedad y a las diferencias individuales."¹²

La finalidad de toda conducta no es más que la situación modificada, es decir, que el sujeto obra a causa de la situación y para modificarla pues todas sus reacciones se origina como resultado de sus necesidades biológicas, su historia pasada y sus experiencias actuales en la sociedad a la cual pertenece. Se puede enumerar cuatro factores que determinan la conducta humana:

1. Determinantes biológicos pasados (factores genéticos prenatales, peri natales).
2. Determinantes biológicos actuales (estado nutricional, fatiga, drogas).
3. Historia previa de interacción con el medio (conductas mantenidas sistemáticamente por el medio).
4. Condiciones ambientales momentáneas.

¹² Montesdeoca González, Evelyn **"Conceptos y Principios Básicos de los Modificadores de la Conducta Operante"** (Tesis Carrera Técnica, Educación Especial 1989) 15 p.p.

Para su estudio la conducta se divide en dos tipos:

1. Conducta respondiente o reacción; es aquella que se caracteriza por tener una sustentación biológica, es involuntaria e involucra la musculatura lisa (músculos del corazón y de los órganos internos). Es activada a través de un estímulo, esto es mejor conocido como acción refleja.
2. Conducta Operante o Aprendida; es aquella conducta capaz de modificar el ambiente y es afectada por sus propias consecuencias: es voluntaria e involucra la musculatura estriada (músculos esqueléticos), se da a través del aprendizaje, por lo que puede ser reforzada.

Toda persona está involucrada en la socialización, guía y educación de los hijos y estará integrado en el proceso de mejorar o modificar determinadas conductas, pues estas modificaciones son un proceso de enseñanza aplicable a toda conducta operante. Todo tipo de modificador debe tener una secuencia que vaya compensando y solucionando las deficiencias existentes.

Al mismo tiempo será necesario efectuar un análisis de los repertorios que posee el sujeto, averiguar cuales son los factores ambientales que los controlan, señalar que tipo de modificador será establecido, debido a que existen varios tipos de modificadores de conducta los cuales son: para fortalecer desarrollar y mantener una conducta nueva, para poner fin a la conducta inadecuada y modificar la conducta emocional.

"Este tratamiento conductual presupone la manipulación de una serie de procedimientos que tienden a diseñar el ambiente general e individual del

sujeto, de modo tal que facilite y promueva la adquisición de conductas positivas que faciliten la adaptación".¹³

El tratamiento conductual abarca tres aspectos fundamentales las cuales podemos mencionar: la creación de nuevas conductas, el aumento de frecuencia en conductas ya existentes y la supresión de conductas objetables.

Este tratamiento conductual está comprendido por dos etapas bien definidas; el tratamiento individual bajo condiciones bien controladas y la intervención sobre el ambiente del sujeto, dirigido a obtener condiciones óptimas para el mantenimiento de la conducta ya adquirida bajo tratamiento individual.

Para tomar en consideración la teoría del aprendizaje social en las personas se centra también a los factores de reforzamiento positivo ya que un reforzador positivo es aquel objeto o hecho que al presentarse inmediatamente después de emitir una conducta, hace que ésta en el futuro se vuelva a repetir, como se ha observado en jugadores de videojuegos al ganar posiciones o punteos superiores a los ya establecidos por la máquina.

Un reforzador es una recompensa pero no todas las recompensas son reforzadas positivamente, por lo tanto debe llevarse a cabo una observación en la práctica para poder seleccionar el mejor reforzador y que sea positivo.

Por último existe el control cognitivo que es un tipo de refuerzo que tiene una influencia también considerable. Cuando los sujetos conocen las tareas a realizar, conocen la meta o el objetivo a conseguir, conocen los refuerzos existentes, su cadencia o sistema, los resultados de sus acciones y el nivel que están consiguiendo tienen a reforzar y consolidar una determinada conducta específica.

¹³ Rives Inesta Emilio "Técnicas de Modificadores de Conducta" Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Ciencias Psicológicas (Tesis Licenciatura en Psicología, 1996) 28-32 p.p.

Adolescencia:

El concepto de adolescente que proviene del latín **Adolescera** que significa "crecer", marcado por el "período de crecimiento acelerado que precede a la pubertad y separa la niñez de la juventud misma".¹⁴

Los estudiosos del desarrollo humano coinciden en que está es una etapa de autoafirmación y de la búsqueda de la identidad personal en el adolescente, considerándolo que es una etapa de la vida en el que suceden no sólo los cambios fisiológicos fundamentales sino especialmente modificaciones en la esfera emocional y social de la personalidad. Este es un período en el cual se manifiesta un gran estrés que esta conjuntamente acompañado por conflictos y ansiedad, que principia cuando el cuerpo del niño muestra signos de convertirse en un adulto, y en ambos sexos con el cambio físico conocido como la "Pubertad" conlleva a la búsqueda de su propia identidad personal.

La otra parte del desarrollo de la identidad proviene del grupo de amigos, la cultura del mismo grupo que generalmente esta conformado por adolescentes, sirve de inspiración para muchos comportamientos y actitudes futuras.

En este transcurso de la adolescencia, se observa una aceleración del desarrollo de la capacidad cognoscitiva y de la misma personalidad.

"Para muchos de los adolescentes la pubertad puede ser el comienzo de un círculo vicioso de alteración en la conducta que va de la inseguridad a la angustia y de ésta misma a la agresión terminando en la mayor inseguridad".¹⁵

¹⁴ Merani L, Alberto "Psicología Genética" (México D.F. Editorial Grijalbo, S.A. Tomo III, 1978) 91-108 p.p.

¹⁵ **Ibidem. Pág. 96**

Premisas:

- Se conoce como juego electrónico aquel dispositivo computarizado en el cual procesa información de imágenes en movimiento mediante cartuchos o unidades disco compacto (CD) que se venden en los mercados locales.
- Se demuestra que al utilizar juegos electrónicos donde se tenga que apuntar y disparar hacia una persona imaginaria o algún otro objeto la persona aprende exactamente los mismos reflejos que un soldado o un policía en pleno entrenamiento de seguridad, esto implica un esfuerzo en controlar su conducta hacia que cosas debe o no eliminar. La utilización de distracción electrónica en los adolescentes también afecta en el proceso de enseñanza - aprendizaje manifestándose principalmente en el bajo rendimiento escolar.

Hipótesis de la investigación:

La adicción de los juegos electrónicos influye negativamente en el rendimiento escolar, cambios de conducta en adolescentes de doce a diecisiete años de edad.

Identificación de las Variables**Independiente:****Adicción hacia los Juegos Electrónicos:**

Se define el concepto de adicción a toda aquella dependencia físico o psíquica que se crea en el organismo ya sea por sustancias psicotrópicas o por estímulos. Por tanto la adicción hacia los juegos electrónicos es una dependencia física psíquica que se crea en el individuo que juega.

El término adicción se emplea para describir tantas cosas, que su significado ha perdido fuerza. Así por ejemplo, hablamos de adicción no sólo a las drogas, sino

indiscriminadamente a cosas tales como el football, la televisión, el cine, los videos juegos, -en especial-, sin preocuparnos demasiado del uso dado a ésta palabra. En la presente investigación podemos decir que es la íntima relación existente entre un adolescente, y el juego electrónico. Esta adicción se evidenciará a través de ciertas conductas que a su vez nos indicará la tendencia adictiva hacia el juego electrónico tales como: El tiempo que emplea para jugar algún determinado juego, la prioridad hacia los juegos electrónicos, la dedicación, la edad en que se manifiesta el interés hacia los juegos, preocupación por revivir experiencias pasadas del juego.

Indicadores

Variable Independiente:

Adicción a los Juegos Electrónicos:

1. Tiempo que emplea para jugar.
2. Prioridad hacia los juegos electrónicos.
3. Dedicación hacia los juegos electrónicos.
4. Edad de manifestación e interés hacia los juegos.¹⁶
5. Preocupación por el juego, (como ejemplo: Revivir experiencias pasadas del juego, compensar ventajas entre competidores o planificar próxima aventura).¹⁷

Dependiente:

Bajo rendimiento escolar:

"Bajo rendimiento escolar se describe como una baja significativa de sumisión, con relación al grupo, sin compromiso funcional e intelectual del sujeto".

¹⁶ Pichot Pierre, J. López Juan, Valdés Miyar Manuel "Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos Mentales DSM-IV" (Barcelona-Madrid Editorial Masson, S.A. 1999) 634 p.p

¹⁷ *Ibidem*. Pág. 634.

Indicadores**Variable Dependiente:****Bajo Rendimiento Escolar:**

1. Obtención de notas bajas menores de 60 puntos.
2. Poco o ningún interés por las materias de estudio.
3. Hábitos de estudio tanto dentro y fuera de la escuela.
4. Cociente Intelectual eficiente.

Cambios de conducta

Toda actividad física de un organismo vivo, observable en principio por otro individuo, a diferencia del curso de la actividad psíquica interior ya que la conducta en si es objetiva y no subjetiva. Nos referimos a todo aquel cambio o sustitución de una forma particular de ser por otra, manifestado mediante determinados patrones de comportamiento en la cual pueden ser observables por los demás.

Cambios de Conducta

1. Cambios en la forma de comportarse.
2. Manifestación de tensión.
3. Manifestación de inquietud o irritabilidad ante el juego electrónico.

CAPITULO II

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La muestra, objeto de estudio, se obtuvo mediante un sistema de muestreo intencional o de juicio caracterizado por ser referido por la dirección técnica del colegio Osorio Sandoval y claustro de catedráticos, ubicada en la zona veintiuno de esta ciudad, siendo ésta una institución educativa del sector privado. Dado el tamaño de la población estudiantil se calculó representativamente un total de cincuenta alumnos del nivel básico: primero, segundo y tercero; elegidos por presentar bajo rendimiento escolar, problemas de conducta.

La muestra objeto de estudio estuvo conformada por un total cincuenta jóvenes estudiantes del nivel básico de la jornada matutina. Se considera que el 60 % equivale a 30 alumnos entrevistados, se encontraron en el 1o. Grado del nivel básico, 26 % equivale a 13 alumnos fueron del 2do, y el 14 % equivale a 7 alumnos pertenecieron 3ero grado básico, que asistieron regularmente al Colegio Osorio Sandoval de la zona veintiuno en la ciudad de Guatemala. Esta población también se encontró formada por jóvenes de sexo masculino con un 64 % equivalente a 32 alumnos, y del sexo femenino 36 % equivalente a 18 alumnas, comprendidos todos entre las edades de doce a diecisiete años de edad. Se pudo determinar que el 30% están en los 14 años de edad, por lo cual es el grupo de alumnos de mayor interés en el estudio.

Técnicas e Instrumentos:

Para la realización del trabajo de campo se aplicó en forma personal una entrevista estructurada los alumnos referidos quienes forman la muestra de estudio, donde se solicitó a cada uno de los jóvenes estudiantes información personal y conocimiento de la utilización de los juegos electrónicos. Se aplicaron pruebas psicológicas que nos permitan conocer, cociente intelectual y hábitos de estudio.

Entrevista:

"La entrevista es un método para recaudar datos durante una consulta privada o una reunión que forma parte de una recapitulación de datos, esta conversación se propone ante todo dar confianza al sujeto para obtener después información indispensable sobre un antecedente".¹⁸

"La naturaleza de la entrevista varia con el propósito perseguido o uso al cual se le designa, por lo tanto se le dan diversos usos como: recoger hechos importantes, informar, motivar o influir. La entrevista de diagnóstico cuyo propósito es recoger la biografía del sujeto y determinar a través de lo que el dice sus opiniones, actividades y características personales".¹⁹

Sé elaboró una guía de entrevista y formada por diecisiete preguntas escritas donde se recabó información personal del entrevistado y del conocimiento, sobre el manejo y uso de los juegos electrónicos, a través de diversos indicadores que nos permitirá establecer un perfil del individuo.

¹⁸ Nahoum Charles "La Entrevista Psicológica" (Editorial Kapeluz Buenos Aires, 1961) 1-8 p.p.

¹⁹ Dorch Friedrich "Diccionario de Psicología", (Barcelona España, Editorial Herder 1981) 308 p.p

Estos indicadores están incluidos en la encuesta de la siguiente forma: el primero de ellos es el tiempo que emplea para jugar (Item 1), prioridad hacia los juegos electrónicos (Item 2), dedicación hacia los juegos electrónicos, con relación al grado de importancia (Item 3.), Edad en que se manifiesta el interés hacia los juegos (Item 4.), Preocupación por el juego (Item 5.), el juego como medio de escape hacia los problemas (Item 6.), obtención de bajas notas (rendimiento escolar), (Item 7.), Poco o ningún interés por las materias de estudio (Items 8 y 9), cambios de conducta (Item 10, 11, 12, 13, 14 y 15), personalidad (Item 16), del último es un indicador irrelevante como posible distractor (item 17).

Tests:

Instrumentos utilizados en la recopilación de datos que permiten la realización de diagnósticos y pronósticos de las personas con relación al comportamiento de aptitudes e intereses de la persona.

En la investigación se utilizaron test de inteligencia, y de inventario de hábitos de estudio.

Test's OTIS Auto aplicado Forma "A":

Con la utilización de este test se hizo una evaluación que va a determinar el cociente intelectual, en el adolescente, que nos proporcionara una referencia de sus capacidades mentales, con el fin de establecer un criterio basado en el cociente intelectual mismo como factor determinante del rendimiento escolar o su deficiencia.

Test de Hábitos de Estudio:

Para completar la investigación de campo se aplicó un inventario de hábitos de estudio en el cual se determinó, a través de los resultados, el nivel de rendimiento escolar.

Así también se contó con valiosa información sobre una adecuada formación de hábitos de estudio, como el ambiente, estados de ánimo y hábitos fisiológicos, distribución del tiempo y actividades sociales, técnicas de estudio, toma de notas y apuntes, hábitos de lectura, preparación para los exámenes, hábitos de concentración, actitud hacia la escuela, maestros y estudiantes.

Técnica de Análisis Estadístico:

El análisis estadístico, por tratarse de un estudio de tipo descriptivo se llevó a cabo por el cálculo de frecuencias de ocurrencia de acuerdo a los parámetros medidos; aplicando la técnica del análisis porcentual, para cada una de los alumnos participantes.

Los procedimientos a seguir para el análisis porcentual implican en primer lugar:

- Cálculo de las frecuencias de ocurrencia, a nivel de los parámetros establecidos a través de la entrevista estructurada y los test psicológicos (, Test Otis Auto aplicado forma "A", Test de Hábitos de Estudio).
- La información obtenida se presentó en cuadros estadísticos correspondientes.

Para el procesamiento de los datos obtenidos tanto en la entrevista estructura, como de cada una de las pruebas psicológicas realizadas, se utilizó la técnica de análisis porcentual.

CAPITULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En el presente estudio, se realizó con base a los problemas presentados por alumnos del colegio mixto privado Osorio Sandoval, ubicado en la zona 21 de esta ciudad capital de Guatemala.

Una población compuesta de 50 alumnos. Dicha población de alumnos esta integrada por jóvenes de doce a diecisiete años de edad, nivel socioeconómico medio, alumnos de educación básica.

Para presentar los análisis resultados de este estudio, se emplearon dos pruebas psicológicas conocidos como test-psicometricos uno para la inteligencia, otro para hábitos de estudio.

Los resultados obtenidos por estas pruebas psicológicas nos muestra con claridad que todos los alumnos presentan un Cociente de Inteligencia normal con un 64% acompañadas por deficiencias en hábitos de estudio.

RESULTADOS OBTENIDOS EN LAS ENTREVISTAS.

Fuente: Entrevista Realizada a alumnos del Nivel Básico
Colegio Osorio Sandoval.
Calzada Justo Rufino Barrios
4ta Avenida 6-30 zona 21 Colonia Vásquez

Datos Generales:**Edad:****Edad comprendida de la muestra**

Rango	12	13	14	15	16	17	Total
Entrevistados	11	14	15	08	02	00	50
Porcentaje %	22	28	30	16	04	00	100%

Se pudo observar que la edad predominante de la muestra en estudio esta comprendida en la edad de 14 años, que es el nivel educativo establecido en la educación en Guatemala en esta edad (13 a 17 años en nivel básico)

Genero:

Rango	Masculino	Femenino	Total
Entrevistados	32	18	50
Porcentaje %	64	36	100%

Con relación a la participación por género en la entrevista, se observó que la mayoría de los participantes lo conformaron el sexo masculino que fue la mayor parte representativa estudiantil de la muestra

Grado en que estudia:

Rango	1°. Básico	2do. Básico	3ero. Básico	Total
Entrevistados	30	13	07	50
Total	60	26	14	100%

Se observó que la mayoría de la muestra se ubica en el primer grado básico y es la población con mayor tendencia hacia el juego electrónico porque aún estan en una etapa que le interesa este tipo de distracciones electronicas

1.- Tiempo dedicado para jugar con la consola

Rango	Alumnos	Porcentajes
$\frac{1}{2}$ Hora	6	12%
1 Hora	15	30%
2 Horas	10	20%
3 Horas a más	19	38%
Total	50	100%

Se observó que los alumnos entrevistados juegan más de 3 horas al día, lo que indico la falta de control por parte de los padres de familia o tutores en el uso de los juegos electrónicos, afectando la distribución del tiempo el cual afecta en su rendimiento escolar.

2.-Actividades que se consideran mejores que los juegos electrónicos

Rango	Alumnos	Porcentajes
Salir de paseo	19	38%
Ver la televisión	26	52%
Visitar algún amigo	05	10%
Salir con la familia	00	00%
Total	50	100%

Se observó que ver la televisión y jugar afecta la relación social y familiar de los alumnos entrevistados ya que cada uno de ellos consideraron que esto es más divertido que salir con la familia o visitar algún amigo.

3.- Valorización entre el juego y el estudio

Rango	Decisión	Alumnos	Porcentajes
Juego primero antes del deber	SI	28	56%
Primero las tareas y después jugar	NO	22	44%
Total		50	100%

Se observó que los alumnos entrevistados disfrutaban en lo personal jugar primero con su consola para después hacer sus tareas escolares, esto es debido a que el juego es de mayor estímulo para el y de mayor interés.

4.- Edad promedio en la cual se inicio a jugar con la consola

Rango	Alumnos	Porcentajes
8 años	16	32%
9 años	22	44%
10 años	11	22%
11 años	01	2%
Total	50	100%

Nueve años es la edad promedio manifestada en esta investigación en la cual los alumnos entrevistados iniciaron a jugar juegos electrónicos, por las facilidades económicas que adquieren por parte de sus padres o tutores.

5.-Actitud tomada al no finalizar un juego electrónico

Rango	Alumnos	Porcentajes
Té quedas pensando como resolverlo	18	36%
Tienes deseos de revivir la experiencia	12	24%
No puedes dejar de jugar por tu propia voluntad	00	00%
Preguntas a tus amigos como lo hicieron	20	40%
Total	50	100%

Se determinó que al consultar a sus amigos (otros jugadores), mostraron cambios de actitud incapacidad frente alguna dificultad no resulta en el juego la cual necesita superar para tener un sentimiento de satisfacción personal.

6.-Se considera que los juegos electrónicos han ayudado a olvidar algunos problemas

Rango	Alumnos	Porcentajes
Si	10	20%
No	28	56%
Algunas Veces	12	24%
Total	50	100%

Se estableció que los juegos electrónicos no ayudan al adolescente a olvidar sus problemas, debido a que los juegos electrónicos es un medio de distracción y no un proceso de ayuda terapeutica solamente es un distractor de los problemas que afronta el adolescente.

7.- Cómo se consideran las calificaciones en las asignaturas del grado

Rango	Alumnos	Porcentajes
Buenas	17	34%
Regulares	09	18%
Malas	24	48%
Total	50	100%

Se apreció en los alumnos entrevistados manifestaron que sus calificaciones escolares están malas, esto quiere decir que el interés y el esfuerzo no se encuentran adecuadamente enfocadas al proceso educativo si no al uso inmoderado de los juegos electrónicos (tiempo de dedicación cuadro No. 4).

8.- Asignaturas más aceptadas por los adolescentes

Rango	Alumnos	Porcentajes
Ciencias naturales	15	30%
Estudios sociales	09	18%
Idioma español	10	20%
Formación musical	04	8%
Idioma ingles	04	8%
Artes plásticas	08	16%
Total	50	100%

Se observó que la mayoría de los estudiantes entrevistados prefieren las asignaturas prácticas debido a sus contenidos programaticos que despiertan un grado de interes personal.

9.- Asignaturas menos aceptadas por los adolescentes

Rango	Alumnos	Porcentajes
Matemáticas	22	44%
Artes industriales/Hogar	10	20%
Educación física	05	10%
Mecanografía	10	20%
Física fundamental	03	6%
Total	50	100%

Se pudo observar que las asignaturas de menor aceptación son las que requieren mayor grado de concentración y atención, esto indica la falta de hábitos en estas áreas para el estudio en general.

10.- Factores de influencia de los juegos electrónicos

Rango	Alumnos	Porcentajes
Actuar	09	18%
Sentir	20	40%
Pensar	21	42%
Total	50	100%

Se estableció que los juegos electrónicos influye en la forma de pensar debido a las series de mensajes subliminales que son transmitidos por las imágenes de los juegos electrónicos, como lo son: violencia, agresión, fantasías. Que afecta su pensamiento y este a su vez a su forma de sentir emocional.

11.- Reacciones biológicas después de jugar con una consola

Rango	Alumnos	Porcentajes
Dolor de nuca o cuello	12	24%
Dolor de cabeza	00	00%
Nerviosismo	16	32%
Cansancio	22	44%
Total	50	100%

Se estableció que las reacciones biológicas después del jugar, provocan agotamiento físico en general, porque los juegos electrónicos están diseñados para crear ambientes estresantes para estimular la atención y emociones en los alumnos entrevistados, ya que un juego que no tenga estas características se convierte en poco interesante y aburrido.

12.- Actitud tomada al perder frente a una consola (Sentimiento de enojo)

Rango	Alumnos	Porcentajes
Si	28	56%
No	22	44%
Algunas Veces	00	00%
Total	50	100%

Se observó que la actitud tomada al perder frente un prueba o competencia de un juego electrónico en particular es el enojo debido que el alumno entrevistado en ese momento padece de inestabilidad emocional debido a que experimenta un sentimiento de frustración al no superar la prueba.

13.- Manifestación de dificultad de concentración y mala memoria

Rango	Alumnos	Porcentajes
Si	30	60%
No	20	40%
Total	50	100%

Se observó que los alumnos entrevistados han tenido dificultad de concentración y mala memoria, debido a que la utilización de juegos electrónicos que abarca mucho de su tiempo (Cuadro No.4) y este a su vez provoca agotamiento físico general (Cuadro No.15) el cual afecta los niveles de concentración y memoria. Esto se debe ha que esta energía fueron utilizadas en los juegos.

14.- Manifestación de ansiedad

Rango	Alumnos	Porcentajes
Si	23	46%
No	27	54%
Total	50	100%

La manifestación de ansiedad no es un factor que altere significativamente la conducta tomada durante el juego en el adolescente, porque el juego electrónico estimula los niveles de angustia ante la posible derrota o perdida durante el juego.

15.- Demostración de angustia provocada por jugar

Rango	Alumnos	Porcentaje
Si	27	54%
No	23	46%
Total	50	100%

Se observó que los adolescentes experimentan un grado de angustia durante el juego esto es relativo al tipo de juego que se este utilizando, mientras más violento o de mayor intensidad así será el nivel de angustia que experimentara.

16.- Identificación con algún personaje de los juegos

Rango	Alumnos	Porcentajes
Si	18	36%
No	22	44%
Algunas Veces	10	20%
Total	50	100%

Se estableció que los alumnos tienen tendencia a identificarse con un personaje de algún juego específico, esto se debe a que en esta edad, es la fase de búsqueda de identidad y se va a manifestar a través de la conducta.

17.- Los juegos electrónicos más jugados por los adolescentes

Rango	Alumnos	Porcentaje
Peleas	20	40%
Aventuras	19	38%
Deportes	11	22%
Total	50	100%

Los juegos electrónicos de mayor preferencia entre los alumnos entrevistados son aquellos que contienen acciones violentas y estresantes porque la experimentación de angustia se vuelve gratificante.

Áreas Evaluadas en la Entrevista Entrevistados / porcentajes

a)	Edad promedio de la entrevista (14 años)	15	30%
b)	Participación por género (masculino)	32	64%
c)	Grado en que estudia (1ero Básico)	30	60%
d)	Tiempo dedicado a jugar con la consola (+ 03 horas)	19	38%
e)	Ver televisión y jugar videojuegos	26	52%
f)	Juega primero antes del deber (Sí)	28	56%
g)	Edad promedio que inicial al juego (09 años)	22	44%
h)	Pregunta a sus amigos como lo hicieron	20	40%
i)	Ayudan a olvidar los problemas (-NO-)	28	56%
j)	Consideración de las notas de promoción (Malas)	24	48%
k)	Asignatura de mayor aceptación (Ciencias Naturales)	15	30%
l)	Asignatura menos aceptadas (-matemática-)	22	44%
m)	Influencia del video juego (en el pensamiento)	21	42%
n)	Raciones biológicas después de jugar(-Cansancio-)	22	44%
Ñ)	Actitud tomada al perder el juego (-Enojo-)	28	56%
o)	Manifestación de dificultad de concentración	30	60%
p)	Manifestación de ansiedad al jugar (-No-)	27	54%
q)	Manifestación de angustia al jugar (-Sí-)	27	54%
r)	Identificación con un personaje del juego(-No-)	22	44%
s)	Juegos de mayor demanda o preferencia (-Violentos-)	20	40%

Basado en los resultados obtenidos, se concluyó que la mayoría de los jóvenes entrevistados se encontraron en la edad de los catorce años, cursando el primer año básico predominantemente varones que iniciaron a jugar a los nueve años y que actualmente le dedican más de tres horas de juego en sus consolas ya que lo consideran de mayor interés que otras actividades sociales o culturales.

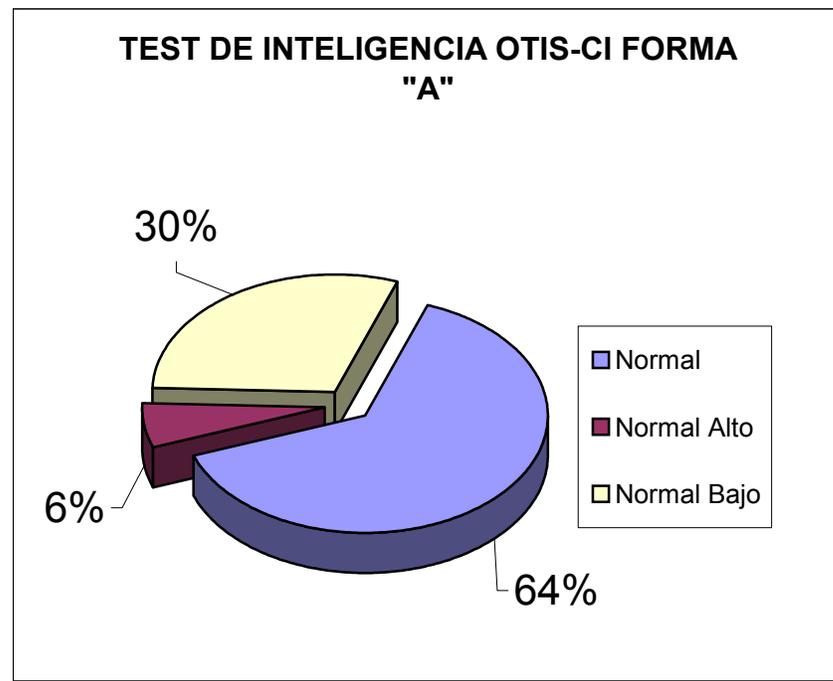
Ante tal actitud se sabe que la mayoría de estos jóvenes prefirieron jugar antes de hacer sus deberes del colegio esto es debido a la ausencia de alguna persona con autoridad que regularice el uso de este aparato, como son los padres de familia que se encuentran por lo general, ocupados en sus trabajos o otras actividades.

En consecuencia cada uno de esto jóvenes han admitido que su notas de promoción escolar son malas por la falta de dedicación e interés en los estudios, agregado a esto, los malos hábitos de estudio. Las consecuencia también se manifiestan físicamente como el cansancio físico que este a su vez facilita la falta de concentración.

La mayoría de estos juegos influye notablemente en su forma de pensar, su pensamiento afecta a su sentimiento que se traducen en emociones por tal razón la generalidad de esto jóvenes se hizo manifiesto el enojo al perder frente a una consola.

En general los juegos preferidos por ellos son los que son de carácter violento y la mayoría de estos provocan angustia y por tal razón los juegos electrónicos no son un medio adecuado para que los adolescente les ayude a olvidar sus problemas, podríamos afirmar que solo se limitan a desviar la atención por corto tiempo, de los conflictos o problemas que tenga el adolescente en ese mismo momento.

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PRUEBA
OTIS INTERMEDIO FORMA "A"



Conclusión:

Se concluyó que la mayoría de los estudiantes manifiestan un nivel de inteligencia normal, el cual es aceptable para un rendimiento adecuado en los estudios ya que se descarta una deficiencia mental o incapacidad intelectual para el aprendizaje. Sin embargo el uso inmoderado de juegos electrónicos puede causar la falta de desarrollo intelectual por causa de este tipo de distracción que abarca mucho de su tiempo y energía física-mental.

Resultados de la aplicación de la prueba de hábitos de Estudio

Fuente: Test de Hábitos de Estudio
 Item: (A)
 Evaluación: **Ambiente Material en que Estudia**
 Punteos de calidad establecido por el test: 1 a 6 Puntos

Punteo	Alumnos	Porcentaje	Diagnostico del Test
1	3	6	Deficiente
2	3	6	No Aceptable
3	7	14	Aceptable
4	9	18	Bueno
5	18	36	Muy Bueno
6	10	20	Excelente
	50	100	

Se observó en este cuadro que del ambiente material en que estudia como: escritorio, silla, material para uso escolar, una habitación, los alumnos evaluados no llegan al nivel de excelencia establecido por los parámetros fijados por el test hábitos de estudio . Por lo tanto se interpreta en deficiencia para el desarrollo normal de sus actividades educativas.

Fuente: Test de Hábitos de Estudio
 Item: (B)
 Evaluación: **Estado y hábitos fisiológicos**
 Punteos de calidad establecido por el test: 1 a 7 Puntos

Punteo	Alumnos	Porcentaje	Diagnostico del Test
1	5	10	Deficiente
2	0	0	Deficiente
3	3	6	No Aceptable
4	5	10	Aceptable
5	10	20	Muy Bueno
6	25	50	Bueno
7	<u>2</u>	<u>4</u>	Excelente
	50	100	

Se observó en el presente cuadro que comprende todo lo relacionado a la salud física y mental de los alumnos muestran deficiencia, esto es debido a una posible mala alimentación para el rendimiento, así como la falta de descanso adecuado. Esta área es de suma importancia para una buena concentración y un aprendizaje eficaz, de no alcanzarlo así se traduce como quebrantos de salud, apatía, cansancio físico y mental y desinterés por el estudio. El juego electrónico contribuye negativamente en esta área ya que tiene efectos de reacción biológica después de jugar.

Fuente: Test de Hábitos de Estudio
 Item: (C)
 Evaluación: **Distribución del tiempo y actividades sociales que interfieren en el estudio**
 Punteos de calidad establecido por el test: 1 a 10 puntos

Punteo	Alumnos	Porcentaje	Diagnostico
1	4	8	Deficiente
2	2	4	Deficiente
3	5	10	No Aceptable
4	4	8	Aceptable
5	8	16	Aceptable
6	5	10	Bueno
7	3	6	Bueno
8	9	18	Muy Bueno
9	5	10	Muy Bueno
10	<u>5</u>	<u>10</u>	Excelente
	50	100	

Se determinó que los alumnos no pueden distribuir adecuadamente su tiempo con las actividades personales y la de sus estudios, sin embargo, las actividades sociales son buenas para la salud mental el uso desproporcionado de esta actividad produce deficiencias, lo cual se traduce como una interferencia en el desarrollo del proceso educativo. Así también se observó que los alumnos que dedican más de 3 horas diarias a los juegos electrónicos se ven afectados de esta misma manera.

Fuente: Test de Hábitos de Estudio
 Item: (D)
 Evaluación: **Técnica de toma de notas y apuntes**
 Punteos de calidad establecido por el test: 1 a 6 Puntos

Punteo	Alumnos	Porcentaje	Diagnostico
1	5	10	Deficiente
2	10	20	No Aceptable
3	10	20	Aceptable
4	10	20	Muy bueno
5	8	16	Bueno
6	<u>7</u>	<u>14</u>	Excelente
	50	100	

La toma de notas y apuntes en el proceso educativo son de importancia debido a que permiten sacar ideas fundamentales y tener una buena asimilación, por lo cual los alumnos evaluados carecen de este hábito necesarios para su rendimiento escolar.

Esta técnica se manifiesta deficiente en los alumnos por la falta de información del uso de toma de notas y apuntes así como el propio desinterés del alumno en conocerlos e informarse cada uno de ellos y sus beneficios que pueda llegar a obtener si los aprende y aplica en su desenvolvimiento académico y profesional.

Por otra parte los juegos electrónicos afectan en esta área debido que esta actividad lúdica abarcan mucho de su tiempo e interés.

Fuente: Test de Hábitos de Estudio
 Item: (E)
 Evaluación: **Técnicas y hábitos de lectura**
 Punteos de calidad establecido por el test: 1 a 15 Puntos

Punteo	Alumnos	Porcentaje	Diagnostico
1	1	2	Deficiente
2	1	2	Deficiente
3	2	4	No aceptable
4	3	6	No aceptable
5	5	10	Aceptable
6	5	10	Aceptable
7	5	10	Bueno
8	5	10	Bueno
9	8	16	Bueno
10	4	8	Muy Bueno
11	2	4	Muy Bueno
12	5	10	Muy Bueno
13	1	2	Muy Bueno
14	1	2	Excelente
15	2	4	Excelente
	50	100	

Se observó que en el área de la lectura muestran desinterés por este hábito el consideran aburrido y tedioso solo ver letras sin figuras, sin considerar que la lectura les ayuda a tener un pensamiento crítico asociado a otras materias. Sin embargo, los juegos electrónicos han demostrado que afectan esta área debido a que en lectura normal ofrece códigos móviles compuestos por letras que son interpretados en imágenes, mientras que el juego no, por que ya existe una serie de imágenes en formación.

Fuente: Test de Hábitos de Estudio
 Item: (F)
 Evaluación: **Técnicas de Estudio**
 Punteos de calidad establecido por el test: 1 a 31 Puntos

Punteo	Alumnos	Porcentaje	Diagnostico
12	1	2	Aceptable
13	5	10	Aceptable
14	1	2	Aceptable
15	5	10	Aceptable
16	1	2	Bueno
17	1	2	Bueno
18	5	10	Bueno
19	3	6	Bueno
20	4	8	Muy Bueno
21	2	4	Muy Bueno
22	1	2	Muy Bueno
23	1	2	Muy Bueno
24	3	6	Muy Bueno
25	7	14	Excelente
26	5	10	Excelente
27	2	4	Excelente
29	1	2	Excelente
30	1	2	Excelente
31	1	2	Excelente
	<u>50</u>	<u>100</u>	

Se observó que falta de técnicas de estudio se debe ha que los alumnos carecen de este conocimiento, debido a la falta de interés del personal docente en enseñar estas técnicas básicas en la educación diaria.

Fuente: Test de Hábitos de Estudio
 Item: (G)
 Evaluación: **Preparación para interrogatorio, pruebas y exámenes**
 Punteos de calidad establecido por el test: 1 a 9 Puntos

Punteo	Alumnos	Porcentaje	Diagnostico
1	5	10	Deficiente
2	5	10	Deficiente
3	5	10	Deficiente
4	5	10	No Aceptable
5	8	16	No Aceptable
6	10	20	Aceptable
7	5	10	Bueno
8	2	4	Muy Bueno
9	<u>5</u>	<u>10</u>	Excelente
	50	100	

Se observó que los alumnos no se preparan para las pruebas y evaluaciones que deben de realizar, esto se debe a la falta de interés personal de cada alumno ya que en último momento se preocupa y prepara con casi nada de tiempo prudencial para lograr resultados exitosos.

A demás de esto, existe la inquietud de jugar con video juego en la cual ha demostrado que abarca mucho de tiempo en las actividades educativas diarias normales.

Fuente: Test de Hábitos de Estudio
 Item: (H)
 Evaluación: **Hábitos de concentración**
 Punteos de calidad establecido por el test: 1 a 8 Puntos

Punteo	Alumnos	Porcentaje	Diagnostico
1	8	16	Deficiente
2	8	16	Deficiente
3	8	16	No Aceptable
4	9	18	Aceptable
5	4	8	Bueno
6	7	14	Muy Bueno
7	2	4	Muy Bueno
8	<u>4</u>	8	Excelente
	50	100	

Se observó que el nivel de concentración se encuentra inadecuado, esto se debe a factores de distracción en general, agotamiento físico, falta de motivación e interés.

Como se anteriormente se describió un factor más que contribuye a la falta de concentración, son los videojuegos los cuales se caracteriza por absorber mucho de su tiempo y energía mental dando por resultado agotamiento físico general el cual afecta los niveles de concentración y memoria requeridos para un desarrollo educativo normal.

El agotamiento físico que se traduce como estrés que consume gran cantidad de energía necesaria para el proceso educativo exitoso.

Fuente: Test de Hábitos de Estudio
 Item: (I)
 Evaluación: **Actitud hacia la escuela, profesores y el estudio.**
 Punteos de calidad establecido por el test: 1 a 25 Puntos

Punteo	Alumnos	Porcentaje	Diagnostico
1	5	10	Deficiente
5	5	10	Deficiente
6	6	12	No Aceptable
7	1	2	No Aceptable
10	1	2	No Aceptable
12	2	4	No Aceptable
13	2	4	Aceptable
15	3	6	Aceptable
16	2	4	Muy Bueno
17	2	4	Muy Bueno
18	3	6	Muy Bueno
19	3	6	Muy Bueno
20	5	10	Muy Bueno
22	1	2	Excelente
23	4	8	Excelente
24	3	6	Excelente
25	<u>2</u>	<u>4</u>	Excelente
	50	100	

Se observó que la adaptación al ambiente escolar manifiesta deficiencias debido a que la edad de los alumnos evaluados (12 a 17 años de edad) es la etapa de la rebeldía en la adolescencia y rechazo a las normas que regulan su comportamiento tanto a nivel social, familiar y educativo.

Fuente: Test de Hábitos de Estudio
 Item: de la (A) a la (I)
 Evaluación: Porcentajes de Excelencia alcanzados y de No Aceptables para el Test

	%	%
<u>Áreas Evaluadas</u>	<u>Excelente No Aceptable</u>	

a)	Ambiente Material en que estudia	20	80
b)	Estado y hábitos fisiológicos	4	96
c)	Distribución del tiempo y actividades sociales	10	90
d)	Técnicas de toma de notas y apuntes	14	86
e)	Técnicas y hábitos de lectura	6	94
f)	Técnicas de estudio	34	66
g)	Preparación para interrogatorio, pruebas y exámenes	10	90
h)	Hábitos de concentración	8	92
i)	Actitud hacia la escuela, profesores y estudio	20	80

Basado en los resultados obtenidos, se concluyó que los niveles de excelencia requeridos por el test de hábitos de estudio, son de menor porcentaje en comparación a los no aceptables por los parámetros de esta prueba, por lo que se concluye que la adicción hacia los juegos electrónicos influye en forma negativamente en el rendimiento académico en las nueve áreas evaluados por este test.

CAPITULO IV

Conclusiones y Recomendaciones Generales

CONCLUSIONES

- *Según los resultados obtenidos en la presente investigación, se acepta la hipótesis planteada **“La adicción de los juegos electrónicos influye negativamente en el rendimiento escolar, cambios de conducta en adolescentes de doce a diecisiete años de edad”**, basados a que los juegos electrónicos contribuyen a incrementar la deficiencia de los hábitos de estudio presentes en los alumnos evaluados en esta investigación. Así como las actitudes tomas .
- * Los videojuegos son nocivos para los adolescentes en su desarrollo normal de su conducta.
- * Los alumnos que juegan más tiempo frente la consola son los que obtienen más bajas notas en sus calificaciones.
- *Los contenidos de los juegos son iguales a las programaciones, actuales que se transmiten en la televisión, (agresividad, violencia, fantasía,).
- *Los adolescente evaluados muestran niveles normales de inteligencia por lo tanto la falta de hábitos de estudio adecuado y el uso permanente de juegos electrónicos provocan deficiencias en el rendimiento escolar.
- *El uso de los juegos electrónicos influye en la forma de pensar, sentir y actuar en los adolescentes, provocando cambios de conducta.
- *Los juegos electrónicos provocan niveles de stress en los adolescentes.
- *Los hábitos de estudio que presentaron los adolescentes evaluados, son deficientes.

RECOMENDACIONES

A padres de familia:

- * Conocer el contenido y los procedimientos de los juegos a usar con sus hijos.
- * Leer la literatura que viene con los juegos de videos.
- * Discutir el contenido del juego con sus hijos.
- * Observan a sus hijos al jugar periódicamente al utilizar los juegos de video.
- * Establecen guías explícitas sobre el uso de videojuegos, como limitar el tiempo de juego.
- * Explicar a sus hijos sobre la diferencia existente entre la violencia a través de los juegos de video y una situación real.
- * Asegurar que hay supervisión de un adulto durante el uso de videojuegos.

Al establecimiento educativo:

- * Crear el hábito de la utilización de la agenda escolar.
- * Instruir a los alumnos en la administración del tiempo.
- * Fomentar en el alumnado la creación de hábitos de estudio.
- * Prohibir la utilización de videojuegos portátiles en los salones de clases.

A los estudiantes:

- *Tratar al máximo de prestar atención en las actividades escolares.
- *Establecer una comunicación directa con los maestros.
- *Hacer un plan de estudio de acuerdo a su horario.
- *Buscar otras alternativas de recreación que le ayuden en su desarrollo.
- *Reforzar las materias que presenten deficiencia o que sea de mayor dificultad.

Debido a que la investigación acerca de los efectos del juego de videos electrónicos no es definitiva, se necesitan realizar más estudios.

Mientras tanto, los profesionales pueden trabajar para educar al publico acerca de los sistemas de puntaje, acerca de los problemas relacionados con violencia y con el desarrollo de los niños y acerca de la importancia de la supervisión de los padres durante las experiencias que sus hijos tienen utilizando diferentes medios.

Bibliografías Consultadas

Casey, J & Ramsammy, R. "MacMentoring: Using Techoonology and counseling with at-risk youth", (ERIC documento reproducido para servicio No. ED. 344 E.U.A. 1999) 179-182 p.p.

Castillejo J.L. "Pedagogía Tecnológica", - CEAC - (Barcelona, España 1987) 57-63 p.p.

Dorsch, Friedrich "Diccionario de Psicología", (Barcelona España, Editorial Herder 1981) 178 p.p.

Estallo J.A. "Los Videojuegos Juicios y Prejuicios", (Planeta, Barcelona 1995) 181-190 p.p.

García Manolo & Bjorkgren Sherlyn "Jóvenes Esclavos de la Maquinitas", Prensa Libre, Revista Domingo, Revista No. 669, Guatemala Enero de 1994. 10-11 p.p.

González Ixcolin Brenda Samara "Formación Personal y Orientación a Padres Realizado en la "Pastoral de la niñez en desamparo" Diócesis de Coban A.V." USAC Escuela de Ciencias Psicológicas (Tesis de Licenciatura en Psicología 1996) 26, 27 p.p.

Lewis Rena B. "Educación de Niños y Adultos Excepcionales" (Guatemala, Editorial Piedra Santa 1989) 16 p.p.

Merani L, Alberto "Psicología Genética" (México D.F. Editorial Grijalbo, S.A. Tomo III, 1978) 91-108 p.p.

Montesdeoca González, Evelyn "Conceptos y Principios Básicos de los Modificadores de la Conducta Operante" (Tesis Carrera Técnica, Educación Especial 1989) 15 p.p.

Morris G, Charles "Psicología un Nuevo Enfoque", (México D.F. Editorial Prentice Hall Hispanoamericana, S.A. 7 Edición, Traducción Cuevas Mesa, Guillermo UNAM 1992) 513 p.p.

Murray A, Henry y Kluckbohn, Clyde "La Personalidad", (Barcelona España, Buenos Aires - México, D.F. Enciclopedia de Psicología Tomo No. VI, 4ta Edición en Español, Editorial Grijalbo, S.A. 1978). 21-25 p.p.

Murriete Fredy & Ruiz Hiram <http://www.google.com/>"juegos electrónicos"/divas hasta los dientes.doc 1-10 p.p.

Nahoum Charles "La Entrevista Psicológica" (Editorial Kapeluz Buenos Aires, 1961) 1-8 p.p.

Océano Práctico **"Diccionario de Lengua Española"**, (Barcelona España, Editorial Océano 1999) 426 p.p

Phillips, M.D. info@diagnostico.com.ar, **VOLUMEN XII - NUMERO 121 - 2003**

Pichot Pierre, J. López Juan, Valdés Miyar Manuel **"Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos Mentales DSM-IV"** (Barcelona-Madrid Editorial Masson, S.A. 1999) 634 p.p

Provenzo. E. **"The Video Generation"**, (American School Board Journal, E.J.) 3 march 2000 136-441 p.p.

Rives Inesta Emilio **"Técnicas de Modificadores de Conducta"** Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Ciencias Psicológicas (Tesis Licenciatura en Psicología, 1996) 28-32 p.p.

Yang Wang, M.D., Mark J. Lowe, Ph.D., Joseph T. Lurito, M.D., Ph.D., Mario Dzemidzic, Ph.D., William G. Kronenberger, Ph.D., David Dunn, M.D., y Michael D.

Anexos**ENTREVISTA REALIZADA A LOS ALUMNOS DE LA MUESTRA****Universidad de San Carlos de Guatemala****Escuela de Ciencias Psicológicas**

Estimado alumno:

A continuación encontrara una serie de preguntas, de las cuales solicitamos su valiosa colaboración en responderlas con toda **SINCERIDAD**.

Algunas preguntas contienen la palabra **CONSOLA** dicha palabra se refiere a un tipo de juego de video.

Edad _____ Grado _____ Sexo _____ Sección _____

Instrucciones:

Marca con una X la respuesta que tu creas convenientes a lo que te pregunte.

1.- Cuánto tiempo le dedicas generalmente para jugar con tú consola?

 $\frac{1}{2}$ Hora () 1 Hora () 2 Horas () 3 ó más horas ()

2.- Consideras que los juegos electrónicos son más divertidos que?

Salir de paseo () Ver la televisión ()

Visitar algún amigo () Salir con la Familia ()

3.- Cuando regreso de estudiar lo primero que hago es jugar con mi consola y después hago las tareas de la escuela?

Si () No () Algunas Veces ()

4.- A que edad te acuerdas, en que comenzastes a jugar con una consola o juego electrónico?

A los _____ años

5.- Cuando no llegas a finalizar el juego o de algún nivel en especial que tienes que pasar te quedas?

. Te quedas pensando si lo puedes resolver ()

. Tienes deseos de revivir la experiencia del juego ()

. No puedes de dejar de jugar por tu propia voluntad ()

. Le preguntas a tus amigos como lo hicieron ()

6.- Consideras que el juego electrónico te ha ayudado en alguna forma a olvidar tus problemas?

Si () No () Algunas Veces ()

7.- En relación con tus estudios, tus notas de promoción como las consideras

Buenas () Regular () Malas ()

8.- Cuales son las materias que más te gustan?

9.- Cuales son las materias que menos te gustan?

10.- Consideras que los juegos electrónicos han influido en ti tanto en tú forma de?

Actuar () Sentir () Pensar ()

11.- Al terminar de jugar con tu consola te has sentido?

Cansado () Con dolor de cabeza ()

Nervioso () Con dolor en la nuca o cuello ()

12.- Cuándo pierdes algún juego en particular (prueba o competencia contra la máquina) te enojas con facilidad y te dan deseos de romper el juego?

Si () No () Algunas Veces ()

13.- Has tenido dificultad en la concentración o mala memoria?

Si () No ()

14.- Últimamente has sentido alguna preocupación, premoniciones pesimistas o temerosas?

Si () No ()

15.- Has tenido la sensación física de sentir opresión tu pecho, sensaciones de ahogo, suspiros involuntarios, etc.,?

Si () No ()

16.- Alguna vez te has sentido como uno de los personajes de los juegos electrónicos con que juegas?

Si () No () Algunas Veces ()

17.- Escribe cinco nombres de los juegos electrónicos que más te gusten jugar?

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

TESTS "OTIS" AUTOAPLICADOS

POR ARTHUR S. OTIS

INTERMEDIO: FORMA A

Punteo.....

E. C.....

C. I.....

E. M.....

20

111M 3 91

Lea esta página. Haga lo que en ella se dice que haga.

No le dé vuelta a esta hoja, sino hasta que se le diga que lo haga. Llene los espacios en blanco con su nombre, edad, fecha de nacimiento, etc. Escriba con claridad.

Nombre..... Edad cumplida..... años
Apellido Nombre

Fecha de Nacimiento..... de..... de.....
 día mes año Institución o Establecimiento.....
 Grado.....

Ciudad..... Fecha de hoy..... de..... de 19.....

Ésta es una prueba para ver cómo piensa. Contiene preguntas de diferentes clases. Aquí tiene una pregunta modelo ya contestada correctamente. Fíjese cómo se contesta la pregunta:

¿Cuál de las palabras que están abajo dice lo que es una manzana?
 1 flor 2 árbol 3 verdura 4 fruta 5 animal..... (4)

La respuesta correcta, desde luego, es fruta; por eso está subrayada la palabra fruta. Y como la palabra fruta es la No. 4, el 4 se pone en el paréntesis al final de la línea punteada. Así es como debe contestar las preguntas.

Pruebe usted solo esta pregunta modelo. No escriba la respuesta; simplemente trace una línea debajo de ella y luego ponga su número en el paréntesis.

¿Cuál de las cinco palabras que están abajo significa lo contrario de norte?
 1 polo 2 ecuador 3 sur 4 este 5 oeste..... ()

La respuesta, desde luego, es sur; así es que debió de haber subrayado la palabra sur y puesto el 3 en el paréntesis. Pruebe ésta:

Un pie es a un hombre y una garra es a un gato lo que un casco es a (?).
 1 un perro 2 un caballo 3 un zapato 4 un herrero 5 una silla de montar..... ()

La respuesta, desde luego, es un caballo; así es que debió de haber subrayado la palabra un caballo y puesto el 2 en el paréntesis. Pruebe ésta:

¿Cuánto cuestan 6 lápices a cuatro centavos cada uno?..... ()

La respuesta, desde luego, es 24, y no hay nada qué subrayar; por lo tanto, sólo ponga el 24 en el paréntesis.

Si la respuesta de un problema es un número o una letra, ponga el número o la letra en el paréntesis sin subrayar nada. Escriba todas las letras con mayúsculas de imprenta.

La prueba contiene 75 preguntas. No se espera que pueda contestarlas todas, pero haga todo lo que pueda. Se le concederá media hora a partir del momento en que el examinador le diga que empiece. Procure contestar bien todas las que pueda. Tenga cuidado de no trabajar tan de prisa que cometa equivocaciones.

No pase mucho tiempo en una sola pregunta. Ninguna pregunta será contestada por el examinador después de empezar la prueba. Ponga su lápiz sobre el escritorio.

No vuelva la hoja sino hasta que se le diga que lo haga.

© 1956, 1952 Harcourt, Brace, Jovanovich, Inc. New York
 Translated and Adapted by Permission -- Traducido y adaptado con permiso
 © 1974, 1959 Harcourt, Brace, Jovanovich, Inc. y Colegio Americano de Guatemala
 1962, Harcourt, Brace, Jovanovich, Inc. y Universidad del Valle de Guatemala
 Reservados todos los derechos exclusivos de la traducción y adaptación.
 La reproducción, total o parcial, en forma idéntica o con modificaciones, por medios electrónicos o mecánicos, incluyendo
 fotocopias o cualquier sistema de almacenamiento y reproducción, es violatoria de los derechos reservados.

EL EXAMEN EMPIEZA AQUÍ:

Intermedio: A

1. Un niño que sabe que es culpable de hacer algo malo debería sentirse (?).
1 malo 2 enfermo 3 mejor 4 asustado 5 avergonzado ()
2. Si una persona, caminando por un lugar silencioso, oye inesperadamente un ruido fuerte, esa persona se (?).
1 parará 2 inmovilizará 3 asustará 4 ensordecera 5 enojará ()
3. ¿Cuál de las cinco palabras de abajo describe mejor lo que es un serrucho?
1 algo 2 herramienta 3 mueble 4 madera 5 máquina ()
4. ¿Cuál de las cinco palabras de abajo significa lo contrario de fuerte?
1 hombre 2 débil 3 pequeño 4 bajo 5 delgado ()
5. ¿Cuál de los diez números de abajo es el más pequeño? (Indíquelo con su letra.)
A 6084 B 5160 C 4342 D 6521 E 9703 F 4296 G 7475 H 2657 J 8839 K 3918 ()
6. ¿Cuál de las cinco palabras de abajo no pertenece al mismo grupo que las otras?
1 papa 2 nabo 3 zanahoria 4 piedra 5 cebolla ()
7. ¿Qué palabra significa lo opuesto a bonito?
1 bueno 2 feo 3 malo 4 torcido 5 agradable ()
8. Un libro es para un autor lo mismo que una estatua es para (?).
1 un escultor 2 un mármol 3 un modelo 4 una revista 5 un hombre ()
9. ¿Cuál de las cinco cosas de abajo es la más parecida a estas tres: ciruela, alharicoque, manzana?
1 árbol 2 semilla 3 durazno 4 jugo 5 maduro ()
10. Un sombrero es a la cabeza y un guante es a una mano lo mismo que un zapato es a (?).
1 un cuero 2 un pie 3 una cinta de zapatos 4 un paseo 5 un dedo del pie ()
11. ¿Qué palabra significa lo opuesto a tristeza?
1 enfermedad 2 salud 3 bueno 4 alegría 5 orgullo ()
12. Un hombre que vende a su patria es un (?).
1 ladrón 2 traidor 3 enemigo 4 cobarde 5 flojo ()
13. El codo es al brazo lo mismo que la rodilla es a (?).
1 la pierna 2 el hueso 3 el pie 4 la rodillera 5 el talón ()
14. ¿Cuántos lápices se pueden comprar con 36 centavos, si cada lápiz cuesta 4 centavos? ()
15. ¿Cuál de las cinco cosas de abajo es la más parecida a estas tres: taza, plato, platillo?
1 tenedor 2 mesa 3 comer 4 sopera 5 cuchara ()
16. La hija del hermano de mi mamá es mi (?).
1 hermana 2 sobrina 3 prima 4 tía 5 nieta ()
17. Si Jorge es mayor que Francisco y Francisco es mayor que Jaime, entonces Jorge es (?) que Jaime.
1 mayor 2 menor 3 de la misma edad 4 (no se puede decir) ()
18. Haga lo que esta oración revuelta le dice que haga.
número Escriba el el en 5 paréntesis ()
19. ¿Cuál de las cinco palabras de abajo significa lo opuesto a oeste?
1 norte 2 sur 3 este 4 ecuador 5 puesta del sol ()
20. ¿Cuál de las cinco cosas de abajo es la más pequeña?
1 ramita 2 vástago 3 yema 4 árbol 5 rama ()
21. En la serie siguiente un número está errado. ¿Cuál debería ser el número?
(Sólo escriba el número correcto en el paréntesis.)
1 6 2 6 3 6 4 6 5 6 7 6 ()
22. El sentimiento de un hombre hacia sus hijos es generalmente (?).
1 cariño 2 desprecio 3 alegría 4 lástima 5 veneración ()
23. La comida es para el cuerpo lo que (?) es para un motor.
1 la rueda 2 el combustible 3 el humo 4 el movimiento 5 el fuego ()
24. Cuente abajo cada 7 que tenga un 5 después. Diga cuántos sietes cuenta.
7 5 3 0 9 7 3 7 8 5 7 4 2 1 7 5 7 3 2 4 7 0 9 3 7 5 5 7 2 3 5 7 7 5 4 7 ()
25. Si creemos que alguien ha cometido un crimen, pero no estamos seguros, tenemos (?).
1 temor 2 sospecha 3 curiosidad 4 certeza 5 duda ()
26. ¿Cuál es la razón más importante por la cual las palabras están ordenadas alfabéticamente en el diccionario?
1 Ésa es la forma más fácil de ordenarlas. 2 Así se pone las palabras más cortas primero.
3 Nos permite encontrar cualquier palabra rápidamente. 4 Es simplemente una costumbre.
5 Facilita la impresión ()
27. ¿Cuál de las siguientes frases describe mejor lo que es un pichel?
1 una vasija de donde se vacía un líquido 2 algo que contiene leche 3 tiene un asa
4 se pone en la mesa 5 se rompe fácilmente ()

No se detenga. Siga en la próxima página.

28. ¿Cuál de las palabras de abajo estaría primero en el diccionario?
1 marzo 2 océano 3 horrible 4 país 5 elástico 6 negro 7 flora ()
29. Una luz eléctrica es a una candela lo mismo que una motocicleta es a (?).
1 una bicicleta 2 un automóvil 3 las ruedas 4 la velocidad 5 la policía ()
30. Si el sufrimiento de otros nos hace sufrir también, sentí: nos (?).
1 disgusto 2 armonía 3 compasión 4 amor 5 rechazo ()
31. ¿Cuál es la razón más importante por la cual usamos relojes?
1 para despertarnos en la mañana 2 para regular nuestra vida diaria 3 para ayudarnos a alcanzar el tren 4 para que los niños lleguen a tiempo a la escuela 5 porque son decorativos ()
32. ¿Cuál de las cinco cosas de abajo es la más parecida a estas tres: caballo, paloma, grillo?
1 establo 2 silla de montar 3 comer 4 cabra 5 gorjeo ()
33. Si las palabras de abajo se ordenaran para hacer una oración completa, ¿con qué letra empezaría la última palabra de la oración? (Haga la letra como mayúscula de molde.)
los cuero zapatos generalmente hacen se de ()
34. El orden es al desorden lo que (?) es a la guerra.
1 los fusiles 2 la paz 3 la pólvora 4 el trueno 5 el ejército ()
35. Si Pablo es más alto que Heriberto y Pablo es más bajo que Roberto, entonces Roberto es (?) Heriberto.
1 más alto que 2 más bajo que 3 tan alto como 4 (no se puede decir) ()
36. A una moneda hecha por un individuo con el propósito de que se vea como una hecha por el gobierno se le llama (?).
1 duplicada 2 falsa 3 imitación 4 suplantación 5 libelo ()
37. En la serie siguiente un número está errado. ¿Cuál debería ser el número?
3 4 5 4 3 4 5 4 3 5 ()
38. El pichel es para la leche lo mismo que (?) es para las flores.
1 el tallo 2 la hoja 3 el agua 4 el florero 5 la raíz ()
39. Si las palabras de abajo se ordenaran para hacer una oración correcta, ¿con qué letra empezaría la última palabra de la oración? (Haga la letra como mayúscula de molde.)
nueces las de ardillas árboles los recogen ()
40. Un alambre es para la electricidad lo mismo que (?) es para el agua.
1 un chorro 2 una gota 3 caliente 4 un caño 5 una pila ()
41. En un idioma extranjero: buena comida = Bano Naab
buena agua = Heto Naab
¿Con qué letra empieza la palabra que significa buena? ()
42. Si las siguientes palabras se pusieran en orden, ¿con qué letra empezaría la palabra del medio?
Libra Tonelada Onza Quintal Arroba ()
43. Si las siguientes palabras se pusieran en orden, ¿con qué letra empezaría la palabra del medio?
Seis Diez Dos Ocho Cuatro ()
44. En un idioma extranjero: grama = Moki
verde grama = Moki Laap
¿Con qué letra empieza la palabra que significa verde? ()
45. Si Enrique es más alto que Guillermo y Guillermo es tan alto como Carlos, entonces Carlos es (?) Enrique.
1 más alto que 2 más bajo que 3 tan alto como 4 (no se puede decir) ()
46. Si las palabras de abajo se arreglaran para hacer una oración completa, ¿con qué letra empezaría la tercera palabra de la oración? (Haga la letra con mayúscula de molde.)
hombres alta los una piedra de construyeron pared ()
47. Un niño es para un hombre lo mismo que (?) es para una oveja.
1 la lana 2 el cordero 3 la cabra 4 el pastor 5 el perro ()
48. Hay un dicho: "No vendas la piel del oso antes de matarlo." Esto quiere decir (?).
1 No te apresures. 2 No estés demasiado seguro del futuro. 3 Más vale paso que dure y no que madure. 4 No corras un albur ()
49. El dicho: "A aquél que esparce espinas, hazle ir descalzo." Quiere decir (?).
1 A aquél que causa incomodidades a otros, deja que él las sufra también. 2 Caminar descalzo hace los pies resistentes. 3 Las personas deberían recoger lo que dispersan. 4 No disperses las cosas ()
50. En la serie siguiente un número está errado. ¿Cuál debería ser el número?
5 10 15 20 25 29 35 40 45 50 ()
51. La madera es para una mesa lo mismo que (?) es para un cuchillo.
1 un corte 2 una silla 3 el tenedor 4 el acero 5 el cabo ()
52. ¿Cuál de las siguientes frases describe mejor lo que es un tenedor?
1 una cosa para llevar comida a la boca 2 va con un cuchillo 3 un instrumento con dientes en la punta 4 algo que va en la mesa 5 está hecho de plata ()

No se detenga. Siga en la próxima página.

53. En un idioma extranjero: muchos niños = Boka Hepo
muchas niñas = Marti Hepo
muchos niños y niñas = Boka Ello Marti Hepo
¿Con qué letra empieza la palabra que quiere decir *y*?..... ()
54. Hay un dicho: "A caballo regalado no se le mira el colmillo." Esto quiere decir (?)
1 Es peligroso verle los colmillos a un caballo. 2 Aunque dude del valor de un regalo, acéptelo con gentileza. 3 No acepte un caballo como regalo. 4 No puede apreciar la edad de un caballo regalado por sus colmillos..... ()
55. Haga lo que esta oración revuelta le dice que haga.
suma tres Escriba dos la cuatro y de..... ()
56. ¿Cuál de las cinco cosas de abajo se parece más a estas tres: barco, caballo, tren?
1 vela 2 remar 3 motocicleta 4 mover 5 riel ()
57. Si un hombre caminó 9 cuabras de su casa hacia el oeste y después caminó 4 cuabras hacia el este, ¿a cuántas cuabras está de su casa?..... ()
58. ¿Cuál de las cinco cosas de abajo se parece más a estas tres: media, bandera, vela?
1 zapato 2 barco 3 asta 4 toalla 5 lavar ()
59. Una afirmación que expresa exactamente lo opuesto a lo que expresa otra afirmación, es una (?),
1 mentira 2 contradicción 3 falsedad 4 corrección 5 explicación ()
60. Un libro es al conocimiento lo mismo que (?) es al dinero.
1 un papel 2 los quetzales 3 un banco 4 el trabajo 5 el oro ()
61. ¿Qué palabra significa lo opuesto a verdad?
1 engañar 2 robar 3 maldad 4 ignorancia 5 falsedad. ()
62. Haga lo que esta oración revuelta le dice que haga.
oración la letra Escriba última esta en..... ()
63. ¿Cuál de las palabras de abajo estaría de último en el diccionario?
1 alisar 2 admitir 3 anónimo 4 acróstico 5 afta 6 anular 7 adulto 8 afilar..... ()
64. ¿Qué frase describe con más exactitud lo que es un reloj de bolsillo?
1 repiquetea 2 algo para indicar la hora 3 un objeto pequeño y redondo con una cadena
4 un instrumento pequeño que marca la hora 5 algo con carátula y manecillas ()
65. El vapor de agua es al agua lo que el agua es a (?).
1 la tierra 2 el hielo 3 el frío 4 el río 5 la sed..... ()
66. ¿Cuál de las palabras de abajo estaría de último en el diccionario?
1 hedor 2 gloria 3 labio 4 greca 5 lino 6 kilo 7 honor ()
67. ¿Cuál de las siguientes frases describe con mayor exactitud lo que es una ventana?
1 algo para ver a través 2 una puerta de vidrio 3 un marco con vidrio en él 4 una
abertura de vidrio en la pared de una casa 5 un pedazo de vidrio rodeado de madera..... ()
68. Si se pusieran en orden las palabras siguientes, ¿con qué letra empezaría la palabra de en medio?
Repello Armazón Papel tapiz Viga Cimientos..... ()
69. Un tío es a una tía como un hijo es a (?).
1 un hermano. 2 una hija 3 una hermana 4 un padre 5 un niño..... ()
70. Si yo tengo una caja grande con 3 cajas pequeñas adentro y 4 cajitas en cada una de las cajas pequeñas, ¿cuántas cajas tengo por todas?..... ()
71. El dicho: "Si te prestan un caballo no lo montes hasta reventarlo." Quiere decir (?)
1 No seas cruel. 2 No abuses de un privilegio. 3 No aceptes regalos. 4 No seas atrevido. ()
72. En la serie siguiente un número está errado. ¿Cuál debería ser el número?
1 2 4 8 16 24 64..... ()
73. ¿Cuál de las cinco palabras de abajo se parece más a estas tres: grande, rojo, bueno?
1 pesado 2 tamaño 3 color 4 manzana 5 muy..... ()
74. Escriba la letra que sigue a la letra que está después de P en el alfabeto..... ()
75. En la serie siguiente un número está errado. ¿Cuál debería ser el número?
1 2 4 5 7 8 10 11 12 14..... ()

INVENTARIO DE HABITOS DE ESTUDIOS
(hoja de evaluación y recomendaciones).

Nombre Edad

Establecimiento Grado

Lugar Fecha

ASPECTOS	ITEMS	+	%
A) Ambiente material en que estudia	1 al 6	(6)	
B) Estado y hábitos fisiológicos	7 al 13	(7)	
C) Distribución del tiempo y actividades sociales que interfieren con el estudio	14 al 23	(10)	
D) Técnicas de toma de notas y apuntes	24 al 29	(6)	
E) Técnicas y hábitos de lectura	30 al 44	(15)	
F) Técnicas de estudio	45 al 75	(31)	
G) Preparación para interrogatorio, Pruebas y exámenes	76 al 84	(9)	
H) Hábitos de concentración	85 al 92	(8)	
I) Actitudes hacia la escuela, profesores, estudio	93 al 117	(25)	
TOTAL	117	

DIAGNOSTICO:

RECOMENDACIONES:

HABITOS DE ESTUDIOHOJA DE RESPUESTA

NOMBRE: _____ EDAD: _____ SEXO: _____

ESTABLECIMIENTO: _____ GRADO: _____ FECHA: _____

1. SI NO	26. SI NO	51. SI NO	76. SI NO	101. SI NO
2. SI NO	27. SI NO	52. SI NO	77. SI NO	102. SI NO
3. SI NO	28. SI NO	53. SI NO	78. SI NO	103. SI NO
4. SI NO	29. SI NO	54. SI NO	79. SI NO	104. SI NO
5. SI NO	30. SI NO	55. SI NO	80. SI NO	105. SI NO
6. SI NO	31. SI NO	56. SI NO	81. SI NO	106. SI NO
7. SI NO	32. SI NO	57. SI NO	82. SI NO	107. SI NO
8. SI NO	33. SI NO	58. SI NO	83. SI NO	108. SI NO
9. SI NO	34. SI NO	59. SI NO	84. SI NO	109. SI NO
10. SI NO	35. SI NO	60. SI NO	85. SI NO	110. SI NO
11. SI NO	36. SI NO	61. SI NO	86. SI NO	111. SI NO
12. SI NO	37. SI NO	62. SI NO	87. SI NO	112. SI NO
13. SI NO	38. SI NO	63. SI NO	88. SI NO	113. SI NO
14. SI NO	39. SI NO	64. SI NO	89. SI NO	114. SI NO
15. SI NO	40. SI NO	65. SI NO	90. SI NO	115. SI NO
16. SI NO	41. SI NO	66. SI NO	91. SI NO	116. SI NO
17. SI NO	42. SI NO	67. SI NO	92. SI NO	117. SI NO
18. SI NO	43. SI NO	68. SI NO	93. SI NO	118. SI NO
19. SI NO	44. SI NO	69. SI NO	94. SI NO	119. SI NO
20. SI NO	45. SI NO	70. SI NO	95. SI NO	120. SI NO
21. SI NO	46. SI NO	71. SI NO	96. SI NO	121. SI NO
22. SI NO	47. SI NO	72. SI NO	97. SI NO	122. SI NO
23. SI NO	48. SI NO	73. SI NO	98. SI NO	123. SI NO
24. SI NO	49. SI NO	74. SI NO	99. SI NO	
25. SI NO	50. SI NO	75. SI NO	100. SI NO	

Consolas



Consola Game Cube fabricado por Nintendo Inc. Japón. Sistema CD Rom de alta resolución.

Actualmente de poca demanda en el mercado de los videojuegos en Guatemala su costo es de Q.1800.00



Consola Play Station de la compañía Sony Play, Sistema de CD-Rom con variedad de Juegos electrónicos con demanda en el mercado de los videojuegos en Guatemala su costo es aproximadamente Q 1,500.00



Play Statio 2 de la compañía SonyPlay, Sistema de CD-Rom con variedad de Juegos electrónicos y de gran capacidad, se puede ver películas DVD y MP3 conexión a internet con demanda en el mercado de los videojuegos, en Guatemala su coste es Q 2,500.00 a más



X-BOX, de la empresa Microsoft, es la consola más poderosa del mercao actualmente de los videojuegos tiene multiples usos como ver películas DVD, VCD, MP3, graba y reproduce películas, musica, juegos, tiene conexión para internet y jugar con conexiones web, su costo en guatemala es de Q2,800.00 a más.

Resumen del Informe Final

“La influencia de los juegos electrónicos en adolescentes de doce a diecisiete años de edad”

La investigación está basada en el uso de los juegos electrónicos los cuales han provocado problemas de conducta y bajo rendimiento académico en un grupo de cincuenta alumnos de educación básica, de nivel socioeconómico medio.

El presente trabajo determinara el uso de los juegos electrónicos y su influencia. La información obtenida fue recabada por la utilización de entrevistas, pruebas psicológicas tales como; Otis auto aplicado de forma “A”, para determinar el cociente intelectual, test psicológico de hábitos de estudio el cual midió el nivel de rendimiento escolar.

Los resultados obtenidos muestran normalidad en las capacidades mentales de la población evaluada. El nivel de hábitos de estudio de cada alumno se encontró deficiente en sus nueve áreas de aplicación.

En conclusión se señala que estos juegos pueden ser nocivos en el desarrollo normal de la conducta y los hábitos de estudio.