

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES.



“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN RED EN EL COMPORTAMIENTO DEL ADOLESCENTE DEL SECTOR DE TACNA CENTRO Y SUS ALREDEDORES DE LA CIUDAD DE TACNA, 2010”

TESIS PRESENTADA POR LA:

BACHILLER:

VERÓNICA ISABEL CHOQUEÑA CONDORI

PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN TÉCNICA

ESPECIALIDAD:

COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

**TACNA – PERÚ
2011**

DEDICATORIA

A mi madre:

Martina Condori Apaza

AGRADECIMIENTOS

A mi padre, por ser la persona que más me apoyó en el hecho de lograr ser una profesional; también, agradezco a cada uno de los docentes que me mostraron el camino de la investigación y en especial al Doc. Raúl Valdivia.

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1	Determinación del problema.....	1
1.2	Formulación del problema.....	3
1.3	Justificación de la investigación.....	3
1.4	Objetivos de la investigación.....	5
1.4.1.	Objetivo General.....	5
1.4.2.	Objetivo Especifico.....	5
1.5	Definiciones operacionales.....	5
1.6	Limitaciones de la investigación.....	7

CAPITULO II

MARCO TEORICO CONCEPTUAL

2.1	Antecedentes	8
2.2	Bases teóricas de la Variable Independiente.....	9
2.2.1.	Concepto de la red.....	9
2.2.2.	Definición de los juegos en red	10
2.2.3.	Los videojuegos y los juegos en red.....	11
2.2.4.	Clasificación de los juegos en red.....	12
2.2.4.1.	Juegos de Acción	13
2.2.4.2.	Juegos de Azar.....	13
2.2.4.3.	Juegos de constructores – Creadores	14

2.2.4.4.	Juegos de tablero.....	14
2.2.4.5.	Juegos deportivos.....	14
2.2.4.6.	Juegos de estrategia.....	15
2.2.4.7.	Juegos de gestión – planificación.....	15
2.2.4.8.	Juegos de inteligencia.....	16
2.2.4.9.	Juegos de plataforma.....	16
2.2.4.10.	Juegos e simuladores.....	16
2.2.1.	Características de los juegos en red.....	17
2.2.2.	Tipos de plataformas de los juegos informáticos.....	18
2.2.3.	Modalidades de juegos.....	19
2.2.4.	Clasificación por intensidad de habilidad de los juegos en red	21
2.2.5.	Los juegos en red como actividad social.....	22
2.2.6.	Los juegos en red y el comportamiento en el adolescente.....	23
2.3	Bases teóricas de la Variable Dependientes	25
2.3.1.	Concepto del comportamiento.....	25
2.3.1.1.	Comportamiento del Adolescente.....	26
2.3.2.	El adolescente.....	27
2.3.3.	Tipos de comportamiento.....	29
2.3.4.	Características del adolescente.....	31
2.3.5.	Comportamiento social del adolescente.....	34
2.3.6.	Comportamiento afectivo del adolescente.....	38
2.3.7.	Factores que modifican la conducta en los adolescentes.....	41
2.3.8.	Problemas de conducta en el adolescente.....	43
2.3.9.	Trastornos de conductas en los adolescentes.....	45
2.3.10.	Comportamiento violento del adolescente.....	47

CAPITULO III

MARCO OPERACIONAL O METODOLOGICO

3.1	Formulación del problema.....	49
3.2	Hipótesis de la investigación.....	49
3.2.1	Hipótesis General	49
3.2.2	Hipótesis específica	50

3.3 Variables e Indicadores.....	50
3.4 Tipo y Diseño de investigación	51
3.5 Ámbito de estudio	52
3.6 Población y Muestra	52
3.7 Técnicas e instrumentos.....	52
3.8 Procesamientos de los datos	52

CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Descripción del trabajo de Campo.....	53
4.2 Diseño y presentación de la información.....	54
4.3 Presentación de los resultados.....	54
4.3.1. Información sobre identificación y caracterización de los juegos en red de mayor preferencia.....	54
4.3.2. Información sobre el comportamiento que presentan los adolescentes, usuarios de los juegos.....	79
4.3.3. Relación entre el uso de los juegos en red y el comportamiento..	87
4.4 Comprobación de las Hipótesis.....	89

ÍNDICE DE LOS CUADROS

Cuadro N° 01 Considera que los juegos en red son	55
Cuadro N° 02 Considera que los juegos en red son.....	57
Cuadro N° 03 Presencia de reglas o indicaciones	59
Cuadro N° 04 Cree usted que los juegos en Red son	61
Cuadro N° 05 Considera que los juegos en red de tu agrado son.....	63
Cuadro N° 06 Presencia de derramamiento de sangre.....	65
Cuadro N° 07 Presencia de armamento u objeto punzo cortantes.....	67
Cuadro N° 08 Los juegos en red de tu preferencia son.....	69

Cuadro N° 09 Tiempo de dedicación a los juegos.....	70
Cuadro N° 10 Frecuencia que dedicas a los juegos.....	73
Cuadro N° 11 Características de los juegos	75
Cuadro N° 12 Juegos de preferencia de los integrantes de la muestra.....	77
Cuadro N° 13 Nivel de agresividad de los adolescentes que juegan los videojuegos en red en Tacna.....	79
Cuadro N° 14 Nivel de Agresividad Verbal de los adolescentes que juegan los videojuegos en red en Tacna.....	80
Cuadro N° 15 Nivel de Agresividad Física de los adolescentes que juegan los videojuegos en red en Tacna.....	83
Cuadro N° 16 Nivel de Agresividad Emotiva de los adolescentes que juegan los videojuegos en red en Tacna.....	85

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

RESUMEN

Esta tesis es un estudio que consiste en determinar el nivel de influencia de los juegos en red en el comportamiento de los adolescentes de 11 a 18 años de edad de Tacna Centro y sus alrededores de la ciudad de Tacna, y la influencia que se ha determinado en los procedimientos que se han desplegado para su realización.

Al analizar y medir la variable independiente los juegos en red, se ha determinado que es influyente, es decir, que influye directamente en el comportamiento del adolescente que está interactuando con los juegos, los cuales en su mayoría se caracterizan por presentar escenas e imágenes violentas y agresivas que envuelve al adolescente e influye en su desarrollo y el desenlace de este. Campo de estudio desarrollado en la zona de Tacna Centro y sus alrededores.

La variable dependiente: Comportamiento del adolescente, al ser analizado y medido, se ha determinado que el comportamiento del adolescente se ve directamente influenciado por los juegos en red de su preferencia. Este resultado nos indica que existe una influencia de manera directa entre la variable independiente hacia la variable dependiente que conforman la investigación. Por lo cual se ha aceptado la hipótesis de investigación.

INTRODUCCIÓN

Los juegos en red, en la actualidad, se vienen desarrollando de manera común por parte de los adolescentes. Estos van adquiriendo cierta importancia hoy en la vida de los adolescentes, pues también es visto que en la actualidad, es de suma importancia tener conocimientos informáticos, y por ende, el adolescente no es indiferente a estos alcances.

Teniendo en cuenta lo importante que es el comportamiento del adolescente, más aun que el está en constante interacción con los juegos en red y los efectos que dichos juegos pueden causar en el comportamiento, es que ha realizado esta tesis titulada “Influencia de los juegos en red en el comportamiento del adolescente del sector de Tacna centro y sus alrededores de la ciudad de Tacna, 2010”, cuyo propósito fundamental es determinar el nivel de influencia de los juegos en red en el comportamiento de los adolescentes.

Siguiendo los lineamientos metodológicos pertinentes, y teniendo en cuenta el esquema de tesis proporcionado por la Facultad de Educación, la tesis se divide en cuatro capítulos, además de sus respectivas conclusiones.

El Capítulo I está destinado al planteamiento del problema, el mismo que comprende puntos esenciales para la investigación, tales como formulación del problema general, el objetivo de investigación general y específico; así mismo, las definiciones operacionales y las limitaciones de la investigación.

En el Capítulo II consideramos tres elementos básicos: Los Antecedentes Teóricos, en los que consignamos las conclusiones esenciales a las que han llegado otros investigadores respecto a temas relacionados con la investigación que realizamos. El Marco Teórico, como sistema de temas ejes estrictamente relacionados con las variables de estudio. También considera los siguientes tópicos: concepto de los juegos en red, diferencias entre los juegos en red, tipos de juegos en red, características de los juegos en red, así mismo tratamos el concepto de comportamiento, concepto de la adolescencia, tipos de comportamientos, características de los adolescentes, factores que influyen en

su comportamiento; siendo además, amplia el universo teórico donde se desarrolla todo el trabajo de investigación.

El Capítulo III trata y analiza todo el Aspecto Metodológico de la Investigación; se señala las hipótesis, se identifica cada variable con sus respectivos indicadores, se especifica el tipo de investigación, se señala la población y muestra de estudio, así como se describe y explica los instrumentos que se han empleado para la recolección de datos.

Finalmente, en el Capítulo IV se presenta los cuadros y gráficos estadísticos con su respectiva interpretación; se describe el trabajo de campo, y se describe la contrastación de las hipótesis planteadas. Y las conclusiones que como resultado de todo el trabajo de investigación demuestran la prueba de hipótesis que en este caso resulta aceptada en dicho trabajo de investigación.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Determinación del problema

En la actualidad, ya se está tratando en instituciones educativas los temas referentes a los avances tecnológicos, y la necesidad de que el estudiante esté vinculado con la informática; por ende, crece la demanda en la utilización de la computadora con acceso a internet. Es así, que la mayoría de adolescentes permanecen largas horas frente a este aparato electrónico y casi siempre conectado a internet. Ahora, si bien es cierto el internet ofrece muchos servicios que son de gran utilidad para los adolescentes; también, este medio ofrece servicios que pueden resultar perjudiciales para los jóvenes: como son los juegos en red, por lo que muchos adolescentes se ven atraídos. Hay muchas causas que impulsan al joven a permanecer largas horas en lugares públicos que brindan servicios de juegos en red o también conocidos como videojuegos. Empeora esto, el hecho de tener a los padres que pasan fuera de casa mucho tiempo en tareas laborales; el mal uso de los avances tecnológicos en el campo de la informática; el desconocimiento de los software educativos entretenidos; el costo cómodo que brindan los dueños de las cabinas de internet (promociones por horas); por imitación de las personas mayores, etc.

El adolescente es un individuo sensible que atraviesa por diversos cambios como pueden ser físicos y psicológicos. Estos cambios son tan significativos, más aun el comportamiento que asumen frente a situaciones o problemas que ellos tengan que afrontar. Podemos apreciar cambios de conducta y status social, donde resalta una característica principal el interés por las diversiones, el deporte, los juegos, etc. En esta etapa las interacciones sociales se expanden, mientras que se debilita la referencia familiar. Junto a los deseos de independencia, el adolescente sigue con una enorme demanda de afecto y cariño por parte de sus padres, y estos que a su vez, a pesar, continúan ejerciendo una influencia notable sobre sus hijos. Durante este periodo de vida el adolescente se encuentra en una intensa búsqueda de identidad tratando de responder quien es realmente; por esta razón el adolescente se ve influido por su entorno. Esta influencia también se ve directamente relacionada entre los jóvenes y los juegos en red, que en mayor parte influyen de forma negativa ya que se evidencia que muchos jóvenes presentan dependencia, afición por estos juegos; cambiando la conducta de los adolescentes significativamente.

Los juegos en red son básicamente programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora, que a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores cuyas computadoras tienen instalado ese programa, puedan jugar el mismo juego simultáneamente. Las redes que se constituyen para jugar pueden desarrollarse dentro del local o fuera del mismo, pudiendo incluso atravesar fronteras internacionales. Sin duda los juegos en red se ubican en la tradición que inician los videojuegos, pero a diferencia de estos últimos, el jugador no compite contra la máquina, sino que compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otras personas situadas del otro lado del mundo.

Se ha observado que para muchos adolescentes, los juegos en red son una manera de invertir el tiempo libre y relacionarse con gente que

incluso desconoce personalmente, para otros es una forma de escapar de la realidad viéndose representado en los personajes de los juegos, lo cual influye en su comportamiento, por lo que es necesario investigar esta problemática formulando la siguiente interrogante.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo influyen los juegos en red en el comportamiento que presentan los adolescentes de 11 a 18 años de edad del sector de Tacna centro y sus alrededores de la ciudad de Tacna en el año 2010?

1.3 Justificación de la investigación

El presente estudio de investigación tiene el propósito de dar a conocer cómo los adolescentes de hoy en día se ven atraídos por los diferentes juegos en red, y a través de los resultados de este estudio poder conocer la influencia que ejerce dichos juegos en el comportamiento del adolescente.

Para poder conocer mejor la importancia que contiene esta investigación, lo daremos a conocer desde diferentes enfoques:

- **Conveniencia:**

Es conveniente el porqué planteamos una problemática real que se vive en la actualidad y que se encuentra en nuestro alcance. Esta investigación servirá para dar respuesta al objeto de estudio que presenta; también, contribuirá en la toma de decisiones convenientes hacia los adolescentes.

- **Relevancia social:**

Con este trabajo de investigación quienes se beneficiaran son todos los adolescentes, siendo el comportamiento de estos adolescentes el objeto de estudio; y de acuerdo a las conclusiones finales de esta investigación, se permitirá tomar una decisión favorable que contribuya en el desarrollo de ellos; quienes también se verán beneficiados, son todos los interesados en realizar trabajos similares; de igual forma los docentes y padres de familia mediante bibliotecas públicas y escolares.

- **Implicaciones prácticas:**

Teniendo en conocimiento este estudio de investigación permitirá resolver problemas prácticos, como, qué medidas o que acciones se deben tomar frente a la problemática planteada en la investigación.

- **Valor teórico:**

Por lo importante del contenido de esta investigación, puede servir para comentar: debatir o poner un punto a discusión; así mismo, puede contribuir a afirmar investigaciones realizadas por diferentes autores que tengan relación con el estudio de esta investigación, o para fines que crean conveniente.

- **Utilidad metodológica:**

Dentro del estudio de esta investigación se hará uso de técnicas e instrumentos. De no contar con un instrumento adecuado, se dará lugar a la creación de uno favorable para el objeto a ser medido. Haciendo así, un aporte importante al desarrollo de la ciencia.

Teniendo en cuenta los distintos aspectos descritos anteriormente, es que realizamos el presente estudio de investigación con el objetivo de determinar el nivel de influencia de los juegos en red en el comportamiento del adolescente.

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo General

Determinar el nivel de influencia de los juegos en red, en el comportamiento de los adolescentes de 11 a 18 años de edad del sector de Tacna centro y sus alrededores de la ciudad de Tacna en el año 2010.

1.4.2 Objetivo Especifico

- a. Identificar y caracterizar los juegos en red de mayor preferencia de los adolescentes del sector de Tacna centro y sus alrededores de la ciudad de Tacna en el año 2010.
- b. Identificar el tipo de comportamiento que presentan los adolescentes de 11 a 18 años de edad cuando están participando en el juego de su preferencia.
- c. Establecer la relación que existe entre el uso de los juegos en red, y el comportamiento de los adolescentes.

1.5 Definiciones operacionales

Adolescencia:

Es una etapa de transición que no tiene límites temporales fijos. Ahora bien, los cambios que ocurren en este momento son tan significativos que resulta útil hablar de la adolescencia como un periodo diferenciado del ciclo vital humano. Este periodo abarca desde cambios biológicos hasta cambios de conducta y status social, dificultando de esta manera precisar sus límites de manera exacta. (Hamel y Cols. 1985)

Comportamiento:

Manera de comportarse en bien o mal; en este sentido, la conducta es esencialmente buena o mala; actividad total, subjetiva y objetiva; no observable, de un individuo o grupo.

Agresividad:

La agresividad se entiende en general como dirigida hacia afuera, hacia el otro. Sin embargo, la persona al agredir puede, directa o indirectamente, hacerse daño a sí misma.

Conducta:

Modo o forma de gobernar su vida y dirigir sus actos como personas dentro de una sociedad; o simplemente, el conjunto de reacciones particulares de un individuo frente a una situación dada.

Conducta pasiva:

Este tipo de conducta se produce por la propia incapacidad de expresar abiertamente sentimientos, pensamientos y opiniones, o al expresarlos de una manera derrotista, con disculpas, con falta de confianza; de tal modo que los demás puedan no hacerle caso.

Conducta agresiva:

Este comportamiento conlleva la defensa de los derechos personales y expresión de los pensamientos, sentimientos y opiniones de una manera inapropiada e impositiva y que transgrede los derechos de las otras personas.

Rebeldía:

Característica del rebelde, que se resiste a obedecer un mandato o que se rebela a todo lo que cree que no es correcto; es así que da lugar a actuar de manera terca e indisciplinada en donde sus actos de rebeldía son continuas.

Influir

Producir un efecto sobre otro; es decir, ejercer ascendentemente predominio a fuerza moral sobre alguien para que obre o piense de cierto modo.

Afición:

Es una actividad cuyo valor reside en el entretenimiento de aquel que lo ejecuta, que algunas veces no busca una finalidad productiva concreta y se realiza en forma habitual.

Internet:

Es una red informática. No es más que un conjunto de computadoras desplegadas por todo el mundo, y que conectados entre sí, intercambian información.

Juegos en red

Es un juego que se juega con diferentes computadoras conectadas en una red que puede ser local o externa, como Internet.

1.6 Limitaciones de la investigación

Dentro de las limitaciones presentadas en el proceso de la aplicación de los instrumentos, se ha presenciado cierto rechazo por parte de los adolescentes que frecuentan los juegos en red; por lo mismo que dichos jóvenes ya conocen a los encargados de cada local de juego.

Otro que casi siempre presenta importancia, es el tiempo que se le debe dedicar a la aplicación del instrumento en cuanto a la lista de cotejo, que consiste en la observación del comportamiento y que demuestra que los adolescentes, cuando están jugando los juegos en red, han tenido que prolongar más horas para obtener mejoras en los resultados.

CAPITULO II

MARCO TEORICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes

Del presente trabajo de investigación, con respecto a los antecedentes, no se encontró referencias de tesis que estudien la problemática de los juegos en red y el comportamiento del adolescente; solo hay estudios relacionados a las características de los videojuegos en red y su relación con la producción de nuevas modalidades de sociabilidad, como es la tesis: “Los videojuegos en red: Caracterización de sus usos y análisis de su relación con la producción de nuevas modalidades de sociabilidad”, tesis realizada por Roxana Cabello y Renzo Moyano.

Con respecto a estudios periodísticos, se a podido encontrar fuentes donde se relaciona directamente con una sola variable, En este caso, con los juegos en red, estudio realizado por Mónica Ritacca, donde también hace referencia a las actitudes de los usuarios, pero es un estudio dirigido a los niños que juegan los videojuegos en red de la ciudad de Santa Fe.

2.2 Bases teóricas de la Variable Independiente.

LOS JUEGOS EN RED

2.2.1. Concepto de la red

La red es un medio que nos posibilita la comunicación, donde una red informática es un conjunto de técnicas, de conexiones físicas y programas informáticos empleados para conectar dos o más computadoras. Los usuarios de una red pueden compartir ficheros, impresoras y otros recursos como enviar mensajes electrónicos y ejecutar programas en otras computadoras.

Según el autor Rolando Rojas Villegas y Wilfredo C. Quispe, manifiestan lo siguiente:

Una red de computadoras también llamada red de ordenadores o red informática es un conjunto de equipos (computadoras y/o dispositivos) conectados por medio de cables, señales, ondas o cualquier otro método de transporte de datos, que comparten información (archivos), recursos (CD-ROM, impresoras, etc.) y servicios como ser: acceso a internet, e-mail, chat, juegos, etc.

Las redes son básicamente un conjunto de computadoras unidas entre sí por un medio físico (cables) conocidos como hardware y un medio lógico conocido como software. Las redes nos permiten compartir información, como también permite acceder a una comunicación con diferentes personas dentro de la red, este medio permite también obtener información sin límite de frontera.

2.2.2. Definición de los juegos en red.

Según los autores: Roxana cabello y Renzo Montoy, Diego Levis presentan las siguientes definiciones:

Los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que se instalan en una computadora y que, a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores cuyas computadoras tienen instalado ese programa, puedan jugar el mismo juego simultáneamente.

Es un juego que se juega con diferentes computadoras conectadas en una red que puede ser local o externa como Internet.

Es así, que los juegos en red son básicamente programas digitales de entretenimiento, que una vez que el usuario haya instalado el programa en su computadora y cuente con acceso a la red, puede hacer uso de los juegos que más le guste. Estos juegos son juegos en donde uno participa de mundos completamente virtuales, interactuando con personas reales, generando grupos de ataque, mejorando habilidades, y estableciendo vínculos de amistad en base a cumplir con misiones fantásticas. Es un mundo “atrapante” al que una vez que ingresas es difícil de desconectarse de los juegos.

Estos juegos en red tienen como objetivo entretener al usuario todo el tiempo que dure el juego, también les da la opción de elegir el juego de su preferencia y jugar el mismo juegos simultáneamente con amigos de diferentes ubicaciones geográficas.

2.2.3. Los videojuegos y los juegos en red

Los juegos en red son una versión avanzada de los videojuegos tradicionales. En los videojuegos, el jugador compite con la máquina; y en los juegos en red, el jugador compite con jugadores reales. Esta opción tiene la ventaja de que permite jugar con otra persona que no necesariamente tiene que estar en el ambiente en que uno se encuentra; sino que puede estar en cualquier lugar, sin límite de fronteras.

Es así, que Los juegos en red son una versión moderna de los videojuegos, donde ya no solamente se trata de desafiar a la computadora, sino también de derrumbar a quienes se empeñen a desafiarse simultáneamente. Es un sistema por el cual una serie de computadoras conectadas entre sí permiten conectarse desde diferentes máquinas para poder jugar unos contra otros. Las distancias no son un problema para quienes acceden a este tipo de juegos, ya que pueden competir con una persona que se encuentre en el mismo lugar; hasta con alguien que esté en otro país.

En la actualidad, cuando se habla de videojuegos o juegos en red, se hace referencia al mismo tema, ya que los juegos en red no son más que videos juegos subidos a las red, donde dependiendo del juegos tienes las opciones de jugar contra la máquina o de jugar con diferentes participantes

Si bien aún no se conoce exactamente cuántos locales de juegos en red hay en la ciudad de Tacna, desde los últimos años la crecida de estos negocios invadió las calles de la ciudad. Los juegos en red presentan un costo cómodo que está al alcance de todos las personas, el precio para acceder e estos juegos no le es indiferentes para los niños ni para los jóvenes. Generalmente los niños y adolescentes son los que más hacen uso de esos juegos e incluso expresan lo satisfechos que están; todos en general se entretienen de alguna forma.

2.2.4. Clasificación de los juegos en red.

Hay diferentes páginas web que ofertan juegos en modalidades de compra y de manera gratuita, estas páginas tienden a ofertar los juegos en categorías.

Según Daniel Burgos, en su estudio de investigación sobre los juegos educativos informáticos expresa: “Dependiendo de la intención, de la motivación y de la circunstancia, cualquier juego puede considerarse educativo”. Es así que considera a todos los juegos para realizar su clasificación, y los clasifica de la siguiente manera:

- acción
- azar
- constructores-creadores
- de tablero
- deportivos
- estrategia
- gestión-planificación
- inteligencia
- plataforma
- recreadores de universo o escenario
- simuladores

Vale resaltar, que para la clasificación el investigador ha tenido en cuenta los juegos que causan una función lúdica y al fundamento didáctico de una actividad en sí misma. Esta forma de entretenimiento presenta para cada usuario una manera única de ejecutar los juegos, dependiendo de los objetivos que pueda lograr, Así pues, dependiendo de la intención, de la motivación y de la circunstancia, cualquier juego puede considerarse educativo, más allá de su definición intrínseca.

Hay investigadores que difieren de la clasificación presentada; pero en el fondo guardan relación, como por ejemplo, el investigador Diego Levis, Dr. en Ciencias de la Comunicación y especialista en juegos de PC, el presenta los diferentes tipos de juegos en red que son: De rol, De reflexión y los videojuegos tradicionales; en donde los de reflexión son comunidades virtuales en la que se crean mundos, en los que cada uno cumple roles diferentes y los más populares son los videojuegos tradicionales (de fútbol o de aventuras) en versiones con multijugadores.

2.2.4.1. Juegos de Acción

Un juego de acción es un juego que desafía la velocidad, destreza y tiempo de reacción del jugador. El género de acción es más amplio y abarcativo del mundo de los videojuegos, englobando muchos subgéneros, como juegos de pelea, juegos de disparos en primera persona.

Los juegos de acción generalmente presentan elementos violentos como su principal característica de interacción, especialmente disparos o combate cuerpo a cuerpo.

2.2.4.2. Juegos de Azar

Los juegos de azar son los juegos en los cuales las posibilidades de ganar o perder no dependen de la habilidad del jugador sino exclusivamente del azar. De ahí que la mayoría de ellos sean también juegos de apuestas, cuyos premios están determinados por la probabilidad estadística de acertar la combinación elegida. Mientras menores sean las probabilidades de obtener la combinación correcta, mayor es el premio.

2.2.4.3. Juegos de constructores – Creadores

Estos juegos constructores, se caracterizan por el hecho de estar construyendo y creando objetos, casas y colocándolas en una ciudad virtual; es de hecho, el único objetivo, construir y colocar. En este juego depende mucho lo bien o mal que desempeñes tu función de construir.

Por ejemplo, cuando construimos una casa, tienes que tener en cuenta cuantas personas se alojarán, si es para bastantes personas o uno entonces, deberás crear edificios, si haces los edificios torcidos, tendrás menos gente; si por lo contrario, eres un experto con la grúa, tendrás muchísima más gente viviendo en tus rascacielos.

2.2.4.4. Juegos de tablero

Los juegos de tablero son los conocidos juegos de ajedrez, ludos, etc. Todos estos juegos se desarrollan en los computadores conectados a internet. Esos juegos por lo general, no permiten la exclusión precoz de jugadores, tienen mayor interactividad, a pesar de su mercado creciente en el exterior, especialmente para jóvenes y adultos; en algunos países todavía tiene público estricto. Los juegos de tablero no son más que los típicos juegos subidos a la computadora.

2.2.4.5. Juegos deportivos

Son los videojuegos basados en deportes, ya sean reales o ficticios, y se pueden subdividir en simuladores (juegos realistas) o los llamados “arcade” (más fantasiosos). Ejemplos: Fifa series, NBA Live, NFL Street, Pro Evolution Soccer, Pc Fútbol, Tony Hawks.

Este grupo de juego se caracteriza por tener como núcleo argumental el tema deportivo. Estos juegos vienen determinados por la complejidad del algoritmo utilizado en el diseño del juego y por el predominio de la acción sobre cualquier componente de tipo táctico o estratégico. De este modo no debe resultar extraño encontrar juegos basados en el mundo de los deportes que se pueden catalogar razonablemente como simulaciones deportivas.

2.2.4.6. Juegos de estrategia

Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr varios objetivos. Según su temática, los hay de gestión (ya sea esta económica o social) y bélicos, mientras que por su mecánica pueden ser en tiempo real, también llamados “RTS” (Real Time Strategy), o por turnos. Ejemplos: Stratego, Dune 2, Starcraft.

La tarea en los juegos se desarrolla mediante la utilización de una serie de formas de órdenes que el programa reconoce y la posición de los objetos que aparecen a lo largo de los escenarios son imprescindibles en momento de dar las órdenes en los juegos.

2.2.4.7. Juegos de gestión – planificación

Los juegos de gestión y planificación presentan juegos de oficina donde desempeñan diferentes papeles de la empresa, su gama de servicios relacionados con el manejo inteligente, en el momento de organizar el tiempo, y de los diferentes roles que va presentando en la empresa u oficina.

El desafío es conocer los procesos de negocios de nuestros clientes y lograr mejoras tecnológicas y económicas para cada una de las necesidades.

2.2.4.8. Juegos de inteligencia

Son juegos en donde se utiliza la capacidad de la mente, cuyo objetivo es transmitir al jugador algún tipo de conocimiento. Su mecánica puede abarcar cualquiera de los otros géneros. Los jugadores no se desenvuelven solos en la dinámica del juego sino de sus habilidades para jugar.

2.2.4.9. Juegos de plataforma

Juegos en los que el protagonista ha de avanzar a través de un mapeado con múltiples alturas, por ejemplo el juego Super Mario Bros.

Los juegos de plataforma también se distinguen por el entorno que presentan, con pantalla que trasmite imágenes en movimiento con colores atractivos y sonidos.

2.2.4.10. Juegos simuladores

Son juegos basados en la reproducción, generalmente de forma realista, del funcionamiento de alguna actividad. Diferentes subgéneros son los simuladores de vuelo, de conducción, o de carros de combate. En la actualidad también se cuenta con la "simulación social".

Estos juegos requieren estrategias complejas y cambiantes de una partida a otra, también conocimientos específicos acerca de la simulación.

Pese a los géneros ya enumerados, más consolidados y más claramente discernibles, existe además todo un conglomerado de nuevas fórmulas que, como en todo gran género en constante movimiento y cambio, no dejan de ir surgiendo y

haciendo entrada en la escena, unas veces combinando elementos diversos de géneros ya existentes y perfectamente definidos, y otras introduciendo nuevos conceptos y planteamientos novedosos que, a medida que van siendo seguidos, imitados o desarrollados, pueden terminar dando lugar a todo un nuevo género.

2.2.5. Características de los juegos en red

Si tomamos como referencia las descripciones de la literatura clásica sobre el tema (Huizinga, 1971 y Callois, 1967) de las características que debe cumplir un juego encontramos las siguientes:

- Es una actividad libre, comenzada y terminada a voluntad del usuario.
- Improductiva en generación de propiedad o riqueza, cuyo fin último es el juego en sí mismo.
- Ficticia, paralela a la vida real, simulando un universo o una actividad que no tiene repercusión sobre hechos reales.
- Acotada, con límites de tiempo y de espacio.
- Reglamentada, dentro de un orden específico propio de sí misma.
- Que produce incertidumbre en el desarrollo y finalización, dado que cada partida es distinta y depende de diversos avatares.

Por último, el autor señala que para ser considerado informático, el juego educativo deberá desarrollarse en cualquier plataforma electrónica, tal como ordenador, terminal online (Internet), videoconsola, PDA, móvil, etcétera.

La interacción entre el jugador o jugadores y el aparato electrónico (donde se ejecuta el videojuego), puede ser individual o múltiple, mediante el uso de una consola de videojuegos o a través de internet (Juegos online). Hay otros dispositivos capaces de ejecutar programas de juegos como los teléfonos móviles, relojes, etc.

En otro aspecto, una de las características más comunes que presentan algunos videojuegos es su elevado nivel de violencia, son aquellos donde hay enfrentamientos que se resuelven mediante luchas, guerras donde se aprecia bombazos y desparramo de sangre a cada instante.

2.2.6. Tipos de plataformas de los juegos informáticos

Los videos juegos o juegos en red presentan un entorno informático que se puede apreciar en la pantalla de la computadora. Estos juegos presentan reglas que han sido previamente programadas.

Existen cuatro tipos diferentes de plataformas o sistemas de juego:

- Máquinas para salones recreativos
- Computadoras personales
- Videoconsolas (conectadas a un televisor)
- Portátiles

La plataforma es el medio donde el usuario va a realizar los juegos; para que alguien juegue, le tiene que parecer atractiva, atrayente ante sus ojos. Estas plataformas te ofrecen un mundo virtual permitiendo frecuentar dichos juegos.

“Las plataformas de juegos en línea proporcionan la base tecnológica necesaria para la provisión de servicios de entretenimiento, basados en estrategias de servicios como la lealtad del usuario, o basados en modelos de negocio tales como suscripciones o micro pagos. Las plataformas permiten la rápida creación de canales de juegos en línea multijugador, proporcionando multitud de servicios a los jugadores, como reserva de salas, estadísticas avanzadas, clanes, etc. Los jugadores acceden a la plataforma, una vez autenticados, mediante cualquier navegador.¹

Las máquinas para salones de juego, son maquinas separadas por sus características para realizar juegos. Las computadoras personales, son las que comúnmente un usuario tiene para uso personal; las video consolas, son las que se encuentran conectadas las pantallas de los televisores; las portátiles, son máquinas que el usuario usa de manera muy personal.

2.2.7. Modalidades de juegos

La popularización de los juegos en red, ha cambiado en gran medida la percepción habitual del videojuego, como una actividad solitaria o casi solitaria, en la que el jugador se enfrenta a un desafío contra la máquina. Lo cierto es que se pueden distinguir distintas formas de jugar, las cuales modifican la naturaleza de la relación que establece el jugador con el software, con la plataforma de juego y con su entorno social inmediato.

Es así, que el doctor Diego Levis Autos de “Los videojuegos un fenómeno de masas”, presenta las siguientes modalidades para la ejecución de dichos juegos:

¹ Levis, Diego, “Video juegos en red: espacios simbólicos de juegos y encuentros”

- A. Individual contra la máquina (conectado o no a una red telemática):** se trata del modo tradicional de juego informático en el cual el jugador se enfrenta a la “inteligencia” del software.

- B. Modo arena o de competencia:** Dos o más jugadores se enfrentan entre sí utilizando la pantalla de la computadora o televisor como un tablero o terreno de juego y siguiendo las pautas y reglas fijadas por el programa informático.

- C. En red en modo arena:** Esta modalidad permite jugar contra otra persona, utilizando cada uno de los jugadores máquinas diferentes conectadas entre sí a través de una red local (LAN) o externa. Utilizando Internet u otra red telemática esta forma de juego permite jugar con personas situadas en cualquier lugar del mundo.

- D. En red en modo asociativo o en equipo (multiplayer):** Dos o más jugadores forman un equipo para jugar contra el programa de juego. Cada uno de los jugadores utiliza máquinas diferentes conectadas entre sí a través de una red local (LAN). El programa de juego puede estar alojado en un servidor local o externo conectado a través de Internet.

- E. En red, competencia de equipos:** Equipos formados por dos o más jugadores que se enfrentan entre sí de acuerdo a las pautas y reglas fijadas por el programa informático. El programa de juego puede estar alojado en un servidor local o externo conectado a través de Internet. A través de Internet esta modalidad permite el juego entre equipos situados en lugares diferentes e incluso que los miembros de cada uno de los equipos no estén en el mismo lugar.

F. Multiusuarios en red: El jugador participa en un espacio multijugador (multiplayer) que se constituye en forma de comunidad (virtual), dentro de la cual asume un personaje o rol. Puede jugar de forma individual o colaborativa formando alianzas temporales o permanentes con otros participantes.

Cada una de estas modalidades presenta deferentes formas de participar en los juegos que te ofrece la red, vale resaltar que todas estas modalidades presentan sus propias reglas de juegos, ya sea cuando el jugador juegue contra la máquina o cuando juegue con dos o más personas pertenecientes del mismo bando o del bando contrario.

También resaltar que cada modalidad que nos presentan se juegan en diferentes plataformas de juegos, de acuerdo al tipo de juegos que el usuario decida realizar, pero hay modalidades de juegos que permiten jugar en diferentes plataformas.

2.2.8. Clasificación por intensidad de habilidad de los juegos en red

Los investigadores Roxana Cabello y Renzo Moyano, nos dan una muestra clara de la clasificación de la intensidad hábitos de jugar los juegos en red presentándolo de la siguiente manera:

- Usuarios altos
- Usuarios medios
- Usuarios bajos²

En relación con la intensidad del hábito de jugar los juegos en red en cabinas de internet o locales donde se desarrollan estos juegos, se pueden identificar tres grupos poblacionales. Es así que, los usuarios altos o más intensos, son los que acostumbran a acercarse todos los días al local donde se practica estos juegos

² Cabello, R., Moyano, R. "Hábitos y consumo de juegos en red en Zonas Periurbanas",

y a permanecer varias horas en el mismo; los usuarios medios, son los jugadores que suelen concurrir casi todos los días pero permanecen sólo un rato; los usuarios bajos, son los que concurren sólo algunas veces durante la semana y permanecen poco tiempo.

Durante esos lapsos de permanencia en el locutorio o cybercafé, 9 de cada 10 usuarios ejecutan otras prácticas informáticas de conectividad, además del juego en red; actividades tales como las siguientes, y en este orden: 1) chatear (sobre todo las usuarias más jóvenes (hasta 19 años), 2) navegar por Internet (principalmente los usuarios varones), 3) correo electrónico y 4) jugar con la PC a juegos de Internet

2.2.9. Los juegos en red como actividad social

Cuando un usuario está conectado a los juegos en red, está en comunicación con sus adversarios, es así que de una forma se encuentra sociabilizando, esto se da con más apreciación en las salas donde realizan estos juegos, y en muchas ocasiones llegan a formar grupo, donde ellos mismos ponen sus normas sociales, lo cual les permite potenciar la sociabilización que ellos realizan.

“La creación de una segunda vida social en el espacio simbólico generado por estos juegos comunitarios produce cierta inquietud ante la posibilidad de que las horas que los jugadores pasan delante de la pantalla sea a expensas de sus vidas reales”³.

El jugador crea una forma de sociabilización en el momento de realizar los juegos en red frente a sus demás adversarios que son seres humanos, la concurrencia seguida a estos juegos, y el permanecer largas horas frente a la máquina, va a permitir una comunicación entre sus competidores.

³ Vázquez, Jorge, “Los juegos de la realidad Virtual”, p , 1

Este tipo de sociabilización se puede apreciar en los lugares donde se realizan dichos juegos, aun más, si se encuentran los participantes en la misma sala de juego.

“En una sociedad como la nuestra, en la que la ciudad es percibida como un territorio hostil, los espacios públicos de encuentro se han reducido. En este contexto, los espacios públicos para jugar en red y conectarse a Internet aparecen como una alternativa para conocer gente y relacionarse con otras personas”⁴.

En nuestra realidad, por las diversas problemáticas que presenta nuestra población, se ha podido observar la reducción de lugares de sana recreación, reforzando la aparición de lugares que ofertan dichos juegos y permitiéndolos conocer personas que gustan de los mismos juegos en red.

2.2.10. Los juegos en red y el comportamiento en el adolescente

Junto con el conocimiento del internet, se abrió paso para los adolescentes de todo el universo de conocimientos y exploración.

Los juegos en red que son preferidos por los adolescentes, tienden a cambiar el comportamiento del adolescente, volviéndolo más agresivo y violento; estos juegos se han visto vinculados con el comportamiento agresivo o violento en la vida real de los jóvenes. Hay estudios que demuestran que los juegos en red vuelven a los jóvenes más obesos por el sedentarismo que presentan durante el periodo de juego, en algunos casos los adolescentes presentan actitudes pasivas o negativas en lo que respecta a los estudios, y muchos de los jóvenes cambian lo juegos que comúnmente realizaban en campos deportivos para

⁴ Levis, Diego, “Los juegos en red: Escenarios virtuales y escenarios reales”, p, 9

realizarlos en otro campo virtual que representa la red, es así que estos juegos cambian el comportamiento social del adolescente. Los juegos en red aumentan la violencia entre los niños, donde dichos niños practican menos juegos físicos menos deportes, además de disminuir sus habilidades sociales, pues pasan más tiempo solos con un equipo electrónico.

“Los juegos en red, por su parte, diferentes unos de otros en sus propuestas lúdico-digitales, fluctuantes en el interés y uso de adolescentes y jóvenes, se ponen de moda un tiempo y luego caen dejando paso a otros; mejor desarrollados, quizás, en su gráfica y en sus posibilidades de interacción en verdaderas ‘comunidades virtuales’ o también denominadas ‘tribus’ de jugadores”⁵.

Hay que resaltar que el adolescente puede presentar una actitud ludópata causada por las largas horas que permanece frente al computador, lo cual puede traer muchas consecuencias en el comportamiento frente a las normas sociales: un actuar inadecuado.

Poco después de su aparición, a fines de la década de 1970, los videojuegos son usados a menudo por provocar adicción, inducir ensimismamiento y aislamiento social de los jugadores y de ofrecer contenidos inadecuados para los niños y adolescentes.

⁵ Levis, Diego, “Los juegos en red: Escenarios virtuales y escenarios reales”, p. 6.

2.3 Bases teóricas de la Variable Dependientes.

COMPORTAMIENTO DEL ADOLESCENTE

2.3.1. Concepto del comportamiento

Para dar a conocer que es el comportamiento debemos tener en cuenta que la palabra comportamiento se puede definir como la reacción o reacciones que una persona tiene frente a una situación.

Los siguientes autores manifiestan lo siguiente referente al comportamiento:

Es la manera de manifestarse exteriormente, de actuar de acuerdo con las reglas de la corrección.⁶

Cualquier acción o reacción que un ser vivo manifiesta con respecto al ambiente.⁷

Comportamiento o manera de ser, de actuar, sentir y pensar del hombre. Está determinado por la dotación biológica y por las influencias físicas, sociales y culturales.⁸

Es la manera en que se conduce una persona en relación con los demás, según las normas moral, social y cultural.

“Nadie tiene derecho a prescindir, cuando aparece en público del comportamiento adecuado, el mundo ha fijado leyes de esta convivencia, adaptarse a ellas es educación y desatenderlas es grosería”⁹

⁶ Diccionario de Pedagogía, p 82

⁷ Diccionario Pedagógico, p, 67

⁸ Galdós Viscarra, Oscar, “Principios del aprendizaje”

⁹ “Diccionario de pedagogía” : p, 82

Es así, que el comportamiento es la manera o forma de conducirse en un ambiente donde se desenvuelve. La conducta puede presentarse de dos formas: una conducta consiente y una conducta impulsiva. La conducta que una persona presenta por lo general siempre está ligada a las normas morales que la misma sociedad a la cual pertenece ha impuesto.

La palabra comportamiento proviene de las voces latinas COMPORTARE, de CUM = COM + PORTARE = LLEVAR, es así que el comportamiento es cualquier acción o reacciones que el hombre manifiesta de acuerdo a la sociedad en que vive.

2.3.1.1. Comportamiento del Adolescente

La adolescencia es la etapa en que el individuo deja de ser un niño, pero sin haber alcanzado aún la madurez del adulto. Sin embargo, es un tránsito complicado y difícil que normalmente debe superar para llegar a la edad adulta. Todos esos cambios que presencia el adolescente influyen en el comportamiento que pueda manifestar.

La conducta que presenta el joven en gran medida es influenciada por el entorno social en el cual se desenvuelve; vale decir que en esta etapa de vida, el futuro adulto se va desligando de sus padres y buscando compañía con sus pares, y solo se acerca a sus padres cuando tiene ganas de hacerlo. Una de las cosas que más preocupa al adolescente es el logro de su identidad, el lugar que ocupa él en el mundo. "Llegar a saber quién es uno mismo, cuáles son sus creencias y valores, que es lo que quieren realizar en la vida y obtener de ella" simplemente saber QUIEN ES.

“La normalidad de la conducta de un adolescente no debe ser juzgada por los patrones o estándares del niño ni del adulto, sino según su propio proceso adolescencial”¹⁰

Es así, que los adolescentes se caracterizan por ser rebeldes, cambiantes y desafiantes. La adolescencia marca un periodo de transición entre la infancia y la edad adulta en el cual la madurez emocional suele ir a la zaga de la madurez física. Como resultado, el típico deseo adolescente de separarse de los padres suele ir acompañado de un sentimiento de confusión. El adolescente desea mostrar que es independiente, pero continúa mostrando una actitud infantil en muchos aspectos.

En la actualidad, los niños anhelan ser adolescentes y los adolescentes parecen creer que han encontrado el modo de vida definitivo, es así que el adolescente va pasando una etapa muy significativa, en donde vencían cambios físicos, psicológicos y sociales.

2.3.2. El adolescente

El adolescente es un individuo que atraviesa por un periodo de cambios físicos y psicológicos. Cada adolescente presenta una personalidad única, con sus propios intereses, sus propios gustos y disgustos.

Según el autor Gladys Medellín da a conocer la siguiente conceptualización:

¹⁰ Medellín, Gladys. “Crecimiento y desarrollo del ser humano”: p , 589

La adolescencia es una etapa de transición y de cambios físicos, psíquicos y sociales que se operan, ensañan la necesidad que el individuo se adapte a ellos. El éxito con que el adolescente transcurra por esta etapa dependerá, en gran parte, de la forma en que se le preparó para ello durante su niñez.

Es una etapa de vida que está entre la infancia y la adultez, íntimamente relacionado con ambas, ya que están presentes muchas de las características de las etapas anteriores con otras nuevas no evidenciadas hasta entonces. Comienza con la pubertad y tiene expresiones en las esferas biológica, psicológica, social y espiritual. Su duración es variante, irregular, y no tiene límites exactos, aunque los organismos internacionales que se ocupan de estos asuntos, definen al grupo de adolescentes como la población comprendida entre los 15 y los 24 años. Ambos grupos son parte de un mismo proceso.

“Según los psicólogos, el niño aproximadamente 11 a 13 años forma su gramática de valores en la que comienza a comprender el significado de lo que serán los grandes principios que rigen su vida. Después, en la adolescencia, fija definitivamente (salvo algún suceso grave que impacte en su vida) la jerarquía de valores, las convicciones que rigen todo su comportamiento consciente y libre. Esto significa que estamos ante una época fundamental en la formación del futuro hombre o de la futura mujer”¹¹.

Para el adolescente no le es nada fácil esta etapa de vida, puesto que tiene que pasar por varios procesos de cambios, donde tenemos cambios físicos, psicológicos y sociales. A muchos de los jóvenes les cuesta aceptar esos cambios, un ejemplo de ello encontramos en las niñas, cuando les empiezan a crecer los senos, ellas toman una postura que le permita esconderlos; en el caso de los varones, un ejemplo claro, es cuando hablan y presencian su tono de voz cambiante.

¹¹ Noriega, Aderman. “Psicología del adolescente”, p , 5

Si el adolescente presencia esos cambios de manera acelerada, le será más difícil adaptarse a esos cambios, para ello depende mucho de cómo a estado el niño preparado para recibir esa nueva etapa que es la adolescencia.

El adolescente frente a todos los cambios que presencia siente que es el centro donde todas las personas están pendientes de sus movimientos, de sus actitudes y de su comportamiento.

“Es una edad cerrada, secreta, que evade las preguntas o proporciona respuestas poco dignas de crédito; es asimismo, una edad cambiante; la conducta puede desconcertar al observador experto, Es una edad que se ilumina y repliega voluntariamente a sí misma”¹²

2.3.3. Tipos de comportamiento

Los tipos de comportamientos que presentan las personas según su conducta tenemos:

Comportamiento Pasivo

Es el de aquel, que en sociedad parece someterse, sin apenas oposición a la voluntad de los demás. Es el comportamiento del empleado que siempre responde “sí señor” a todo lo que se le ordena, que nunca replica, que siempre antepone la voluntad de los demás a la suya propia, o el de la eficiente secretaria que siempre está dispuesta a todo si así se lo ordena su jefe.

Este tipo de personalidad nunca expresa sus deseos ni sus necesidades y siempre se deja dominar por los demás. Además este tipo de personalidad tiene algunos rasgos comunes, incluso

¹² DEBESSE, M., “La adolescencia”, pág. 27.

físicamente. Estas personas nunca miran a la cara de su interlocutor, bajan los ojos y la cabeza, huyen de cualquier tipo de conflicto. Su voz es débil y poco audible. En caso de producirse cualquier tipo de conflicto su tendencia nunca es hacer frente a la situación, sino huir.

Después de cualquier tipo de situación en la que se han sentido violentados se sienten mal, frustrados, deprimidos por no saber hacerse oír ni respetar. Además este tipo de individuos son generalmente menos respetados por las personas que conviven con ellos puesto que nunca esperan de ellos ningún tipo de oposición.

No es extraño que, a veces, estos individuos encuentren una vía de escape y exploten momentáneamente en lo que sería el segundo tipo de comportamiento social.

Comportamiento Agresivo

A este tipo de personas no les importan los demás, lo primordial es conseguir hacer su voluntad, y no importa por encima de quien hay que pasar.

El que tiene este tipo de personalidad sí que sabe expresar sus necesidades y sus deseos, y lo hace saber bien alto y bien claro. Se expresa sin contemplaciones, incluso a veces de manera brutal, porque no tiene ningún tipo de respeto hacia los demás. Según su punto de vista los demás están ahí para servirle, por que él se considera el centro del universo. Ni que decir de los que tienen los efectos catastróficos de la relación entre personas pertenecientes al primer y segundo grupo de esta división.

No obstante, y aunque después de una discusión este tipo de personas se sienten satisfechas de haber impuesto su

voluntad, tienen un cierto sentido de culpabilidad por haberlo hecho causando daño al otro. Este tipo de personalidad tiene rasgos aparentes que lo identifican con el tercer grupo de comportamiento social, el del que se siente seguro de sí mismo, pero eso sólo es aparentemente.

Comportamiento Asertivo

La persona que se siente segura de sí mismo tampoco tiene miedo a expresar sus necesidades y su opinión, pero al contrario que el grupo anterior, no trata de imponerla a toda costa porque sabe respetar a los demás.

Intentará imponer su visión de las cosas a través del diálogo y de la negociación, pero nunca por la fuerza, porque su fin último es sentirse bien consigo mismo y con los demás. Esto último es mucho más importante para él que hacer siempre su voluntad.

No obstante, la persona que tiene seguridad en sí mismo debe tener en cuenta que no siempre lo conseguirá, y que habrá ocasiones en que su comportamiento no contentará a todos. Es algo con lo que deberá contar, pero que en ningún caso debe impedirle actuar correctamente, de acuerdo a su manera de pensar y sentir.

2.3.4. Características del adolescente

Para hacer mención de las características generales de la adolescencia, tenemos que tener en cuenta que los adolescentes tienen muchas características en común, pero a nivel individual, se aprecia una gran variedad entre unos y otros en los aspectos biológicos y psicosociales.

Según los investigadores Luis Alarcón, Ignacio Heit, Eduardo Montero, Matías Mumare y Javier Zapata, dan a conocer las características generales de la adolescencia teniendo en cuenta dos puntos muy importantes que influye en el desarrollo de la persona humana:

- La adolescencia larga.
- La cultura adolescente estable.

La adolescencia larga: Es un fenómeno relativamente reciente en nuestra sociedad. Debemos considerar que a medida que el período adolescente se fue prolongando, se fueron haciendo cada vez más evidentes ciertas características de personalidad propias del mismo; por ejemplo, se ha postergado cada vez más la asunción de símbolos adultos, como la independencia económica y la terminación de los estudios, dado que se necesita cada vez más educación para acceder al mercado laboral.

La cultura adolescente estable: Incluye, en todo el proceso de la adolescencia, aunque su duración varía de acuerdo a los parámetros al considerar a una persona adolescente. La cultura adolescente no solo se da según épocas, países y culturas, sino, incluso dentro de una misma comunidad. Hoy en día, por ejemplo, en el medio rural y los niveles socio-económicos más bajos la incorporación al mundo laboral y la delegación de responsabilidades adultas es más precoz que en los niveles más altos o las zonas urbanas más desarrolladas.

Todo cuanto rodea al adolescente influye en su comportamiento, por lo cual tanto “la adolescencia” larga como la “cultura adolescente” están presentes de manera inseparable. Es así, que damos a conocer las siguientes características generales del adolescente:

- a. El logro de identidad.
- b. El anhelo de independencia.
- c. La desubicación ligado a los modelos y a su proceso de identidad.
- d. La búsqueda de uniformidad en el vestir, el hablar o gesticular de las barras.
- e. Descubrimientos de su propia interioridad, la cual se pone de manifiesto por el aislamiento y la poca comunicación del joven.
- f. La rebeldía.
- g. Desarrollo en la capacidad para entender problemas complejos.
- h. Alcance del pensamiento abstracto.¹³

Entre las características funcionales del pensamiento formal suelen citarse las siguientes:

- **Apertura al mundo de lo posible:** el adolescente descubre que la vida tiene muchas posibilidades más allá de su experiencia personal.
- **Pensamiento lógico:** el pensamiento formal se basa en proposiciones, no en realidades.
- **Posibilita el razonamiento hipotético-deductivo:** Este método consiste en establecer una hipótesis, deducir consecuencias y comprobarlas o verificarlas mediante la experimentación. Finalmente, debemos interpretar los resultados de las sucesivas comprobaciones, rechazando las hipótesis falsas.
- **Pensamiento egocéntrico:** esta forma de pensar, típica del adolescente, se caracteriza porque se concede un gran poder a la reflexión y a la abstracción

¹³ Alarcón, Luis, "Pensamiento, Lenguaje y comportamiento del adolescente",

El adolescente presenta características comuniones en relación a sus pares, pero hay que resaltar que la cultura de cada sociedad influye en el en este periodo de vida, así mismo el avance progresivo de cada ciudad hace que se prolongue el aprendizaje en el adolescente, por lo cual también el asumir responsabilidades, dándose cuando el joven ya adulto aparentemente no asume responsabilidades propias de un adulto. Esto es igual o similar en todas las épocas, pero surgen comportamientos distintos en cada momento histórico. No cambia la adolescencia, sino la sociedad en que se vive.

Es así. Que la adolescencia ha sido presentada como una época de inmadurez en busca de la madurez. Uno de los objetivos de los de los investigadores es conocer esta etapa tan importante de la vida humana para dar a conocer a educadores, padres de familias o interesados en general, y así poder contribuir en el desarrollo de actitudes positivas que favorezcan la superación de la crisis, por tal motivo al adolescente le cuesta diferenciar entre su punto de vista y el de su grupo social y, a menudo, cree que lo que piensa o le preocupa es similar a los pensamientos y preocupaciones de los demás.

Otra característica del adolescente es su negativa a ser ayudado. Quizás sea la época en que más ayuda necesita pero se niega a recibirla por el temor a caer en la sumisión de la infancia.

2.3.5. Comportamiento social del adolescente

El comportamiento social del adolescente se da Tanto el desarrollo cognoscitivo, como el motivacional y afectivo agilizan el proceso de socialización. El adolescente tiene en su comportamiento social algunas tendencias que conviene describir:

- A medida que crece, son mayores y más variadas sus experiencias sociales.
- Este mayor contacto con la sociedad favorece un conocimiento más real de la sociedad.
- Mayor conciencia de los demás, así como una progresiva conciencia de pertenencia a una clase social
- Otras tendencias importantes son la madurez de la adaptación heterosexual, la búsqueda de status en el grupo de compañeros de la misma edad y la emancipación de la familia.

“En las sociedades como las nuestras, sin embargo a los niños los considera muy diferentes de los adultos, quienes tiene expectativas completamente diferentes para ellos y los protegen de muchas responsabilidades de la vida adulta”¹⁴

En este proceso de socialización encontramos en el adolescente una serie de oscilaciones tales como:

- Oscilación entre excitación y depresión: trabajo y ocio, buen humor y llanto.
- Oscilación entre sociabilidad e insociabilidad: delicados e hirientes, tratables e intratables.
- Oscilaciones entre confianza y desconfianza de sí mismos.
- Oscilaciones entre vida heroica y sensualidad.

En esta época aparecen rivalidades y luchas para obtener el poder y ejercerlo sobre los demás. Prueba sus fuerzas físicas y así se convierte en agresivo, lo que se manifiesta con ciertos actos, palabras agresivas (se insultan), manifestaciones reprimidas y ocultas, agresividad contra sí mismos, agresividad contra las cosas.

¹⁴ Papalia, Diana, “Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia”, p, 562.

La situación del adolescente frente a la familia es ambivalente: Por una parte está la emancipación progresiva de la familia, lo que implica un riesgo; y por otra, el adolescente percibe que su familia es fuente de seguridad y ayuda, con miedo a perderla.

Esta situación puede o no ser conflictiva. Depende cómo los hijos han sido criados y educados. Será entonces, conflictiva:

- Por las relaciones personales precedentes defectuosas.
- Por el sentido de inutilidad por parte de los padres.
- Por sobreprotección parental o por abandono.
- Por dudas de parte de los padres en torno a la responsabilidad de sus hijos.
- Por el fenómeno de la constancia perceptiva, a través de la cual a los hijos se les ve siempre “niños”.
- Por las frustraciones de los padres proyectadas a sus hijos que llevan a una identificación a la inversa y a una mala interpretación.
- Los padres afrontan los problemas de hoy en contexto de ayer.
- Por el hecho de que los padres son adultos y representan a la clase privilegiada, que niega al adolescente el “status” del mismo género.
- Por el “conflicto de generaciones” debido a los contrastes que pueden surgir por la diferencia de edad entre dos generaciones.

Durante la adolescencia, la escuela favorece la reorganización de la personalidad sobre la base de la independencia. La escuela facilita:

- La emancipación de los padres
- Un status autónomo fundado sobre su propia acción.
- La constitución de grupos

- Una mayor independencia volitiva al tratar con los adultos.

Pero también la escuela puede presentar los siguientes obstáculos:

- Puede desatender problemas vitales (si se limita a lo intelectual)
- Ignora al estudiante como individuo (sólo exige rendimiento)
- Prolonga las relaciones adulto – niño.
- Algunas escuelas son el campo de batalla de contiendas ideológicas y políticas.

“Muchos de los padres de familias enfrentan el problema de bajo rendimiento escolar con sus hijos, pero no únicamente a partir de la adolescencia, ya que hay veces en que se presenta desde etapas anteriores, mientras cursan la primaria o secundaria”¹⁵

Hemos de ver también las relaciones entre adolescentes: La amistad entre adolescentes se caracteriza por la sinceridad, el altruismo, la delicadeza. Se precian de tener los mismos gustos y opiniones, se imitan, se tienen mutua confianza, se quieren con exclusividad, se sacrifican unos por otros.

Entre ellos predominan los grupos primarios, se reúnen con frecuencia, participan de las mismas diversiones, peligros y emociones. El grupo proporciona a los adolescentes bienes diversos:

- Les da sentimiento de seguridad, protección y solidaridad.
- Facilita las amistades
- Es una escuela de formación social
- Ayuda a emanciparse de sus padres
- Reduce el conjunto de frustraciones.

¹⁵ Medellín Gladys, Crecimiento y desarrollo del ser Humano, p, 603

2.3.6. Comportamiento afectivo del adolescente

Al contrario de lo que sucedía durante la niñez, el adolescente canaliza sus sentimientos y afectos hacia fuera de casa, hacia los compañeros o adultos, o sea, hacia cuantas personas se interesen por él, sean sensibles para con sus problemas y comprensivos con su conducta. Estos sentimientos, además de proporcionarle seguridad personal y confianza en sí mismo, desencadenan en él una serie de asociaciones cada vez más placenteras y reconfortantes, lo que motiva que el adolescente se encuentre cada vez más a gusto entre esas personas y lo manifieste en sus actitudes y comportamiento.

Esta situación afectiva lleva al adolescente a la búsqueda del sentido social, al encuentro con los demás y a una especie de sensación de que necesita completarse. Por eso el chico más agresivo e impulsivo siente la necesidad de ternura, amparo y cariño.

La chica a su vez, siente la necesidad de alguien que la estimule, la comprenda y le dé fuerza y apoyo. Es el momento de la apertura al mundo afectivo y del descubrimiento del otro y de sí mismo, época de romances y amores efímeros, que acaban tan pronto como empiezan. En ese momento el adolescente necesita, más que nunca, ser ayudado, tener unos padres a la altura de su misión educadora, profesores que comprendan esta compleja problemática de la adolescencia.

Los diferentes cambios que puedan presenciar ya sean cambios físicos, pueden suscitar angustias y traumas en el posterior desarrollo de la sexualidad. Esto sucede porque el crecimiento en lo afectivo, no acompaña necesariamente en simbiosis funcional al crecimiento en lo genital.

La primera fase de la adolescencia, caracterizada por una profunda y recíproca atracción, se presenta como la etapa del desarrollo humano en que el aspecto biopsicológico del crecimiento psicosexual se manifiesta por medio de simpatías, afectos, caricias, abrazos, admiración, respeto, orgullo, sumisión, dedicación, lealtad, amistad, agresividad, deseo de protección, poder o dominio.

Estas constelaciones de sentimientos y emociones, síntomas de su desarrollo psicoafectivo y sexual, hacen de la personalidad del adolescente un terreno abonado para los conflictos:

- Su narcisismo lo lleva, en la segunda etapa de la pubertad, a volcarse sobre sí mismo, sobre su aspecto y a la autocomplacencia; a analizar su conducta, a criticarse y a explorar y descubrir su mundo; en esos momentos experimenta una sensación de soledad, de tristeza y melancolía, deleitándose en esos estados de naturaleza psicoafectiva y emocional, aunque acusa a los miembros de su familia y a cuantos lo rodean de ser los responsables de su mal humor;
- Siente necesidad de amar y de ser amado, pero se ve mediatizado por sentimientos de egoísmo y hasta por ciertos rasgos egocéntricos y de vanidad personal;
- Va ganando confianza en sí mismo, pero necesita servirse de los demás para reforzar su comportamiento con su aprobación benevolente;
- Sueña el amor antes de vivenciarlo y lo desea ardientemente para satisfacer sus necesidades esenciales: por su necesidad de ternura y por exigencia sexual;
- Canaliza el amor hacia el sexo contrario, dando origen a un amor mezcla de ansiedad y de alegría, de desafío y estímulo, de "deseo-amenaza" de seducción y de deseo-

riesgo de ser amado, de satisfacción afectiva y de desesperación solitaria, de superioridad y de inferioridad, de placer y de culpa.

En este momento (la adolescencia media, entre los 13 y 16 años), el joven empieza a desligarse de su familia, hasta entonces centro de su vida, e inicia el camino del proceso de su identidad.

Para que este proceso se realice con seguridad y equilibrio, es necesario que las fases anteriores del desarrollo se hayan realizado con normalidad y tolerancia, de modo especial la etapa edípica, ya que, como hemos visto, este estadio supone la superación del apego erotizado a uno de los progenitores. Esta ruptura progresiva con los padres conduce al adolescente a renunciar a su dominio y superprotección, a producirle inseguridad e inquietud y a poner de manifiesto su capacidad y sus limitaciones.

Este proceso de desarrollo psicoafectivo, que ocurre en las chicas entre los 13 y los 17 años y en los chicos entre los 14 y los 17, constituye por regla general el período más tumultuoso y ardiente de la adolescencia. El surgir de nuevas fuerzas interiores despierta en ellos:

- Ardor y optimismo.
- Necesidad de independencia y de afirmación de su propio Yo.
- Florecimiento de cualidades y actitudes especiales.
- Profundización en su personalidad.
- Apasionamiento por sus ideales.
- Revalorización de su propia imagen.
- Deseo de éxito profesional.¹⁶

¹⁶ Fernández, Artur, "características de la adolescencia"

2.3.7. Factores que modifican la conducta en los adolescentes

Entre los distintos factores que modifican la conducta del adolescente encontramos los medios de comunicación, la escuela, los amigos, la pérdida del ser querido, e incluso la salud.

La autora Evelin Contreras Acosta nos da a conocer los factores que modifican el comportamiento del adolescente, influyendo en ellas ya sea de una manera positiva o negativa entre estos posibles factores se tienen los siguientes:

- El contexto internacional.
- El contexto ideológico.
- Los medios de comunicación de masa.
- La estructura social y los valores de la sociedad.
- El modo de producción dominante.
- La educación.
- El trabajo.

Por lo tanto, deben tenerse presente los efectos que pueden traer consigo el adolescente, también, por lo que una de las características del joven es la búsqueda de la identidad, y es así que en ese proceso suele estar expuesto a la influencia del entorno social, los medios de comunicación, etc.

Es importante destacar que el adolescente en ese proceso suele estar más tiempo con los amigos que con la familia, ocupando su tiempo libre a los agentes externos de la familia.

a) El contexto internacional: El acontecer que esta permanentemente produciendo impacto, conocido o desconocido por nosotros mismos, teniendo en cuenta que nuestra era es la era de la verdad.

- ❖ Las noticias llegan en el momento mismo en que el hecho esta aconteciendo.
- ❖ Los enfrentamientos de ideas también llegan rápidamente y no como años atrás.
- ❖ Existe acceso global a través de la radio y la televisión.

b) El contexto ideológico: Es denominado así por lo que es el conjunto de ideas dominantes presentes en los diferentes países y en diferentes épocas. Constituyendo el contexto ideológico en el cual se desarrolla la vida de los adolescentes en búsqueda de su identidad y de su futuro.

c) Los medios de comunicación de masa: Estos medios de comunicación influyen en los adolescentes de una manera significativa pues tienden a cambiar distintas conductas del joven, ya sea de manera positiva o negativa, modificando su comportamiento e influenciando en su desarrollo.

d) La estructura social y los valores de la sociedad: La sociedad presenta una lista de valores que trasmite al adolescente, siendo ella la que decide si pone o no pone en práctica todos los valores, de esta forma el adolescente siendo parte de la sociedad, se ve influenciado por el entorno social y la escala de valores que utiliza.

e) El modo de producción dominante: Referido a las oportunidades que la sociedad y el país da al adolescente de trabajar; esto no esta referido a que el adolescente trabaje de la misma forma como trabaja un adulto. En este sentido debe de respetarse sus derechos y solo trabajar lo referido por la ley.

f) La educación: El proceso de la educación se inicia también durante la etapa intrauterina, prosigue durante la infancia con

la educación informal realizada dentro de la familia y del entorno social, y posteriormente con la educación formal del periodo escolar y la universidad.

De este proceso dependerá en gran parte en la adolescencia, su inserción social dentro de las características de su entorno y del desarrollo de su proyecto de vida.

g) El trabajo: Es referido al tipo de trabajo que el adolescente debe de recibir, sin duda que no afecte su desarrollo normal ni su salud, no que les ayude en forma positiva en su proceso de desarrollo.

Finalmente se hace necesario rescatar que todos estos factores influyen la conducta del adolescente, en última instancia sobre las características que definen la adolescencia en todo su destaque:

- La búsqueda de la identidad.
- La búsqueda de la independencia.
- Desarrollo de la creatividad, sensibilidad, proyecto de vida, sexualidad y educación.

Partiendo de estas premisas él adolescente se ve influenciado en su conducta por los distintos factores ya descritos que modifican la conducta del adolescente.

2.3.8. Problemas de conducta en el adolescente

Entendemos por problemas de conductas, a los actos menores, transitorios y situacionales que cometen los jóvenes, tales como:

- Mentir.
- Ausencia injustificada a la institución educativa.
- Vagabundea.
- Sustraer cantidades pequeñas de dinero del hogar.
- Pintarrajear paredes.
- Ocasionar desordenes en los lugares públicos, etc.

A estos problemas de conducta también hacen referencia a conductas inapropiadas, menores, transitorias y situacionales. En la mayoría de estos casos los jóvenes adolescentes cometen estos actos por experimentar una vivencia de emociones, de aventuras, de cometer una anécdota, de osadía en lo referente al ausentismo en el colegio u ocasionar desordenes. Todas estas conductas son experimentadas con el afán de dar motivo para comentar con sus amigos, también para demostrarse a sí mismo y a los demás que fue capaz de hacerlo. Estos jóvenes no llegan a actos mayores y demuestran tener un control suficiente en sus impulsos.

Los jóvenes que presentan estas conductas, en la mayoría de los casos se da en adolescentes criados en un ambiente hogareño inapropiado, conflictivo y agresivo, y que generalmente frecuentan grupos de amigos con una formación similar a las de ellos.

Es importante señalar que algunos de estos jóvenes pueden presenciar sentimientos de inseguridad, de ira, temor o ansiedad, todo esto por la falta de adaptación al medio, los constantes fracasos o frustraciones y otros que tienen unos temperamentos movidos y aventureros.

Es así, que se debe tener en cuenta los problemas conductuales que presenta el adolescente, por ser parte del desarrollo en la adolescencia, en donde los jóvenes tienden a la explotación y a la experimentación de lo que la vida ofrece.

2.3.9. Trastornos de conductas en los adolescentes

Se considera como trastorno de conducta, a los desórdenes de comportamientos más graves y duraderos, y que entrañan riesgo de daño para el propio adolescente y para los demás. Dentro de los trastornos de conducta tiene un lugar destacado la llamada “conducta de alto riesgo” o “conducta riesgosa”, entre los más importantes tenemos:

- El abuso del alcohol y el abuso de las drogas
- La actividad sexual irresponsable
- La huida del hogar
- La conducta violenta
- Los actos osados e impulsivos
- El abandono de estudios
- El intento de suicidio

Nos encontramos frente a un trastorno de conducta, cuando el adolescente ya es capaz de cometer actos riesgosos, demostrando poca capacidad para percibir el peligro y para controlar sus impulsos.

En este tipo de comportamientos, la conducta más grave de tipo delincuencial y criminal, es mucho menos frecuente, que la que se presencia en jóvenes que desde su niñez han vivido en medios socioculturales de bajo nivel y de bajos valores morales.

En la actualidad, los adolescentes están muy expuestos a situaciones violentas y propensos a actuar con violencia, esto se presencia con mayor intensidad en los varones. El alcohol y otras drogas incrementan el riesgo de conductas riesgosas y hace a los jóvenes más vulnerables a situaciones peligrosas.

Existen una serie de factores biopsicosociales que contribuyen a la adaptación de conductas difíciles y riesgosas, tales como:

- Incongruencia entre el desarrollo biológico, cada vez más precoz, y la preparación psicoemocional.
- Menarquía a la edad temprana, actividad sexual cada vez más precoz, matrimonios cada vez más tardíos, y liberación de los valores respecto a la actividad sexual prematrimonial.
- Deterioro de la estructura familiar, con alta incidencia de divorcios, madres solteras, madres y padres trabajadores, carencia de la llamada “gran familia”.
- Falta de oportunidades de trabajos para los jóvenes.
- Aumento de la movilización y migración de las familias, que dificulta el establecimiento de las relaciones sociales y el arraigo.
- Prolongación del proceso educacional, como lo exige una sociedad altamente tecnificada, lo cual prolonga el estado de dependencia.
- La tendencia a las culturas occidentales a exponer a los jóvenes a las influencias negativas del entorno más que a protegerlos de ellas, con la influencia de los medios de comunicación que incentivan la adopción de comportamientos de alto riesgo (drogas, sexo, violencia, etc.)

Se han identificado algunos factores que predisponen al adolescente a experimentar trastornos de conductas. Entre ellos los más importantes son:

- Alteraciones de la personalidad o psicopatía.
- Jóvenes criados en ambientes de pobreza.
- Sufrimientos de abuso físico, sexual o emocional
- Patología familiar

- Enfermedad crónica o incapacitante.
- Homosexualidad
- Depresión, baja autoestima, frustración.

2.3.10. Comportamiento violento del adolescente.

Los periodos de inquietud y mal humor son típicos de quienes entran en la adolescencia. Durante esta etapa, se crece y madura rápidamente.

El comportamiento violento en adolescentes puede incluir una amplia gama de comportamiento: explosivos arrebatos de ira, agresión física, peleas, amenazas o intentos de herir a otros (inclusive pensamientos homicidas), uso de armas de fuego, crueldad hacia los animales, encender fuegos, destrucción intencional de la propiedad y el vandalismo.

Muchas investigaciones han llegado a la conclusión de que hay una interacción compleja o una combinación de factores que lleva a un aumento en el riesgo de un comportamiento violento en niños y adolescentes. Estos factores incluyen:

- Comportamiento agresivo o violencia previa;
- Ser la víctima de un abuso físico y/o sexual;
- Exposición a la violencia en el hogar y/o la comunidad;
- Factores genéticos (hereditarios de la familia);
- Exposición a la violencia en los medios de difusión (televisión, radio, etc.);
- Uso de drogas y/o alcohol;
- Presencia de armas de fuego en la casa;
- Combinación de factores de estrés socioeconómico en la familia (pobreza, carencia de medios, privación severa);

- Separación matrimonial, divorcio, padre/madre soltero, desempleo, y falta de apoyo por parte de la familia)
- Daño cerebral debido a heridas en la cabeza.

Hay que tener en cuenta los factores de riesgo que presenta el adolescente, como ser: Ira intensa, Ataques de furia o pataletas, Irritabilidad extrema, impulsividad extrema, frustrarse con facilidad, todo con la finalidad de captarlos y reducirlos.

Los padres y los maestros deben de tener cuidado de no minimizar este comportamiento en los adolescentes

Lo que es de mucha importancia es la reducción dramáticamente de la exposición del niño o adolescente a la violencia en el hogar, la comunidad y los medios de difusión. Es evidente que la violencia fomenta la violencia.

En adición, se pueden usar las siguientes estrategias para reducir o prevenir el comportamiento violento:

- Prevención del abuso infantil (a través de programas sobre la crianza de los niños, apoyo a la familia, etc.).
- Educación sexual y programas para enseñar a los adolescentes cómo criar los niños.
- Programas de intervención temprana para niños y jóvenes violentos.
- Supervisión en casa sobre los programas que ven los niños: los videos y las películas.

CAPITULO III

MARCO OPERACIONAL O METODOLOGICO

3.1 Formulación del problema.

Esta realidad nos llevó a plantearnos el siguiente problema de investigación.

¿Cómo influyen los juegos en red en el comportamiento que presentan los adolescentes de 11 a 18 años de edad del sector de Tacna centro y sus alrededores de la ciudad de Tacna en el año 2010?

3.2 Hipótesis de la investigación

3.2.1 Hipótesis General

Los juegos en red influyen en forma directa y significativa en el comportamiento de los adolescentes de 11 a 18 años de edad en el año 2010.

3.2.2 Hipótesis específica

- a. Los juegos de mayor preferencia de los adolescentes de 11 a 18 años de edad se caracterizan por presentar imágenes agresivas y violentas.
- b. El tipo de comportamiento que presenta los adolescentes de 11 a 18 años de edad al participar de los juegos en red de su preferencia es el agresivo.
- c. Existe una relación directa entre el uso de los juegos en red con el tipo de comportamiento que presentan los adolescentes.

3.3 Variables e Indicadores.

Variable Independiente: Juegos en Red.

Indicadores:

- Entretenidos
- Interactivos
- Reglamentado
- Ficticio
- Violentos
- Adictivos
- Preferencia
- Tiempo de utilización
- Periodificación

Variable Dependiente: Comportamiento del adolescente.

Indicadores:

- Impulsividad.
- Reacciones físicas
- Rebeldía
- Intolerancia.
- Cólera.
- Actos de desobediencia.
- Amenazas verbales
- Daños materiales
- Discusiones
- Gritos
- Palabras soeces
- Resentimiento

3.4 Tipo y Diseño de investigación

a. Tipo de investigación: Básico.

Porque la investigación Trata de encontrar de nuevos conocimientos o campos de investigación, sin objetivos Prácticos específicos o inmediatos

b. Diseño de investigación: Descriptivo – Explicativo.

Es descriptiva por que los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de un fenómeno que sea sometido a análisis. Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar y lo que se

trata en la presente investigación es conocer la influencia de los juegos en el en el comportamiento agresivo del adolescente.

3.5 Ámbito de estudio

Para ser efectiva la comprobación de las hipótesis y teniendo en cuenta los objetivos de dicha investigación, se consideró como ámbito de estudio, el sector de Tacna Centro y sus alrededores.

3.6 Población y Muestra

La población está constituida por adolescentes que frecuentan y participan los Juegos en Red en la ciudad de Tacna, focalizado en el sector de Tacna Centro y sus alrededores, donde dichos usuarios son jóvenes de 11 a 18 años de edad, teniendo como población determinada para el objeto de estudio.

La muestra respectiva esta constituida de 50 usuarios que frecuentan los Juegos en Red del sector de Tacna centro y sus alrededores.

3.7 Técnicas e instrumentos.

Técnica	Instrumento
Encuesta	Cuestionario ¹⁷
La observación	Lista de cotejo ¹⁸

3.8 Procesamientos de los datos

Se utilizara el análisis estadístico descriptivo para analizar e interpretar los resultados y se utilizara los gráficos para la presentación de estos datos.

¹⁷ Ver anexo

¹⁸ Ver anexo

CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Descripción del trabajo de Campo

Para el presente trabajo de investigación se ha tomado al sector de Tacna Centro y sus alrededores como lugar focalizado para la aplicación de los instrumentos:

Se inicia el trabajo de campo el 12 de noviembre del 2010 hasta el 20 de diciembre del mismo año. Se tomaron referencias del personal encargado de dichos locales para saber las horas que frecuentan los juegos con mayor población de adolescentes. Se aplica el instrumento N° 1 lista de cotejo, donde su periodo de aplicación fue desde el 12 de noviembre hasta 05 de diciembre. Para el segundo instrumento que es el cuestionario, se aplica desde el 06 de diciembre hasta el día 20 de dicho mes, para luego llevar al proceso de tabulación de los instrumentos aplicados y posteriormente analizarlos.

4.2 Diseño y Presentación de la Información.

- Información sobre identificación y caracterización de los juegos en red de mayor preferencia.
- Información sobre el comportamiento que presentan los adolescentes, usuarios de los juegos.
- Relación entre el uso de los juegos en red y el comportamiento.
- Comprobación de las hipótesis.

4.3 Presentación de los Resultados

- 4.3.1.** Información sobre identificación y caracterización de los juegos en red de mayor preferencia.

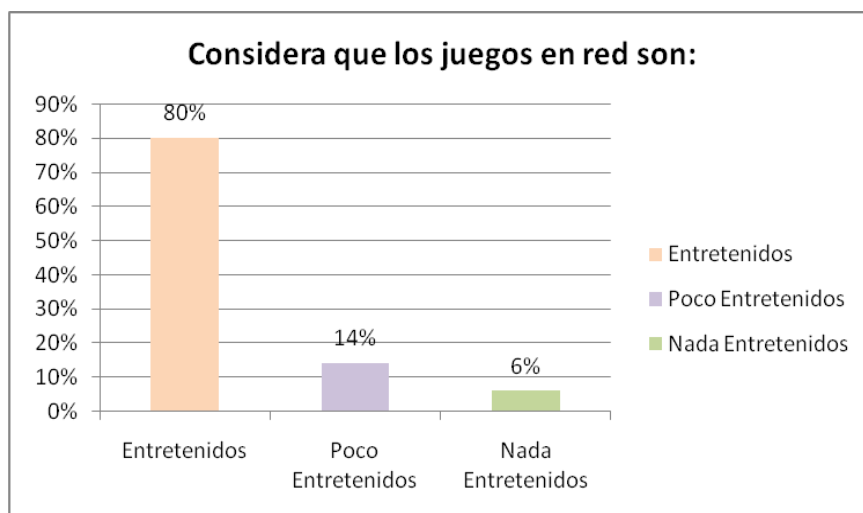
Cuadro N° 01

Considera que los juegos en red son:

Resultado	F.	%
Entretenidos	40	80.00%
Poco Entretenidos	7	14.00%
Nada Entretenidos	3	6.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 01



Fuente: Cuadro N° 01

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 01 contiene información acerca del entretenimiento que causa los juegos en red en los adolescentes.

Del análisis del cuadro N° 01, se observa que el 80% considera que los juegos en red son Entretenidos, 14% considera que los juegos en red son Poco Entretenidos y un 6% señalan que no son Nada Entretenidos los juegos en red.

La gran mayoría de adolescentes consideran que los juegos en red del cual son partícipes son Entretenidos. Por lo tanto, se encuentran atraídos por estos juegos.

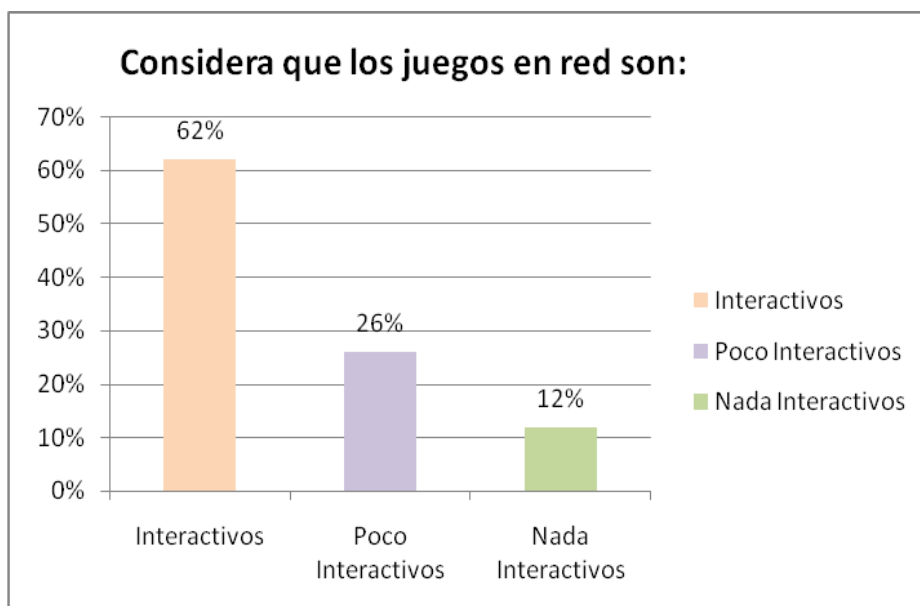
Cuadro N° 02

Considera que los juegos en red son:

Resultado	F.	%
Interactivos	31	62.00%
Poco interactivos	13	26.00%
Nada interactivos	6	12.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 02



Fuente: Cuadro N° 02

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 02 contiene información sobre la Interactividad que causa los juegos en red en los adolescentes.

Del análisis del cuadro N° 02, se observa que 62% considera que los juegos en red son Interactivos, 26% considera Poco Interactivos, y hay un 12% que señalan que no son Nada Interactivos los juegos en red.

La gran mayoría de adolescentes considera que los juegos en red son Interactivos y por lo tanto se puede considerar que ellos se sienten parte del juego.

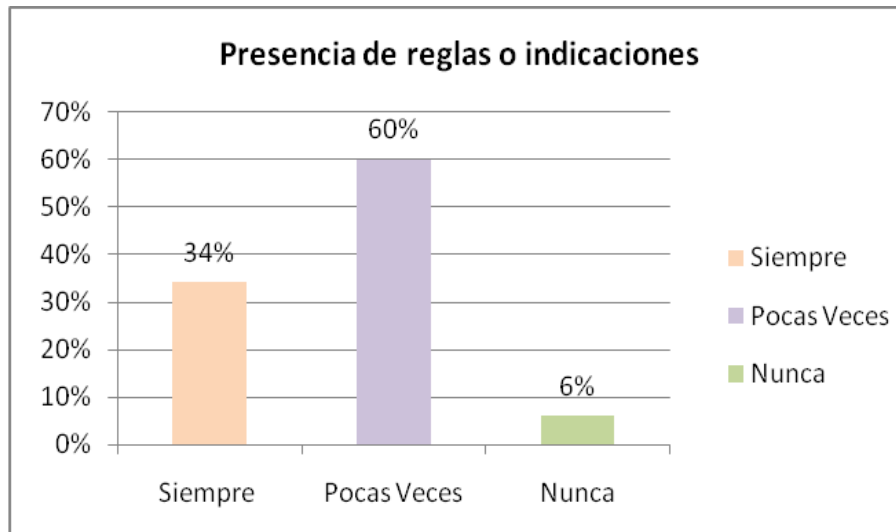
Cuadro N° 03

Presencia de reglas o indicaciones

Resultado	F.	%
Siempre	17	34.00%
Pocas Veces	30	60.00%
Nunca	3	6.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 03



Fuente: Cuadro N° 03

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 03 contiene información acerca de la presencia de Reglas o Indicaciones en los juegos red.

Del análisis del cuadro N° 03, se observa que 60% considera que en los juegos en red Pocas Veces existe la presencia de Reglas, 34% considera que siempre presencia la existencia de Reglas en los juegos en red, y un 6% señalan que Nunca presenciaron la existencia de Reglas o indicaciones en los juegos en red.

La gran mayoría de adolescentes considera que en los juegos en red Pocas Veces se puede presenciar la existencia de Reglas o Indicaciones. Por lo tanto se sienten libres de actuar como mejor convenga.

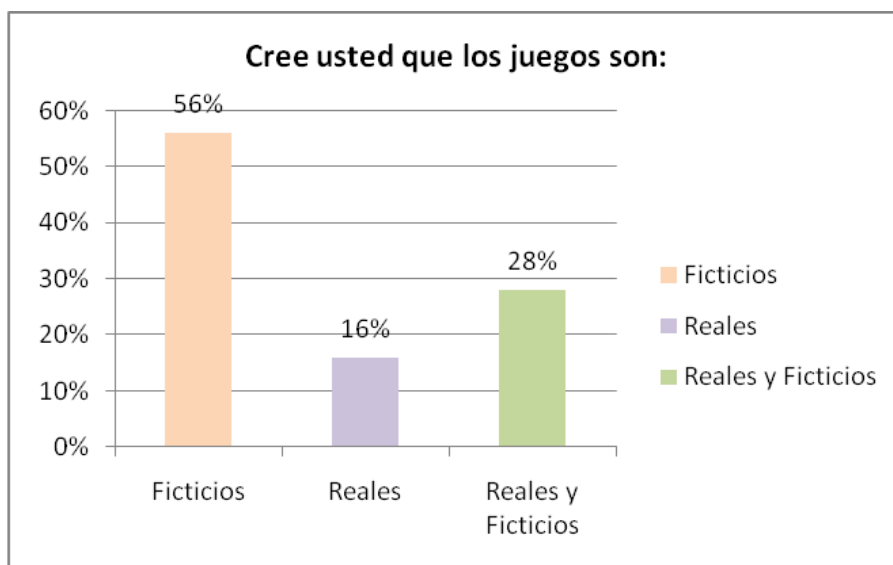
Cuadro N° 04

Cree usted que los juegos en Red son:

Resultado	F.	%
Ficticios	28	56.00%
Reales	8	16.00%
Reales y Ficticios	14	28.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 04



Fuente: Cuadro N° 04

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 04 contiene información acerca de cómo considera los adolescentes los juegos en red: Ficticios, Reales o Reales y ficticios.

Del análisis del cuadro N° 04, se observa que 56% considera que los juegos en red son Ficticios, 28% considera que son Reales y Ficticios los juegos en red, y un 16% señalan que son Reales.

La mayoría de adolescentes considera que los juegos en red son ficticios. Lo que preocupa es que un 44% consideren que los juegos son reales o mezcla de realidad y ficción, por lo que fácilmente podrían confundir la realidad durante el juego.

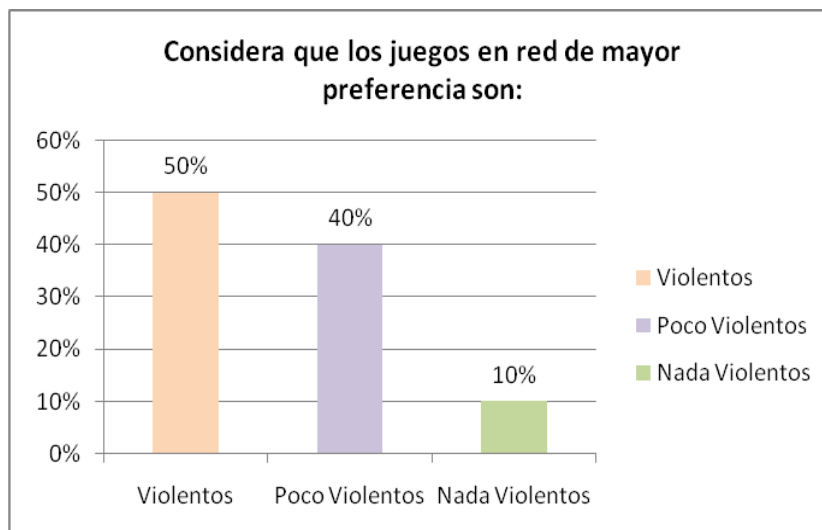
Cuadro N° 05

Considera que los juegos en red de tu agrado son:

Resultado	F.	%
Violentos	25	50.00%
Poco Violentos	20	40.00%
Nada Violentos	5	10.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 05



Fuente: Cuadro N° 05

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 05 contiene información acerca de la preferencia que los adolescentes tienen con los juegos en red si son violentos, poco violentos o nada violentos.

Del análisis del cuadro N° 05, se observa que 50% considera los juegos violentos como su juego de mayor preferencia, el 40% señalan a los juegos como poco violentos, el 16% considera que los juegos en red no son nada Violentos.

La mayoría de adolescentes considera que los juegos en red de mayor preferencia son los juegos violentos. Dichos juegos se caracterizan por la utilización de armamentos, de peleas de cuerpo a cuerpo, de utilizar poderes, de utilizar objetos punzo cortantes y de presentar escenas donde se visualiza derramamiento de sangre y esto puede afectar su comportamiento.

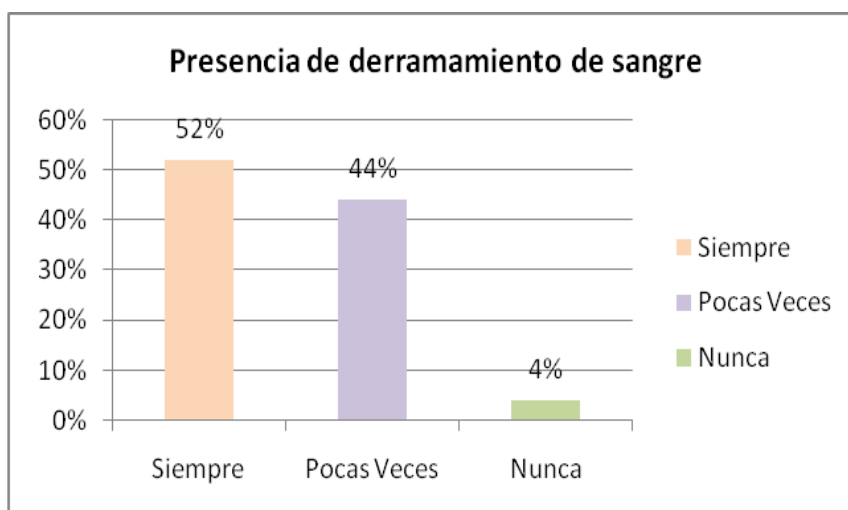
Cuadro N° 06

Presencia de derramamiento de sangre

Resultado	F.	%
Siempre	26	52.00%
Pocas Veces	22	44.00%
Nunca	2	4.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 06



Fuente: Cuadro N° 06

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 06 contiene información acerca de la presencia de derramamientos de sangre en los juegos.

Del análisis del cuadro N° 06, se observa que 52% considera que Siempre observa o presencia derramamiento de sangre en los juegos en red, el 44% señala que Pocas veces presencia derramamientos de sangre, y un 10% señala que Nunca presencia derramamientos de sangre.

La gran mayoría de adolescentes señalan que siempre presencian derramamientos de sangre en los juegos en red cuando está jugando, lo que parece ser un factor de preferencia del juego.

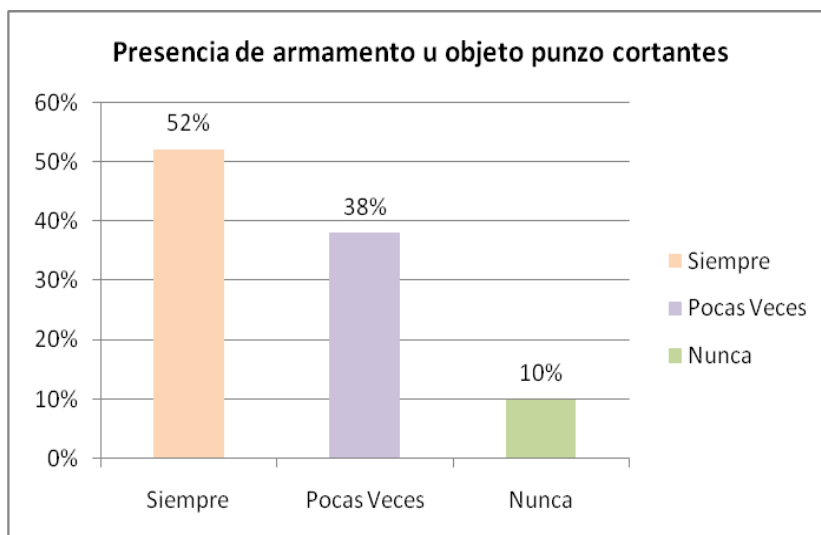
Cuadro N° 07

Presencia de armamento u objeto punzo cortantes

Resultado	F.	%
Siempre	26	52.00%
Pocas veces	19	38.00%
Nunca	5	10.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 07



Fuente: Cuadro N° 07

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 07 contiene información acerca de la presencia de armamento u objetos punzo cortantes en los juegos en red.

Del análisis del cuadro N° 07, se observa que 52% de adolescentes siempre observan la presencia de armamentos u objeto punzo cortantes, 38% consideran que pocas veces, observan la presencia de armamentos u objetos punzo cortantes, y el 10% señala que nunca observan la presencias de armamentos u objetos punzo cortantes en los juegos.

La gran mayoría de adolescentes consideran que en los juegos en red siempre se observa la presencia de armamentos u objetos punzo cortantes, que estaría evidenciando su inclinación por comportamientos violentos.

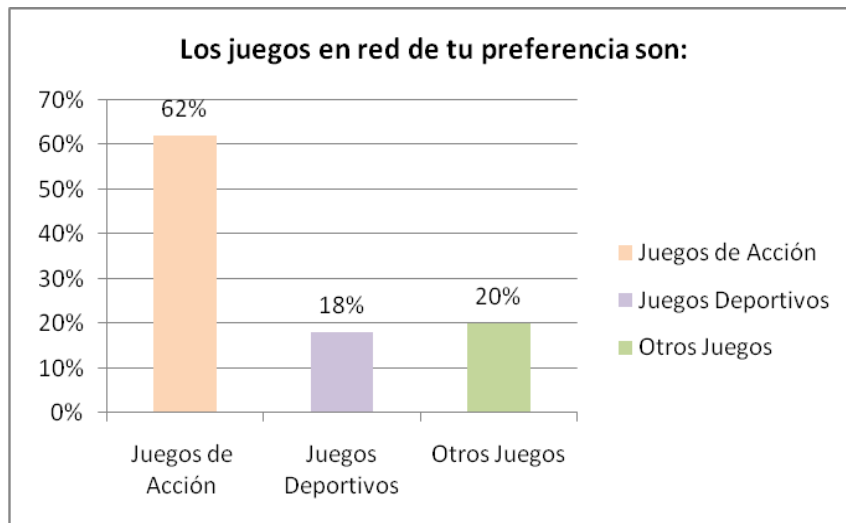
Cuadro N° 08

Los juegos en red de tu preferencia son:

Resultado	F.	%
Juegos de Acción	31	62.00%
Juegos deportivos	9	18.00%
Otros juegos	10	20.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 08



Fuente: Cuadro N° 08

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 08 contiene información sobre clases de juegos de mayor preferencia de los adolescentes.

Del análisis del cuadro N° 08, se observa que 62% considera los juegos de acción como su juego de mayor preferencia, el 20% señalan como juegos de preferencia otros juegos, y un 18% señalen a los juegos deportivos como juego de su preferencia.

La gran mayoría de adolescentes considera que los juegos en red de mayor preferencia son los juegos de acción, donde dichos juegos se caracterizan por la utilización de armamentos, de objetos punzo cortantes, de presentar escenas donde se visualiza derramamiento de sangre, de peles de cuerpo a cuerpo y la utilización de poderes.

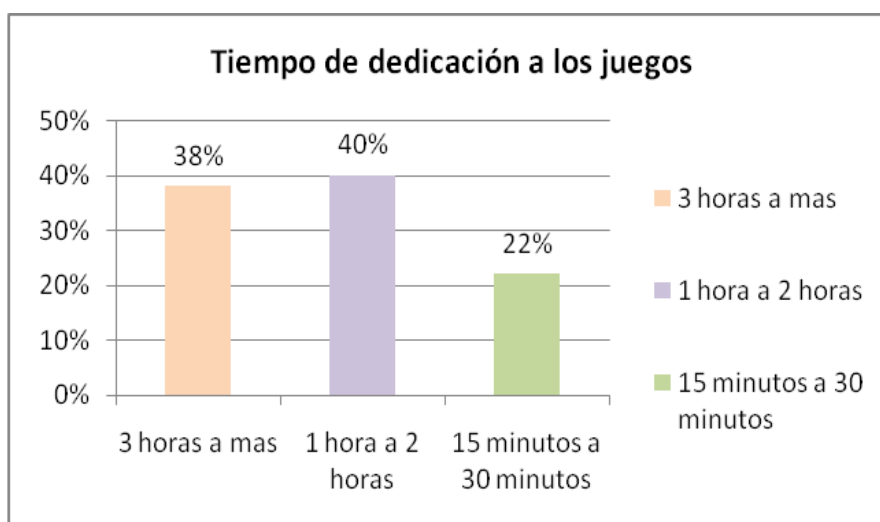
Cuadro N° 09

Tiempo de dedicación a los juegos

Resultado	F.	%
3 horas a mas	19	38.00%
1 hora a 2 horas	20	40.00%
15 minutos a 30 minutos	11	22.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 09



Fuente: Cuadro N° 09

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 09 contiene información acerca del tiempo que los adolescentes dedican a los juegos en red.

Del análisis del cuadro N° 09, se observa que el 40% de adolescentes señalan que el tiempo que le dedican a los juegos en red es de 1 hora a 2 horas, el 38% de los adolescentes señalan que le dedican de 3 horas a más los juegos en red, y un 22% señala que el tiempo que le dedican a los juegos es de 15 minutos a 30 minutos.

La gran mayoría de adolescentes señalan que el tiempo que le dedican a los juegos en red es de 1 hora a 2 horas, sin embargo se aprecia un 38% que dedica de 3 horas a más, que estaría evidenciando cierta adicción a los juegos en red.

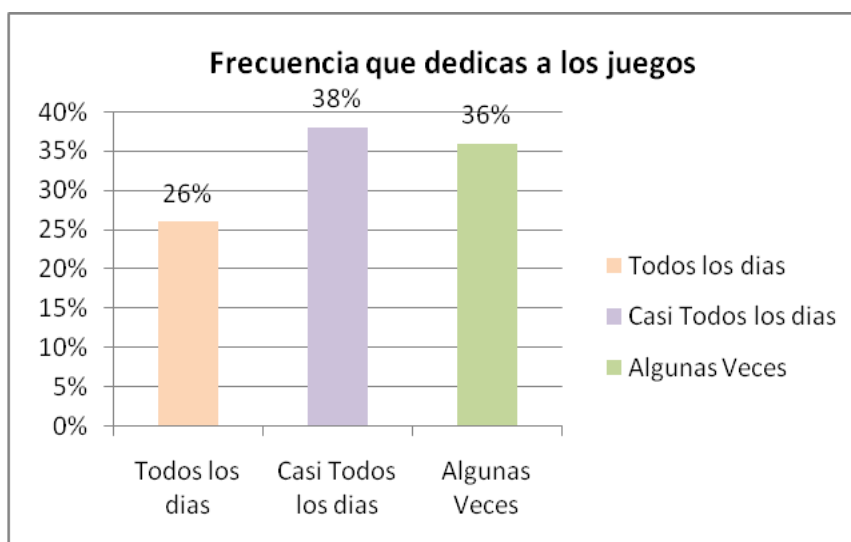
Cuadro N° 10

Frecuencia que dedicas a los juegos

Resultado	F.	%
Todos los días	13	26.00%
Casi todos los días	19	38.00%
Algunas veces	18	36.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 10



Fuente: Cuadro N° 10

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 10 contiene información acerca de la frecuencia que los adolescentes le dedican a los juegos en red.

Del análisis del cuadro N° 10, se observa que el 38% de adolescentes señalan que casi todos los días frecuentan los juegos en red, el 36% de los adolescentes señalan que algunas veces frecuentan los juegos en red, y un 26% señala que la frecuencia que le dedican a los juegos en red es de todos los días.

La gran mayoría de adolescentes señalan que la frecuencia que le dedican a los juegos en red es de casi todos los días, más un 26% que lo hace todos los días que los hacen todos los días, confirmando la adicción a los juegos en red considerada en la tabla anterior.

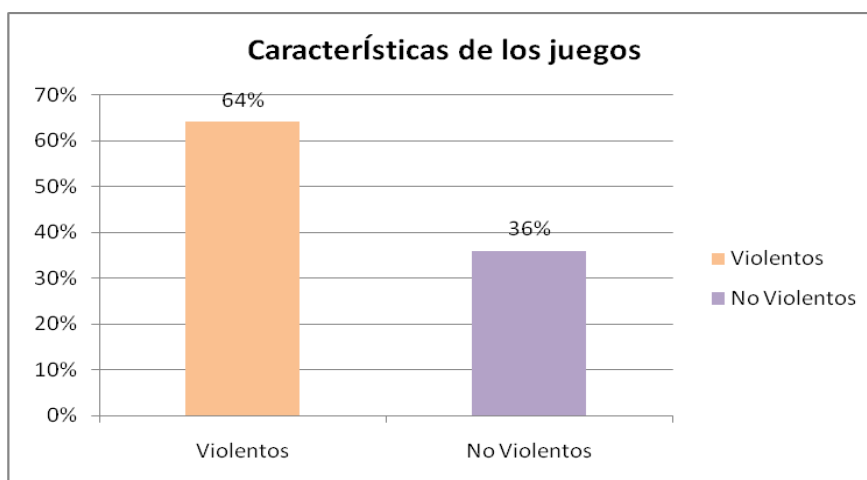
Cuadro Nº 11

Características de los juegos

Resultado	F.	%
Violentos	32	64.00%
No Violentos	18	36.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico Nº 11



Fuente: Cuadro Nº 11

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 11 contiene información acerca de las características que presentan los juegos en red.

Del análisis del cuadro N° 11, se observa que el 64% de los adolescentes señalan los juegos en red se caracterizan por ser violentos, y un 36% de los adolescentes consideran que no son violentos los juegos en red.

La gran mayoría de adolescentes señalan que los juegos en red se caracterizan por ser violentos, lo que podría influenciar en su conducta.

Cuadro N° 12

Juegos de preferencia de los integrantes de la muestra

Nº	Nombre del juego	Cantidad de. Personas.
1	Audition	3
2	Bonberman	1
3	Digimon	2
4	Dota	5
5	Dragon Ball	1
6	Fantasia	2
7	Gunbound	3
8	hl	1
9	Kamasutra	1
10	ki shi shifu	1
11	king fighter 2002	2
12	king koff	1
13	king of fighter	2
14	kof 2002	1
15	Metal slug	2
16	Quin factor	1
17	Rakion	3
18	Starcraft	2
19	Street fighter	1
20	Tekken	5
21	Then king of fighter	5
22	Todas	1
23	Upolentos	1
24	Vicy city	3
total		50

Warcraft 3 Frozen frong Dota

Esta versión del Warcraft 3 Dota permite jugar la persona y la máquina, de uno a uno y así progresivamente hasta llegar a formar grupos de cinco contra cinco, este juego consiste en dos grupos donde cada grupo tiene una base y en la base tienen un árbol el cual el equipo contrario para ganar tiene que destruirlo, para poder llegar a la base del equipo contrario se desarrolla toda una guerra de

cuerpo a cuerpo, valiéndose de la utilización de su armadura y la utilización de sus poderes, progresivamente como van matando van subiendo de nivel en donde del nivel uno hasta el nivel 10 solo te permite subir un nivel y a partir del nivel 11 hasta el nivel 25 permite subir de 1 a 2 niveles dependiendo si elimina o mata a un héroe del equipo contrario, este juego termina con la eliminación del árbol que se encuentra en terreno contrario y cuando llega al nivel 25, el tiempo del juego depende de la lucha de cada equipo.

Teken

Es un juego de lucha que consiste principalmente en que un número determinado de personajes el cual tienes que elegir uno o dos dependiendo del jugador, en donde los luchadores son expertos en diferentes estilos de lucha y artes marciales, participan en el torneo de lucha Tekken, Luchando entre si hasta llegar al Jefe Final de dicho torneo y tras derrotarlo se muestra una secuencia final, en la que se ve como obtienen la recompensa de haber ganado el torneo, donde el objetivo del juego es sacar una historia, este juego tiene 6 versiones de Tekken y el tiempo que dura cada lucha de Tekken es de 60 segundos en donde la pelea se da en 3 tiempos, .

The King of fighter

Este juego consiste en una lucha que se realiza en 7 peleas mas una final, esta lucha se inicia eligiendo sus personajes y los personajes que pone el juego que son 3 para ambos equipos, donde la lucha se realiza uno contra uno en una pelea de cuerpo a cuerpo, da la posibilidad de cambiar de personaje para evitar que eliminen al luchador, durante la pelea se observa la utilización de poderes como mecanismo de defensa dependiendo del personaje que elijas se vera la utilización de armadura u objetos punzo cortantes, una vez llegado a la pelea final el juego te envía personajes mas fuertes y el numero de personajes es aleatorio entre 3 a 5, la lucha puede que termine antes de llegar a la pelea numero 7 si es eliminado por el juego, el tiempo en que se desarrolla cada pelea es de 60 segundos.

4.3.2. Información sobre el comportamiento que presentan los adolescentes, usuarios de los juegos.

Cuadro N° 13

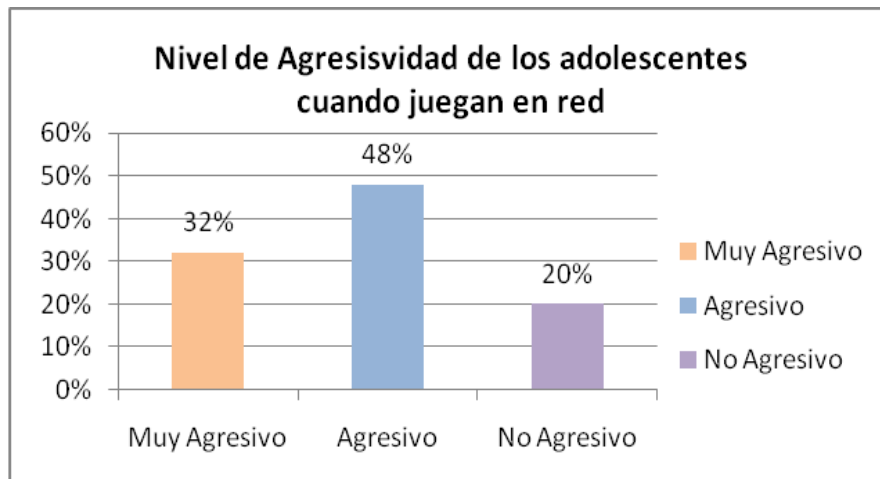
Nivel de Agresividad de los adolescentes que juegan los videojuegos en red en Tacna.

Resultado	F.	%
Muy Agresivo	16	32.00%
Agresivo	24	48.00%
No Agresivo	10	20.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE:

Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 13



Fuente: Cuadro N° 13

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 13 contiene información acerca del nivel de agresividad que presentan los adolescentes cuando están participando en el juego de su preferencia.

Del análisis del cuadro N° 13, se observa que el 48% de adolescentes presentan comportamiento agresivo, el 32% de los adolescentes presentan un comportamiento de muy agresivo cuando están jugando, y un 20% de los adolescentes presentan un comportamiento de no agresivo cuando juegan los videojuegos.

La gran mayoría de adolescentes presentan un comportamiento agresivo o muy agresivo cuando están participando en los juegos en red, donde dichos jóvenes presentan comportamientos como ser: la utilización de palabras soeces con sus amigos, el utilizar el lenguaje no verbal para responder a provocaciones, el jugar de forma impulsiva y el de resistirse a aceptar su derrota.

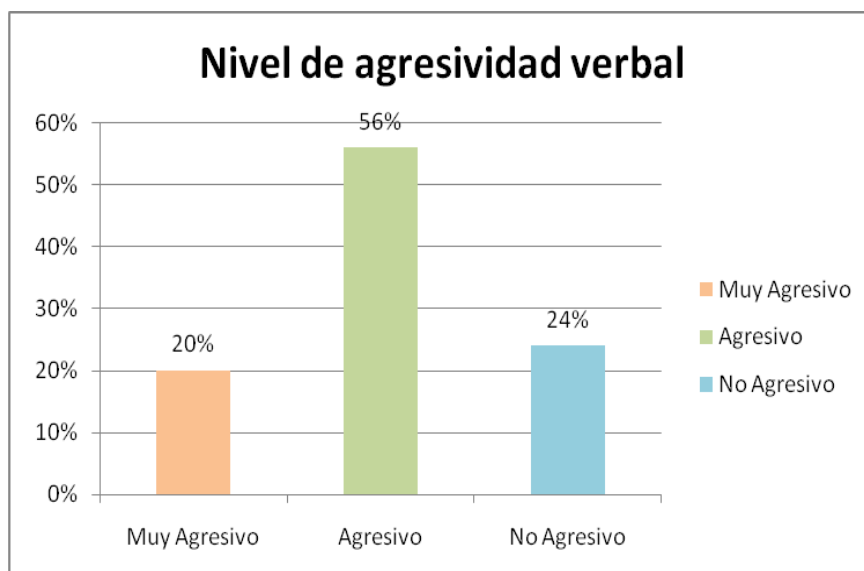
Cuadro N° 14

Nivel de Agresividad Verbal de los adolescentes que juegan los videojuegos en red en Tacna.

Resultado	F.	%
Muy Agresivo	10	20.00%
Agresivo	28	56.00%
No Agresivo	12	24.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 14



Fuente: Cuadro N° 14

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 14 contiene información acerca del nivel de agresividad verbal que presentan los adolescentes cuando están participando en el juego de su preferencia.

Del análisis del cuadro N° 14, se observa que el 56% de adolescentes presentan agresividad verbal, el 24% de los adolescentes muestran un comportamiento de muy agresivo, y un 20% de los adolescentes presentan un comportamiento de no agresivo verbal cuando están jugando.

La gran mayoría de adolescentes muestran un comportamiento de agresividad verbal muy alta cuando están participando en el juego de su preferencia.

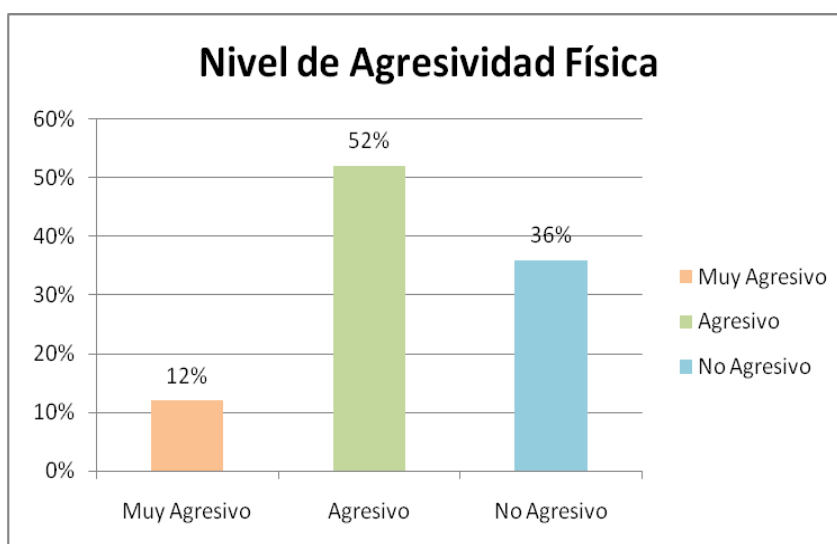
TABLA Nº 15

Nivel de Agresividad Física de los adolescentes que juegan los videojuegos en red en Tacna.

Resultado	F.	%
Muy Agresivo	6	12.00%
Agresivo	26	52.00%
No Agresivo	18	36.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico Nº 15



Fuente: Cuadro Nº 15

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 15 contiene información acerca del nivel de agresividad física que presentan los adolescentes cuando están participando en el juego de su preferencia.

Del análisis del cuadro N° 15, se observa que el 52% de adolescentes presentan agresividad física, el 36% de los adolescentes muestran un comportamiento de no agresivo físico, y un 12% de los adolescentes presentan un comportamiento de muy agresivo físico cuando están jugando.

La gran mayoría de adolescentes muestran un comportamiento de agresividad física muy alta cuando están participando en el juego de su preferencia.

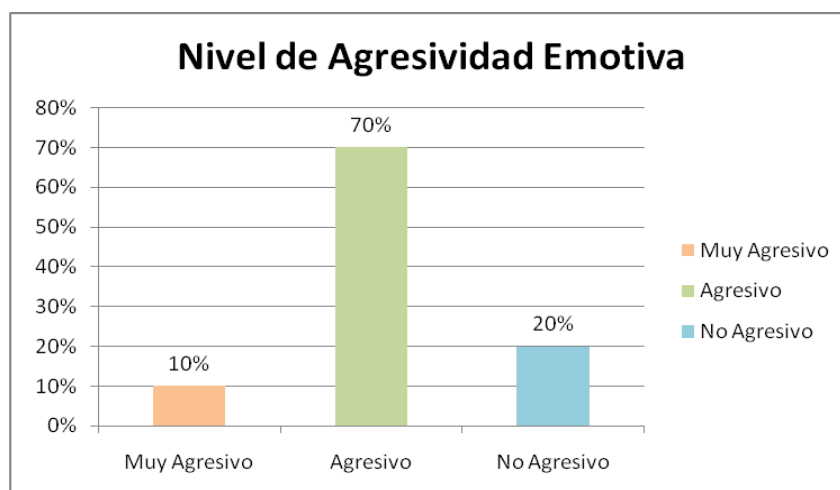
TABLA N° 16

Nivel de Agresividad Emotiva de los adolescentes que juegan los videojuegos en red en Tacna.

Resultado	F.	%
Muy Agresivo	5	10.00%
Agresivo	35	70.00%
No Agresivo	10	20.00%
TOTAL	50	100.00%

FUENTE: Encuesta aplicada a los adolescentes entre 11 a 18 años de edad en Tacna Centro y sus alrededores.

Grafico N° 16



Fuente: Cuadro N° 16

Análisis e Interpretación

El cuadro N° 16 contiene información acerca del nivel de agresividad emotiva que presentan los adolescentes cuando están participando en el juego de su preferencia.

Del análisis del cuadro N° 16, se observa que el 70% de adolescentes presentan agresividad emotiva, el 20% de los adolescentes muestran un comportamiento de no agresivo emotivo, y un 10% de los adolescentes presentan un comportamiento de muy agresivo emotivo cuando están jugando los juegos en red.

La gran mayoría de adolescentes muestran un comportamiento de agresividad Emotiva muy alta cuando están participando en el juego de su preferencia.

4.3.3. Relación entre el uso de los juegos en red y el comportamiento.

4.3.3.1 Según el tiempo de uso

Prueba Estadística CHI CUADRADO

Tiempo que dedicas a los juegos	Comportamiento			
	Muy Agresivo	Agresivo	No Agresivo	TOTAL
Horas a más	3	15	1	19
1 Hora a 2 horas	1	17	2	20
15 minutos a 60 minutos	1	3	7	11
TOTAL	5	35	10	50

TABLA DE CONTINGENCIA

Celdas	fo	fe	fo - fe	(fo - fe) ²	(fo - fe) ² /fe
1	3	1.9	1.1	1.2	0.637
2	1	2.0	-1.0	1.0	0.500
3	1	1.1	-0.1	0.0	0.009
4	15	13.3	1.7	2.9	0.217
5	17	14.0	3.0	9.0	0.643
6	3	7.7	-4.7	22.1	2.869
7	1	3.8	-2.8	7.8	2.063
8	2	4.0	-2.0	4.0	1.000
9	7	2.2	4.8	23.0	10.473
TOTAL	50	50.0	0.0		18.411

Probabilidad 0.05

Grados de libertad 6

Valor critico 5.991

Chi cuadrado 18.411

Se acepta la **Hipótesis c**

4.3.3.2 Según la frecuencia de uso

Prueba Estadística CHI CUADRADO

Frecuencia de uso de los juegos	Comportamiento			
	Muy Agresivo	Agresivo	No Agresivo	TOTAL
Todos los días	4	7	2	13
Casi todos los días	1	13	5	19
Algunas veces	0	15	3	18
TOTAL	5	35	10	50

TABLA DE CONTINGENCIA

Celdas	fo	fe	fo - fe	(fo - fe) ²	(fo - fe) ² /fe
1	4	1.3	2.7	7.3	5.608
2	1	1.9	-0.9	0.8	0.426
3	0	1.8	-1.8	3.2	1.800
4	7	9.1	-2.1	4.4	0.485
5	13	13.3	-0.3	0.1	0.007
6	15	12.6	2.4	5.8	0.457
7	2	2.6	-0.6	0.4	0.138
8	5	3.8	1.2	1.4	0.379
9	3	3.6	-0.6	0.4	0.100
TOTAL	50	50.0	0.0		9.400

Probabilidad 0.05

Grados de libertad 6

Valor critico 5.991

Chi cuadrado 9.400

Se acepta la **Hipótesis c**

4.4 Comprobación de la Hipótesis

Hipótesis específica a.- Los juegos de mayor preferencia de los adolescentes de 11 a 18 años de edad se caracterizan por presentar imágenes agresivas y violentas.

Visto el análisis de los cuadros 05, 06, 07 08 y 11. El cuadro N° 08 referente a los juegos en red de preferencia de los adolescentes y cuyo objetivo es identificar los juegos de mayor preferencia; vemos que apunta a confirmar la Hipótesis “a”, el cuadro N° 11 referido a las características de los juegos en red y cuyo objetivo es confirmar o rechazar la presencia de violencia en los juegos en red, así mismo el cuadro N° 05 referido a juegos de mayor agrado y cuyo objetivo es de identificar el grado de violencia de los juegos, el cuadro N° 06 referido a la presencia de derramamiento de sangre en los juegos en red y cuyo objetivo es de identificar la presencia de violencia, el cuadro N°07 referido a la presencia de armamento u objetos punzo cortantes en los juegos y cuyo objetivo es de identificar la presencia de violencia, viendo los cuadros vemos que se confirma la hipótesis “a”.

Hipótesis específica b.- El tipo de comportamiento que presentan los adolescentes de 11 a 18 años de edad cuando participan en los juegos de su preferencia es agresivo.

Visto el análisis de los cuadros 13, 14, 15, 16. El cuadro N° 12 que hace referencia a la presencia al nivel de agresividad en los adolescentes que juegan los juegos en red y cuyo objetivo es afirmar o negar la presencia de comportamiento agresivo en los adolescente; vemos que apuntan a confirmar la hipótesis específica “b”, así mismo viendo el cuadro N° 14 cuyo objetivo es identificar el nivel de agresividad verbal de los

adolescentes, el cuadro N° 15 cuyo objetivo identificar el nivel de agresividad Física de los adolescentes, y el cuadro N° 16 cuyo objetivo es identificar el nivel de agresividad Emotiva que presenta el adolescente cuando esta jugando los juegos en red, visto el análisis de los cuadros vemos que se confirma la hipótesis “b” .

Hipótesis específica c.- Existe una relación directa entre los jóvenes que permanecen más en contacto en los juegos en red con el tipo de comportamiento que presentan.

Aplicado la prueba estadística Chi Cuadrado que hace referencia a la relación que hay entre el comportamiento del adolescente y el tiempo que el joven dedica a los juegos, vemos se obtiene de respuesta 18.411 que indica que si hay relación en cuanto a la frecuencia, en la prueba se obtiene un valor de 9.400 que afirma la relación existente, viendo y analizando dicha prueba vemos que se confirma la hipótesis “c”.

Hipótesis general.- Existe una influencia directa y significativa entre el uso de los juegos en red y el comportamiento de los adolescentes de 11 a 18 años en el año 2010.

Visto las conclusiones de las hipótesis “a”, hipótesis “b”, hipótesis “c”, queda confirmada la hipótesis general.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. CONCLUSIONES

Primera Conclusión: Se ha identificado a los juegos de Acción como juego de mayor preferencia por parte de los adolescentes de 11 a 18 años de edad, donde dichos juegos se caracterizan por presentar escenas e imágenes agresivas y violentas.

Segunda Conclusión: Se ha identificado la presencia de comportamiento agresivo por parte de los adolescentes de 11 a 18 años de edad cuando están participando en el juego de su preferencia.

Tercera Conclusión: se ha comprobado que existe una relación directa entre el uso de los juegos en red y el comportamiento de los adolescentes de 11 a 18 años de edad.

Cuarta Conclusión: de la investigación realizada en Tacna Centro y sus alrededores, de la muestra se ha determinado que los juegos en red influyen de manera directa y significativa en el comportamiento de los adolescentes de 11 a 18 años de edad. Perjudicando su conducta socialmente aceptable y generando un comportamiento de agresividad.

5.2. SUGERENCIAS

Teniendo en cuenta la información obtenida de las encuestas y los resultados del análisis conjuntamente con las conclusiones, se pueden mencionar las siguientes sugerencias:

1. Se sugiere que los docentes realicen campañas de orientación en las Instituciones Educativas donde se les enseñe a los jóvenes utilizar su conocimiento informática para bienes positivos, como reemplazar los juegos que produce agresividad por juegos que le ayudara a desarrollar sus distintas capacidades.
2. Enfatizar en los educandos por parte de los docentes de las diferentes áreas de distintas I.I.E.E. los peligros y/o consecuencias que traen el uso indiscriminado de los juegos en red.
3. Intervención y control por parte de las autoridades encargadas en lugares públicos que brinden servicios de juegos o videojuegos en red, evitando la afluencia de adolescentes en horarios de clase así como permanecer en dichos establecimientos hasta altas horas de la noche.

BIBLIOGRAFÍA

- PAPALIA, Dianes, WENDKO, Sally, desarrollo humano, Sexta edición.
- PAPALIA, Dianes, Psicología de la infancia a la adolescencia
- HURLOCK, Elizabeth, Psicología de la adolescencia.
- CABELLO, Roxana, MOYANO, Renzo, Hábitos de Consumo de Juegos en Red en Zonas Periurbanas, 2006, Información extraída de la pagina Web.
- AVILA MORALES, José E., El comportamiento en las etapas del desarrollo humano, 2006, Información extraída de la pagina Web.
- LAFRANCE, Jean-Paul, Nuevas tecnologías de comunicación y jóvenes, 2008, Información extraída de la pagina Web.
- Universidad Nacional de Córdoba, Adolescentes en la era del Counter Strike, 2004, Información extraída de la pagina Web.
- RODOLFO Avila, María Elena, Samar, Los adolescentes y los juegos en red, 2008, Información extraída de la pagina Web.
- CASTRO, Verónica, Investigación sobre los juegos en red, 2004, Información extraída de la página Web.
- © 2002 LA PRENSA - EDITORES ASOCIADOS S.A., Atrapados por una red virtual de juegos, 2006, Información extraída de la pagina Web.
- Influencia de videojuegos en jóvenes y adolescentes, 2008, Información extraída de la pagina Web.
- influencia de las nuevas tecnologías en los niños y niñas, 2008, Información extraída de la pagina Web.
- Influencia de los juegos de Internet en los jóvenes, 2008, Información extraída de la pagina Web.
- AHUMADA, Raquel, Daniela Galleguillo, Tatiana Haro, Verónica Palacios, Cinthia Reales, Juegos en Red, Información extraída de la pagina Web.
- ORTEGA, Octavio, video juegos, 2007, Información extraída de la pagina Web.

ANEXOS