

FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL ESTUDIANTE GAMER

Caracas, 28 de marzo de 2016

Introducción

Los videojuegos son actualmente fuente inagotable de entretenimiento y diversión en todos sus tipos de presentaciones para gustos, circunstancias y bolsillos. Los entornos de videojuegos poseen elementos emocionales, que generan cambios internos reflejados en las motivaciones de juego, el desempeño en el mismo y en la relación con los otros con quienes se juega.

Todos los videojuegos representan una concentración de distintas habilidades psicoanalíticas y motoras para que el jugador logre pasar los objetivos que se le presentan que indudablemente resulta beneficioso para las circunstancias de la vida cotidiana y resulta especialmente atractiva y con alto porcentaje adictivo la actuación en esta realidad digital en la que supone un tipo de desahogo de tensiones, refuerzo de autoestima personal, reconocimiento social por parte de los compañeros de equipo en juego y distracción del entorno para escapar a un mundo digital llamativo y con objetivos y acciones inmediatas que cumplir.

Los videojuegos en general, han sido acusados de aislar al individuo en el juego, a que el jugador genere una adicción al juego constituyendo a la larga problemas sociales y psicológicos al punto de dedicarle demasiado tiempo y abandonar los deberes cotidianos o curriculares, que la dedicación de un tiempo desproporcionado conlleve problemas físicos y musculares de acuerdo a la posición al jugar sin descanso.

Aunque no estamos en posición de defender a los videojuegos, si no de ser totalmente imparciales, se debe tomar en cuenta que actualmente gran mayoría de videojuegos son conllevados en equipo, incluso conectados a otros jugadores a través de internet. Los videojuegos proporcionan escenarios virtuales donde desarrollar actividades de aprendizaje (formativas) y sociales, el conjunto de elementos gráficos constituyen una fuente de estimulación emocional, al igual que los efectos de sonido e interactividad (jugabilidad).

Actualmente la diversidad de géneros y subgéneros es variada y extensa, es por tal motivo que en este trabajo se limitara a trabajar con los géneros más populares en los últimos años. A destacar: **MMORPG** (videojuegos de rol multijugador masivos en línea); **RPG**, constituye los juegos de rol caracterizados por la capacidad de que el jugador se convierta en cualquier personaje ficticio, **MOBA**; son los juegos estratégico multijugador en las que se compiten en un campo de batalla online en tiempo real, **FPS**; refiere a los juegos de disparo en primera persona.

Este trabajo está dedicado especialmente a los jugadores, que desde su perspectiva nos proporcionan la experiencia de primera mano de los aspectos resaltantes, se explora a partir de la muestra tomada los que dedican su tiempo y esfuerzo a los videojuegos, cuales géneros de video juegos son los más buscados o favoritos y a su vez en qué manera les afecta tanto en su persona como en todos los aspectos de su vida, en los de su entorno sea de manera positiva o negativa.

Objetivo General

Determinar la influencia de los diversos géneros de videojuegos en los estudiantes de la Facultad de Ingeniería que dediquen tiempo a los videojuegos y como les afecta tanto en su vida académica y cotidiana

Objetivos Específicos

- Determinar la preferencia de géneros de videojuegos entre RPG, MMORPG, MOBA Y FPS en los estudiantes de la Facultad de Ingeniería
- Determinar el tiempo que los estudiantes de la Facultad de Ingeniería le dedican a los videojuegos y que otros factores invierten en el mismo.

Población y Muestra

Abarcaremos la encuesta con los estudiantes de la Facultad de Ingeniería y se tomará una muestra de 40 estudiantes que dediquen tiempo a los videojuegos.

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA

1. ¡GAMER! ¿Cuál es tu edad? R: _____

TIPO DE ESCALA: Cuantitativa de razón

2. ¿Qué semestre cursas actualmente? R: _____

TIPO DE ESCALA: Ordinal

**3. ¿Cuál de estos géneros de videojuegos juegas con mayor frecuencia?
Seleccione una (1) opción.**

- ☐ RPG (Juegos de rol)
- ☐ MMORPG (Juego de rol multijugador en línea)
- ☐ MOBA (Campo de batalla multijugador en línea)
- ☐ FPS (Juego de disparos en primera persona)

TIPO DE ESCALA: Nominal

4. En base a la respuesta anterior ¿Cuánto tiempo promedio le dedicas a la semana? Seleccione una (1) opción

- ☐ 1-5 horas
- ☐ 6-10 horas
- ☐ 11-15 horas
- ☐ 16-20 horas
- ☐ 21-25 horas

TIPO DE ESCALA: Cuantitativa de razón

5. ¿Cómo afecta su vida académica los videojuegos? Seleccione una (1) opción

- ☐ No afecta
- ☐ Poco
- ☐ Parcial
- ☐ Mucho
- ☐ Totalmente

TIPO DE ESCALA: Ordinal

6. ¿En cuáles aspectos de tu entorno afecta principalmente? Seleccione una (1) opción.

- ☐ Familia
- ☐ Amigos
- ☐ Novia/Novio
- ☐ Hobbies
- ☐ Trabajo

TIPO DE ESCALA: Nominal

**7. ¿Cuál sería la razón principal por la que recurres a los videojuegos?
Seleccione una (1) opción.**

- ☐ Distracción
- ☐ Desahogo
- ☐ Negocio
- ☐ Deporte
- ☐ Superación personal

TIPO DE ESCALA: Nominal

Matriz de vaciado de datos

N°	EDAD	SEMESTRE	GÉNERO VIDEOJUEGO	TIEMPO DEDICADO	AFECTA VIDA ACADÉMICA	AFECTA ENTORNO	RAZÓN USO DE VIDEOJUEGOS
1	17	1ro	MOBA	11-15 Horas	No afecta	Hobbies	Superación personal
2	17	2do	FSP	1-5 Horas	No afecta	Familia	Distracción
3	18	4to	MMORPG	11-15 Horas	No afecta	Hobbies	Desahogo
4	18	3er	FPS	6-10 Horas	Poco	Hobbies	Desahogo
5	18	3er	MMORPG	16-20 Horas	Poco	Amigos	Superación social
6	18	3er	MMORPG	6-10 Horas	Parcial	Familia	Distracción
7	18	3er	MOBA	16-20 Horas	Parcial	Familia	Desahogo
8	18	3er	RPG	1-5 Horas	No afecta	Familia	Distracción
9	18	2do	FPS	1-5 Horas	No afecta	Hobbies	Distracción
10	18	2do	RPG	11-15 Horas	No afecta	Hobbies	Distracción
11	19	3er	RPG	6-10 Horas	Poco	Familia	Distracción
12	19	2do	MMORPG	6-10 Horas	No afecta	Novio/novia	Distracción
13	19	2do	FPS	1-5 Horas	Mucho	Familia	Distracción
14	19	2do	FPS	6-10 Horas	Poco	Trabajo	Distracción
15	19	2do	MOBA	21-25 Horas	Totalmente	Amigos	Desahogo
16	19	1er	MOBA	16 -20 Horas	Parcial	Familia	Distracción
17	20	3er	MMORPG	1-5 Horas	Poco	Novio/novia	Distracción
18	20	4to	MOBA	11-15 Horas	Parcial	Novio/novia	Distracción
19	20	3er	MMORPG	6-10 Horas	Poco	Amigos	Distracción
20	20	1er	RPG	6-10 Horas	Poco	Hobbies	Distracción
21	20	1er	MOBA	1-5 Horas	Parcial	Trabajo	Distracción
22	20	5to	MOBA	6-10 Horas	Poco	Familia	Distracción
23	20	5to	FPS	1-5 Horas	No afecta	Familia	Distracción
24	20	2do	RPG	1-5 Horas	No afecta	Familia	Distracción
25	20	2do	FPS	11-15 Horas	Poco	Hobbies	Superación personal
26	21	3ero	MOBA	6-10 Horas	No afecta	Hobbies	Distracción
27	21	6to	RPG	1-5 Horas	Poco	Trabajo	Distracción
28	21	4to	MMORPG	1-5 Horas	Parcial	Familia	Negocio
29	22	3ero	RPG	1-5 Horas	Mucho	Familia	Distracción
30	22	6to	FPS	1-5 Horas	No afecta	Hobbies	Distracción
31	22	3ero	MOBA	6-10 Horas	Parcial	Trabajo	Distracción
32	22	4to	MOBA	1-5 Horas	Poco	Hobbies	Distracción
33	23	5to	MOBA	6-10 Horas	Parcial	Hobbies	Distracción
34	23	6to	MOBA	1-5 Horas	Parcial	Familia	Distracción
35	23	7mo	FPS	1-5 Horas	No afecta	Hobbies	Distracción
36	23	4to	MOBA	21-25 Horas	Totalmente	Familia	Desahogo
37	24	5to	FPS	6-10 Horas	Parcial	Amigos	Distracción
38	24	7mo	FPS	1-5 Horas	Parcial	Familia	Distracción
39	25	5to	MOBA	16-20 Horas	Mucho	Familia	Desahogo
40	25	7mo	FPS	1-5 Horas	Parcial	Hobbies	Desahogo

Estudio Completo

1. Edad de los estudiantes de ingeniería

MO= 19 A 21 AÑOS

$$\mathbf{ME= 19 + [(20 - 10) \div 15] \times 2 = 20.3}$$

$$\bar{X} = (826 \div 40) = 20.7 \approx 21$$

$$\mathbf{MG = 52.5 \div 40 = 1.3 \rightarrow 10^{1.3} = 20}$$

$$\text{Varianza } \mathbf{S^2 = (179.2 \div 40) = 4.5}$$

$$\text{Desviación estándar } \mathbf{S = \sqrt{179.2 \div 39} = 2.1 \approx 2}$$

$$\text{Coeficiente de variación } \mathbf{CV = (2.1 \div 20.7)100 = 10.4\% \rightarrow \text{Homogéneo}}$$

$$\text{Asimetría } \mathbf{SK = 3[(20.7 - 20.3) \div 2.1] = 0.6 \rightarrow \text{Asimetría positiva}}$$

$$\text{Curtosis } \mathbf{K = 38.8 \div 19.4 = 2 \rightarrow \text{Platicúrtica}}$$

Análisis: En primer contexto se define “Edad” como la connotación independiente variable X y “Estudiantes” como la variable dependiente Y. De acuerdo a los resultados, la edad más frecuente entre los encuestados se encuentra bajo el intervalo de 19 a 21 años, el punto equilibrio del conjunto de datos es de 21 años. El promedio esperado respecto de la media aritmética es 2, y los datos muestra una variación del 10.4% por lo tanto los datos son homogéneos. Según los cálculos se puede definir que los datos presentan una distribución de asimetría positiva de forma platicúrtica.

¿Cuántos estudiantes tienen menos de 20 años?

Los resultados muestran que 18 estudiantes poseen menos de 20 años

Box-plot (Véase diagrama de Box-plot nº 1)

$$\mathbf{C_1 = 17 + [(10 - 0) \div 10] \times 2 = 19}$$

$$\mathbf{C_2 = 19 + [(20 - 10) \div 15] \times 2 = 20.3}$$

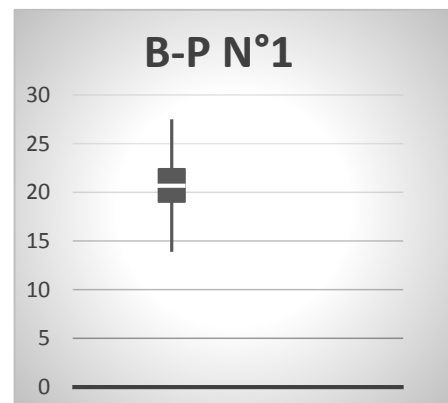
$$\mathbf{C_3 = 21 + [(30 - 25) \div 7] \times 2 = 22.4}$$

$$\mathbf{RI= 22.4 - 19=3.4 \times 1.5=5.1}$$

$$1.5 (3.4)=5.1$$

$$22.4 + 5.1=27.5$$

$$19 - 5.1= 13.9$$



Análisis: Según los cálculos y graficación de Box-plot podemos denotar a través del trazado de caja y la recta vertical que existe una asimetría positiva y los datos se encuentran relativamente dispersos.

Coeficiente de correlación

$$\mathbf{r \text{ lineal}= -0.508}$$

r exponencial= -0.554 → Para los cálculos se tomará “r exponencial”, ya que está más cerca de 1.

$$\text{Línea de regresión } \mathbf{y = 43.041(-0.072^x)}$$

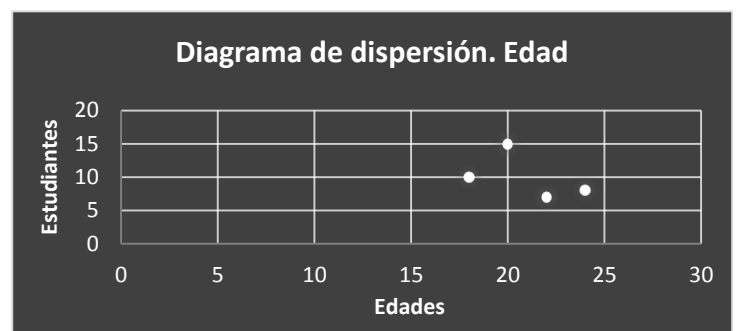
$$\text{Coeficiente de determinación } \mathbf{r^2(100) = 30.69\%}$$

Análisis: Las estimaciones que se puedan realizar no son confiables porque el coeficiente de correlación es de baja intensidad, es decir, no es cercano a 1. Según coeficiente de determinación el 30.69% de los cambios de la edad se debe a la cantidad de los estudiantes encuestados.

¿Cuántas personas se dedican a los videojuegos si tienen 15 años?

$$\mathbf{y = 43.041(-0.072^{15})}$$

$$\mathbf{y = -3.118 \times 10^{-16}}$$



2. Semestre cursado actualmente por los estudiantes de ingeniería

MO= 3er semestre

ME= 3er semestre

$$\bar{X} = (139 \div 40) = 3.5 \approx 4.$$

$$\text{MG} = 19.2 \div 40 = 0.5 \rightarrow 10^{0.5} = 3.2 \approx 3$$

$$\text{Varianza } S^2 = (116.3 \div 40) = 2.9$$

$$\text{Desviación estándar } S = \sqrt{116.3 \div 39} = 1.7 \approx 2$$

$$\text{Coeficiente de variación } CV = (1.7 \div 3.5) 100 = 48.6\% \rightarrow \text{Heterogéneo}$$

$$\text{Asimetría } SK = 3[(3.5 - 3) \div 1.7] = 0.9 \rightarrow \text{Asimetría positiva}$$

$$\text{Curtosis } K = 20.4 \div 8.4 = 2.4 \rightarrow \text{Platicúrtica}$$

Análisis: En primer contexto se define “Semestre” como la connotación independiente variable X y “Estudiantes” como la variable dependiente Y. De acuerdo a los resultados del promedio del semestre actual en que están cursando los estudiantes la más frecuente es 3er semestre, sin embargo los cálculos demuestran que el punto de equilibrio es 4to semestre. Por lo tanto el promedio esperado con respecto de la media aritmética es 2, a su vez los datos muestran que la variación es de 48.6%, es decir, los datos son heterogéneos, presentan una distribución de asimetría positiva y forma platicúrtica.

¿Cuál es el porcentaje de estudiantes mayor al 5to semestre que juegan videojuegos?

15% de los estudiantes que juegan videojuegos pertenece al mayor del 5to semestre

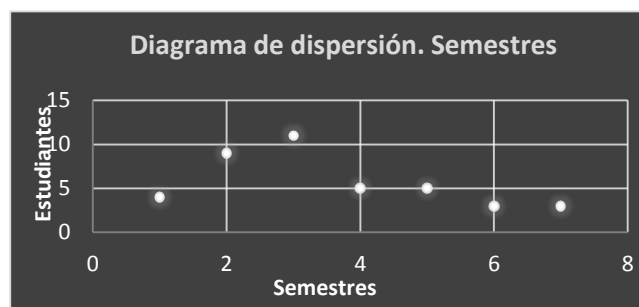
Coeficiente de correlación

$$r \text{ lineal} = -0.524$$

r exponencial= -0.587 \rightarrow Para los cálculos se tomará “r exponencial”, ya que está más cerca de 1.

$$\text{Línea de regresión } y = 8.829(-0.137^x)$$

$$\text{Coeficiente de determinación } r^2(100) = 34.46\%$$



Análisis: Las estimaciones que se puedan realizar no son confiables porque el coeficiente de correlación es de baja intensidad, es decir, no es cercano a 1. Según coeficiente de determinación el 34.46% de los cambios de los semestres debe a la cantidad de los estudiantes encuestados.

¿Cuántas estudiantes que se dedican a los videojuegos estarían cursando el 10mo semestre?

$$y = 8.829(-0.137^{10})$$

$$y = -2.056 \times 10^{-8}.$$

3. Género de videojuego jugado con mayor frecuencia

MO= MOBA (Campo de Batalla Multijugador en Arena)

Análisis: De acuerdo a los datos de la encuesta realizada el género de video juego que es jugado con mayor frecuencia por los estudiantes encuestados, es MOBA representando al 35% de la muestra.

4. Tiempo promedio dedicado a los videojuegos a la semana.

MO= 1 A 5 HORAS

$$\text{ME} = 5.5 + [(20 - 17) \div 12] \times 5 = 6.8$$

$$\bar{X} = (330 \div 40) = 8.3 \approx 8$$

$$\text{MG} = 32.8 \div 40 = 0.8 \rightarrow 10^{0.8} = 6.3$$

$$\text{Varianza } S^2 = (1397.7 \div 40) = 34.9$$

$$\text{Desviación estándar } S = \sqrt{1397.7 \div 39} = 6$$

Coeficiente de variación $CV = (6 \div 8.3)100 = 72.1\% \rightarrow$ Heterogéneo

Asimetría $SK = 3[(8.3 - 6.8) \div 6] = 0.8 \rightarrow$ Asimetría positiva.

Curtosis $K = 3709.1 \div 1296 = 2.9 \rightarrow$ Platicúrtica

Análisis: En primer contexto se define “Tiempo” como la connotación independiente variable X y “Estudiantes” como la variable dependiente Y. De acuerdo a los resultados el tiempo promedio que le dedican los estudiantes encuestados la opción más frecuente es de 1 a 5 horas semanales, sin embargo el punto de equilibrio entre los datos del tiempo dedicado a los videojuegos es de 8 horas semanales. El promedio esperado con respecto a la media aritmética es de 6, a su vez los datos muestran que la variación es de 72.1%, es decir, los datos son heterogéneos, presentan una distribución de asimetría positiva y forma platicúrtica.

¿Cuál es el tiempo mínimo a la semana del 40% de los estudiantes que se dedican a los videojuegos más tiempo?

$$P_{60} = 5.5 + [(24 - 17) \div 12] \times 5 = 8.4 \approx 8$$

El tiempo mínimo a la semana del 40% de los estudiantes que más se dedican a los videojuegos es de 8 horas semanales.

Blox-plot (Véase diagrama Box-plot nº 2)

$$C_1 = 0.5 + [(10 - 0) \div 17] \times 5 = 3.4$$

$$C_2 = 5.5 + [(20 - 17) \div 12] \times 5 = 6.8$$

$$C_3 = 10.5 + [(30 - 29) \div 5] \times 5 = 11.5$$

$$RI = 11.5 - 3.4 = 8.1$$

$$1.5 (8.1) = 12.2$$

$$11.5 + 12.2 = 23.7$$

$$3.4 - 12.2 = -8.8$$

Análisis: Según los cálculos y graficación de Box-plot podemos denotar a través del trazado de caja y la recta vertical que existe una asimetría positiva y los datos se encuentran muy dispersos.

Coeficiente de correlación

$$r_{\text{lineal}} = -0.956$$

$r_{\text{exponencial}} = -0.987 \rightarrow$ Para los cálculos se tomará “r exponencial”, ya que está más cerca de 1.

$$\text{Línea de regresión } y = 24.529(-0.108^x)$$

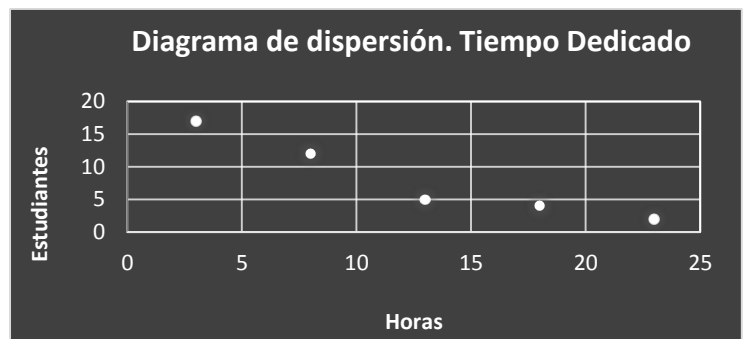
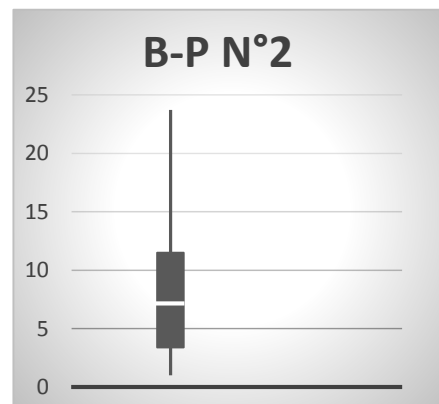
$$\text{Coeficiente de determinación } r^2(100) = 97.42\%$$

Análisis: Las estimaciones que se puedan realizar son confiables porque el coeficiente de correlación intensa, es decir, es cercano a 1. Según coeficiente de determinación el 97.42% de los cambios de la edad se debe a la cantidad de los estudiantes encuestados.

¿Cuentas personas se dedican a los videojuegos si el tiempo dedicado son de 32 horas?

$$y = 24.529(-0.108^{32})$$

$$y = -2.879 \times 10^{-30}$$



5. ¿Cómo afecta la vida académica los videojuegos?

MO= "NO AFECTA" Y "PARCIAL"

ME= $40/2=20 \rightarrow$ POCO

Análisis: De acuerdo a los datos de la encuesta realizada la vida académica de los estudiantes encuestados se ve afectada entre las opciones "No afecta" y afecta de manera "Parcial", y se puede concluir en que la opción como calculo más viable de frecuencia de los datos, se encuentra en la opción "Poco" lo que perjudica en la vida académica.

6. ¿Cuáles aspectos del entorno afecta principalmente?

MO= FAMILIA

Análisis: De acuerdo a los datos, se muestra que el aspecto principal que se ve afectado más frecuentemente es el entorno familiar, representando el 40% de la muestra.

7. Razón principal de la recurrencia a los videojuegos

MO= Distracción

Análisis: Se denota que la razón principal por la que los estudiantes encuestados recurren a los videojuegos es por distracción lo cual representa al 72% de la muestra.

Conclusión General

Como bien definimos al principio de nuestra investigación nuestro objetivo era el de explorar la faceta de videojuegos a través de la experiencia de quienes se dedican en dicha área, nos involucramos activamente por medio de una encuesta a cuarenta estudiantes de la facultad de ingeniería dedicaran parte de su tiempo y vida a los videojuegos. A partir de esta recolección de datos nos ha llevado a adentrarnos de manera parcial en los aspectos que intervienen en la dedicación a videojuegos.

En primer lugar guiándonos por el estudio de distribución de frecuencias referentes a las elecciones de cada uno de los encuestados y reforzándolo con un gráfico visualmente más didáctico -y tomando en cuenta que la muestra fue realizada dentro de un rango de entre los diecisiete (17) y los veinticinco (25) años de edad- ponemos en relevancia que los jugadores más frecuentes tienen entre diecisiete (17) y veintidós (22) años de edad, sin embargo resultados más concluyentes en cuanto a estudio de esta variable podemos resaltar que un promedio de edad de los encuestados es de entre los 19 y 21 años, más definitivamente en los veintiuno (21 años de edad), la desviación entre los datos recolectados es de dos (2), una variación relativamente homogénea, los datos se inclinan hacia una asimetría positiva y platicúrtica a pesar de una correlación muy baja tendiendo a ser los datos dispersos haciendo que sus estimaciones sean poco confiables y en casos incongruentes.

El estudio de la segunda variable de nuestro cuestionario podemos notar a través de su distribución de frecuencia y añadido gráfico que con más frecuencia los encuestados están en el curso de las primeras etapas de sus carreras, más definitivamente entre el segundo y el quinto semestre. Para tener una mejor visión de dicha variable recurrimos a los cálculos que demuestran que el promedio entre el total de encuestados se encuentra en el cuarto semestre de su carrera en estudios superiores, la desviación entre los datos es de 2 igual a la variable de "Edad", una variación bastante heterogénea, la distribución muestra una asimetría positiva y platicúrtica y nuevamente nos encontramos al igual que "Edad" que la relación resulta ser muy dispersa y de estimaciones poco confiables.

Los datos suministrados nos dan a conocer que con frecuencia los encuestados prefieren MOBA y FPS como los géneros de videojuegos a la que se dedican tomando en cuenta que juntos arrojan un 65% de preferencia por la muestra, sin embargo el género de multijugador de campo de batalla en arena resulta ser el de mayor frecuencia por encima de FPS y se posiciona como valor promedio de los datos.

Como uno de nuestros objetivos, los datos arrojados en cuanto al tiempo de dedicación a los videojuegos resultó ser que los estudiantes juegan un promedio de ocho (8) horas por semana, también tomamos en cuenta que los datos presentan una desviación de 6, una variación bastante heterogénea y la distribución se forma con una asimetría positiva y platicúrtica, también podemos ver que su correlación es cercano a 1 sus estimaciones son confiables a pesar de que presenta alta dispersión.

Con mayor frecuencia los datos suministrados muestran que las opciones "No afecta", "Poco" y "Parcial" son las opciones en las que se definieron los encuestados de en qué manera les afecta en su vida académica al dedicar parte de su tiempo a la semana a los videojuegos. Como promedio entre los datos se resume en que poco afecta la vida académica al estudiante.

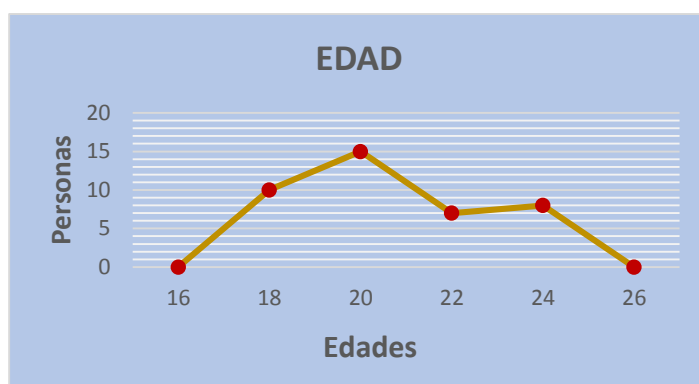
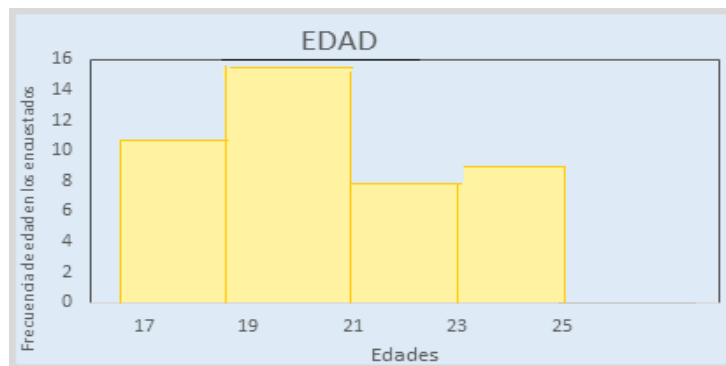
El aspecto del entorno más afectado por la dedicación a los videojuegos es en el ámbito familiar presentado un 40% de los datos, tomando en cuenta que lidera la muestra por encima de “Hobbies”, si bien el dato no es del todo concluyente puede deberse a múltiples razones en la que el encuestado decide refugiarse en los videojuegos y como su razón principal es la distracción en que representa en un 72% de la muestra.

Tomamos en cuenta ciertos aspectos que resultan relevantes en el desarrollo de la investigación estadística, tales como que la mayor parte de los estudiantes encuestados que se dedican a los videojuegos alegaron estar cursando los primeros semestres de sus carreras universitarias y que en promedio tengan alrededor de los 21 años de edad, también que con frecuencia prefieren el género MOBA conocidos como los videojuegos multijugadores en arena en la que se debaten en un duelo o batalla dedicándose en promedio ocho (8) horas semanales.

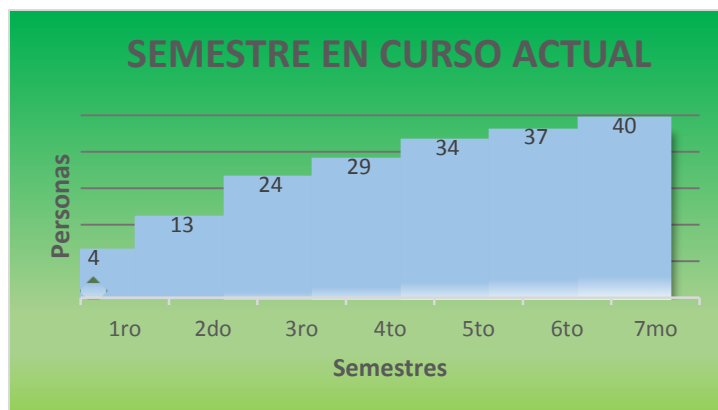
Ponemos en relevancia estos datos ya que resulta interesante al momento de analizar el caso en que, si bien aún son estudiantes jóvenes la diferencia entre sus edades actuales y las edades en que se promedian su salida de los estudios medios, sin embargo debemos tomar en cuenta que esta diferencia puede ser debida a muchas otras razones que no viene al contexto pero que resultan ser también parte importante al intentar crear un panorama generalizado. También podemos tomar en perspectiva que los datos arrojan la conexión entre el videojuego y lo que afecta en su vida académica y entorno – desde la visión del encuestado – en la que también debe ser atendido ya que el tiempo dedicado es implicado en este ámbito de manera indirecta. Los estudiantes definieron que su razón principal para recurrir a los videojuegos es por instinto de distracción y entretenimiento.

Se debe tener en cuenta que a pesar de que estas representaciones no arrojan datos alarmantes desde ningún habito es necesario poner atención a los detalles en que si puede tener algún tiempo de afección negativa. Hemos propuesto según estudios externos y de valor de que si bien los videojuegos resulta en parte beneficioso en el sentido de desarrollo social, instintivo y motora es igualitario en que se definan sus límites y que no llegue a afectar a la realidad fuera de las pantallas de los videojuegos, la realidad que implica su vida social desde un punto de vista presencial, vida académica y su entorno activo y afectivo.

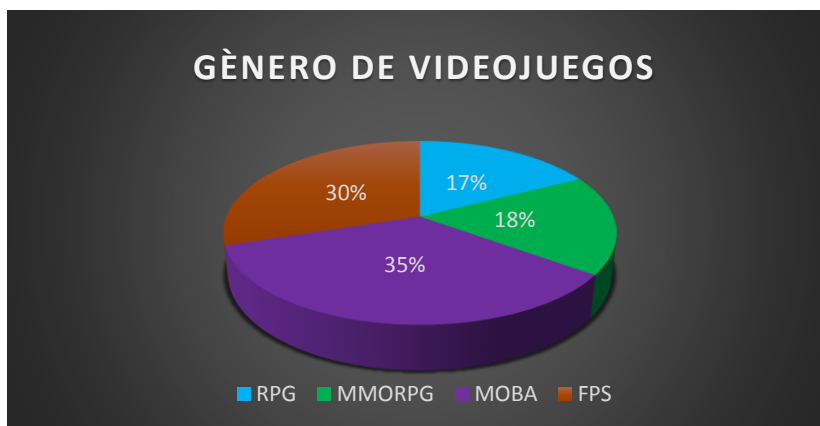
EDADES	Xi	fi	Fi	hi	Hi	hi%	Hi%	C
17 - 19	18	10	10	0.25	0.25	25.0	25.0	2
19 - 21	20	15	25	0.37	0.62	37.5	62.5	2
21 - 23	22	7	32	0.17	0.80	17.5	80.0	2
23 - 25	24	8	40	0.20	1	20.0	100	2



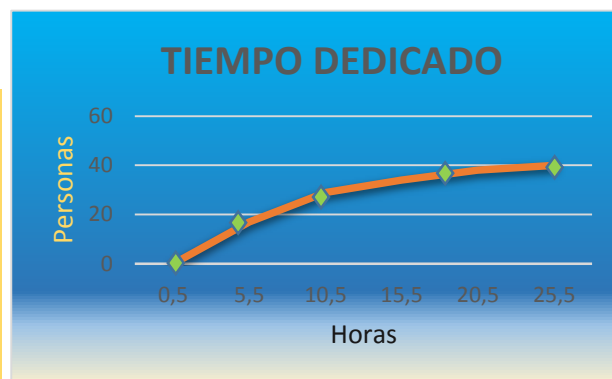
SEMESTRE	fi	Fi	hi	Hi	hi%	Hi%
1er	4	4	0.100	0.100	10	10
2do	9	13	0.225	0.325	22.5	32.5
3er	11	24	0.275	0.600	27.5	60.0
4to	5	29	0.125	0.725	12.5	72.5
5to	5	34	0.125	0.850	12.5	85.0
6to	3	37	0.075	0.925	7.5	92.5
7mo	3	40	0.075	1	7.5	100



GÉNERO VIDEOJUEGOS	fi	hi	hi%
RPG	7	0.175	17.5
MMORPG	7	0.175	17.5
MOBA	14	0.350	35.0
FPS	12	0.300	30.0



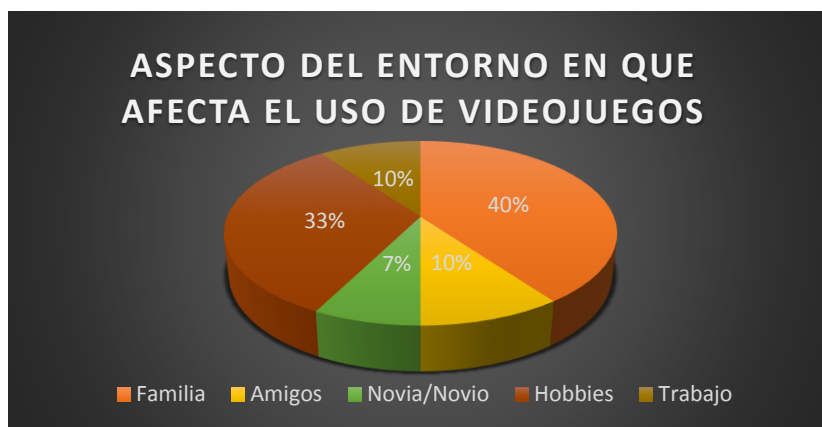
TIEMPO DEDICADO	LR	Xi	fi	Fi	hi	Hi	hi%	Hi%	C
1-5h	0.5-5.5	3	17	17	0.425	0.425	42.5	42.5	5
6-10h	5.5-10.5	8	12	29	0.300	0.725	30.0	72.5	5
11-15h	10.5-15.5	13	5	34	0.125	0.850	12.5	85.0	5
16-20h	15.5-20.5	18	4	38	0.100	0.950	10.0	95.0	5
21-25h	20.5-25.5	23	2	40	0.050	1	5.0	100	5



AECTA VIDA ACADEMICA	fi	Fi	hi	Hi	hi%	Hi%
No afecta	12	12	0.300	0.300	30.0	30.0
Poco	11	23	0.275	0.575	27.5	57.5
Parcial	12	35	0.300	0.875	30.0	87.5
Mucho	3	38	0.075	0.950	7.5	95.0
Totalmente	2	40	0.050	1	5.0	100



AECTA ENTORNO	fi	hi	hi%
Familia	16	0.400	40.0
Amigos	4	0.100	10.0
Novia/Novio	3	0.075	7.5
Hobbies	13	0.325	32.5
Trabajo	4	0.100	10.0



RAZON USO DE VIDEOJUEGOS	fi	hi	hi%
Distracción	29	0.725	72.5
Desahogo	7	0.175	17.5
Negocio	1	0.025	2.5
Deporte	0	0	0
Superación personal	3	0.075	7.5

