

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA JUAN MISAEL SARACHO

FACULTAD DE HUMANIDADES

CARRERA PSICOLOGÍA



CARACTERIZAR LA PERSONALIDAD DE LOS/LAS ADOLESCENTES DEL 3RO DE SECUNDARIA DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS “LINDAURA ANZOÁTEGUI DE CAMPERO” Y “UNIDAD EDUCATIVA EVANGÉLICA BAUTISTA TARIJA” DE LA CIUDAD DE TARIJA QUE UTILIZAN LOS VIDEOJUEGOS.

Por:

NILS LÓPEZ GARCIA

Trabajo de investigación presentado a consideración de la UNIVERSIDAD AUTÓNOMA JUAN MISAEL SARACHO, como requisito para obtener el grado académico de licenciatura de Psicología.

Noviembre, 2016

TARIJA-BOLIVIA

Dedicatoria:

Este trabajo va dedicado con mucho cariño para toda mi familia quienes confiaron y confían en mí y me apoyan día a día para seguir adelante y ser cada día mejor.

ÍNDICE

CAPÍTULO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN

	PÁG.
1.1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA.....	1
1.2.JUSTIFICACIÓN	3

CAPÍTULO II

DISEÑO TEÓRICO

2.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	5
2.2. OBJETIVOS.....	5
2.2.1. Objetivo General.....	5
2.2.2. Objetivos Específicos.....	5
2.3. HIPÓTESIS.....	5
2.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	6

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

3.1. DEFINICIÓN DE PERSONALIDAD SEGÚN VARIOS AUTORES	10
3.1.2. Definición de personalidad según Cattell.....	10
3.1. 3.El análisis Factorial.....	11
3.1.4. Teoría de los Rasgos según Cattell.....	12

3.1.5. Tipos de Personalidad	12
3.1.6. Concepciones previas de la personalidad	13
3.1.7. La estructura de la personalidad.....	14
3.1.8. Evaluación de la personalidad.....	14
3.1.9. Test de la personalidad HSPQ.....	15
3.2. AGRESIVIDAD	20
3.2.1. Teorías de la Agresividad	21
3.2.2. Factores que Inciden en la Agresividad	22
3.2.3. Conductas Agresivas	24
3.2.4. Agresividad en Adolescentes	24
3.2.5. Agresividad en función a la conducta.....	26
3.3. DEFINICIÓN DE INTELIGENCIA	27
3.3.1. Etimología de la Inteligencia	28
3.3.2. Teorías de la Inteligencia	28
3.3.3. Las Matrices de Raven.....	29
3.3.4. Que es el Factor “G”.....	30
3.4. LOS VIDEOJUEGOS.....	30
3.4.1. Creador de los Videojuegos.....	32
3.4.2. Terminología de los Videojuegos.....	32
3.4.3. Características de Videojuego Antiguo.....	32
3.4.4. Características de Videojuegos Nuevos.....	33
3.4.5. Videojuegos Electrónicos.....	33

3.4.6. Los videojuegos en los Adolescentes.....	34
3.4.7. Personalidad de los Adolescentes que Juegan a los Videojuegos.....	37

CAPÍTULO IV

DISEÑO METODOLÒGICO

4.1. TIPIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	40
4.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	40
4.2.1. Población.....	40
4.2.2. Muestra.....	40
4.3. INSTRUMENTOS	41
4.3.1. Cuestionario de Personalidad para Adolescentes (hspq).....	41
4.3.2. Test de la Figura Humana (Karen Machover).....	42
4.3.3. Test de Matrices Progresivas Raven Escala General	43
4.4.4. Cuestionario Sobre los Hábitos de Consumo de los Videojuegos	44
4.4. PROCEDIMIENTO	46

CAPÍTULO V

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1. TEST DE PERSONALIDAD CATTELL.....	47
5.2. TEST DE LA FIGURA HUMANA KAREN MACHOVER.....	50
5.3. TEST DE MATRICES PROGRESIVAS RAVEN.....	52
5.4. CUESTIONARÍA SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGO....	54

5.5. ANÁLISIS DE HIPÓTESIS.....	57
---------------------------------	----

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES.....	59
------------------------	----

6.2. RECOMENDACIONES.....	61
---------------------------	----

BIBLIOGRAFÍA.	62
---------------------------	----

ÍNDICE DE CUADROS

PÁG.

CUADRO N° 1.

TEST DE PERSONALIDAD CATTELL.....47

CUADRO N°2

TEST DE LA FIGURA HUMANA KAREN MACHOVER.....50

CUADRO N°3

TEST DE MATRICES PROGRESIVAS RAVEN.....52

CUADRO N°4

CUESTIONARÍA SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS.....54

ÍNDICE DE ANEXOS

	PAG.
PRUEBA PILOTO.....	ANEXO N° 1
TEST DE PERSONALIDAD H.S.P.Q.....	ANEXO N° 2
TEST DE RAVEN (ESCALA GENERAL).....	ANEXO N° 3
TEST DE LA FIGURA HUMANA (KAREN MACHOVER).....	ANEXO N° 4
CUESTIONARIO SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS.....	ANEXO N° 5
CUESTIONARIO DE INFORMACIÓN GENERAL.....	ANEXO N° 6
CERTIFICACIÓN DE ASISTENCIA.....	ANEXO N° 7
MATRIZ DE DATOS.	ANEXO N° 8