

**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

	<b>PÁG.</b>
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
---------------------------	----

<b>BIBLIOGRAFÍA.</b> ....	62
---------------------------	----

## ÍNDICE DE CUADROS

	<b>PÁG.</b>
<b>CUADRO N° 1.</b>	
TEST DE PERSONALIDAD CATTELL.....	47
<b>CUADRO N°2</b>	
TEST DE LA FIGURA HUMANA KAREN MACHOVER.....	50
<b>CUADRO N°3</b>	
TEST DE MATRICES PROGRESIVAS RAVEN.....	52
<b>CUADRO N°4</b>	
CUESTIONARÍA SOBRE HáBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS.....	54

## ÍNDICE DE ANEXOS

	<b>PAG.</b>
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