



**ESCUELA DE POSTGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Los videojuegos y la personalidad en los estudiantes de 1º grado de secundaria de la institución educativa “Gran Amauta – 3037” del distrito de San Martín de Porres 2014.**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**MAGISTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**AUTOR:**

Br. Valenzuela Sepúlveda, Hugo Víctor Raúl

**ASESOR:**

Dra. Napaico Arteaga, Miriam

**SECCIÓN**

Educación e Idiomas

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones Pedagógicas

**PERÚ - 2015**

---

**Mgtr. Estrella Esquiagola Aranda**  
**Presidente**

---

**Mgtr. Oriana Rivera Lozada**  
**Secretario**

---

**Mgtr. Emil Beraún Beraún**  
**Vocal**

### **Dedicatoria**

A la familia, dadora primigenia de todo lo más importante y fundamental que puede haber desarrollado la divina creación humana, el *amor*.

## **Agradecimiento**

Al gran arquitecto de universo, que con su magnanimidad y su divina luz, nos guía por el sendero de la verdad, la justicia y la moralidad. Dejando en claro que todos ante sus ojos somos iguales y dignos de su amor.

A la familia, que atesora la belleza de la inspiración para con todas nuestras empresas, contiene la fuerza que nos mantiene firmes en los momentos difíciles y que también con su conocimiento y sabiduría nos guiara siempre en el camino del bien.

A los maestros de aquí y del mundo, que con su tesonero trabajo cultivan en el hombre la virtud del conocimiento, como el mampostero en la piedra labra, logrando pulir nuestro espíritu y forjando promisorios prospectos para la vida. Ellos son los verdaderos arquitectos pues en sus manos está el futuro de la humanidad.

## Declaración jurada

Yo Hugo Víctor Raúl Valenzuela Sepúlveda identificado con DNI 46429492, estudiante del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada “Los Videojuegos y la personalidad en estudiantes de 1º grado de secundaria de la Institución Educativa N° 3037 “Gran Amauta” de San Martín de Porres, 2014” declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, 07 de febrero del 2015.

---

Hugo Valenzuela Sepúlveda  
DNI: 46429492

## **Presentación**

Señores miembros del jurado calificador:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de Grados y Títulos para la elaboración y la sustentación de la Tesis, sección de Postgrado de la Universidad “Cesar Vallejo”, para elaborar la Tesis de Maestría en Educación con mención en Psicología Educativa, presento la tesis titulada: “Los Videojuegos y la personalidad en estudiantes de 1º grado de secundaria de la Institución Educativa N° 3037 “Gran Amauta” de San Martín de Porres, 2014”; para obtener el grado académico de Maestra en Educación con mención en Psicología Educativa.

El trabajo de investigación tiene como objetivo analizar la relación entre los videojuegos y la personalidad en los estudiantes de 1º grado de secundaria, bajo la interrogante de cómo será la personalidad de los estudiantes, según el tipo de videojuego que prefieran, lo cual responderá muchas otras interrogantes con respecto al tema de los videojuegos y la manera en que sienten, piensan y comportan los estudiantes. Por ello se ha enfocado el trabajo de investigación bajo un diseño correlacional transversal.

El documento consta de cuatro capítulos: el primer capítulo el problema de investigación, el segundo capítulo el marco teórico, el tercer capítulo el marco metodológico, en el cuarto capítulo presento los resultados de la investigación y finalmente las conclusiones y sugerencias, seguidas de las referencias bibliográficas y los anexos.

Por todo esto señores miembros del jurado quedo a la espera que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

El autor.

## Índice

Página de jurado .....	ii
Dedicatoria .....	iii
Agradecimiento .....	iv
Declaración jurada .....	v
Presentación .....	vi
Índice.....	vii
Índice de tablas .....	ix
Índice de figuras .....	x
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
I. Introducción.....	13
1.1. Antecedentes .....	14
1.1.1. Nacionales: .....	14
1.1.2. Internacionales:.....	15
1.2. Marco teórico: .....	16
1.2.1. Definiciones de la variable: Videojuegos .....	16
1.2.2. Dimensiones de Videojuegos .....	18
1.2.3. Teorías sobre videojuegos.....	26
1.2.4. Definiciones de la variable Personalidad .....	32
1.2.5. Dimensiones de la Personalidad.....	33
1.2.6. Teorías sobre la Personalidad .....	36
1.3. Justificación.....	38
Justificación Legal .....	38

Justificación Teórica .....	38
Justificación Practica .....	39
Justificación Epistemológica .....	39
Justificación Metodológica .....	39
1.4. Problema.....	40
1.5. Hipótesis .....	43
1.6. Objetivos .....	43
II. Marco metodológico .....	45
2.1. Variables .....	46
2.2. Operacionalización de Variables.....	47
2.3. Metodología .....	48
2.4. Tipos de estudio.....	49
2.5. Diseño.....	49
2.6. Población, muestra y muestreo.....	50
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	52
2.8. Métodos de análisis de datos.....	53
III. Resultados .....	56
3.1. Descripción de las variables .....	57
3.2. Estadística Inferencial:.....	65
IV. Discusion .....	72
V. Conclusiones .....	75
VI. Recomendaciones .....	78
VII. Referencias bibliográficas .....	81
Anexos: .....	85



## Índice de tablas

<b>Tabla 1:</b> Los videojuegos y la personalidad.....	57
<b>Tabla 2:</b> Los Videojuegos con la ansiedad.....	58
<b>Tabla 3:</b> Los Videojuegos con la extraversión.....	60
<b>Tabla 4:</b> Los Videojuegos con la dureza.....	61
<b>Tabla 5:</b> Los Videojuegos con la independencia.....	63
<b>Tabla 6:</b> Correlación entre los videojuegos y la personalidad.....	65
<b>Tabla 7:</b> Correlación entre los Videojuegos y la Ansiedad.....	66
<b>Tabla 8:</b> Correlación entre los Videojuegos y la Extraversión.....	67
<b>Tabla 9:</b> Correlación entre los Videojuegos y la Dureza .....	69
<b>Tabla 10:</b> Correlación entre los Videojuegos y la Independencia .....	70

## Índice de figuras

<b>Figura 1:</b> Los videojuegos y la personalidad.....	57
<b>Figura 2:</b> Los Videojuegos con la ansiedad.....	59
<b>Figura 3:</b> Los Videojuegos con la extraversión .....	60
<b>Figura 4:</b> Los Videojuegos con la dureza .....	62
<b>Figura 5:</b> Los Videojuegos con la independencia.....	63

## Resumen

Lo que se realizó en esta investigación fue la contestación al siguiente cuestionamiento. ¿Existe relación entre los videojuegos y la personalidad de los estudiantes de 1º grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Gran Amauta – 3037”, del distrito de San Martín de Porres en el año 2014? Para ello se evalúa aspectos distintivos de los rasgos intrínsecos de la personalidad humana y se los compara con los resultados de las preferencias mostradas en las pruebas de tipos de videojuegos. De esta forma se obtendrá un perfil psicológico por cada tipo de videojuego. Y así se podrán responder muchas dudas o inquietudes o vencer mitos con respecto a patrones de personalidad asociados a los videojuegos.

Esta investigación corresponde al enfoque cuantitativo. Es una investigación básica sustantiva que se ubica en el nivel descriptivo. El diseño de la investigación ha sido correlacional de corte transversal. La muestra estuvo representada por un grupo de 120 estudiantes de la I.E. “Gran Amauta” 3037. Las técnicas de investigación empleadas han sido: la encuesta, el procesamiento de datos, El Cuestionario, de ensayo en pequeños grupos, la opinión de expertos y la del software SPSS.

Los resultados de la investigación descriptiva correlacional efectuadas en la I. E “Gran Amauta 3037” del distrito de San Martín de Porres, nos permiten concluir que las variables Videojuegos y Personalidad tienen una correlación significativa y directa a un nivel de significancia del 5% ( $r = 0.717$ ,  $p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$ ). De ello podemos inferir que en la población estudiantil dependiendo del tipo de videojuego que prefieran; ya sea Arcade, de Simulación, Estrategia o aventura y rol, fluctuara su estructura de personalidad según los rasgos extraversión, ansiedad, dureza e independencia.

**Palabras Clave:** Videojuegos, Personalidad, Rasgo, MMORPG, Gammer.

## **Abstract**

In this research, the next question answered. Is there a relationship between video games and the personality of the students in the 4th grade of secondary education School "Great Amauta - 3037", the district of San Martin de Porres in 2014? This distinctive aspects of the intrinsic features of human personality is evaluated and compared with the results shown in preference tests types of games. This way you will get a psychological profile for each type of game. And so they may answer many questions or concerns or overcome myths regarding personality patterns associated with video games.

This corresponds to the quantitative research approach. It is a substantive fundamental research that is at the descriptive level. The research design was cross-sectional correlational. The sample was represented by a group of 120 students at IE "Great Amauta" 3037. The research techniques used were: survey, data processing, Questionnaire, test in small groups, expert opinion and SPSS software.

The results of the correlational descriptive research conducted in Great Amauta 3037 E I. district of San Martin de Porres, allow us to conclude that the Games and personality variables have a significant and direct correlation significance level of 5% ( $r = 0.717$ ,  $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$ ). From this we can infer that in the student population depending on the type of game they prefer; either Arcade, Simulation, Strategy or adventure and role, structure fluctuate according to extraversion personality traits, anxiety, strength and independence.

Keywords: Games, Personality Trait, MMORPG, Gammer.