

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN**  
**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, RELACIONES INDUSTRIALES**  
**Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**



**"PERSONALIDAD Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN  
ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN -  
ÁREA INGENIERÍAS"**

**Tesis presentada por las bachilleres:**

**ARANA MEDINA KELLY MAGALY**

**BUTRON RIVAS JESSICA VERÓNICA**

**Para optar el título profesional de  
psicólogas.**

**AREQUIPA – PERÚ**

**2016**

## **PRESENTACIÓN**

**SEÑOR RECTOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN**

**SEÑOR DECANO DE LA FACULTAD DE PSICOLOGÍA  
RELACIONES INDUSTRIALES Y CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

**SEÑOR DIRECTOR DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE  
PSICOLOGÍA SEÑOR PRESIDENTE DEL JURADO DICTAMINADOR**

**SEÑORES CATEDRÁTICOS MIEMBROS DEL JURADO DICTAMINADOR**

Muy respetuosamente nos dirigimos a ustedes con el propósito de presentar a vuestra consideración el trabajo de investigación que lleva como título **“PERSONALIDAD Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN - ÁREA INGENIERÍAS”**, con el cual pretendemos obtener el título profesional de psicólogas.

Esperamos que la presente investigación contribuya al conocimiento y sirva de partida para futuras investigaciones que permitan profundizar el tema, así como corroborar los resultados presentados, así mismo realzar la participación del Psicólogo en la prevención y promoción de la salud mental.

Arequipa, Octubre del 2016

**Bachilleres:**

**ARANA MEDINA KELLY MAGALY**

**BUTRON RIVAS JESSICA VERÓNICA**

## **DEDICATORIA**

*A todos los psicólogos que a través de la historia han aportado para hacer cada vez mejor nuestra ciencia psicológica.*

*Kelly*

*A mis padres Isaac Butrón y Cirila Rivas por ser mi mayor inspiración para la realización de todos mis anhelos y por apoyarme siempre.*

*Verónica*

## **AGRADECIMIENTOS**

*A Dios por darnos la oportunidad de ser mejores personas cada día.*

*A nuestra Alma Mater, la Universidad Nacional de San Agustín, a la Escuela Profesional de Psicología y a cada uno de los catedráticos que nos brindaron toda su experiencia, conocimiento y profesionalismo.*

*A nuestros padres por darnos tanto amor y apoyarnos incondicionalmente; por confiar en nosotras y así transmitirnos la perseverancia y las ganas para concretar todos nuestros proyectos. ¡Gracias por todo!*

*A los estudiantes de Nuestra Universidad Nacional de San Agustín área ingenierías por su apoyo para poder llevar a cabo la presente investigación.*

*Para todos ellos, nuestra gratitud. En rigor, todos y cada uno de los antes mencionadas son coautores de este gran trabajo.*

*Kelly y Vero.*

## **RESUMEN**

La presente investigación lleva por título: “Personalidad y Adicción a los Videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín - Área Ingenierías”, cuyo objetivo fue determinar la relación entre los estilos de personalidad, algunas de sus expresiones y la adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín del área de Ingenierías.

La importancia del presente trabajo de investigación es conocer el panorama actual sobre la adicción a los videojuegos y contribuir con nuevos conocimientos a esta parte de la ciencia Psicológica, mostrando los hallazgos encontrados.

En ésta investigación se utilizó un muestreo No Probabilístico, adquiriendo como muestra a 302 estudiantes universitarios solo varones de los primeros años de estudios de la facultad de producción y servicios, quienes fueron evaluados con los siguientes instrumentos: Inventario de personalidad para jóvenes (MAPI) y el Test de adicción a videojuegos en estudiantes universitarios.

Los resultados indican que existe relación entre estilos de personalidad y sus expresiones: sentimientos y actitudes y la adicción a los videojuegos, se encontró en la evaluación, relación significativa entre los estilos de personalidad introvertido, violento y sociable. En relación a los sentimientos y actitudes en los estudiantes existe una relación significativa con Sentimiento de ser diferente y clima familiar inadecuado.

**Palabras clave:** Estilos de Personalidad, Sentimientos y actitudes, Adicción a los videojuegos.

## ABSTRACT

This research is titled: "Personality Styles and video game addiction in students of the National University of Saint Augustine of engineering area", whose objective was to determine the relationship between personality styles, some of its expressions and addiction video games in students from the National University of Saint Augustine Engineering area.

The importance of the present research work is to know the current panorama on the addiction to video games and contribute with new knowledge to this part of the Psychological science, showing the findings found.

Sampling non probabilistic was used in this research, obtaining a sample 302 university students only men in the early years of studies of the faculty of production and services, who were assessed with the following instruments: Personality Inventory for adolescents (MAPI) and Test video game addiction college students.

The results indicate that there is a relationship between personality styles and expressions feelings and attitudes and video game addiction, he was found in the evaluation, significant relationship between the styles of introverted, violent and gregarious personality. With regard to the feelings and attitudes in students a significant relationship with feelings of being different and unsuitable family climate.

**Keywords:** Personality Styles, feelings and attitudes, Addiction to video games.

## **ÍNDICE DE CUADROS**

	Pág.
Cuadro 1: Variable 1- Personalidad .....	13
Cuadro 2: Variable 2- Adicción a los Videojuegos .....	14
Cuadro 3: Modelo Bio-social de Millon .....	22
Cuadro 4: Polaridades de la teoría de Millon .....	25
Cuadro 5: Cuatro Componentes del Modelo Evolutivo Según Millon .....	31

## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
TABLA N° 1: Distribución por frecuencias y porcentajes de los estilos de personalidad .....	65
TABLA N° 2: Distribución por frecuencias y porcentajes de las preocupaciones expresadas .....	66
TABLA N° 3: Distribución por frecuencias y porcentajes delos factores de adicción a las redes sociales .....	67
TABLA N° 4: Distribución por frecuencias y porcentajes de adicción a los videojuegos en las escuelas profesionales .....	68
TABLA N° 5: Tabla de contingencia según uso de videojuegos en ingeniería eléctrica .....	69
TABLA N° 6: Tabla de contingencia según uso de videojuegos en ingeniería mecánica .....	71
TABLA N° 7: Tabla de contingencia según uso de videojuegos en ingeniería de sistemas .....	73
TABLA N° 8: Tabla de contingencia según uso de videojuegos en ingeniería electrónica .....	75
TABLA N° 9: Tabla de contingencia según uso de videojuegos en ingeniería de telecomunicaciones .....	77
TABLA N° 10: Tabla de contingencia según uso de videojuegos en ingeniería de ciencias de la computación .....	79
TABLA N° 11: Correlación entre estilos de personalidad y adicción a los videojuegos .....	81
TABLA N° 12: Correlación entre sentimientos y actitudes y adicción a los videojuegos .....	82

## **ÍNDICE**

PRESENTACIÓN .....	i
DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTOS .....	iii
RESUMEN .....	iv
ABSTRACT .....	v
ÍNDICE DE CUADROS .....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	vii

## **CAPÍTULO I**

### **INTRODUCCIÓN**

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	5
2. OBJETIVOS .....	8
3. IMPORTANCIA DEL ESTUDIO .....	9
4. LIMITACIONES .....	10
5. DEFINICIÓN DE VARIABLES .....	11
6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	13

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

1. PERSONALIDAD .....	15
1.1. VISIÓN GENERAL DE PERSONALIDAD .....	15
1.2. PERSPECTIVAS DE LA PERSONALIDAD .....	17
1.2.1. PERSPECTIVA NOMOTÉTICA .....	17
1.2.2. PERSPECTIVA IDEOGRÁFICA .....	18
1.2.3. PERSPECTIVA INTEGRADORA .....	19
1.3. TEORÍA DE LA PERSONALIDAD DESDE LA PERSPECTIVA DE LA PERSONALIDAD DE MILLON .....	20
1.3.1. MODELO BIOSOCIAL .....	21

1.3.2. MODELO EVOLUCIONISTA .....	22
1.4. PRINCIPIO EVOLUTIVO ECOLÓGICO .....	25
1.5. EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD .....	26
1.5.1. ETAPAS NEUROPSICOLÓGICAS DE LA PERSONALIDAD .....	27
1.6. ESTILOS BÁSICOS DE LA PERSONALIDAD MAPI .....	32
1.7. SENTIMIENTOS Y ACTITUDES .....	35
2. ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS .....	37
2.1. CONCEPTO DE VIDEOJUEGOS .....	37
2.2. CARACTERÍSTICAS DE VIDEOJUEGOS .....	38
2.3. TIPOS DE VIDEOJUEGOS .....	39
2.4. CONCEPTO DE ADICCIÓN .....	42
2.5. ADICCIONES PSICOLÓGICAS .....	45
2.5.1. SÍNTOMAS DE LA ADICCIÓN PSICOLÓGICA .....	47
2.6. ADICCIÓN COMPORTAMENTAL .....	48
2.7. ADICCIONES TECNOLÓGICAS .....	49
2.8. ADICCIONES A VIDEOJUEGOS .....	49
3. ADOLESCENCIA .....	50
3.1. DEFINICIÓN DE ADOLESCENCIA .....	50
3.2. ETAPAS DE LA ADOLESCENCIA .....	51
3.3. CAMBIOS DURANTE LA ADOLESCENCIA .....	52
3.4. FACTORES DETERMINANTES EN LA ADOLESCENCIA .....	54
4. RELACIÓN ENTRE PERSONALIDAD Y VIDEOJUEGOS .....	55

### **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	56
2. TIPO DE MUESTREO Y SUJETOS .....	57
3. INSTRUMENTOS .....	57
4. PROCEDIMIENTO .....	61

## **CAPÍTULO IV**

RESULTADOS .....	64
------------------	----

## **CAPÍTULO V**

DISCUSIÓN .....	83
-----------------	----

CONCLUSIONES .....	87
--------------------	----

RECOMENDACIONES .....	88
-----------------------	----

BIBLIOGRAFÍA .....	90
--------------------	----

### **ANEXOS**

1. MAPI (Inventario de Personalidad para Jóvenes Millon)
2. CUESTIONARIO SOBRE USO DE VIDEOJUEGOS
3. VALIDACIONES DE INSTRUMENTO
4. OFICIO A DIRECTOR DE OFICINA DE INFORMATICA
5. CARTA DE PRESENTACION

### **CASOS**

## **INTRODUCCIÓN**

En los últimos años las nuevas tecnologías se han venido desarrollando e incorporando rápidamente a la vida moderna de las personas, es por ello que se hace necesario conocer los efectos y las consecuencias que traen ellas consigo, y de qué manera el uso de estas van cambiando los hábitos, costumbres, comportamientos, de nuestros niños, adolescentes y jóvenes que son los más vulnerables ante estos avances tecnológicos.

Ya desde el año 1995 se han reportado algunos casos acerca del uso excesivo en cuanto a las nuevas tecnologías y todas aquellas referidas a las adicciones tecnológicas, las cuales como lo mencionan distintos investigadores pueden llegar a originar dificultades psicológicas, familiares, académicas o laborales en la vida de una persona.

Se ha señalado que el uso y abuso de estas tecnologías se encuentran altamente relacionadas con distintos problemas de índole psicológica, así se destaca la frecuente comorbilidad con problemas de introversión, ansiedad, agresividad, problemas familiares. No olvidemos que el término adicción ya no solo supone aquellas conductas o trastornos donde hay consumo de sustancias, actualmente el persistente involucramiento de un individuo en cierta conducta que le genere consecuencias adversas y le dañe en todas las esferas su vida, se conciben como núcleo de problemas adictivos y podrían considerarse y estar comprendidas dentro de las llamadas “adicciones conductuales o tecnológicas”.

Hablando específicamente ya de la Adicción a los Videojuegos, podemos decir que se han convertido en un fenómeno, debido a que estos nacieron como una forma de entretenimiento, en donde los niños, adolescentes y jóvenes podían demostrar sus diferentes habilidades que los llevaban a llegar a ser reconocidos por el mismo grupo social que los estimulaban y motivaban a mejorar ciertas destrezas y su competitividad, sin embargo al generar cierta agradabilidad y al convertirse en una fuente de estimulación no solo intrínseca, sino también dependiente de otras personas del grupo social es que poco a poco se va convirtiendo en una necesidad y a darle un uso inadecuado y excesivo.

El estudio de la personalidad y su relación con la adicción a los videojuegos en esta investigación se encuentra enfocada desde una concepción sistémica e integracionista, considerando a las características de personalidad como una síntesis de variables diversas, biológicas como sociales. Así como también se tomaron en cuenta algunos sentimientos y actitudes propuestas por Millon, las cuales corroboran y dan mayor sustento y soporte a cada uno de los estilos de personalidad propuestas por el mismo.

Entonces al ver que el uso de videojuegos se va acrecentando y nuestros niños, adolescentes y jóvenes persisten en realizar cierta conducta es que presentamos algunos estudios que se llevaron a cabo en los últimos años y que guardan relación con el presente tema de investigación:

En relación a estudios que se hicieron en otros países tenemos a Levis (2002), quien sostiene que la sociedad actual se establece dentro de un mundo cambiante, en una época de transformaciones y en un periodo de transición a la adaptación de la sociedad a las nuevas tecnologías, ya sea internet, smartphone y videojuegos los cuales ocupan un espacio importante en el proceso de socialización, influyendo en comportamientos y actitudes de las personas.

Por otro lado Miller (1983), argumentaba que la «adicción a los videojuegos», era como cualquier otra adicción conductual y se componía de una implicación conductual compulsiva, una falta de interés en otras actividades, una asociación principalmente con otros adictos y síntomas físicos y mentales cuando intentan detener la conducta (p.ej., temblores).

En la misma línea Lavilla proponía que la adicción a los videojuegos y su deliberado uso ocasionan desordenes en la vida diaria, afirma que el empleo incontrolado de estos videojuegos puede suponer un desorden grave en la vida del adolescente al principio el

uso de estos se hace de manera esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria.

Por otro lado Gentile y Buckley (2006), mencionan que las personas que hacen uso de los videojuegos, presentan conductas violentas y agresivas, inclusive entre los mismos usuarios.

Al mismo tiempo (Dickerman, Christensen, y Kerl-McClain, 2008), encontraron que el uso de videojuegos estaba relacionado con una relación afectiva débil con los padres, y un clima familiar inadecuado.

En el Perú uno de los primeros estudios relacionados con el tema es el de Vallejos y Capa (2010), quienes en su investigación denominada “Videojuegos: adicción y factores predictores”, encontraron que existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y las variables psicológicas tales como el funcionamiento familiar, el rendimiento académico y el comportamiento agresivo.

En cuanto a la adicción a los videojuegos en la ciudad de Arequipa solamente encontramos un estudio pionero realizado por Vela (2015), quien hizo un estudio en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín, encontrando que un 35.7%, de estudiantes de Ingeniería Mecánica, presentaban adicción a los videojuegos, indicando que éstos estudiantes se veían muy afectados por un alto uso de los videojuegos.

Por ello teniendo en cuenta la poca presencia de investigaciones en nuestra localidad y viendo que los distintos resultados de los diferentes estudios sobre adicción a los videojuegos, los cuales se encuentran relacionados con factores tales como: introversión, ansiedad, agresividad, problemas familiares, académicas o laborales en la vida de una persona, entonces como elementos que afectan la vulnerabilidad para el desarrollo de conductas problemáticas del uso de los videojuegos y a partir de la evidencia de algunas investigaciones precedentes las cuales apoyan que el uso de los videojuegos se encuentra altamente relacionado con bastantes variables de personalidad, se hace muy necesario la realización de la presente investigación.

Es así que el propósito de esta investigación es encontrar una relación entre la personalidad, algunas de sus expresiones y la adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín- Área Ingenierías.

Por lo tanto como profesionales de la Salud Mental, es importante conocer que

características de personalidad se presentan con mayor frecuencia en los adolescentes que hacen uso de los videojuegos, porque de esta manera podremos orientarlos y buscar herramientas, las cuales puedan servir a los profesionales encargados de velar por nuestros jóvenes estudiantes, asimismo llegaremos a detectar aquellos que presentan mayor propensión a convertirse en adictos a los videojuegos.

El conocimiento de los estilos de personalidad de los estudiantes que presentan adicción a los videojuegos, auxiliará a los profesionales psicólogos y de esa manera nuestros estudiantes agustinos puedan verse beneficiados con ésta información, con la presente investigación buscamos generar además iniciativas en reformas para la promoción y prevención dentro de nuestra universidad y contribuir en la formación del desarrollo personal y profesional de nuestros estudiantes universitarios.

Finalmente para responder a la pregunta de investigación, se efectuó un estudio de tipo descriptivo correlacional con un diseño no experimental transversal; con la finalidad de identificar la relación o grado de asociación que existe entre las variables de estudio en un contexto particular. Además constituye una investigación sistemática y empírica en la que las variables no se manipulan puesto que ya han sucedido.

Para un mejor entendimiento de este estudio presentamos cinco capítulos, el primero será introductorio en este se brindarán los planteamientos previos que guían las metas a lograr, en el segundo capítulo desarrollaremos teóricamente las variables en estudio y nuestra orientación teórica al respecto, en el tercer capítulo presentamos el tipo y diseño de investigación, se describe la muestra, se presentan los instrumentos de recolección de datos, el procedimiento y el procesamiento estadístico de los datos, en el cuarto capítulo presentamos de manera detallada los resultados de la investigación en cuadros y tablas, con sus respectivas interpretaciones. Finalmente, en el quinto capítulo se señala la discusión, conclusiones y recomendaciones a las que arribamos como investigadoras.

Ponemos a consideración la presente investigación titulada **“PERSONALIDAD Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN - ÁREA INGENIERÍAS”**, con la cual pretendemos optar el título profesional de Psicólogas, A la vez esperamos que los conocimientos aportados en la presente investigación, sean de utilidad para investigadores interesados en el tema, que presenta aún grandes desafíos a la psicología.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La principal finalidad del presente trabajo de investigación es identificar como se relacionan los estilos de personalidad con la adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios.

Sucede que en los últimos años la conducta, comportamientos, hábitos, costumbres, pasatiempos, de los adolescentes no se rigen hoy de la misma manera que hace cincuenta años, debido a que existen bastantes factores que influyen, tales como las nuevas tecnologías de la información y la comunicación disponibles, que son bastante distintas, entre ellas se encuentran los llamados videojuegos, donde los jóvenes y adolescentes cada vez hacen un mayor uso, con lo que otras formas de distracción y pasatiempo más comunes se empiezan a dejar de lado.

En un estudio realizado por Goldstein (1993), el cual indica la extensión de este fenómeno refiriéndose a una encuesta del Instituto Gallup, que ya en el año 1982 establecía que más del 93% de los jóvenes americanos jugaba con cierta frecuencia con videojuegos, estos resultados en España resultan similares.<sup>1</sup> A finales de 1992 Estallo (1994), obtuvo porcentajes superiores al 90% de sujetos que reconocían haber jugado

---

<sup>1</sup> Goldstein, J (1993). Video Games. A Review of Research. Bruselas: Toy manufacturers of Europe (inédito)

alguna vez con un videojuego, con la salvedad que en este caso se incluyeron también las respuestas de sujetos cuya edad comprendía un rango de 12 a 35 años<sup>2</sup>.

Levis (2002), sostiene que la sociedad actual se establece en un mundo cambiante, en una época de transformaciones y en un periodo de transición a la adaptación de la sociedad a las nuevas tecnologías, ya sea internet, smartphone y videojuegos los cuales ocupan un espacio importante en el proceso de socialización, influyendo en comportamientos y actitudes.

En el Perú existen algunos estudios sobre la adicción que poseen los jóvenes a los videojuegos, vemos que no es tomada con la importancia debida en nuestra sociedad actual, en realidad los videojuegos están afectando de manera sigilosa. Los videojuegos evitan la comunicación y convivencia entre los amigos y miembros de la familia.

Investigaciones revelan que un 28% de jóvenes entre 15 y 21 años juegan a diario en el Perú, inclusive va en aumento según el diario Gestión, lo cual indica que el uso e inclusive su uso desmedido de los videojuegos pueden ir aumentando en progresiones geométricas.

A nivel local en la investigación realizada por Vela (2013), en la Universidad Nacional de San Agustín encontró que en el Área de ingenierías en la escuela Profesional de Ingeniería Mecánica, 68 estudiantes (27.6%) presentaban adicción a videojuegos y 179 estudiantes (72.4%) no presentaban adicción.

Sin embargo es poco satisfactorio saber que son muy pocas las investigaciones en nuestro medio, a pesar de ser un tema el cual está en la actualidad está llegando a afectar a niños, adolescentes y jóvenes, el cual repercute en sus responsabilidades y sobre todo en la salud mental.

Los riesgos más comunes que genera la adicción a los videojuegos, en las etapas ya mencionadas suelen ser: Incumplimiento de tareas, afectan las relaciones tanto sociales como interpersonales, la comunicación con la familia se va deteriorando, problemas en el trabajo, deserción académica, bajo rendimiento, etc.

Los videojuegos cada vez son un fenómeno más extendido y universal y que crece desmesuradamente, que ocupa a cada vez mayor número de personas, pero que incide,

---

<sup>2</sup> Estallo, J. (1994). Videojuego, personalidad y conducta. Psicothema.

especialmente en menores y adolescentes en proceso de desarrollo, crecimiento y socialización y que es una preocupación para la ciencia psicológica.

Es necesario tener en cuenta que los videojuegos pueden llegar a sustituir total o parcialmente al mundo de relaciones físicas entre los niños, adolescentes y jóvenes con su familia y se debe considerar algunos factores predictores que presentan, ya que esto conlleva a que cada uno de ellos le dé un uso o inclusive abuso a los Videojuegos.

Últimamente los problemas sociales y psicológicos derivados de la adicción a los videojuegos tenían como protagonistas a la población infantil, sin embargo el auge de las nuevas tecnologías ha cambiado este escenario, ya que el juego ha tomado un matiz diferente en la población adolescente y joven, con tipos y variedades nunca antes vistos.

Algunos autores concluyeron algunos de los siguientes resultados:

Durante la adolescencia, Barnes (1984), sostiene que las personas introvertidas, las cuales se encuentran poco interesados por las relaciones sociales, y que usualmente prefieren estar aislados, son aquellas personas que hacen un uso desmedido de los videojuegos.

En un estudio realizado en adolescentes se encontró que la exposición y uso de los videojuegos está asociada significativamente a la aparición de problemas atencionales, y que esta asociación también se extiende a la adultez temprana Swing, Gentile, Anderson, & Walsh (2010).

Entonces por lo mencionado anteriormente podríamos decir que se hace necesario estudiar aspectos de la personalidad ya que existen algunos antecedentes sobre todo internacionales que indican que la personalidad se encuentra relacionada, teniendo en cuenta que esta es un factor básico, fundamental que se relaciona al uso de los videojuegos.

Entonces ante la ausencia de estudios y sobre todo la escasez de programas de prevención, promoción, planes específicos de intervención, en cuanto a la adicción a los videojuegos es que vemos necesario que a partir de este tipo de investigaciones se generen los mismos.

Es necesario hacer este tipo de investigaciones en nuestro medio, ya que aún son escasos los datos recabados a la actualidad, de ahí nuestro interés en el tema, y que la presente sirva de alcance inicial para futuras investigaciones relacionadas con nuestro tema.

Por lo antes expuesto, y en una sociedad la cual está inmersa en un mundo tecnológico y virtual, es que se hace útil ampliar el conocimiento que pertenece a la ciencia psicológica, por ello se hace necesario determinar si ciertos estilos de personalidad pueden relacionarse a la adicción a los videojuegos. Para ello nos planteamos la siguiente interrogante:

¿Qué relación existe entre los Estilos de Personalidad, algunas de sus expresiones y la adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional De San Agustín del área de Ingenierías?

## **OBJETIVOS**

### **1. Generales**

Determinar la relación entre los estilos de personalidad, algunas de sus expresiones y la adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín del área de Ingenierías.

### **2. Específicos**

- Conocer los estilos de personalidad de los estudiantes universitarios de la Universidad Nacional de San Agustín del área de Ingenierías.
- Conocer los sentimientos y actitudes de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín del área de Ingenierías.
- Identificar a los estudiantes universitarios con adicción y sin adicción a los videojuegos.
- Establecer la relación entre los estilos de personalidad y la adicción a los videojuegos de los estudiantes con y sin adicción de la Universidad Nacional de San Agustín del área de Ingenierías.
- Medir la relación entre los sentimientos y actitudes y la adicción a los videojuegos de los estudiantes con y sin adicción de la Universidad Nacional de San Agustín del área de Ingenierías.

## **HIPOTESIS**

Los estudiantes universitarios con personalidad introvertida hacen un mayor uso de los Videojuegos

## **IMPORTANCIA DEL ESTUDIO**

La iniciativa de realizar el presente trabajo de investigación fue dado por encontrarse pocas investigaciones en nuestro medio. Sabemos por diferentes estudios nacionales e internacionales que algunos aspectos de la personalidad tales como: ansiedad, depresión, agresividad, introversión, entre otros se encuentran relacionados con el uso de los videojuegos; en esta investigación consideramos importante estudiar la relación que existe entre algunos estilos de personalidad, los cuales puedan predisponer o generar cierta propensión hacer uso y/o abuso de los videojuegos.

Durante la adolescencia surgen diversos cambios físicos, cognitivos, emocionales y sociales, por ello consideramos ésta etapa debido a su importancia en el desarrollo de muchas características de personalidad de los adolescentes.

Uno de los aspectos que más llama la atención respecto al uso de los videojuegos es que se han extendido al punto de constituirse en el principal pasatiempo de niños, adolescentes y jóvenes, llegando a afectar en aspectos importantes de su salud mental. Probablemente, el mayor riesgo del uso excesivo de las nuevas tecnologías en este caso de los videojuegos, es la posibilidad de generar un comportamiento adictivo que lleve no solo a una dedicación desmedida, sino a una verdadera dependencia y falta de control sobre sus conductas. Esta adicción es más probable que se genere en el adolescente que en el adulto debido a que su corteza prefrontal se encuentra aún inmadura y su autocontrol no ha alcanzado aún el nivel adulto. Oliva *et al* (2012).<sup>3</sup>

Además, el juego puede resultar conflictivo. En principio, y más allá de los criterios del DSM IV (APA, 2000) o la CIE-10 (OMS, 1992), en relación con las conductas adictivas, podríamos decir que una actividad de juego se ha convertido en patológica cuando aparecen la dependencia psicológica y los efectos perjudiciales. Echeburúa, (1999)<sup>4</sup> Griffits (2000) Sánchez- Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro y Oberst (2008)

---

<sup>3</sup> Oliva, A., Hidalgo, M., Moreno, C., Jiménez, L., Jiménez, A., Antolín, L. y Ramos, P. (2012) Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces. Sevilla: Aguaclara.

<sup>4</sup> Echeburúa, E. (1999). ¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet. Bilbao: Desclée de Brower.

Washton y Boundy (1989).

De ahí que la presente investigación contribuirá con nuevos conocimientos a esta parte de la ciencia psicológica, mostrando los hallazgos encontrados.

Resulta entonces necesario realizar éste tipo de investigaciones con la finalidad de conocer el panorama actual sobre la adicción a los videojuegos en los adolescentes, al mismo tiempo conocer los estilos de Personalidad de individuos que hacen uso de éste tipo de “entretenimiento”, y detectar aquellos que están propensos a hacer un uso excesivo o desmedido de los videojuegos, de esta manera podremos orientarlos y buscar estrategias de promoción y prevención de éste tipo de adicciones comportamentales.

Un papel fundamental en la labor del psicólogo es la promoción de la salud mental y prevención de conductas de riesgo en la población universitaria, en este sentido se pretende con esta investigación coadyuvar a la solución de esta problemática como es “la adicción a los videojuegos”, creemos que en la medida que se le dé más importancia estaremos dando los primeros pasos para abordarla, así mismo elaborar estrategias para la prevención de adicción a los videojuegos, diseñados apropiadamente para cada estudiante tomando en cuenta el estilo de personalidad del mismo.

Resulta entonces necesario que tanto docentes, autoridades universitarias tengan este tipo de información y recursos que los apoye en la correcta formación e información acerca de las consecuencias, problemas que se generan con un mal uso de las tecnologías (videojuegos), es decir transmitir estrategias, herramientas con las cuales se les pueda guiar adecuadamente a los alumnos en su proceso de formación, de la misma manera hacer tomar conciencia a los mismos estudiantes respecto a los efectos y consecuencias que tiene hacer un uso desmedido de los videojuegos.

## **LIMITACIONES**

Se sabe que, toda experiencia científica, en el afán de buscar nuevos conocimientos, estos van a estar siempre en convivencia con situaciones inesperadas, las mismas que deben ser asumidas con responsabilidad.

Las limitaciones de la presente investigación fueron:

- Una de las principales limitaciones fue la escasa información acerca de la relación entre estilos de personalidad y adicción a videojuegos en nuestro medio.
- Otra limitación que se presentó fue que la mayoría de las investigaciones

encontradas iban dirigidas a otro tipo de poblaciones.

- En relación a la muestra de estudio se redujo solo al Área de Ingenierías, debido a que surgía la necesidad de parte de los diferentes directores de Escuelas de dicha área.
- En cuanto al instrumento, consideramos importante mencionar que en nuestro país no existe gran variedad de instrumentos que evalúen adicción a videojuegos. Por lo que se tuvo que adaptar y precisar un cuestionario con el cual ya se había evaluado dicha variable, dando buenos resultados.

## DEFINICIÓN DE VARIABLES

**Estilos de personalidad:** Un estilo de personalidad implica un conjunto de asunciones duraderas sobre uno mismo y los demás, y que de ellas surgen determinados patrones de pensamiento y comportamiento, así como formas específicas de sentir que son compatibles con ellas. Por ejemplo, *la gente que se ve a sí misma como menos capacitada que los demás, suele sentirse inferior a ellos y comportarse de manera sumisa y colaboradora.* Millon y Davis (1998)<sup>5</sup>.

Es la esencia psicológica de la persona, independientemente de aspectos patológicos o de habilidades de afrontamiento. El DSM—IV-TR lo define como una forma “estable” de “percibir, relacionarse, con y pensar sobre el entorno y uno mismo” que “se manifiesta en una amplia variedad de contextos sociales y personales importantes” American Psychiatric Association (2010).<sup>6</sup>

**Adicción a los videojuegos:** La adicción a los videojuegos no es más que la resistencia de la persona a dejar de jugar, en la cual se presentan dos fases; la primera es la fase placentera en la que se disfruta del juego ya que produce sensaciones muy placenteras, posteriormente para obtener el mismo placer no es suficiente la misma dosis puesto que aparece resistencia por parte del organismo a permanecer en excitación permanente, es decir que al tratar de conseguir el estado de placer, se necesitará incrementar el estímulo y con ello se inicia la dependencia.

La segunda fase es la abstinencia en donde el cuerpo se desintoxica y entra en un estado desagradable y de sufrimiento, volviéndose en una necesidad imperiosa jugar; es aquí

---

<sup>5</sup> Millon, T. (1998). *Inventario de Personalidad para adolescentes*. Madrid: TEA ediciones.

<sup>6</sup> American Psychiatric Association (APA) (2010). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (Revised 6th Ed.)*.

cuando la adicción ya no busca solamente el placer, sino también la tranquilidad básica para seguir viviendo. Vela (2013)<sup>7</sup>.

**Adolescencia:** Es una transición del desarrollo que implica cambios físicos, cognoscitivos, emocionales y sociales, y que adopta distintas formas en diferentes escenarios sociales, culturales y económicos, además ésta etapa ofrece oportunidades para crecer, no sólo en relación con las dimensiones físicas sino también en la competencia cognoscitiva y social, la autonomía, la autoestima y la intimidad. Papalia, Feldman, y Martorel. (2012)<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Vela A. (2013). Metodología de la Investigación. Arequipa: Perú

<sup>8</sup> Papalia, D. Feldman, D. Y Martorel, G. (2012). Desarrollo humano. México. Mc. Graw Hill – Interamericana.

## OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

**Cuadro 1: Variable 1-Personalidad**

Variable	Indicadores	Categorías
ESTILOS DE PERSONALIDAD	Introvertido Inhibido Sociable Seguro Violento Respetuoso Sensible	INDICADOR SIGNIFICATIVO INDICADOR MODERADO INDICADOR LEVE
SENTIMIENTOS Y ACTITUDES	Deterioro del Autoconcepto Deterioro del Autoestima Malestar Corporal Inaceptación Sexual Sentimiento de Ser Diferente Intolerancia Social Clima Familiar Inadecuado	INDICADOR NO SIGNIFICATIVO

**Cuadro 2: Variable 2-Adicción a Videojuegos**

Variable	Indicadores	Categorías
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	Compulsión Síntomas de Abstinencia Antigüedad Problemas Prioridad Nivel de Juego Frecuencia	Adicto No Adicto

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **1. PERSONALIDAD**

##### **1.1. VISIÓN GENERAL DE LA PERSONALIDAD**

Desde el punto de vista histórico, la palabra personalidad deriva del término griego *persona* que originalmente representaba la máscara utilizada por los actores de teatro. Su significación ha cambiado a lo largo de la historia. Como tal máscara, sugería una pretensión de apariencia, es decir, la posesión de otros rasgos, además de los que normalmente caracterizaban al individuo que había tras la máscara. A medida que la historia y la humanidad evolucionan, en la psicología se ha logrado gran importancia desde una vertiente científica en el estudio de la personalidad, esta actividad científica comienza con la observación, involucrando acciones selectivas en la variedad de las conductas y estan determinadas por suposiciones implícitas o explícitas de las personas que constituye un desarrollo de categorías constantes. En el afán de buscar una explicación y definición de la personalidad, han surgido una variedad de autores como:

Allport (1961), quien define a la personalidad como una “organización dinámica, dentro del individuo, de los sistemas psicofísicos que crean patrones característicos de conductas, pensamientos y sentimientos”.

Por otra parte Eysenck (1994), llega a definir que “La Personalidad es la suma total de patrones conductuales, actuales, y potenciales del organismo, determinados por la frecuencia y por el medio social, se origina y se desarrolla a través de la interacción funcional de los cuatro sectores principales dentro de los cuales están organizados estos patrones de conducta, el sector cognitivo (inteligencia), del sector conativo (carácter), el sector afectivo (temperamento), y el sector somático (constitución)”.

P. Ortiz (1997), afirma que “nadie puede asegurar que uno nace siendo una personalidad, pero si podemos asegurar que se nace siendo ya una personalidad en formación”.

Gonzales Rey (1996), define “la personalidad como una organización sistémica viva y relativamente estable de las distintas formaciones psicológicas, sistemas de éstas e integraciones funcionales de sus contenidos que participan activamente en las funciones reguladoras y autorreguladoras del comportamiento siendo el sujeto que ejerce estas funciones”.

Podemos definir entonces la personalidad como rasgos psicológicos internos que determinan la forma en que el individuo se comporta en distintas situaciones. La personalidad: es la suma de total, de todas-las disposiciones biológicas, impulsos, instintos hereditarios más las disposiciones adquiridas.

Morris (1992). Uno de los objetivos de la personalidad es explicar cómo funcionan los seres humanos, formidable tarea, si toman en cuenta las complejidades de la mente humana, por ello es lógico que se apoyen en otras teorías que expliquen algunos de los aspectos más sencillos del comportamiento del hombre

Ésta investigación está basada en la teoría y definición de Millon y R. Davis (1998)<sup>9</sup> quien define como:

“Patrón complejo de características psicológicas profundamente arraigadas, que son en su mayor parte inconscientes y difíciles de cambiar, se expresan automáticamente en casi todas las áreas del funcionamiento del individuo. Estos rasgos intrínsecos y generales surgen de una complicada matriz de determinantes

---

<sup>9</sup> Millon, T. (1998). *Inventario de Personalidad para adolescentes*. Madrid: TEA ediciones.

biológicos y aprendizajes, y en última instancia comprenden el modo idiosincrático de percibir, sentir, pensar, afrontar y comportarse de un individuo”

## **1.2. PERSPECTIVAS DE LA PERSONALIDAD**

El campo de estudio de la personalidad está bastante disperso teóricamente, y se han elaborado diferentes modelos, estructuras e incluso número de variables para intentar describir y explicar el comportamiento de las personas.

El interés por la psicología de la personalidad es muy antiguo, a lo largo de la historia encontramos planteamientos que tratan de dar una explicación adecuada al tema de la personalidad. Muchas de las aproximaciones tuvieron durante gran tiempo un mayor peso explicativo y algunos incluso continúan de alguna manera presentes en las explicaciones que actualmente se ofrece de la personalidad.

### **1.2.1. PERSPECTIVA NOMOTÉTICA**

La psicología de la personalidad y las teorías de rasgos tradicionales han sido de tipo nomotético, se basan en la creencia de que todas las características son adecuadas para todos los individuos por igual.

Desde este punto de vista todas las personas ocupan una posición respecto de todos los rasgos. Así pues la personalidad de un individuo es la suma total de la puntuación correspondiente a cada rasgo. Algunos teóricos que utilizan el enfoque nomotético han tratado de reducir el número potencialmente alto de características a una cantidad manejable y eficiente.

Según Allport (1937), la aproximación Nomotética es centrada en el constructo, refiriéndose a la personalidad en un sentido abstracto no individual. El énfasis se pone en el descubrimiento de como ciertos constructos tienden a relacionarse con otros o a adherirse a ellos y por qué. Con frecuencia esto implica centrarse en los constructos subsidiarios de la personalidad como un fenómeno integrado, tales como necesidades, motivos, mecanismos, rasgos, esquemas y defensas.

Los psicólogos de clara orientación nomotética suelen creer que, una vez que se han aislado las unidades fundamentales de la persona será posible expresar cada personalidad particular en términos de estas unidades sin recurrir a la persona en su totalidad. Millon y R. Davis (1998)<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> Millon, T. (1998). *Inventario de Personalidad para adolescentes*. Madrid: TEA ediciones.

La ventaja de la perspectiva nomotética es que sirve a las necesidades de la ciencia al considerar la personalidad como un ente abstracto, sin individualizarlo. Con este fin, la perspectiva nomotética es indispensable si la personalidad es considerada un fenómeno genuinamente científico no simplemente descriptivo, ya que la ciencia tiende siempre a la generalización, la personalidad no puede limitarse al descubrimiento y la explicación de leyes de comportamiento específicas para una persona o para un grupo muy reducido de personas. La ciencia se define a través del descubrimiento y la explicación de constantes a través de ejemplos, estos no pueden ser singulares. Además debe mostrar la aplicabilidad de sus teorías en el campo de los fenómenos manifiestos no contemplados, ni comprendidos ni abordados hasta el momento. Para establecer estas proposiciones universales sobre el comportamiento, los psicólogos de la personalidad buscan covariancias o regularidades que se puedan aplicar a muchas personas diferentes. Millon y R. Davis (1998)<sup>11</sup>.

### **1.2.2. PERSPECTIVA IDEOGRÁFICA DE LA PERSONALIDAD**

Los modelos ideográficos de la personalidad se basan en el supuesto de que los rasgos son correctos (es decir, se basan en situaciones específicas) y únicos para cada individuo. “La personalidad es la suma de las experiencias de un individuo, no hay dos personas iguales, no hay dos individuos que respondan de la misma manera aunque los estímulos sean idénticos: para estudiar la personalidad se debe estudiar la combinación de rasgos, tal como se presenta en un individuo específico”.

La perspectiva ideográfica resalta la individualidad, la complejidad y la singularidad de cada persona. Obviamente, las personas tienen diferentes personalidades. La perspectiva ideográfica nos recuerda que la personalidad no es solo lo que hace que cada persona sea esa persona, sino lo que hace a cada persona distinta de las demás. Si todo el mundo fuese igual y no existiese diferencias entre los individuos, la personalidad como constructo no sería necesaria. De hecho sería imposible de descubrir.

Quizás el punto más importante de esta perspectiva sea la idea de que la individualidad es el resultado de una historia única de transacciones entre factores biológicos (p. ej., el temperamento y la constitución genética) y contextuales (p. ej., la vida intrauterina, el ambiente familiar, los papeles sociales a los que es expuesto el niño, la cultura y la situación socioeconómica), una historia que nunca antes había existido y nunca se

---

<sup>11</sup> Millon, T. (1998). *Inventario de Personalidad para adolescentes*. Madrid: TEA ediciones.

repetirá. Como cada personalidad es un producto singular, no puede entenderse mediante la aplicación de leyes universales o mediante dimensiones de diferencias individuales. Por el contrario el entendimiento de la personalidad requiere una aproximación basada en el desarrollo que sea tan rica desde el punto de vista descriptivo como la propia historia de la persona, tan rica que, de hecho, sólo podría recibir el nombre de biográfica. Millon (1998)<sup>12</sup>.

### **1.2.3. PERSPECTIVA INTEGRADORA**

Haciendo un análisis tanto de la perspectiva nomotética como la ideográfica podemos decir que en el caso de la primera tiene como su mejor representante las ideas de Allport quien propone su estudio centrándose en las generalizaciones y las leyes aplicables a una población. Se centra en el análisis de necesidades, motivos, mecanismos, esquemas y defensas. Sin embargo la perspectiva ideográfica enfatiza el peso de las diferencias individuales.

Tanto la perspectiva nomotética como la ideográfica de la personalidad no son satisfactorias en sus formas extremas. Cada persona es concebida en última instancia como el resultado de una historia transaccional única entre factores contextuales y constitucionales, que nunca ha existido antes ni volverá a existir en el futuro. Aunque cada biografía es única y muy relevante, por sí sola pierde la visión y la capacidad de generalización que esperamos de la ciencia. Los individuos no pueden hacerse tan individuales que se conviertan en inefables

Millon (1998), proponía que la perspectiva integradora busca la síntesis de éstas dos grandes tradiciones. Idealmente, ambos aspectos de nuestra ciencia deberían integrarse de forma que no sólo poseyésemos un conocimiento exhaustivo de cada constructo de la personalidad y su relación con otros a través de todos los ámbitos de la personalidad, sino también un conocimiento profundo del universo de mecanismos transaccionales a través de los cuales las personalidades individuales se transforman durante su desarrollo.

Siguiendo su modelo, la esencia de la personalidad residiría en su holismo implícito. Cada persona desarrollará un estilo de personalidad, según sus necesidades, motivos, mecanismos, rasgos, esquemas y defensas que forman parte de la personalidad, aunque individualmente nunca constituyen la historia completa del individuo. Así, la personalidad se compone de múltiples aspectos que aisladamente no conforman al

---

<sup>12</sup> Millon, T. (1998). *Inventario de Personalidad para adolescentes*. Madrid: TEA ediciones.

individuo, pero que unidos dan un patrón de comportamiento que se puede designar como personalidad.

Finalmente, la personalidad para Millon engloba “las características psicológicas más internas, ocultas y menos aparentes del individuo”<sup>13</sup>.

### **1.3. TEORIA DE LA PERSONALIDAD DESDE LA CONCEPCIÓN DE THEODORE MILLON**

El campo de estudio de la personalidad está bastante disperso teóricamente, y se han elaborado diferentes modelos, y estructuras para intentar describir y explicar el comportamiento de las personas.

Para una mejor comprensión del desarrollo de la personalidad desde el modelo teórico de Millon, se torna necesaria una revisión de la estructuración y dinámica de esta, logrando así entender de forma más clara, el proceso de formación de los prototipos en los cuales se basa la descripción de la personalidad.

“En su forma actual, puede decirse que la teoría de Theodore Millon es la teoría de la personalidad más comprehensiva que se ha desarrollado nunca jamás”. Cardenal, *et al.* (2007). La propuesta de Millon se estructura en los siguientes términos, una ciencia clínica verdaderamente madura consiste en cuatro dominios interconectados entre sí (dominio de la teoría, taxonomía, evaluación e intervención)<sup>14</sup>.

Para Millon el dominio de la teoría estaría formado por esquemas conceptuales, explicativos y heurísticos, que habilitarían su desarrollo formal. Consistiría en un cuerpo de proposiciones que darían cuenta de distintos constructos de personalidad y la psicopatología para estudiar las realidades clínicas. Es decir, poner en relación una serie de principios científicos universales, guiados por las leyes naturales de la evolución, con un marco orientado a la persona o personología.

El modelo teórico que presentamos es relevante precisamente por intentar unir algunos de estos aspectos: la descripción teórica del modelo, la clasificación diagnóstica, los instrumentos de medida y las técnicas terapéuticas. En este sentido, ha sido considerado, por el propio autor, como un modelo integrador por la importancia que le concede a la consideración de diversos modelos teóricos a la hora de construir, lo que se ha

---

<sup>13</sup> Millon, T. (1998). *Inventario de Personalidad para adolescentes*. Madrid: TEA ediciones.

<sup>14</sup> Cardenal, V., Sánchez, P. Y Ortiz, M. (2007). *Los trastornos de personalidad según el modelo de Millon: Una propuesta integradora. Clínica y salud*.

denominado, “teoría biopsicosocial de personalidad”. Así, este modelo se construye asentándose en los modelos biofísicos, intrapsíquicos, conductuales, fenomenológicos-sociales y evolutivos, dentro de los cuales se integra esta teoría biopsicosocial. Para poder comprender la personalidad a través de la teoría de Millon es necesario conocer el desarrollo de la misma, desde una concepción bio-social al actual enfoque evolucionista.

### **1.3.1. MODELO BIO-SOCIAL**

Millon intentó generar las categorías de personalidad establecidas y reconocidas a partir de la deducción formal, a la vez que mostrar su covariación con otros trastornos mentales.

Uno de los aspectos fundamentales de la teoría del aprendizaje bio-social, que le da nombre, es que la personalidad y la psicopatología se desarrollan como resultado de la interacción de fuerzas ambientales y organísmicas. Estas interacciones empiezan en el mismo momento de la concepción y se mantienen a lo largo de la vida. Personas con potenciales biológicas similares poseen personalidades distintas y sufren distintos síndromes clínicos según las experiencias a las que se ven expuestas.

De acuerdo con ésta teoría, los factores biológicos pueden configurar, facilitar o limitar la naturaleza de las experiencias y aprendizajes de la persona de varias maneras. Por ejemplo, el mismo entorno puede ser percibido de forma distinta por individuos que poseen diferentes sensibilidades biológicas; las personas registran los distintos estímulos a intensidades variables según su patrón único de vigilancia, agudeza sensorial y disposición temperamental. Por tanto las diferencias significativas en la experiencia son configuradas en primer término por la dotación biológica de la persona.

La teoría también sostiene que la interacción entre factores biológicos y psicológicos no es unidireccional en el sentido de que los determinantes biológicos siempre precedan e influyan en el curso del aprendizaje y la experiencia. Millon y R. Davis (1998)<sup>15</sup>.

Las disposiciones biológicas del individuo en proceso de maduración son importantes, pues aumentan la probabilidad de ciertos tipos de comportamiento, parece claro que las disposiciones temperamentales tempranas provocan reacciones en los demás que acentúan estas tendencias iniciales, es decir, la dotación biológica del niño no solo configura su comportamiento, sino que también configura el de sus padres.

---

<sup>15</sup> Millon, T. (1998). *Inventario de Personalidad para adolescentes*. Madrid: TEA ediciones.

La interacción recíproca entre las disposiciones temperamentales y las reacciones parentales se ha empezado a explorar recientemente y puede constituir uno de los campos de investigación más provechosos para la etiología de la psicopatología. Millon y R. Davis (1998).<sup>16</sup>

**Cuadro 3: Modelo Bio-social de Millon**

CONDUCTA INSTRUMENTAL	FUENTE DEL REFUERZO	NATURALEZA DEL REFUERZO
Activo	Sí mismo	Placer
Pasivo	Otros	Dolor

Fuente: Millon y Davis 1998

### 1.3.2. MODELO EVOLUCIONISTA

Otro notable hito en el desarrollo teórico ocurrió, cuando se reformuló la teoría de la personalidad y sus trastornos para tener en cuenta los conceptos de la evolución mediante una teoría más evolutiva, filogenética del desarrollo humano, el nuevo modelo procede a una reevaluación de las características más profundas en las que se basa el funcionamiento humano. La atención pasa de la psicología a otras expresiones de la naturaleza, examinando principios universales de la evolución derivado de manifestaciones no psicológicas. Cada especie muestra aspectos comunes en su estilo adaptativo, pero existen diferencias de estilo y de éxito adaptativo entre los miembros frente a los diversos y cambiantes entornos que enfrentan, La personalidad sería el estilo distintivo de funcionamiento adaptativo que exhibe un organismo o especie frente a sus entornos habituales, los trastornos de la personalidad serían estilos particulares de funcionamiento desadaptativo.

Con este modelo Millon busca en la naturaleza la explicación de su modelo, los principios esenciales de la naturaleza y de la conducta operan en todos estos aspectos. El ser vivo precisa mantener estable su energía interna y lo hace mediante su comportamiento, que supone unas características evolutivas altamente especializadas. Blanco y Moreno (2006).

---

<sup>16</sup> Millon, T. (1998). *Inventario de Personalidad para adolescentes*. Madrid: TEA ediciones.

Millon describe la personalidad mediante tres polaridades: dolor/placer, pasividad/actividad y uno mismo/otros. Estas polaridades se refieren a la naturaleza del refuerzo que controla la conducta del sujeto (recompensa o aversión), la fuente o fuentes que proporcionan el refuerzo (uno mismo a los otros) y las conductas instrumentales y estrategias de afrontamiento que utiliza el sujeto para conseguir el refuerzo (activas o pasivas).

**Modelo de polaridad placer-dolor:** Tiene que ver con la necesidad de dos estrategias interrelacionadas, una para alcanzar la existencia y otra para preservarla. El propósito de la polaridad placer es promover la vida, o sea, la creación o fortalecimiento de organismos ecológicamente capaces de sobrevivir; el propósito de la polaridad dolor es la de preservar la vida, es decir, evitar los acontecimientos que podrían terminar en ella.

Los acontecimientos que prolongan y preservan la vida se corresponden en gran medida con los términos placer-dolor (en sentido metafórico), es decir, en el reconocimiento y búsqueda de sensaciones y emociones positivas, por un lado, y en el reconocimiento y evitación de sensaciones y emociones negativas, por otro. La normalidad está caracterizada por el equilibrio entre dos polaridades. Millon y Davis (1998)<sup>17</sup>.

**Modelo de polaridad pasividad-actividad:** Se relaciona con los modos de adaptación, que afirma que para que un organismo mantenga su estructura única y diferenciada del sistema al que forma parte, necesita buena suerte y poseer modos eficaces de funcionamiento.

La primera polaridad pasividad se refiere a la tendencia a "encajar", obtener y mantener la seguridad en buena posición, condición que se da si los elementos que configura el entorno proveen sustento y la protección necesaria para mantener la existencia.

La segunda polaridad actividad es el estilo típico que se encuentra en los animales, en el cual se observa la tendencia primitiva a modificar la ecología, a cambiar o reordenar los elementos que conforman el medio ambiente e irrumpir en escenarios inexplorados para ellos, y a nivel humano transformar el entorno para conseguir los objetivos propios. La polaridad pasividad-actividad se refiere entonces a que la gama de comportamientos en los que se implican los seres humanos se puede agrupar en función de si se toma la iniciativa para alterar y configurar los acontecimientos, o si tales comportamientos son reactivos y se acomodan a éstos. Un funcionamiento "normal" requiere un equilibrio

---

<sup>17</sup> Millon y Davis (1998). *Inventario de Personalidad para adolescentes*. Madrid: TEA ediciones.

fiable entre ambos extremos. También se requiere un estilo personal sincrónico y coordinado que articule una respuesta equilibrada al dilema de si se debe aceptar lo que nos depara el destino, o se debe tomar la iniciativa y alterar las circunstancias de la vida. Millon y R. Davis (1998)<sup>18</sup>.

**Modelo de polaridad uno mismo-otros:** Explica que los seres humanos se pueden orientar tanto a la consecución del Sí mismo como a la promoción de los otros, aunque la mayoría de las personas suelen inclinarse hacia uno u otro lado. Un equilibrio los dos polos sería preguntarse si uno debe dedicarse al apoyo y bienestar de los demás o a configurar su propia vida en función de sus necesidades y deseos. En los individuos normales se deben presentar ambos polos, ya que la incapacidad de amar a los otros de forma constructiva no garantiza la consecución de los propios potenciales.

Millon se basó en el enfoque politaxonómico, que se fundamenta en la construcción de un edificio taxonómico que permita clasificar los diferentes tipos o estilos de personalidad y los desórdenes de una misma teoría que suministre una explicación acabada.

Este enfoque considera la creación de un marco teórico nuevo para explicar la personalidad. El modelo integrador de T. Millon se ubica en este marco de concepto: propone un continuo entre la personalidad normal y la patológica.

Millon dice que la problemática de las taxonomías en la personología no se puede reducir a las diferencias que presentan manifiestamente los sujetos. Esto implica creer que las personas que muestran conductas similares parecen ser iguales, pero en realidad pueden no serlo; y personas que parecen tener conductas diferentes en realidad pueden tener una misma estructura de personalidad.

Lo aparente y manifiesto es sólo una faceta de la personalidad y es una base falsa para la construcción de una taxonomía. Dice el autor que las personas no son solo “gestalten” producto de la experiencia, sino que son unidades integradas en años de evolución y constituyen segmentos de una unidad bio-psico-social y única.

La personalidad puede ser entendida como la representación del mayor o menor estilo distintivo de funcionamiento adaptativo que exhibe un organismo o una especie particular frente a sus entornos habituales. Según esta formulación, los trastornos de la personalidad representan estilos particulares de funcionamiento desadaptativo debido a

---

<sup>18</sup> Millon, T. (1998). *Inventario de Personalidad para adolescentes*. Madrid: TEA ediciones.

deficiencias, desequilibrios o conflictos en la capacidad de la especie para relacionarse con su entorno.

#### **Cuadro 4: Polaridades de la teoría de Millon**

PLACER-DOLOR	ACTIVO-PASIVO	YO-OTROS
Objetivos de la existencia	Modos de adaptación	Estrategias de replicación
Placer-apertura (búsqueda de experiencia de recompensa)	Pasivo-acomodación ecológica (atenerse a la realidad favorable)	Yo-Individualización reproductora (consecución del sí mismo, individualismo)
Dolor-preservación (evitación del peligro y de la amenaza)	Activo-modificación ecológica (dominio del propio entorno)	Otros-Crianza reproductora (amor constructivo hacia los demás, protección)

Fuente: Millon y Davis 1989

Con el fin de ubicarse una base conceptual acorde con estas ciencias y construir un modelo preliminar sobre los estilos normales y anormales de la personalidad, se utilizaron cuatro esferas en las que podían explicarse los principios evolutivos ecológicos.

#### **1.4. PRINCIPIO EVOLUTIVO ECOLÓGICO**

Millon propone que la personalidad es el resultado de procesos entre fuerzas organísmicas y ambientales, que da como resultado la configuración única que es la personalidad.

##### **a. Existencia: (polaridad Placer-Dolor)**

Se refiere a la transformación causal de los estados menos organizados en estados con estructuras distintivas de mayor organización. Los mecanismos evolutivos de este estudio se relacionan con los procesos de refuerzo de la vida y preservación de la vida.

El primero se ocupa de orientar a los individuos hacia la mejora de la calidad de vida y el segundo se ocupa de alejar a los individuos de las acciones o los medios que disminuyan la calidad de vida o incluso arriesguen la propia existencia.

#### **b. Adaptación: (polaridad Activo-Pasivo)**

Hace referencia a los procesos homeostáticos utilizados para sobrevivir en los ecosistemas abiertos. Se relaciona con el modo cómo los órganos se adoptan a sus ecosistemas circundantes, a los mecanismos empleados para modificar o acomodar esos ambientes y a la bipolaridad psicológica actividad/pasividad.

#### **c. Replicación: (polaridad Uno mismo-Otros)**

Pertenece a los estilos de reproducción que maximizan la diversificación y la selección de los atributos ecológicamente efectivos. Se refiere a las estrategias utilizadas para reproducir organismos efímeros, a los métodos que tiende a maximizar el individualismo y la protección de la progenie y a la bipolaridad psicológica si mismo/otros.

#### **d. Abstracción**

Tiene que ver con la aparición de capacidades que fomentan la planeación anticipada y la toma de decisiones basada en el razonamiento.

### **1.5. EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD**

López, Pell, Rondón, Callerino y Alfano (2010), destacan la visión evolutiva en el desarrollo de la personalidad propuesta por Millon, ya que bajo la óptica de este autor, la maduración se refiere a una secuencia del proceso de desarrollo ontogenético, en la que las primeras estructuras del cuerpo, difusas e incipientes, van desplegándose progresivamente en unidades funcionales específicas, donde la secuencia del desarrollo y el nivel de la composición biológica del organismo dependen de una variedad de estímulos y complementos nutricionales que provienen del ambiente. Entonces la maduración no avanza según un curso fijo que conduce a un nivel predeterminado, sino que está sujeto a numerosas variaciones que reflejan la influencia del entorno<sup>19</sup>.

Millon y Davis (1998), plantean que la psicopatología se desarrolla como resultado de una interacción íntima de fuerzas intra - organísmicas y ambientales que comienzan en el momento de la concepción y continúan a lo largo de la vida. Esta interacción es bidireccional, puesto que los determinantes biológicos preceden siempre e influyen en el curso del aprendizaje, y a su vez, son influidos por la experiencia; el orden de efectos

---

<sup>19</sup> López, A., Rondón, J., Callerino, C. y Alfano, S. (2010). Guías esquematizadas de tratamiento de los trastornos de la personalidad para profesionales, desde el modelo de Theodore Millon. Ciencias psicológicas.

puede cambiarse, sobre todo en los estadios tempranos del desarrollo. Esto es importante ya que las experiencias tempranas constituyen un aspecto crucial del desarrollo de los diversos patrones patológicos de la personalidad, si el sustrato biológico inicial no es correspondido con experiencias ambientales favorables, puede alterarse e incluso detenerse. Sobre todo si el organismo es privado de estimulación durante los periodos críticos en los que se produce un crecimiento neuronal rápido.

No sólo defendemos que los acontecimientos de la infancia son más significativos en la formación de la personalidad que en los acontecimientos posteriores, sino que pensamos también que los comportamientos posteriores están determinados por la experiencia temprana. A pesar de la separación ocasional y dramática del desarrollo, existe una continuidad ordenada y secuencial, generada por mecanismos de auto- perpetuación y refuerzo social, que vincula el pasado con el presente. Millon y Davis (1998)<sup>20</sup>.

### **1.5.1. Etapas neuropsicológicas del desarrollo de la Personalidad**

A continuación se describen las 4 fases evolutivas según Millon y Davis (1998)<sup>21</sup>:

#### **A. Fase 1: Fijación sensorial**

##### **Polaridad potenciación de la vida (placer) – preservación de la vida (dolor)**

El primer año de vida está dominado por procesos sensoriales , funciones básicas para el desarrollo posterior, que permiten que el niño elabore un cierto orden, lejos ya de las experiencias difusas que en principio encuentra en el mundo de los estímulos, especialmente los que se basan en la distinción de los “objetos” que producen placer y dolor. Este periodo también se ha denominado de apego porque los niños no pueden sobrevivir por sí solos, Fox, Kimberly y Schafer (1991), han de engancharse a quienes los protegen, les nutren y estimulan les proporcionas experiencias de placer más que de dolor.

##### **Desarrollo de las capacidades sensoriales**

El primer periodo neonatal se caracteriza por la indiferenciación. El organismo se comporta de una manera difusa y desintegrada, y las percepciones son burdas y no focalizadas, el niño se orienta hacia sensaciones amplias e indiferenciadas.

---

<sup>20</sup> Millon, T. (1998). *Inventario de Personalidad para adolescentes*. Madrid: TEA ediciones.

<sup>21</sup> Idem

### **Desarrollo de los comportamientos de apego**

El neonato no diferencia entre objetos y personas, sino que las experimenta como estímulos. Como se encuentra desvalido en todas las áreas, depende de los demás para evitar el dolor y satisfacer sus necesidades de placer. Los comportamientos de apego deben considerarse como un intento de restablecimiento de la pérdida de la vida intrauterina que permitía el mantenimiento y la protección de la vida.

### **Consecuencias de la infra-estimulación**

Inferior orientación sensorial y escasa vinculación social, además de llegar a presentar comportamientos patológicos, discriminaciones emocionales anómalas, pobreza de todas las reacciones afectivas, típico de patrones esquizoides.

### **Consecuencias de la hiper-estimulación**

Comportamientos de búsqueda constante de excitación y estimulación, por aburrirse con la rutina y por implicarse en aventuras incidentales y momentáneamente gratificantes.

## **B. Fase 2: Autonomía sensorio motora**

### **Polaridad acomodación ecológica (pasiva) – modificación ecológica (activa).**

En ésta etapa el niño pasa de la existencia de sí mismo a la existencia dentro del entorno, aprende un modo de adaptación, que puede ser una tendencia a adaptarse más activamente, explorando su entorno y modificándolo; o una tendencia pasiva, acomodándose a cualquier entorno.

### **Desarrollo de las capacidades sensorio-motoras**

Es aquí en donde los movimientos poco organizados de los niños van dando paso progresivamente a la actividad muscular refinada. La base neuronal se encuentra más desarrollada, existen más habilidades sensoriales que permiten adquisiciones complejas y refinadas. A menos que las restricciones ambientales, las limitaciones biológicas o la inseguridad en la vinculación retrasen las capacidades sensorio motoras de los niños.

### **Desarrollo de comportamientos autónomos**

Uno de los aspectos probablemente más significativos es que se capacita a los niños a adoptar una actitud activa a la hora de hacer cosas por sí mismos, para influir en su entorno, a liberarse de la autoridad y superar las dependencias de sus primeros años. Los niños se hacen conscientes de su mayor competencia y buscan nuevas aventuras.

## **Consecuencias de la infra-estimulación**

La falta de estimulación de las capacidades sensorio motoras puede dar como resultados retraso en las funciones necesarias para el desarrollo lo que hace que los niños se mantengan en un estado de adaptación pasiva. Este hecho se observa en niños con pocas amistades, dependientes, tímidos y sumisos, buscarán a niños mayores para conseguir protección y apoyo. Millon (1969)<sup>22</sup>.

## **Consecuencias de sobre-estimulación**

Claramente es muy frecuente observar las consecuencias en hijos de padres excesivamente permisivos e indulgentes. Los niños realizan comportamientos irresponsables e indisciplinados, con dificultad para relacionarse con otros, salvo que éstos niños sean muy hábiles. Para los pocos que tienen éxito, puede comenzar a dominar un patrón de egocentrismo, arrogancia social.

### **C. Fase 3: Identidad Puberal Genérica**

#### **Polaridad prolongación de la especie (otros) – propagación individual (Sí mismo)**

Ésta se da entre los 11 y 15 años de edad. Se instauran una serie de características sexuales propias del género: impulsos sexuales, características anatómicas, cambio de voz e incorporación de aspectos similares a los adultos. Psíquicamente se observan irregularidades del estado del ánimo, cambios en la autoimagen y búsqueda de identidad. Esta etapa de crecimiento tan perturbadora y turbulenta divide y focaliza muchos de los elementos que se conservan del potencial biológico del niño. Además de ser una fase preparatoria para la posterior independencia de la autoridad paterna. Prototípicamente el varón puede ser descrito como más dominante, altivo y codicioso, mientras que la mujer es más educadora y deferente.

#### **Desarrollo de la identidad genérica**

En esta etapa los adolescentes procuran evitar a las adolescentes y niegan rotundamente la sentimentalidad femenina. Las muchachas buscan afecto y apoyo en sus compañeras del mismo sexo, compartiendo secretos, intimidades y romances de tinte erótico. Todos estos esfuerzos añaden una dimensión psicosocial y una dimensión genérica a los procesos puberales cada vez más poderosos.

---

<sup>22</sup> Millon, T. (1969). *Psicopatología moderna: Un enfoque biosocial de los aprendizajes erróneos y de los disfuncionalismos*. Barcelona: Salvat.

### **Consecuencias de la infra-estimulación**

Los adolescentes pueden llegar a sentirse abandonados a sus propios recursos sin poder dominar las complejidades de un mundo variado, con falta de metas, dificultad para conseguir sus objetivos y escasa afiliación al curso normal de la vida tradicional, que vacilan en cada momento y cambian irregularmente sus acciones.

### **Consecuencias de sobre-estimulación**

Estos adolescentes generan dependencia excesiva en los hábitos y valores del propio grupo sexual por temor de ser rechazados o ridiculizados. Aumento del narcisismo, adopción de postura de arrogancia y rebelión así como un desafío a las normas sociales convencionales, se da un aumento de sus impulsos agresivos y hostiles.

## **D. Fase 4: Integración intra-cortical**

### **Polaridad razonamiento intelectual (pensamiento) – resonancia afectiva (sentimiento)**

Es la etapa de la integración coherente de las estructuras de pensamiento y las de sentimiento. Tanto habilidades cognitivas y emocionales pueden llegar a tener consecuencias muy extensas en el sistema de la personalidad si no pueden integrarse en estructuras coherentes.

### **Desarrollo de las capacidades intra corticales**

A medida que se establecen conexiones corticales cada vez más complejas, se van formulando abstracciones más complejas, se van formulando abstracciones conceptuales superiores, que permiten a los niños, transferir, asociar y coordinar éstos símbolos en ideas de diferenciación más fina, complejidad superior e integración más fina. Cuando se domina éste mundo interno, los niños tienen un ancla interna, un núcleo de cogniciones que sirven de base e imponen un sentimiento de igualdad y continuidad en la fluidez del entorno.

### **Consecuencias de la infra-estimulación**

Los niños pueden dejarse llevar por sus propios deseos en su afán por dominar las complejidades de un mundo diverso, tienen dificultad para poder controlar los impulsos intensos, canalizar las fantasías y cumplir los objetivos a los que aspiran. Pueden convertirse en víctimas de su propio crecimiento, incapaces de orientar sus impulsos o hábitos aceptables mediante la expresión de sus deseos

## **Consecuencia de la sobre-estimulación**

Usualmente sucede cuando los padres son controladores y perfeccionistas. Estos jóvenes hipersocializados y rígidos carecen de espontaneidad, flexibilidad y creatividad, puesto que han sido educados para ser mujeres y varones adultos antes de tiempo.

Así, estas polaridades básicas se emplean para construir un sistema de clasificación de los trastornos de personalidad basada en la teoría, y se intenta comprender la estructura y los estilos de personalidad con referencia a modos de adaptación ecológica o de estrategias reproductivas deficientes, desequilibrados o conflictivos.

**Cuadro 5: Cuatro Componentes del Modelo Evolutivo Según Millon**

Fase evolutiva	Funciones de supervivencia	Etapa neuropsicológica	Proceso del desarrollo
Existencia	Potenciación de la vida (placer) Preservación de la vida (dolor)	Fijación sensorial	Desarrollo de la confianza en los demás
Adaptación	Modificación ecológica (activa) Acomodación ecológica (pasiva)	Autonomía sensorio motora	Adquisición de la confianza adaptativa
Replicación	Educación de Otros (otros) Auto propagación (Sí mismo)	Identidad Puberal genérica	Asimilación de los papeles sexuales
Abstracción	Razonamiento intelectual (pensamiento) Resonancia afectiva (sentimiento)	Integración intra cortical	Equilibrio entre la razón y emoción

Fuente: Millon y Davis 1989

## **1.6. ESTILOS BÁSICOS DE PERSONALIDAD MAPI**

A continuación pasaremos a describir los estilos de personalidad del Inventario de personalidad para adolescentes de Personalidad de Millon:

### **Escala 1: Introvertido**

Millon describe a estos adolescentes como sujetos aislados, más bien silenciosos y poco emotivos. Son imparciales y no fácilmente excitables. Tienden a no involucrarse emocionalmente con los demás no sintiéndose fuertemente implicados con las cosas. Es caracterizado por una impasividad social. Las necesidades afectivas y los sentimientos emocionales son mínimos encontrándose como un observador pasivo y aislado tanto en los esfuerzos positivos y del cariño como del peligro que supone relacionarse con los demás.

Estos individuos presentan una relativa falta de emocionabilidad. Cuando las cosas se presentan bien para él, no parece particularmente feliz y por otro lado parece demasiado entristecido por cualquier cosa desafortunada que le ocurra.

### **Escala 2: Inhibido**

Muestra a los sujetos como totalmente reservados socialmente molestos con los demás. A estos individuos les gusta estar incomunicados con la gente y han aprendido que ello es lo mejor para mantener una distancia y evitar las amistades con los otros. A menudo se sienten solos eludiendo el contacto interpersonal por miedo a ser rechazados y tendiendo a evitarlos por los extraños sentimientos que ellos mismos sienten.

Estos adolescentes muestran una falta de relación con las personas y desconfianza hacia los demás, son recelosos y vigilantes por miedo a que su nostalgia por el cariño pueda convertirse en repetidas humillaciones y rechazos.

La personalidad inhibida es similar a la personalidad Introvertida en cuanto que ambos manifiestan una falta de desarrollo personal en su vida diaria. En ambos casos los individuos carecen de amigos, tendiendo a permanecer separados y aislados.

### **Escala 3: Cooperativo**

Estas personas para Millon tienden a ser compasivos y sentimentales y bondadosos en sus relaciones con los demás. Son personas poco dispuestas a imponerse, sin embargo evitan tomar el liderazgo y tomar la dirección. Son personas dispuestas a ser

totalmente dependientes prefiriendo dejar a otros tomar el liderazgo y tomar la dirección. Es común en ellos estar con ánimo bajo en su propio rendimiento y su baja estima de sus propias habilidades.

Ellos son seguidores antes que líderes, ellos podrían también ser criticados por su tendencia hacia una dependencia sumisa, su falta de confianza en sí mismo y su constante búsqueda de ayuda de sí mismo.

El patrón de personalidad cooperativo se encuentra caracterizado por tener una conducta dócil y complaciente, además de una expresión afectiva tierna.

#### **Escala 4: Sociable**

Estas personas denotan una personalidad habladora, socialmente encantadora y frecuentemente emocionalmente expresivos. Tienden a mantener con los demás una intensa pero breve relación. Estos adolescentes buscan nuevas excitaciones y experiencias interesantes. A menudo son ellos mismos los que buscan cómo sostener sus relaciones de forma rutinaria. El sociable se caracteriza por ser un individuo hiperemocional, su énfasis se encuentra en la emocionabilidad. Reaccionan rápidamente a las situaciones de su entorno, a menudo involucrándose en ello, pero su compromiso, generalmente, no dura mucho tiempo. Pueden ser exigentes e incontrolables.

El patrón de personalidad sociable se encuentra caracterizado por una conducta aparente animada y una conducta interpersonal abierta.

#### **Escala 5: Seguro**

Son sujetos totalmente confiados y seguros en sus habilidades y es a menudo visto por los demás como egocéntricos, estas personas tienden a no hacer caso a los demás, son individuos que asumen un aire de seguridad en el aspecto social de gran auto- valor, de las que pueden apoyarse sobre premisas o hipótesis inseguras.

El estilo seguro describe al individuo con buenos sentimientos acerca de sí mismos y orgullosos de sus logros. Este individuo presenta la tendencia a sentir que es más competente y dotado que los demás, a menudo son fracos y entusiastas miembros de la sociedad.

Puede ser criticado, sin embargo, puede ser arrogante y presuntuoso. Puede ser inconsiderado y aprovecharse de los demás ya que tienden a sentir que son algo especial. Algunas veces muestran una conducta interpersonal no empática.

### **Escala 6: Violento**

Para Millon estas personas cuestionan las habilidades de los otros y prefieren tomar la responsabilidad y dirección en la mayoría de las situaciones. Son frecuentemente desafiantes, crueles tendiendo a ser intolerantes con los problemas o debilidades de los demás. Se caracterizan por la expresión de ira y por el esfuerzo por alcanzar el control y el poder. La suspicacia, la desconfianza y la hostilidad son características a menudo peculiares de sus relaciones interpersonales. Son usualmente conflictivos y agresivos. Tienden a ser autosuficientes, ven el mundo como competitivo y cruel. Sus amistades pueden perderse cuando de su utilidad no obtengan más éxitos.

El patrón de personalidad violento se encuentra caracterizado por una conducta aparente aventurera y arriesgada e intimidatoria.

### **Escala 7: Respetuoso**

Estas personas denotan eficiencia, son personas conocedoras de las normas, con un pensamiento correcto y característico. Estos individuos se encuentran caracterizados también por una mezcla de esclavitud e ira que es obligada por miedo a la desaprobación social y la humillación. Tras una superficial conformidad existe una intensa oposición de sentimientos que ocasionalmente quiebra por querer controlarlos.

Estos individuos son aparentemente eficientes, fiables y persistentes. Tienden a relacionarse con la autoridad de una forma demasiado respetuosa, congraciadora y dependiente. Este estilo de relación cambia a menudo cuando la relación es con un subordinado en este caso se convierten en arrogantes y perfeccionistas y trata al subordinado con desdén.

### **Escala 8: Sensible**

Estas personas suelen mostrarse como descontentos y pesimistas. Frecuentemente se muestran con un comportamiento impredecible; a menudo pueden mostrarse como extravertidos y entusiastas, pudiendo pasar rápidamente al punto contrario. Presentan una alta labilidad emocional el cual es un punto importante en su caracterización psicológica.

Estas personas vacilan entre los sentimientos, a veces pueden tratar a los demás de una manera agradable y amistosa y, en otras ocasiones, de una manera airada, agresiva y hostil, incluso a veces pueden tener sentimientos de arrepentimiento y de culpa.

El patrón de personalidad sensible se encuentra caracterizado por conductas interpersonales impredecibles.

### **1.7. SENTIMIENTOS Y ACTITUDES**

El motivo de la realización de las siguientes escalas se debe a que están altamente relacionadas con los diferentes estilos de personalidad ya sea normal o clínica que se encuentran dentro de la literatura psicológica de la personalidad. Las siguientes escalas se centran sobre los sentimientos y actitudes que puedan afectar a las personas en cualquier momento. Se debe tener en cuenta que estas escalas representan las percepciones personales expresadas por los diferentes aspectos de la vida, antes que los aspectos objetivamente observables.

#### **Escala a: Deterioro del Autoconcepto**

La resolución de la identidad en los adolescentes es una cuestión fundamental para establecer la capacidad de independencia, para convertirse en un miembro más del grupo de iguales y así desarrollar su personalidad. Es evidente que si existe un grado de cuestionamiento acerca de sí mismos traería consigo un deterioro en su desarrollo progresivo.

Estas personas buscan cómo lograr cierta aceptación y reconocimiento social se convierten muchas veces en simples peones de otros miembros del grupo, frecuentemente se comportan de forma que en otras circunstancias no hubieran ni considerado, únicamente por su necesidad desesperada de ser aceptados por los otros.

#### **Escala b: Deterioro de la Autoestima**

Los adolescentes en su desarrollo se han visto sometidos casi siempre a una autocrítica valorativa. La adolescencia es principalmente, un periodo de examen de sí mismo, de los otros y de las creencias. Antes de que los adolescentes puedan abandonar de manera confortable la seguridad de la dependencia infantil, deben formularse alguna idea acerca de quiénes son, a dónde van y cómo podrán llegar allí.

#### **Escala c: Malestar Corporal**

En esta escala se refleja el grado de aceptación motivado por la reacción de los demás y por su propio proceso de percepción, juicio e integración de su apariencia física, de los cambios físicos y corporales que experimentan los adolescentes en su desarrollo normal y que puedan afectarles psicológicamente.

Estos individuos están en descontento con las deficiencias o desviaciones que perciben en la maduración o morfología de sus cuerpos. Es probable que también expresen su descontento acerca de su encanto y se su nivel de atractivo físico y social.

#### **Escala d: Inaceptación sexual**

Los adolescentes aquí juegan con todos los aspectos, desde cambios biológicos, la inseguridad social y la tímida ansiedad por idealizar algunos roles de adultos. La vergüenza es tomada como factor para que los consejeros y clínicos puedan dar mayor asistencia a los jóvenes más necesitados.

Los pensamientos y sentimientos referidos a la sexualidad se experimentan como algo que confunde o desagrada al adolescente. Se encuentran a veces o bien preocupados o bien en conflicto con respecto a los roles que su sexualidad puede requerir.

#### **Escala e: Sentimiento de ser diferente**

La mayoría de los adolescentes pasan por un periodo de intenso aislamiento con su grupo de iguales, seguido por un lento distanciamiento de su aceptación por los demás y una sensación de libertad para intimar con los amigos adolescentes mayores. La expectativa de rechazo puede llegar a convertirlos en tímidos y pasivos observadores de la vida. Aquí se evalúa los sentimientos de seguridad e inseguridad que pueden apreciarse en los adolescentes cuando usualmente se comparan con sus iguales.

#### **Escala f: Intolerancia social**

Aquí se hace referencia al respeto por las normas sociales y derechos de los demás, cuando existe la falta de comportamientos adecuados y respetuosos y alguna vez a pesar de ellos, algunos niños por ejemplo rechazan aceptar estas creencias y comportamientos como suyos. La característica comportamental más sobresaliente es que son individuos poco tolerantes socialmente, con una indiferencia generalizada hacia los sentimientos y reacciones de los demás. Suelen mostrar indiferencia por el sufrimiento que experimentan los demás. A menudo se muestran como personas inmóviles por la necesidad de las relaciones sociales, pueden mostrarse indiferentes, apáticos o insensibles.

#### **Escala g: Clima familiar inadecuado**

Aquí el foco principal serían las relaciones del joven con su familia, con el contraste de sus propias percepciones. El papel que juega la familia en el mejoramiento de los

conflictos surgidos en el seno de la familia, la resolución de problemas dentro y fuera de la familia.

El hogar, la familia sirven como un anfiteatro exterior en el que la lucha interna entre dependencia e independencia se puede desarrollar de forma segura. Muchas veces las familias suelen ser tensas y conflictivas. En algunos casos suelen ser fuentes de sostén y tienen un sentimiento general de extrañeza con sus padres; dependiendo de la personalidad de los padres, estas dificultades pueden reflejar rechazo paternal además de rebelión adolescente.

## **2. ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS**

### **2.1. CONCEPTO DE VIDEOJUEGOS**

La aparición de los videojuegos como forma de entretenimiento de adolescentes e inclusive de estudiantes de nivel superior, ha suscitado una gran polémica y preocupación acerca de las posibles consecuencias negativas que pudieran tener sobre su desarrollo y la conducta de aquellos que los utilizan con regularidad. Uno de los efectos negativos que han sido asociados con más frecuencia al uso y abuso de videojuegos ha sido su potencial para desarrollar adicción.

A continuación nombraremos algunos autores los cuales desarrollan un concepto de los llamados videojuegos:

Frasca (2001), menciona que videojuego “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red”<sup>23</sup>.

Juul (2005), refiere que cuando nos referimos al término videojuego hablamos de “un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos”<sup>24</sup>.

Zyda (2005), propone como concepto de videojuego a “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento.”<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Frasca, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Georgia: Institute of Technology.

<sup>24</sup> Juul, J. (2005). Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press.

<sup>25</sup> Zyda, M. (2005). “From visual simulation to virtual reality to games”. En: Computer, USA.

Aarseth (2007), resalta que los videojuegos “consisten en contenidos artísticos no efímeros (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las humanidades, la obra de arte se hace visible y textualizable para el observador estético”<sup>26</sup>.

Como puede observarse existe una amplia lista de puntos clave que los distintos autores nos brindan, llevando a considerar el término “videojuego” como un juego usado por una computadora y plataformas electrónicas en la que participan uno o varios jugadores.

## 2.2. CARACTERÍSTICAS DE LOS VIDEOJUEGOS

Ferrer (2013), propone las siguientes características:

- 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).
- Sostiene que el juego es ejecutado mediante una computadora, videoconsola o máquinas Arcade y otros dispositivos adecuados para ejecutar programas como los teléfonos móviles.
- Asimismo el juego es grabado en un dispositivo de almacenamiento como el cartucho, disco magnético, CD o DVD.
- También refiere que los gráficos son la forma de ver y hacer uso de un videojuego. La calidad visual con la que se aprecian los elementos en la pantalla. En un principio todos los elementos eran de dos dimensiones 2D, es decir todo lo que se mostraba en la pantalla era plano. En la actualidad la mayoría de los juegos se desarrolla en tres dimensiones dando así más realismo a sus contenidos.
- El control del juego también es una de las facetas más importantes, la forma de manejar el juego debe ser fácil e intuitiva; sino que el aprendizaje puede ser costoso y por consiguiente el juego no llame la atención.
- La calidad del sonido con la que funcionan éstos videojuegos han evolucionado paralelamente a los gráficos desde el sonido del speaker del ordenador (solo eran los sonidos que emitía el altavoz interno del ordenador) hasta el sonido envolvente que existe actualmente. Este sonido

---

<sup>26</sup> Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: Aproximaciones metodológicas al Análisis de juegos. Artnodes: Barcelona.

envolvente se consigue colocando altavoces delante y detrás del usuario. De esta manera los sonidos que en el juego provengan de delante sonaran delante del jugador y los sonidos que provengan de detrás en el juego sonarán detrás.

### **2.3. TIPOS DE VIDEOJUEGOS**

Un problema básico es el dar una tipificación precisa, debido a su enorme versatilidad, su constante desarrollo, su gran variedad temática y la mezcla exuberante de propuestas y géneros que supone. A pesar de haber encontrado dificultades para clasificar algunos videojuegos en una categoría exclusiva, para la presente investigación optamos por utilizar la clasificación propuesta por Ferrer (2013), entre las cuales tenemos:

**Juegos de lucha:** Este tipo de juegos consisten en una lucha cuerpo a cuerpo entre dos personajes elegidos y controlados por los jugadores, además en la opción contra la máquina el jugador debe ir venciendo uno a uno todos los rivales que le opone el programa. A medida que avanzan las fases del juego el diseño gráfico de los escenarios en los que tiene lugar la acción va modificándose. Entre los juegos de lucha se encuentran los videojuegos con mayor contenido de violencia explícita y de sangre. El creciente realismo de las imágenes y de los movimientos de los personajes hace aumentar progresivamente el nivel de violencia de estos juegos.

**Juegos de combate:** En más de una ocasión confundidos con los juegos de lucha, los juegos de combate comparten con éstos su extrema violencia. El jugador asume la identidad de un personaje, en general predeterminado por el programa. Suelen estar ambientados en un barrio suburbano de una gran ciudad y en muchas ocasiones los personajes son jóvenes de aspecto informal. De todas formas existen infinidad de protagonistas y escenarios de características muy diferentes. Con una ligera excusa argumental, el verdadero objetivo de estos juegos consiste en eliminar a todos los adversarios que salen al encuentro del protagonista, del modo más rápido y efectivo.

La violencia se presenta como la única solución posible para resolver todos los problemas y como el único medio para conseguir sobrevivir en un mundo hostil y peligroso. La aparición en la pantalla de todos los enemigos y obstáculos que va encontrando el jugador en su camino se repite de una manera cíclica durante todo el desarrollo del juego.

**Juegos de disparo:** Son los videojuegos violentos por excelencia. El objetivo es disparar sin respiro sobre todo lo que aparezca en la pantalla. En estos los blancos suelen ser personajes humanos o vehículos pilotados. Otras veces los enemigos asumen la forma de robots, alienígenas, muertos vivientes y naves espaciales que amenazan con la destrucción de la Tierra. También pueden ser urbanos: el jugador asume la identidad de un justiciero policía de dudosa moralidad que dispara indiscriminadamente contra los presuntos delincuentes que van apareciendo en la pantalla. Al margen de cualquier consideración moral el principal objetivo de este tipo de juegos es siempre matar y destruir por el simple hecho de hacerlo.

**Plataforma:** Es el género por excelencia de las videoconsolas. El personaje debe avanzar a través de territorios hostiles en cumplimiento de una misión. El personaje puede ir recogiendo súper poderes, acumulando vidas que le permiten avanzar con mayor facilidad a través de obstáculos cada vez más difíciles y con los adversarios más peligrosos. Los decorados se hacen más complejos a medida que el jugador va superando pantallas. También son juegos de plataforma todos los juegos de laberintos y de pasadizos secretos en el desarrollo de programas de entretenimiento. En los juegos de plataforma el jugador tiene recursos para sortear todos los obstáculos que encuentra en su recorrido, sin necesidad de destruirlos o eliminarlos.

**Simuladores:** Los actuales simuladores de conducción enormemente populares en los salones recreativos, mantienen todavía una estructura física similar a la de estos juegos electromecánicos.

El creciente realismo de las imágenes y la rápida respuesta del programa a la acción de los jugadores han convertido a estos sofisticados juegos de simulación en el foco de atracción de los locales en los que están instalados. Existe una amplia gama de simuladores de todo tipo, los más populares los de vuelo. La mayoría de los actuales juegos y de las instalaciones basadas en la realidad virtual reúnen también las características básicas de los géneros de acción.

**Juegos de deporte:** Los juegos inspirados en deportes han disfrutado siempre de una gran aceptación entre el público. A veces son asimilados a los juegos de acción o a los simuladores. Pero salvo algunos casos específicos como los juegos de boxeo, torneos de kárate y similares y quizás también ciertos juegos de carreras de coches, la comparación resulta injustificada. Los juegos basados en deportes reúnen algunas características

específicas que los distinguen del resto de los géneros, aunque hay juegos híbridos. Existen juegos de deportes para máquinas recreativas, para ordenador personal, videoconsolas de nueva y vieja generación. Por otra parte a pesar que este tipo de videojuegos tienen pocos contenidos violentos, al ser entretenidos generan cierto grado de adicción.

**Estrategia:** En este gran grupo de juegos el jugador adopta una identidad específica y conoce el objetivo final, al cual debe encaminar cada una de sus acciones, desarrollando empresas tácticas de muchos tipos para conseguir un fructuoso desenlace. La acción se desarrolla mediante la utilización de una serie de formas verbales (órdenes) que el programa reconoce y la consecución y posesión de objetos y elementos que aparecen en cambiantes escenarios y que serán imprescindibles para el paso de niveles y para lograr la victoria y el éxito final.

Las multi opciones ofrecidas y la complejidad de las soluciones posibles, aunque eso no quiera decir que se descuide el aspecto gráfico del juego o la calidad de los efectos de sonido. Dentro de éste tipo de videojuegos tenemos los siguientes:

- **Aventura:** Un tipo de juego cuya principal característica es ofrecer una combinación más o menos equilibrada de reflexión y acción. Clasificamos en esta categoría tanto las aventuras gráficas como las películas interactivas y video aventuras.
- **Los juegos de rol:** Son juegos donde cada uno de los personajes lo realiza el jugador, combinando una serie de características como el valor, la fuerza, la inteligencia. Este presenta una ambientación basada en la Edad Media y las animaciones gráficas se presentan de modo más sencillo y el jugador con frecuencia debe controlar a más de un personaje, cada uno con características propias.
- **Juegos de guerra:** Este tipo de juego se caracteriza por los conflictos armados de cualquier época o lugar geográfico. El jugador debe optar por un bando y luchar contra su enemigo (o enemigos), a veces con la única motivación de matar, a veces para lograr un premio o recompensa en forma de objeto material o espiritual o de valor, a veces para conseguir la salvación de la Tierra o de otro imaginario planeta.

- **Simuladores de sistemas:** La base de estos juegos consiste en el ascenso de una tarea de control y organización de diferentes situaciones sociales y experienciales, por ejemplo, la gestión de organismos públicos (hospitales, ayuntamientos), la dirección de empresas, o instituciones, el control de las relaciones familiares en el hogar.
- **Juegos de sociedad:** Estos juegos son los llamados clásicos de los cuales la mayor parte de la población tiene conciencia, entre ellos tenemos el salón ajedrez, solitario, tres en raya, bridge, inexistentes en los salones recreativos y con una presencia casi inapreciable en las consolas, es un género casi exclusivo de ordenador personal.

## 2.4. CONCEPTO DE ADICCIÓN

En la actualidad las adicciones son un tema trascendental para la psicología, no solo por el incremento del número de personas que lo padecen sino también por las importantes secuelas que produce en el individuo y en su entorno. Una característica central que producen las conductas adictivas es la pérdida de control. La persona con una conducta adictiva presenta dependencia, tolerancia, síndrome de abstinencia y una incidencia negativa muy importante en su vida, que va a ser en muchos casos la causa de que acuda en busca de tratamiento o la obliguen a buscarlo.

A continuación nombraremos algunos autores que desarrollaron un concepto sobre la palabra adicción:

Brizuela, Fernández y Murillo (2009), en su estudio que lleva por título “adicciones” definen a la adicción como toda conducta sistemática que genera una transformación obstaculizadora en el desarrollo de la vida cotidiana y que pueda categorizarse como adictiva.

Por otro lado Mañe, Plana, Riego y Trallero (2010), se refieren a la adicción como una enfermedad primaria, porque no es un síntoma de otro proceso patológico, con factores genéticos, psicosociales y ambientales que influencian su desarrollo y manifestaciones. También la definen como una dependencia hacia una sustancia, actividad o relación que arrastra a la persona adicta lejos de todo lo demás que le rodea; viéndose representada por los deseos que consumen los pensamientos y comportamientos de las personas, y actúan en aquellas actividades diseñadas para conseguir el objeto o actividad deseada (comportamientos adictivos). Teniendo graves consecuencias en la vida real, deteriora,

afecta negativamente, y destruye relaciones, salud (física y mental), y la capacidad de funcionar de manera afectiva.

Echeburúa y Corral (1994), se refiere que la adicción es una discapacidad involuntaria, la cual representa la suma de fenómenos caracterizados por uso compulsivo en los individuos que los hace dependientes de una sustancia o situación<sup>27</sup>.

Explican los autores, que la adicción es progresiva y puede ser fatal cuando persiste a lo largo del tiempo, donde se presentan cambios físicos, emocionales y sociales frecuentemente acumulativos y progresan mientras el uso continúa. La idea de la adicción supone un descontrol, implicando la inhabilidad para limitar el uso, la duración del episodio de uso, la intensidad del uso y las consecuencias conductuales del uso.

En 1994 Echeburúa y Corral estudiaron que cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en un comportamiento adictivo. Se podrían hacer usos anormales de una conducta en función de la intensidad, de la frecuencia o de la cantidad de dinero invertida y en último término en función del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas. Los componentes fundamentales de los trastornos adictivos serían la pérdida de control y de dependencia.

#### **2.4.1. Criterios Diagnósticos de Adicción**

Los criterios de la CIE 10 sugieren la existencia de dependencia física, psicológica y social en una persona, pero no como elementos separados sino complementarios y entrelazados. Así, según Becoña (2010), tendríamos los factores físicos (tolerancia, neuro adaptación, y abstinencia), los psicológicos (aprendizaje y características personales) y los sociales (grupo de afinidad, cultura de grupo y medio ambiente).<sup>28</sup>

#### **2.4.2. Etapas de la adicción**

Según describe Alvarado (s/f), las distintas etapas de la adicción se relacionan a la severidad del proceso adictivo y el impacto que la adicción tiene en la vida del adictivo. Y son las siguientes:

- a. Etapa Temprana:** En esta etapa ya la química cerebral está alterada y esto se manifiesta en episodios de uso descontrolado que pueden no ser tan

---

<sup>27</sup> Echeburúa, E. & Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. Clínica y salud.

<sup>28</sup> Becoña, E. (2010). Factores de riesgo y de protección en la adicción a las nuevas tecnologías. Madrid: Pirámide.

severos y frecuentes pero son evidencia de la instalación del desorden bioquímico cerebral.

Aun así la relación que la persona ha desarrollado con el sustrato de su uso, lo motiva a continuar usándolo debido al refuerzo psicológico que la práctica de la conducta tiene sobre sus comportamientos. Ya existe el pensamiento adictivo y comienza a manifestarse como una preocupación por el uso, puede haber deseos automáticos y ya la persona empieza a invertir tiempo no programado en actividades relacionadas con el uso.

- b. **Etapa Media:** La pérdida de control es obvia y los episodios de consumo son más intensos y frecuentes. Ya comienza a haber problemas familiares serios debido al tiempo que la persona ocupa en actividades relacionadas con la adicción al uso o conducta psicológica asociada. El pensamiento adictivo se hace más intenso debido a la necesidad aumentada de negar o racionalizar su conducta.

Comienza a presentar problemas laborales y escolares debido al mal funcionamiento psicosocial. La química cerebral ha cambiado de manera importante y la personalidad de la persona también ha cambiado, casi siempre con más irritabilidad. Ansiedad e intolerancia.

- c. **Etapa Avanzada:** La inhabilidad para detener el consumo marca esta etapa del proceso adictivo. Problemas financieros severos podrían aparecer y el aislamiento social se hace evidente y marcado. Problemas severos en las relaciones familiares que pueden llegar a la separación. Pérdida de empleo y deterioro del funcionamiento laboral se hacen presentes de manera que el adicto no pueda muchas veces, ni conseguir ni mantener un empleo.

La depresión severa característica de esta etapa puede ser malinterpretada como primaria, pero es en realidad secundario al desorden psicológico adictivo. Igualmente la autoestima se deteriora en las adicciones de conducta.

Explica el autor, que estas fases no están separadas realmente y se sobreponen de manera que es difícil saber exactamente donde está ubicado la persona con una adicción psicológica en el proceso, pero en mayoría de los casos se puede utilizar para entender mejor la severidad del problema y las necesidades individuales del tratamiento.

## 2.5. ADICCIONES PSICOLÓGICAS

Para la gente el concepto de adicción incluye tomar drogas, la mayoría de las definiciones sobre lo que es una adicción se centran en el uso de sustancias.

Sin embargo, además de las sustancias psicoactivas susceptibles de generar abuso o dependencia y que generalmente llamamos “drogas”, existen otras actividades humanas que, por su capacidad de sacarnos de la realidad cotidiana, proporcionan placer o bien evasión, pueden comportarse igual que estas y causar adicción. Son las llamadas “adicciones no químicas”. Castaño (2011).

Hoy en día un movimiento creciente de autores (Echeburúa, 1999; Griffiths, 1998, citados por Luengo, 2004) encuentra una serie de conductas potencialmente adictivas, incluyendo muchos comportamientos que no implican el consumo de drogas. Estas adicciones no químicas incluirían conductas como el juego, el sexo, el trabajo, las compras o el uso de internet.<sup>29</sup>

Según Echeburúa y Corral (1994), cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en un comportamiento adictivo. Se podrían hacer usos anormales de una conducta en función de la intensidad, de la frecuencia o de la cantidad de dinero invertida y, en último término, en función del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas. Los componentes fundamentales de los trastornos adictivos serían la pérdida de control y la dependencia<sup>30</sup>.

Aplicando al ámbito de las adicciones psicológicas, Ozamiz (2000), refiere que para el común de las personas el concepto de adicciones incluye tomar droga, donde la mayoría de las definiciones sobre lo que es una adicción incluye tomar droga, se centran en el abuso de sustancias<sup>31</sup>.

Explica Greenfield (2004), que durante siglos la gente ha encontrado dependencia psicológica o físicamente a muchos comportamientos y sustancias. Esto no se debe a un mero interés, sino que consiste en un patrón de uso que puede llevar a un eventual impacto negativo en el funcionamiento, afectando al matrimonio, relaciones, trabajo, economía e incluso al estatus legal<sup>32</sup>.

---

<sup>29</sup> Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet*. Bilbao: Desclée de Brower.

<sup>30</sup> Echeburúa, E. & Corral, P. (1994). *Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora*. Clínica y salud.

<sup>31</sup> Ozamiz, J. (2000). *Sucesos Vitales y Trastornos Mentales. Influencias Sociales y Psicológicas en Salud Mental*. Editorial siglo Veintiuno de España. Madrid.

<sup>32</sup> Greenfield, D. (2004). *Virtual Addiction: Help for Neatheads, Cyber Freaks, and those who love them*.

Este mismo autor refiere que las adicciones psicológicas son dependencias con graves consecuencias en la vida real que deterioran, afectan negativamente y destruyen relaciones, salud (física y mental) y la capacidad de funcionar de manera positiva, práctica y firme. En consecuencia, un adicto es una persona dependiente de aquella cosa que domina sus pensamientos y deseos, y dirige su comportamiento o conducta y la pretensión de esa cosa se convierte en la actividad más importante de su vida.

Para Griffiths (1998), citado por Montaño (2012), cualquier comportamiento que cumpla estos seis criterios será definido como adicción:

**Saliente:** Se refiere a cuando una actividad particular se convierte en la más importante en la vida del individuo y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta.

**Modificación de humor:** Experiencias subjetivas que la gente experimenta como consecuencia de implicarse en la actividad.

**Tolerancia:** Proceso por el cual se requiere incrementar la cantidad de una actividad particular para lograr los efectos anteriores.

**Síndrome de abstinencia:** Estados emocionales desagradables y/o efectos físicos que ocurren cuando una actividad particular es interrumpida o repentinamente reducida.

**Conflictos:** Se refiere a los conflictos que se desarrollan entre el adicto y aquellos que le rodean (conflicto interpersonal), conflictos con otras actividades (trabajo, vida social, intereses, aficiones), o dentro de los propios individuos (conflicto intrapsíquico) que están involucrados con la actividad particular.

**Recaída:** Es la tendencia a volver los patrones tempranos de la actividad que vuelven a repetirse, restaurando los patrones más extremos de la adicción tras muchos años de abstinencia o control.

Por lo tanto, lo importante en la adicción no es la actividad concreta que genera la dependencia, sino la relación que se establece con ella. Es una relación negativa, incluso destructiva que el sujeto se muestra incapaz de controlar<sup>33</sup>.

---

New Harbinger Publications Oakland

<sup>33</sup> Griffield, M. D. (1998). Internet addiction: Does it really exist? En: J. Gackenbach (Ed.)

### **2.5.1. Síntomas de la Adicción Psicológica**

**Pérdida de control del uso:** Está caracterizado por episodios de uso compulsivo que llevan a la inversión de tiempo y energía importantes en la conducta adictiva, de modo que cada vez el adicto funciona con más dificultad en su vida en general. Mientras el adicto insista en usarlo, el descontrol seguirá afectándolos.

**Daño o deterioro progresivo:** Implica decremento o menoscabo de la calidad de vida de la persona debido a las consecuencias negativas de la práctica de la conducta adictiva. Este deterioro se da en todas las áreas de la vida del adicto y se produce de manera progresiva, a través de las distintas etapas de la enfermedad psicológica adictiva.

**Uso a pesar de daño:** Esto se manifiesta como la práctica continuada de la conducta adictiva, a pesar del daño personal y familiar involucrado como consecuencia de la adicción este síntoma es característico de la adicción y cuando se presenta es un marcador importante para el diagnóstico.

**Negación:** Un equilibrio enfermo, del suponer el auto engaño cuya función es la de separar al adicto de la conciencia y las consecuencias que la adicción tiene en su vida. De esta manera se reduce la ansiedad y además se protege el sistema adictivo, estableciéndose un equilibrio enfermo, del cual el adicto se resiste a salir, y que además es la razón por la que el adicto insiste en volver a usar aun luego de una crisis.

**Memoria Eufórica:** Implica un proceso de memoria selectiva mediante el cual de manera automática, aflora un recuerdo de la euforia asociada con episodios de uso en el pasado. No se recuerdan el sufrimiento o las consecuencias negativas de la adicción psicológica. Por esta razón la memoria eufórica es un factor importante en las recaídas y en facilitar el autoengaño característico de la adicción.

**Pensamiento adictivo:** Se le denomina al conjunto de distorsiones del pensamiento propias de la adicción, además de la negación y el autoengaño, estas distorsiones tienden a facilitar el proceso adictivo y despegan al adicto de la realidad de su enfermedad psicológica.

**La conducta de búsqueda:** Es un conjunto de conductas aprendidas durante el proceso adictivo, que de manera no consiente acerca al adicto a la conducta psicológica de su adicción, así como a las personas, lugares o situaciones relacionadas con su adicción. Esta conducta es evidente para los que observan al adicto, pero no así para el adicto quien no

se da cuenta del riesgo.

**Deseos automáticos:** Son disparados por las situaciones, los lugares y las personas relacionadas con el uso, de modo que evocan memorias eufóricas asociadas a deseos de usar que se acompañan de ansiedad e ideas repetidas de uso. Estos deseos se siguen presentando por meses aún luego que el adicto esté en abstinencia y en recuperación.

**Obsesión:** Implica la preocupación excesiva con respecto a las situaciones de uso y relacionadas con el uso o prácticas de determinadas conductas. Esto lleva a invertir una energía mental desproporcionada en el proceso de adicción psicológica que resta a las actividades vitales importantes del adicto.

**Congelamiento emocional:** Se genera como resultado del producto de los cambios bioquímicos en el cerebro y además de las distorsiones psicoemocionales del proceso adictivo. Dificultad para identificar, manejar e interpretar los sentimientos, así como una actitud de intolerancia a algunas emociones, buscando el uso como una forma de anestesia emocional.

Fajardo (2005), sostiene que éstos síntomas se pueden presentar todos juntos o de manera selectiva y con distinta intensidad en un momento dado, así como puede variar a lo largo del tiempo, por lo cual al principio, el tipo de uso que la persona hace de la sustancia o conducta, no es adictivo, pero progresivamente el tipo de uso varía, aumentando hacia la habituación primero y luego hacia el abuso<sup>34</sup>.

## 2.6. ADICCIÓN COMPORTAMENTAL

Las llamadas adicciones conductuales o comportamentales, entre ellas adicción al internet, y todas sus aplicaciones, así como la adicción a los programas de computadora, siguen encontrándose en un limbo científico por las dificultades que entraña discriminar adecuadamente entre conductas, en principio normales, y patologías que podríamos considerar adictivas.

Autores como Marlatt y Gordon (1985), apuntaban que hay muchos comportamientos habituales, como comprar, trabajar, jugar, etc., que tienen efectos altamente reforzantes para la mayoría de las personas y cuentan, además, con la inmediatez en el refuerzo. Pero se tiene que tener en cuenta que todo lo mencionado no implica que tengamos que considerar estos comportamientos como adictivos, aunque sí nos encaminan hacia una

---

<sup>34</sup> Fajardo. (2005). Adicción a la web tiene otra cara. Diario el Universal. Caracas.

reflexión en profundidad.

Echeburúa *et al* (2009), defiende el concepto de adicción comportamental en un sentido más amplio; manifiesta que a una conducta adictiva lo que la define no es tanto la frecuencia con que se realiza sino el tipo de relación que se establece con ella.<sup>35</sup>

## 2.7. ADICCIONES TECNOLÓGICAS

En los últimos años las tecnologías de la información y la comunicación han ido incrementando su impacto en nuestra sociedad, provocando un cambio importante en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad. Así, la aparición de una variedad de instrumentos y soportes que han revolucionado la forma de manejar, almacenar y transmitir la información ha provocado importantes cambios en la forma de trabajar, de relacionarnos con otras personas, en la vida cotidiana y en las actividades de ocio; pero probablemente la influencia más llamativa de las nuevas tecnologías se ha producido entre la población más joven. Cada vez es mayor el tiempo que adolescentes pasan conectados a Internet, usando el móvil o jugando con videoconsolas, con lo que otros pasatiempos y ocupaciones más tradicionales empiezan a quedar arrinconados.

La adicción a las nuevas tecnologías se considera dentro del ámbito de las adicciones psicológicas y, como puede ocurrir con las compras, el sexo o los juegos, conlleva una fuerte dependencia psicológica, pérdida de control, interferencia en la vida cotidiana y presencia del síndrome de abstinencia Echeburúa y Amor (2001).<sup>36</sup>

Las adicciones tecnológicas pueden considerarse, como un subconjunto de las adicciones conductuales Marks (1990)<sup>37</sup>.

## 2.8. ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Años atrás el concepto que se tenía sobre la adicción estaba limitada solo a las sustancias químicas que producían dependencia, y no se había determinado ni sistematizado aún la clínica de las adicciones atípicas o no convencionales; en ese unívoco enfoque el factor de riesgo era definido entonces como un elemento de naturaleza individual o social cuya

---

<sup>35</sup> Echeburúa, E., Labrador, F. J. y Becoña, E. (2009). Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. Madrid: Pirámide.

<sup>36</sup> Echeburúa, E. y Amor, P. J. (2001). ¿Adicción a Internet o adictos a Internet? En P. Moreno, C. Blanco, V. Páez y J. Saiz (Eds.), Psiquiatría e Internet. Aprendiendo a utilizar Internet (pp. 131-148). Barcelona: Ars Médica.

<sup>37</sup> Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. Londres: British Journal of Addictions, Institute of Psychiatry.

presencia pone en riesgo a un individuo de que use drogas. Echeburúa (1999)<sup>38</sup>.

La adicción a los videojuegos no es más que la resistencia de la persona a dejar de jugar, en la cual se presentan dos fases; la primera es la fase placentera en la que se disfruta del juego ya que produce sensaciones muy placenteras, posteriormente para obtener el mismo placer no es suficiente la misma dosis puesto que aparece resistencia por parte del organismo a permanecer en excitación permanente, es decir que al tratar de conseguir el estado de placer, se necesitará incrementar el estímulo y con ello se inicia la dependencia.

La segunda fase es la abstinencia en donde el cuerpo se desintoxica y entra en un estado desagradable y de sufrimiento, volviéndose en una necesidad imperiosa jugar; es aquí cuando la adicción ya no busca solamente el placer, sino también la tranquilidad básica para seguir viviendo. Vela (2013)<sup>39</sup>.

Miller (1983), argumentaba que la «adicción a los videojuegos» era como cualquier otra adicción conductual y se componía de una implicación conductual compulsiva, una falta de interés en otras actividades, una asociación principalmente con otros adictos y síntomas físicos y mentales cuando intentan detener la conducta (p.ej., temblores).

La adicción a los videojuegos y su deliberado uso ocasionan desordenes en la vida diaria. Lavilla F. afirma: “el empleo incontrolado de estos videojuegos puede suponer un desorden grave en la vida del adolescente al principio el uso de estos se hace de manera esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria”.

### **3. ADOLESCENCIA**

#### **3.1. DEFINICIÓN DE ADOLESCENCIA**

Es una transición del desarrollo que implica cambios físicos, cognoscitivos, emocionales y sociales, y que adopta distintas formas en diferentes escenarios sociales, culturales y económicos, además ésta etapa ofrece oportunidades para crecer, no sólo en relación con las dimensiones físicas sino también en la competencia cognoscitiva y social, la autonomía, la autoestima y la intimidad. Papalia, Feldman, y Martorel (2012)<sup>40</sup>.

---

<sup>38</sup> Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet*. Bilbao: Desclée de Brower.

<sup>39</sup> Vela A. (2013). *Metodología de la Investigación*. Arequipa: Perú

<sup>40</sup> Papalia, D. Feldman, D. Y Martorel, G. (2012). *Desarrollo humano*. México. Mc. Graw Hill – Interamericana.

### **3.2. ETAPAS DE LA ADOLESCENCIA**

Para los autores antes mencionados existen diferentes etapas del desarrollo. Que a continuación pasamos a detallar.

#### **a. Adolescencia temprana**

La adolescencia temprana se inicia en la pubertad (entre los 10 y 12 años), se presentan los primeros cambios físicos, e inicia el proceso de maduración psicológica, pasando del pensamiento concreto al pensamiento abstracto, el adolescente trata de crear sus propios criterios, socialmente quiere dejar de relacionarse y de ser relacionado con los niños, pero aún no es aceptado por los adolescentes, desarrollando en él una desadaptación social, incluso dentro de la familia, lo cual constituye un factor importante, ya que puede causar alteraciones emocionales como depresión y ansiedad, que influyen en la conducta, contribuyendo al aislamiento. Estos cambios se denominan “crisis de entrada en la adolescencia”; agregado a lo anterior se presentan cambios en su medio: escuela, maestros, compañeros, sistema educativo, responsabilidades.

#### **b. Adolescencia intermedia**

Esta etapa de la adolescencia se inicia entre los 14 y 15 años. En este periodo se consigue un cierto grado de adaptación y aceptación de sí mismo, se tiene un parcial conocimiento y percepción en cuanto a su potencial, la integración de su grupo le da cierta seguridad y satisfacciones al establecer amistades, empieza a adaptarse a otros adolescentes, integra grupos, lo que resuelve parcialmente el posible rechazo de los padres, por lo que deja de lado la admiración al rol paterno.

#### **c. Adolescencia tardía**

La adolescencia tardía se inicia entre los 17 y 18 años. En esta etapa se disminuye la velocidad de crecimiento y empieza a recuperar la armonía en la proporción de los diferentes segmentos corporales; estos cambios van dando seguridad y ayudan a superar su crisis de identidad, se empieza a tener más control de las emociones, tiene más independencia y autonomía. Existe también un cierto grado de ansiedad, al empezar a percibir las presiones de las responsabilidades, presentes y/o futuras, por iniciativa propia o por el sistema social familiar, para contribuir a la economía, aun cuando no alcanzan la plena madurez, ni tienen los elementos de experiencia para desempeñarlas.

### **3.3. CAMBIOS DURANTE LA ADOLESCENCIA**

#### **a. Desarrollo físico**

El desarrollo físico del adolescente no se da por igual en todos los individuos, esto quiere decir que en muchos casos este desarrollo se inicia tempranamente o tardíamente. Los adolescentes que maduran prematuramente muestran mayor seguridad, son menos dependientes y manifiestan mejores relaciones interpersonales; por el contrario, quienes maduran tarde, tienden a poseer un autoconcepto negativo de sí mismos, sentimientos de rechazo, dependencia y rebeldía. De ahí la importancia de sus cambios y aceptación de tales transformaciones para un adecuado ajuste emocional y psicológico.

#### **b. Desarrollo psicológico**

Los cambios físicos en el adolescente siempre serán acompañados por cambios psicológicos, tanto a nivel cognitivo como a nivel comportamental, la aparición del pensamiento abstracto influye directamente en la forma en como el adolescente se ve a sí mismo, se vuelve introspectivo, analítico, autocrítico; adquiere la capacidad de construir sistemas y teorías, además de estar interesado por los problemas inactuales, es decir, que no tienen relación con las realidades vívidas día a día. La inteligencia formal da paso a la libre actividad de la reflexión espontánea en el adolescente, y es así como éste toma una postura egocéntrica intelectualmente.

Mussen (1982), define los cambios psicológicos, de una manera gradual la cual va más allá de operaciones formales de pensamiento, se alcanza la independencia respecto a la familia, y hay una mejor adaptación a la madurez sexual, además de establecerse relaciones viables y de cooperación con sus pares. Su vida toma rumbo y se adquiere el sentido de identidad, de tal forma que al final, logra adquirir las características psicológicas sobresalientes en un adulto: la independencia y la autonomía.

#### **c. Desarrollo emocional**

Durante el proceso del desarrollo psicológico y búsqueda de identidad, el adolescente experimentará dificultades emocionales. Conforme el desarrollo avanza hacia las operaciones formales, los adolescentes se vuelven capaces de ver las incoherencias y los conflictos entre los roles que ellos realizan y los roles de los demás, incluyendo el de los padres. La solución de estos conflictos ayuda al adolescente a elaborar su nueva identidad con la que permanecerá el resto de su vida. El desarrollo emocional, además, está

influido por diversos factores que incluyen expectativas sociales, la imagen personal y el afrontamiento al estrés.

#### **d. Desarrollo social**

En la adolescencia la adquisición de actitudes, normas y comportamientos, la sociedad es de gran influencia produciéndose la denominada socialización, pasando por una etapa conflictiva. Brukner (1975). Así también el desarrollo social y las relaciones de los adolescentes abarcan al menos seis necesidades importantes. Rice (1997):

- Necesidad de formar relaciones afectivas significativas, satisfactorias.
- Necesidad de ampliar las amistades de la niñez conociendo a personas de diferente condición social, experiencias e ideas.
- Necesidad de encontrar aceptación, reconocimiento y estatus social en los grupos.
- Necesidad de pasar del interés homosocial y de los compañeros de juegos de la niñez mediana a los intereses y las amistades heterosociales.
- Necesidad de aprender, adoptar y practicar patrones y habilidades en las citas, de forma que contribuyan al desarrollo personal y social, a la selección inteligente de pareja y un matrimonio con éxito.
- Necesidad de encontrar un rol sexual masculino o femenino y aprender la conducta apropiada al sexo.

Los nuevos sentimientos y necesidades emocionales, la búsqueda de la independencia, la emancipación de los padres, ocasiona que el apoyo que antes era proporcionado por la familia se busque en otros adolescentes comúnmente de su misma edad. Si la dinámica familiar y la comunicación con los padres que el adolescente presenta es buena, tendrá menor necesidad de acceder a las demandas de otros adolescentes, de igual forma aceptará las opiniones de los padres por encima de sus compañeros, por lo menos en algunas áreas. En relación de pertenecer a un grupo social, se convierte en un asunto de importancia en esta etapa, debido a que de esta manera los adolescentes buscan formar relaciones y compartir intereses comunes. Esta búsqueda de pertenencia refuerza la imagen propia, por lo cual al ser rechazado por los demás se convierte en un grave problema. De tal forma, la meta es ser aceptado por los miembros de una pandilla o de un grupo al que admirán. Como consecuencia, este grupo les ayudara a establecer límites

personales y en ocasiones aprender habilidades sociales necesarias para obtener un auto concepto de la sociedad que le ayudará a formar parte del mundo adulto más adelante. Rice (1997).

### **3.4. FACTORES DETERMINANTES EN LA ADOLESCENCIA**

Las dificultades que se presentan en los adolescentes sobre todo estudiantes de nivel superiores es que son incapaces de abordar de una forma adecuada los problemas que se les presentan.

Los adolescentes muchas veces padecen soledad por diversas razones, por ejemplo algunos presentan problemas para relacionarse, otros tienen dificultades para mostrar una conducta adecuada y para aprender cómo comportarse o adaptarse a situaciones diversas; algunos padecen baja autoestima y se sienten muy vulnerables a la crítica, anticipan el rechazo evitando las situaciones que podrían provocarles vergüenza. Rice (1997).

Otro problema es el estrés, y las pocas habilidades para enfrentarlo, lo cual puede ocasionar patologías como depresión, emplazamiento, rebeldía, drogadicción o comportamiento suicida. Éstos, pueden ocasionar consecuencias graves y suelen ocurrir en combinación con otros problemas, como los desórdenes de nutrición y la agresividad. La depresión, está vinculada a la forma negativa y pesimista de interpretar los fracasos, y afecta en gran medida a la conducta del adolescente, manifestando su estado de ánimo al exterior, lo que propicia un rechazo social.

Algunos adolescentes se avergüenzan con facilidad y sienten ansiedad al pensar que están siendo evaluados. Ante esta situación la tendencia natural es protegerse a sí mismos: hablar menos, evitar los temas que revelen ignorancia y controlar las emociones. La timidez es una forma de ansiedad social que está constituida por la inhibición y la preocupación por lo que los demás puedan pensar. Lo anterior, somete al adolescente a situaciones de estrés, el cual afecta el sistema inmunológico, dejándolo vulnerable, además de producir desesperanza y con ello reforzar la conducta depresiva. Myers (2000).

En relación a la muerte, los adolescentes no piensan mucho a menos que se haya enfrentado a la misma (Papalia, Olds y Feldman, 2001), siendo que en su preocupación de descubrir su identidad, se preocuparán más de cómo viven que de cuánto vivirán, tenemos que tener en cuenta que el adolescente y estudiantes de nivel superior por todo las dificultades que presentan se vuelve vulnerable a diversos trastornos; trastornos que

experimentarán con el tiempo, pero que podrán ser resueltos si esta etapa se vive dentro de la normalidad y de aquí la importancia de conseguir en cada momento una adecuada adaptación en su ambiente, logrando tanto una estabilidad emocional como una integración de su persona a la vida social.<sup>41</sup>

#### **4. RELACIÓN ENTRE PERSONALIDAD Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS**

La etapa más difícil en el desarrollo del ser humano es la adolescencia en la cual se encuentran todavía sumergidos estudiantes de nivel superior, implicando dificultades en diversos ámbitos lo que perjudica un normal avance y construcción de su tipo de personalidad, lo que muchas veces ha llevado a tener un inadecuado manejo de lo que desean obtener siendo susceptible a cualquier vicio o adicción. Una de las más grandes relaciones que se da entre la personalidad y la adicción a videojuegos es que estos desean adaptarse al medio que los rodea o porque sus relaciones familiares no son las más favorables.

---

<sup>41</sup> Papalia, D., Olds, S. y Feldman, R. (2001). Desarrollo humano. Madrid: Mc. Graw Hill – Interamericana

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

El presente trabajo de investigación pertenece a la metodología cuantitativa, de tipo descriptiva, en donde se describen cada una de las variables; y la manifestación de cada fenómeno, además utilizaremos el diseño no experimental, ya que no se construye ninguna situación, se observan situaciones ya existentes, no provocadas. Es de tipo *transversal, descriptiva-correlacional*. Es transversal, porque se recolectan datos en un tiempo único, además es descriptiva porque indagaremos la incidencia y los valores en dos variables dentro de una muestra, para describir lo que se investiga y será correlacional, porque nos permite conocer la relación o grado de relación que existe entre dos variables en un contexto particular. Hernández, Fernández y Baptista (2006)<sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup> Hernández, R. Fernández, C. Y Baptista, M. (2006).Metodología de la investigación. México D. F: Mc Graw Hill

## **2. TIPO DE MUESTREO Y SUJETOS**

La población estuvo conformada por los alumnos de la Universidad Nacional de San Agustín del área de ingenierías.

Se trabajó con estudiantes que cursan el primer año de estudios de las diferentes facultades. Las edades estuvieron comprendidas en un rango de 16 a 18 años. De una población de 2035 estudiantes se trabajó con 302 universitarios de género masculino.

Para la selección de la muestra se utilizó un muestreo tipo No probabilístico; porque las muestras se recogen en un proceso, que no brinda a todos los estudiantes de la población iguales oportunidades de ser seleccionados; además es de carácter intencionado, porque los elementos son escogidos en base a criterios o juicios de inclusión y exclusión pre establecidos por nosotros, Hernández, Fernández y Baptista (2006)<sup>43</sup>.

### **Criterios de Inclusión**

1. Estudiantes varones del área de Ingenierías de la Universidad Nacional de San Agustín.
2. Estudiantes que hagan uso de los videojuegos.
3. Estudiantes cuyas pruebas de personalidad sean válidas.
4. Estudiantes que acepten participar voluntariamente de la investigación.

### **Criterios de exclusión**

1. Estudiantes mujeres del área de Ingenierías de la Universidad Nacional de San Agustín.
2. Estudiantes que no hagan uso de los videojuegos.
3. Estudiantes cuyas pruebas de personalidad fueron no válidas.
4. Estudiantes que no desearon participar en la presente investigación

## **3. INSTRUMENTOS**

### **A. Inventario de personalidad para jóvenes (MAPI)**

- **Autores:** Theodore Millon, Catherine J. Green y Robert B. Meagher, Jr.
- **Aparición:** 1977

---

<sup>43</sup> Hernández, R. Fernández, C. Y Baptista, M. (2006).Metodología de la investigación. México D. F: Mc Graw Hill

- **Adaptación española:** Fernando Jiménez Gómez y Alejandro Ávila Espada. Universidad de Salamanca (1996).
- **Administración:** Individual y colectiva aproximadamente 30 minutos
- **Ámbito de aplicación:** Adolescentes entre los 13 y 18 años, que no tenga un grado de discapacidad cognitiva severa, sepa leer y no presente trastornos sensorio-motrices que impidan la ejecución de las mismas.
- **Baremación:** puntaje directo y puntuación T (para confirmar el nivel de significancia del estilo de personalidad)

Esta prueba fue creada por Theodore Millon, Catherine J. Green y Robert B. Meagher, Jr. En el año 1977 y adaptado por Fernando Jiménez Gómez y Alejandro Ávila Espada. Universidad de Salamanca 1996, en la ciudad de Salamanca, España, su propósito es medir distintos aspectos de la personalidad.

El inventario consta de 23 escalas divididas en cuatro grupos: escalas de validez de la prueba (3), estilos básicos de personalidad (8), sentimientos y actitudes (8) y escalas comportamentales (4). El grupo de estilos básicos de personalidad agrupa 8 escalas: introvertido (31 ítems), inhibidos (41 ítems), cooperativo (39 ítems), sociable (29 ítems), seguro (42 ítems), violento (37 ítems), respetuoso (29 ítems) y sensible (46 ítems).

El ámbito de aplicación es entre los 13 y 18 años de edad, su aplicación puede realizarse de manera individual o colectiva, el modo de respuestas es dicotómico teniéndose que marcar una respuesta positiva o negativa.

- **Calificación:**

Primero se confronta la edad del sujeto, se prosigue solo si su edad fluctúa entre los 13 y los 18 años de edad. Para la obtención de la validez y fiabilidad se hace uso de unas plantillas de corrección, si la prueba resulta fiable y valida se prosigue a utilizar las plantillas correspondientes a los estilos de personalidad; por cada estilo de personalidad se obtiene un puntaje bruto que ha de ser transformado en puntaje T para poder obtener el nivel de significancia del estilo de personalidad en el sujeto (no significativo, normal, moderadamente significativo y altamente significativo ) y en base a ello determinar si el sujeto posee o no determinado estilo de personalidad para finalmente realizar la interpretación.

- **Validez:**

El análisis factorial se encuentra realizado sobre un total de 2108 adolescentes, tanto varones como mujeres, que han sido analizadas sus puntuaciones a través de las 20 variables MAPI.

Se ha calculado igualmente la adecuación de la muestra a los resultados de las variables a través de la Prueba de Esfericidad de Bartlet (“Chi cuadrado”; 61015,3 y grados de libertad; 209) obteniendo una alta significación estadística (del 1 por mil) de las correlaciones entre sus mismos ítems que componen las escalas y una adecuación total a la muestra, de 0,89.

La matriz factorial presenta un total de cuatro factores que “explican” o dan cuenta de la varianza significativa. Para resumir los cálculos se expone la estimación final de las cosas en común, de la “varianza del factor común”, para cada una de las escalas teniendo en cuenta que la validez es vista como la proporción de la varianza total de una medida, que es la varianza del factor común.

El MAPI cuenta con una validez de contenido puesto que ha sido elaborada por Theodore Millon, prestigioso investigador interesado en el estudio de la personalidad quien formuló una moderna teoría de los patrones de la personalidad, sobre la idea de un continuo normal – anormal en su obra Psicopatología Moderna (1969); siendo uno de los recientes instrumentos publicados por Millon, con la colaboración de un grupo de expertos como Lawrence, Weies, Carrie Millon y Roger Davis.

Cabe mencionar que este instrumento, ha sido utilizado en investigaciones en nuestro medio, como en la tesis presentada por la Licenciada Alpaca, K. y Mercado, M. (2013). Señalamos tambien qu este instrumento a sido utilizado en investigaciones dentro de nuestra localidad, como en la tesis denominada “ Bienestar Psicologico y Estilos de Personalidad ” presentadas por el Licenciado García Condor Yessus

- **Confiabilidad:**

El método de test – retest fue realizado con una muestra clínica, con la técnica de Kuder Richardson (formula KR-20). El primer grupo (grupo A), formado por una muestra clínica de 105 adolescentes les fue aplicada la prueba con un intervalo de cinco meses. Al segundo grupo (grupo B), compuesto por una muestra igualmente clínica de 59 adolescentes, les fueron aplicadas la técnica con un intervalo aproximado de un año.

Ambos grupos (A y B) se encontraban integrados en diversos programas activos de psicoterapia.

La fiabilidad de la prueba ha sido también analizada por Jiménez & et al. (1994) a través del índice “alfa” de Cronbach (1951). Para Kerlinger (citado por Jiménez & et al. 1994), el análisis de la varianza “no es solamente un método estadístico, es una técnica y una forma de pensar”.

En definitiva la fórmula de Kuder-Richardson para la fiabilidad de un test con sus ítems no es más que un caso especial del coeficiente “alfa” de Cronbach. En el estudio, realizado a través de las diversas varianzas expresadas en las 20 variables analizadas y con un numero de sujetos de 2,108, se obtuvo un coeficiente “alfa” de 0,7778, suficientemente expresivo y satisfactorio.

### **B. Test de adicción a videojuegos en estudiantes universitarios**

**Nombre del instrumento :** Test de adicción a videojuegos.

**Administración :** Estudiantes de Nivel Universitario o tecnológicos de edades entre los 18 y 22 años y su aplicación es de forma individual y grupal.

**Tiempo de aplicación :** Variable (aproximadamente 3 Minutos).

**Finalidad :** Identificar casos de adicción a videojuegos en estudiantes de nivel superior.

Esta prueba fue creada por el Dr. Alejandro Vela Quico en el año 2013 y adaptado por las bachilleres Arana Medina, Kelly y Butrón Rivas, Jessica Verónica en la Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa 2013, su propósito es medir la adicción a los videojuegos.

#### **FACTORES QUE EVALÚA:**

- a. **Compulsión:** Necesidad urgente, impostergable y superior a la voluntad y a la autocritica para jugar.
- b. **Síntomas de Abstinencia:** Síndrome de ansiedad cuando no puede jugar por razones que no controla y que se calman con el juego.

- c. **Antigüedad:** Los síntomas están establecidos por lo menos 6 meses, lo que implica que es un estado consolidado en su vida.
- d. **Problemas:** Presenta problemas familiares, académicos y psicológicos, porque otros reconocerían que juega excesivamente
- e. **Prioridad:** Los videojuegos se vuelven una actividad de prioridad en su vida, de otras alternativas propias de la adolescencia.
- f. **Nivel de Juego:** Llegar a dominar el más alto nivel de al menos un juego, implica dedicación y valoración que da a los videojuegos.
- g. **Frecuencia:** Si juega 4 o más veces a la semana, implicaría que juega no solo los fines de semana, sino que usa para ello el tiempo asignado a los deberes académicos y familiares, no siendo capaces de disminuir la cantidad de tiempo de permanencia en los videojuegos.

- **Validez**

El instrumento aporta evidencias de validez por criterio de jueces especialistas en el área clínica, social y educativa. Además sobre la base de los resultados de la presente investigación, sugerimos desarrollar nuevas investigaciones con la prueba, con la finalidad de poder realizar diagnósticos clínicos y poder establecer una mayor generalidad de los resultados encontrados.

#### **4. PROCEDIMIENTO**

En este apartado se describirán los pasos que se llevaron a cabo para realizar la investigación sobre Estilos de Personalidad y Adicción a los Videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín del área de ingenierías.

Inicialmente se buscó información para formular el proyecto de investigación sobre el tema de tal manera que se plantearon los objetivos, las variables y toda la base teórica realizando el estudio del arte pertinente para iniciar nuestra investigación, no encontrando mucha bibliografía en nuestra localidad ya que es poco estudiada. Luego se procedió a presentar el proyecto de investigación en la secretaría de la facultad, y posteriormente fue aprobado por la Dirección de la Escuela Profesional de Psicología.

En cuanto a la población y muestra nos dirigimos a las diferentes facultades del área ingenierías de la Universidad Nacional de San Agustín, indicando el motivo de la presente investigación, de esa manera en el decanato de la facultad de Producción y servicios

vieron la necesidad de realizar el presente trabajo de investigación, para lo cual nos facilitó algunas documentaciones necesarias. Seguidamente para la obtención de la muestra específica recurrimos al Departamento de Informática de la UNSA, y así poder plantearnos el tipo de muestreo apropiado, para lo cual decidimos utilizar un tipo de muestreo No probabilístico intencional, nuestra investigación está direccionada al estudio de estudiantes universitarios, por ser ésta una etapa fundamental para el desarrollo personal y profesional, posteriormente nos acercamos a las direcciones de cada una de las escuelas con el objetivo de conseguir el permiso correspondiente para el ingreso a los salones de los primeros años, se dialogó con los directores y docentes para explicarles el propósito de nuestra investigación, así como para poder coordinar los horarios correspondientes para la aplicación de las pruebas.

Para la evaluación se utilizaron dos instrumentos. El cuestionario de adicción a videojuegos que se tomó del doctor Alejandro Vela Quico, el cual fue adaptado y precisado por nosotras, con el objetivo de recabar la información que nuestra investigación requería, además se adjuntó a este instrumento preguntas de contingencia que nos ayudaría a dar un mayor soporte al instrumento y enriquecer más el trabajo de investigación, para su validación paso por criterio de jueces conformados por docentes principales del área de clínica, social y educativa de la escuela profesional de psicología y para dar una mayor consistencia al instrumento se tomaron dos pruebas piloto. La primera prueba piloto fue utilizada para eliminar y modificar ítems y la segunda para precisar algunos términos y así poder obtener resultados adecuados para fines de la presente investigación ambas pruebas se dieron en una muestra de 30 estudiantes del área de ingenierías seleccionados al azar, procurando que no pertenezcan a la facultad en la que se dio el presente estudio.

La aplicación de los instrumentos se realizó en dos sesiones. En la primera, se aplicó el Cuestionario de Adicción a los Videojuegos como prueba de cribado al total de la muestra, la aplicación fue de forma grupal, y se les informaba del propósito de la investigación, luego se les dio las instrucciones del llenado de la prueba para que ellos la culminen y solo en caso de dudas se les daba la respectiva aclaración. En la segunda sesión, se trabajó con el grupo que si hacía uso de los Videojuegos, aplicándoles el Inventario de Personalidad (MAPI), con la finalidad de evaluar los estilos básicos de personalidad y sentimientos y actitudes.

Se tuvieron en cuenta los siguientes criterios de inclusión: Estudiantes varones del área de Ingenierías de la Universidad Nacional de San Agustín, estudiantes que hagan uso de los videojuegos, estudiantes cuyas pruebas de personalidad sean válidas, estudiantes que acepten participar voluntariamente de la investigación y estudiantes que se encuentren entre las edades de 16 a 18 años, en el primer año de estudios.

Seguidamente, los datos fueron reunidos y procesados con el paquete estadístico SPSS versión 22.0, se realizó el análisis descriptivo correlacional utilizando el coeficiente de correlación de Pearson, con el fin de establecer las correlaciones estadísticamente significativas entre estilos de personalidad y adicción a los videojuegos. Así mismo se utilizó el análisis de frecuencias para la descripción de las variables.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

En el presente capítulo se presentarán las tablas y cuadros estadísticos en cuanto a la relación entre la personalidad, sentimientos y actitudes, y la adicción a los videojuegos, utilizando el Coeficiente de Correlación de Pearson, los resultados que se presentan se darán mediante la distribución de frecuencias y porcentajes. Todos estos resultados fueron procesados con el programa estadístico SPSS 22.0.

**TABLA N° 1**  
**DISTRIBUCIÓN POR FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE LOS ESTILOS  
DE PERSONALIDAD**

ESTILOS DE PERSONALIDAD	No significativo		Leve		Significativo		Moderado	
	F	%	F	%	F	%	F	%
INTROVERTIDO	14	4.6%	166	55.2%	67	22.2%	55	18.2%
INHIBIDO	39	12.9%	192	63.5%	40	13.2%	31	10.4%
COOPERATIVO	60	19.9%	215	71.2%	6	1.9%	21	7.1%
SOCIAL	80	26.5%	201	65.5%	7	2.3%	14	4.7%
SEGURO	31	10.2%	248	82.1%	6	1.9%	17	5.8%
VIOLENTO	16	5.3%	189	62.6%	59	19.6%	38	12.5%
RESPETUOSO	29	9.6%	205	67.8%	26	8.6%	42	14.0%
SENSIBLE	76	25.1%	186	61.5%	16	5.2%	24	8.2%

Los resultados presentados en la tabla, muestran los estilos de Personalidad, según las escalas del MAPI. Así tenemos que el Estilo más predominante es el Introvertido con 18.2% y un 22.2% entre Moderado y Significativo respectivamente. Asimismo encontramos presencia considerable en el Estilo de Personalidad Respetuoso con 14.0% y 8.6% entre Moderado y significativo respectivamente.

Además podemos observar que en el Estilo de Personalidad Violento existe también recurrencia con 12.5% y 19.6% entre Moderado y Significativo respectivamente.

**TABLA N° 2**  
**DISTRIBUCIÓN POR FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE LAS  
 PREOCUPACIONES EXPRESADAS**

SENTIMIENTOS Y ACTITUDES	No significativo		Leve		Significativo		Moderado	
	F	%	F	%	F	%	F	%
DETERIORO DEL AUTOCONCEPTO	78	25.8%	184	60.9%	21	6.9%	19	6.4%
DETERIORO DEL AUTOESTIMA	33	10.9%	212	70.1%	30	9.9%	27	9.1%
MALESTAR CORPORAL	88	29.1%	185	61.2%	16	5.2%	13	4.5%
INACEPTACIÓN SEXUAL	78	25.9%	171	56.6%	33	10.9%	20	6.6%
SENTIMIENTOS DE SER DIFERENTE	28	9.3%	192	63.6%	44	14.6%	38	12.5%
INTOLERANCIA SOCIAL	302	100.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
CLIMA FAMILIAR INADECUADO	14	4.6%	233	77.2%	35	11.6%	20	6.6%

Los resultados presentados en la tabla muestran los Sentimientos y Actitudes, según el MAPI. Así tenemos que en su mayoría los universitarios presentan un nivel elevado los sentimientos de ser diferente con 12.5% y 14.6% entre Moderado y Significativo respectivamente.

Por otro lado notamos la presencia de universitarios con niveles significativos de deterioro del autoestima con porcentajes de 9.1% y 9.9% entre Moderado y Significativo respectivamente.

También se detectó puntajes considerables en Clima Familiar Inadecuado con porcentajes de 6.6% y 11.6% entre Moderado y Significativo respectivamente.

También se encontró estudiantes con puntuaciones ligeramente menores en Inaceptación Sexual con porcentajes de 6.6% y 10.9.

**TABLA N° 3**

**DISTRIBUCIÓN POR FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DE LA FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS**

Escuela Profesional	Adicción			
	No adicto		Adicto	
	f	%	f	%
Ing. Eléctrica	30	9.9%	21	7.0%
Ing. Electrónica	34	11.2%	15	4.9%
CS. Computación	32	10.6%	19	6.3%
Ing. Mecánica	28	9.3%	24	7.9%
Ing. Sistemas	28	9.3%	24	7.9%
Ing. Telecomunicaciones	41	13.6%	6	2.1%
<b>TOTAL</b>	<b>193</b>	<b>63.9%</b>	<b>109</b>	<b>36.1%</b>

En la Facultad de Producción y Servicios, la Escuela que presenta mayor índice de adicción es la Escuela profesional de Ingeniería de Sistemas al igual que la Escuela Profesional de Ingeniería Mecánica, con un 7.9% de adicción y un 9.3% de no Adicción, posteriormente la Escuela Profesional de Ingeniería Eléctrica con un 7.0% de Adicción y un 9.9% de no Adicción, no tan lejano se encuentra la Escuela Profesional de Ciencias de la Computación con un 6.3% de adicción y un 10.6% de no adicción, en índices menores tenemos a la Escuela Profesional de Ingeniería Electrónica con un 4.9% de adicción y un 11.2% de no adicción y la Escuela Profesional de Ingeniería de Telecomunicaciones con un 2.1% de Adicción y un 13.6% de no adicción.

Esto quiere decir que a nivel de toda la Facultad de Producción y Servicios, existe un 36.1% de Adicción y un 63.9% de No Adicción.

**TABLA N° 4**  
**DISTRIBUCIÓN POR FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LAS ESCUELAS PROFESIONALES**

Escuela Profesional	Adicción			
	No adicto		Adicto	
	F	%	F	%
Ing. Eléctrica	30	58.7%	21	41.3%
Ing. Electrónica	34	69.4%	15	30.6%
CS. Computación	32	62.8%	19	37.2%
Ing. Mecánica	28	53.7%	24	46.3%
Ing. Sistemas	28	53.7%	24	46.3%
Ing. Telecomunicaciones	41	87.2%	6	12.8%
<b>TOTAL</b>	<b>193</b>	<b>63.9%</b>	<b>109</b>	<b>36.1%</b>

La adicción a los video juegos se presenta en un nivel alto en la Escuela Profesional de Ing. De Sistemas al igual que la Escuela Profesional de Ing. Mecánica con un 46.3% de adicción y un 53.7% de no Adicción, posteriormente la Escuela Profesional de Ing. Eléctrica con un 41.3% de Adicción y un 58.7% de no Adicción, no tan lejano se encuentra la Escuela Profesional de Ciencias de la Computación con un

37.2 % de adicción y un 62.8% de no adicción, En índices menores tenemos a la Escuela Profesional de Ingeniería Electrónica con un 30.6% de adicción y un 69.4% de no adicción y la Escuela Profesional de Ing. Telecomunicaciones con un 12.8% de Adicción y un 87.2% de no adicción.

**TABLA N° 5**  
**TABLA DE CONTINGENCIA SEGÚN USO DE  
VIDEOJUEGOS EN INGENIERÍA ELÉCTRICA**

**Tabla de contingencia Adicción \* Frecuencia de uso de los videojuegos**

<b>¿CUANTO TIEMPO HACES USO DE LOS VIDEOJUEGOS?</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Entre una a dos horas diarias	14	27%
Entre tres a más horas diarias	2	4%
Una vez a la semana	8	16%
Dos o tres veces a la semana	27	53%
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100%</b>
<b>¿DE TODOS LOS VIDEOJUEGOS QUE CONOCES,  CUANTOS HAS JUGADO?</b>		
Menos de cinco	23	45%
Entre diez a doce	4	8%
Entre seis a ocho	16	31%
De doce a mas	8	16%
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100%</b>
<b>¿DONDE HACES USO CON MAS FRECUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS?</b>		
En cabinas de internet	24	38%
En mi casa	19	30%
A través de un Smartphone	11	17%
En locales de juego	9	14%
<b>TOTAL</b>	<b>63</b>	<b>100%</b>
<b>¿UN MAYOR DOMINIO DEL VIDEOJUEGO DE TU  AGRADO, TE GENERA MAYOR SATISFACCION?</b>		
Siempre	13	25%
Algunas veces	18	36%
Casi siempre	17	33%
Nunca	3	6%
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100%</b>

En la presente tabla encontramos que en la Escuela Profesional de Ingeniería Eléctrica, los universitarios en relación al tiempo que hacen uso semanal de los videojuegos, un 53% hacen uso dos o tres veces a la semana y un 16% una vez a la semana. Con respecto al uso diario, un 27% hace uso entre una a dos horas diarias y un 4% entre tres a más horas diarias. Por lo que se puede decir que la frecuencia de uso tanto semanal como diariamente de los videojuegos es significativa. En cuanto a los videojuegos que conocen, un 45 % de estudiantes

conoce menos de cinco juegos, un 31% entre seis a ocho, el 16 % conoce de doce a más y solo un 8% de diez a doce.

Respecto al lugar donde hacen uso con más frecuencia de los videojuegos, un 38% lo realiza en cabinas de internet, un 30 % en su casa, un 17% a través de su Smartphone y un 14% en locales de juego. En cuanto a la satisfacción que les genera un mayor dominio de los videojuegos, un 36% opina que algunas veces, un 33% casi siempre, un 25% siempre y un 6% nunca.

## TABLA N° 6

### TABLA DE CONTINGENCIA SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS EN INGENIERÍA MECÁNICA

**¿CUANTO TIEMPO HACES USO DE LOS VIDEOJUEGOS?** F %

**Tabla de contingencia Adicción \* Frecuencia de uso de los videojuegos**

	F	%
<b>Tabla de contingencia Adicción * Frecuencia de uso de los videojuegos</b>		
Entre una a dos horas diarias	20	38%
Entre tres a más horas diarias	6	12%
Una vez a la semana	9	17%
Dos o tres veces a la semana	17	33%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>¿DE TODOS LOS VIDEOJUEGOS QUE CONOCES, CUANTOS HAS JUGADO?</b>		
Menos de cinco	19	37%
Entre diez a doce	8	15%
Entre seis a ocho	12	23%
De doce a mas	13	25%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>¿DONDE HACES USO CON MAS FRECUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS?</b>		
En cabinas de internet	8	13%
En mi casa	32	53%
A través de un Smartphone	12	20%
En locales de juego	8	13%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>
<b>¿UN MAYOR DOMINIO DEL VIDEOJUEGO DE TU AGRADO, TE GENERA MAYOR SATISFACCION?</b>		
Siempre	8	15%
Algunas veces	26	50%
Casi siempre	15	29%
Nunca	3	6%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

En la presente tabla encontramos que en la Escuela Profesional de Ingeniería Mecánica, los universitarios en relación al tiempo que hacen uso semanal de los videojuegos, un 33% hacen uso dos o tres veces a la semana y un 17% una vez a la semana. Con respecto al uso diario, un 38% hace uso entre una a dos horas diarias y un 12% entre tres a más horas diarias. En cuanto a los videojuegos que conocen, un 37% de estudiantes conoce menos de cinco juegos, el 25% conoce de doce a más, un 23% entre seis a ocho y solo un 15% de diez a doce.

Respecto al lugar donde hacen uso con más frecuencia de los videojuegos, un 53 % en su casa, un 20% a través de su Smartphone, un 13% lo realiza en cabinas de internet y en locales de juego. En cuanto a la satisfacción que les genera un mayor dominio de los videojuegos, un 50% opina que algunas veces, un 29% casi siempre, un 15% siempre y un 6% nunca.

## TABLA N° 7

### TABLA DE CONTINGENCIA SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS EN INGENIERÍA DE SISTEMAS

**Tabla de contingencia Adicción \* Frecuencia de uso de los videojuegos**

<b>¿CUANTO TIEMPO HACES USO DE LOS VIDEOJUEGOS?</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Entre una a dos horas diarias	21	40%
Entre tres a más horas diarias	8	15%
Una vez a la semana	8	15%
Dos o tres veces a la semana	15	29%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>¿DE TODOS LOS VIDEOJUEGOS QUE CONOCES, CUANTOS HAS JUGADO?</b>		
Menos de cinco	12	23%
Entre diez a doce	3	6%
Entre seis a ocho	10	19%
De doce a mas	27	52%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>
<b>¿DONDE HACES USO CON MAS FRECUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS?</b>		
En cabinas de internet	14	20%
En mi casa	41	59%
A través de un Smartphone	8	11%
En locales de juego	7	10%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>
<b>¿UN MAYOR DOMINIO DEL VIDEOJUEGO DE TU AGRADO, TE GENERA MAYOR SATISFACCION?</b>		
Siempre	26	50%
Algunas veces	13	25%
Casi siempre	9	17%
Nunca	4	8%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

En la presente tabla encontramos que en la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas, los universitarios en relación al tiempo que hacen uso semanal de los videojuegos, un 29% hacen uso dos o tres veces a la semana y un 15% una vez a la semana. Con respecto al uso diario, un 40% hace uso entre una a dos horas diarias y un 15% entre tres a más horas diarias. En cuanto a los videojuegos que conocen, el 52% conoce de doce a más, un 29% entre seis a ocho, un 23% de estudiantes conoce menos de cinco juegos y solo un 6% de diez a doce.

Respecto al lugar donde hacen uso con más frecuencia de los videojuegos, un 59 % en su casa, un 20% lo realiza en cabinas de internet, un 11% a través de su Smartphone y 10% en locales de juego. En cuanto a la satisfacción que les genera un mayor dominio de los videojuegos, un 25% opina que algunas veces, un 17% casi siempre, un 16% siempre y un 8% nunca.

## TABLA N° 8

### TABLA DE CONTINGENCIA SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS EN INGENIERÍA ELECTRÓNICA

**Tabla de contingencia Adicción \* Frecuencia de uso de los videojuegos**

<b>¿CUANTO TIEMPO HACES USO DE LOS VIDEOJUEGOS?</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Entre una a dos horas diarias	14	29%
Entre tres a más horas diarias	2	4%
Una vez a la semana	21	43%
Dos o tres veces a la semana	12	24%
<b>TOTAL</b>	<b>49</b>	<b>100%</b>
<b>¿DE TODOS LOS VIDEOJUEGOS QUE CONOCES, CUANTOS HAS JUGADO?</b>		
Menos de cinco	20	41%
Entre diez a doce	5	10%
Entre seis a ocho	8	16%
De doce a mas	16	33%
<b>TOTAL</b>	<b>49</b>	<b>100%</b>
<b>¿DONDE HACES USO CON MAS FRECUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS?</b>		
En cabinas de internet	15	24%
En mi casa	27	43%
A través de un Smartphone	15	24%
En locales de juego	6	10%
<b>TOTAL</b>	<b>63</b>	<b>100%</b>
<b>¿UN MAYOR DOMINIO DEL VIDEOJUEGO DE TU AGRADO, TE GENERA MAYOR SATISFACCION?</b>		
Siempre	16	33%
Algunas veces	20	41%
Casi siempre	12	24%
Nunca	1	2%
<b>TOTAL</b>	<b>49</b>	<b>100%</b>

En la presente tabla encontramos que en la Escuela Profesional de Ingeniería Electrónica, los universitarios en relación al tiempo que hacen uso semanal de los videojuegos, un 43% una vez a la semana y un 24% hacen uso dos o tres veces a la semana. Con respecto al uso diario, un 29% hace uso entre una a dos horas diarias y un 4% entre tres a más horas diarias. En cuanto a los videojuegos que conocen, un 41% de estudiantes conoce menos de cinco juegos, el 33% conoce de doce a más, un 16% entre seis a ocho y solo un 10% de diez a doce.

Respecto al lugar donde hacen uso con más frecuencia de los videojuegos, un 43 % en su casa, un 24% a través de su Smartphone al igual que en cabinas de internet, y 10% en locales de juego. En cuanto a la satisfacción que les genera un mayor dominio de los videojuegos, un 41% opina que algunas veces, un 33% siempre, un 24% casi siempre y un 2% nunca.

## TABLA N° 9

### TABLA DE CONTINGENCIA SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS EN INGENIERÍA DE TELECOMINICACIONES

**Tabla de contingencia Adicción \* Frecuencia de uso de los videojuegos**

<b>¿CUANTO TIEMPO HACES USO DE LOS VIDEOJUEGOS?</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Entre una a dos horas diarias	13	28%
Entre tres a más horas diarias	3	6%
Una vez a la semana	17	36%
Dos o tres veces a la semana	14	30%
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>100%</b>
<hr/>		
<b>¿DE TODOS LOS VIDEOJUEGOS QUE CONOCES, CUANTOS HAS JUGADO?</b>		
Menos de cinco	25	53%
Entre diez a doce	2	4%
Entre seis a ocho	12	26%
De doce a mas	8	17%
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>100%</b>
<hr/>		
<b>¿DONDE HACES USO CON MAS FRECUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS?</b>		
En cabinas de internet	5	10%
En mi casa	26	54%
A través de un Smartphone	14	29%
En locales de juego	3	6%
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100%</b>
<hr/>		
<b>¿UN MAYOR DOMINIO DEL VIDEOJUEGO DE TU AGRADO, TE GENERA MAYOR SATISFACCION?</b>		
Siempre	12	26%
Algunas veces	22	47%
Casi siempre	8	17%
Nunca	5	11%
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>100%</b>

En la presente tabla encontramos que en la Escuela Profesional de Ingeniería Telecomunicaciones, los universitarios en relación al tiempo que hacen uso semanal de los videojuegos, un 36% una vez a la semana y un 30% hacen uso dos o tres veces a la semana. Con respecto al uso diario, un 28% hace uso entre una a dos horas diarias y un 6% entre tres a más horas diarias. En cuanto a los videojuegos que conocen, un 53% de estudiantes conoce menos de cinco juegos, un 26% entre seis a ocho, el 17% conoce de doce a más y solo un 4% de diez a doce.

Respecto al lugar donde hacen uso con más frecuencia de los videojuegos, un 54 % en su casa, un 29% a través de su Smartphone, un 10% lo realiza en cabinas de internet y 6% en locales de juego. En cuanto a la satisfacción que les genera un mayor dominio de los videojuegos, un 47% opina que algunas veces, un 26% siempre, un 17% casi siempre y un 11% nunca.

**TABLA N° 10**

**TABLA DE CONTINGENCIA SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS EN  
INGENIERÍA DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**

**Tabla de contingencia Adicción \* Frecuencia de uso de los videojuegos**

<b>¿CUANTO TIEMPO HACES USO DE LOS VIDEOJUEGOS?</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Entre una a dos horas diarias	17	33%
Entre tres a más horas diarias	8	16%
Una vez a la semana	9	18%
Dos o tres veces a la semana	17	33%
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100%</b>
<b>¿DE TODOS LOS VIDEOJUEGOS QUE CONOCES, CUANTOS HAS JUGADO?</b>		
Menos de cinco	17	33%
Entre diez a doce	4	8%
Entre seis a ocho	11	22%
De doce a mas	19	37%
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100%</b>
<b>¿DONDE HACES USO CON MAS FRECUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS?</b>		
En cabinas de internet	10	19%
En mi casa	39	74%
A través de un Smartphone	2	4%
En locales de juego	2	4%
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>
<b>¿UN MAYOR DOMINIO DEL VIDEOJUEGO DE TU AGRADO, TE GENERA MAYOR SATISFACCION?</b>		
Siempre	20	39%
Algunas veces	14	27%
Casi siempre	14	27%
Nunca	3	6%
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100%</b>

En la presente tabla encontramos que en la Escuela Profesional de Ingeniería de Ciencias de la Computación, los universitarios en relación al tiempo que hacen uso semanal de los videojuegos, un 33% hacen uso dos o tres veces a la semana y un 18% una vez a la semana. Con respecto al uso diario, un 33% hace uso entre una a dos horas diarias y un 16% entre tres a más horas diarias. En cuanto a los videojuegos que conocen, el 37% conoce de doce a más, un 22% entre seis a ocho, un 33% de estudiantes conoce menos de cinco juegos y solo un 8% de diez a doce.

Respecto al lugar donde hacen uso con más frecuencia de los videojuegos, un 74 % en su casa, un 19% lo realiza en cabinas de internet, un 4% a través de su Smartphone y en locales de juego. En cuanto a la satisfacción que les genera un mayor dominio de los videojuegos, un 39% siempre, un 27% opina que algunas veces al igual que casi siempre y un 6% nunca.

**TABLA N° 11**  
**CORRELACIÓN ENTRE ESTILOS DE PERSONALIDAD Y ADICCIÓN**  
**A LOS VIDEOJUEGOS**

---

ESTILOS DE PERSONALIDAD	Adicción		
	Correlación de Pearson	Sig. (bilateral)	N
INTROVERTIDO	,666*	,013	302
INHIBIDO	.129	.108	302
COOPERATIVO	-.596	.303	302
SOCIAL	,132*	.022	302
SEGURO	.006	.918	302
VIOLENTO	.514*	,001	302
RESPETUOSO	.696	.051	302
SENSIBLE	.071	.222	302

\*\*. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

\*. La correlación es significante al nivel 0,05 (bilateral).

Encontramos que hay una relación estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos con la personalidad introvertido ( $r= 0.666$ ;  $p<0.05$ ) y violento ( $r= 0.514$ ;  $p<0.05$ ), estas relaciones son directas y nos indican que mientras más presente el evaluado estos estilos de personalidad más propenso está a la adicción a los videojuegos.

Por otro lado también hallamos una relación significativa entre la personalidad sociable y la adicción a los videojuegos ( $r=0.132$ ;  $p<0.05$ ), de igual manera existe una relación directa.

**TABLA N° 12**  
**CORRELACIÓN ENTRE SENTIMIENTOS Y ACTITUDES Y ADICCIÓN A  
 LOS VIDEOJUEGOS**

---

SENTIMIENTOS Y ACTITUDES	Correlación de Pearson	<u>Adicción</u>	
		Sig. (bilateral)	N
DETERIORO DEL AUTOCONCEPTO	.113	.069	302
DETERIORO DEL AUTOESTIMA	.200	.301	302
MALESTAR CORPORAL	.001	.984	302
INACEPTACION SEXUAL	-.271	.061	302
SENTIMIENTOS DE SER DIFERENTE	,496**	,003	302
INTOLERANCIA SOCIAL	-.654	.059	302
CLIMA FAMILIAR INADECUADO	,579**	,007	302

\*\*. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

\*. La correlación es significante al nivel 0,05 (bilateral).

Por último, encontramos que hay una relación estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos y sentimientos de ser diferente ( $r= 0.496$ ;  $p<0.05$ ) y clima familiar inadecuado ( $r= 0.579$ ;  $p<0.05$ ), estas relaciones son directas y nos indican que mientras más presente estén en el evaluado estos sentimientos y actitudes son más propensos a la adicción a los videojuegos.

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN**

El objetivo general del presente estudio fue determinar la relación que existe entre estilos de personalidad, sus expresiones, y la adicción a videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín, área ingenierías.

Investigaciones precedentes han evaluado la personalidad y su relación con el uso de los videojuegos, sobre todo a nivel internacional, encontrando que son los adolescentes y jóvenes quienes hacen un mayor uso de éstos, éstas investigaciones sostienen que los usuarios de los videojuegos presentan ciertas características como: introversión, comportamientos agresivos, problemas de atención y concentración, es por ello que en la presente investigación se pretendió comprobar y mejorar dicha información en nuestra localidad.

Teniendo en cuenta que durante la adolescencia se instauran una serie de irregularidades en el estado del ánimo, cambios en la autoimagen y búsqueda de identidad, al ser una etapa perturbadora y turbulenta, suelen generar dependencia excesiva en sus hábitos. Millon et al. (1998).<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Millon, T. (1969). Psicopatología moderna: Un enfoque biosocial de los aprendizajes erróneos y de los disfuncionalismos. Barcelona: Salvat.

En cuanto a los resultados se encontraron correlaciones significativas entre los estilos de personalidad: introvertido, sociable, y violento y en relación a los sentimientos y actitudes existe una relación significativa con sentimiento de ser diferente y clima familiar inadecuado todas ellas relacionadas con la adicción a los videojuegos, donde ciertos datos coinciden con investigaciones precedentes y otros no. A continuación desarrollaremos la discusión de los resultados más resaltantes en la presente investigación.

Encontramos que un 35.7%, de estudiantes universitarios, presentan adicción a los videojuegos. Si bien es cierto existen algunas investigaciones en relación al uso y abuso de los videojuegos, brindando resultados con presencia significativa de tal adicción, como lo señala un estudio pionero realizado por Vela (2013), en estudiantes de ingeniería mecánica, indicando que éstos estudiantes se veían afectados por un alto uso de los videojuegos<sup>45</sup>.

Así mismo uno de los primeros estudios relacionados con el tema es el de Vallejos y Capa (2010), en su investigación denominada “Videojuegos: adicción y factores predictores”, encontrando que existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y las variables psicológicas funcionamiento familiar, rendimiento académico y comportamiento agresivo.

Por tal razón es que podemos decir que en nuestros hallazgos encontramos que ciertas características de personalidad guardan relación con la adicción a los videojuegos, entonces podemos decir que concordamos con estas investigaciones, ya que si podemos señalar que si existe relación entre algunos estilos de personalidad y la adicción a los videojuegos, sin embargo algunos datos no podríamos contrastarlos con nuestros resultados, puesto que en dichos estudios no se incluyeron ciertos indicadores o variables las cuales nosotras ni tomamos en consideración, debido básicamente al instrumento de evaluación.

En cuanto a la correlación encontrada entre el estilo de personalidad introvertido y la adicción a los videojuegos podríamos decir que este dato se puede contrastar con el encontrado por Barnes (1984), en los que establecía como característica fundamental de personalidad de los usuarios de los videojuegos a la introversión.

Con respecto a la relación con el estilo de personalidad sociable, este resultado lo podríamos contrastar con el estudiado por Yoffe (2011), por el supuesto que en América

---

<sup>45</sup> Vela A. (2013). Metodología de la Investigación. Arequipa: Perú.

latina los usuarios de las tecnologías siempre están abiertos a usar herramientas o nuevos alcances y además que les agrada la mayor parte del tiempo estar en contacto con compañeros y usualmente su carácter es sociable, para lo cual estamos de acuerdo, debido a que no necesariamente los usuarios de los videojuegos o a las nuevas tecnologías son personas con personalidad introvertida, o inhibida.<sup>46</sup>

Por otro lado en cuanto a la relación con el estilo de personalidad violento coincidimos nuestro resultado con los antecedentes bibliográficos, los cuales mencionan que las personas que hacen uso de los videojuegos, presentan conductas violentas y agresivas, inclusive entre los mismos usuarios. Anderson, Gentile y Buckley (2007).<sup>47</sup>

Así mismo en la correlación con el sentimiento de ser diferente podríamos decir que tal resultado no podría ser contrastado con el de otras investigaciones, debido a que en ellas no se evaluó esta escala, por el instrumento utilizado podríamos argumentar que estas personas, utilizan como estrategia los videojuegos para ser aceptados de un grupo social con los mismos intereses.

Encontramos también una relación significativa entre clima familiar inadecuado y la adicción a los videojuegos, estudios anteriores mencionaron que el uso de videojuegos estaba relacionado con una relación afectiva débil con los padres y personas de su misma edad. (Dickerman, Christensen, y Kerl-McClain, 2008)<sup>48</sup>.

Argumentamos que este problema viene acompañado de muchos factores, tales como un negativo entorno social, cultural y una dinámica familiar inadecuada en donde se suman los conflictos y dificultades familiares, los cuales se convierten en factores predisponentes y de riesgo para los estudiantes; además se debe tener en cuenta que estos factores tendrán una gran trascendencia en el desarrollo profesional de los universitarios.

Al mismo tiempo podemos mencionar otro estudio realizado por Froufe (1998), quien afirma como la amenaza que tiene el uso de los videojuegos a las relaciones familiares viene haciéndose cada vez más real, sustentándose ésta en la complejidad de las relaciones que se establecen entre los miembros. En ésta situación el papel de los padres

---

<sup>46</sup> Yofee, S. (2011). The state of Internet in Argentina [www.comscore.com] de:

<https://www.comscore.com/Insights/presentationsasnsWhipapers/2011/theStat e-of-the-internet-in-Argentina>.

<sup>47</sup> Anderson, A., Gentile, Douglas A. y Buckley, E. (2007): Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Theory, Research, and Public Policy. Nueva York: Oxford.

<sup>48</sup> Dickerman, C., Christensen, J., & Kerl-mcclain, S.B. (2008). Big breasts and bad guys: Depictions of gender and race in video games. Journal of Creativity in Mental Health.

es clave, ya que son uno de los elementos principales de socialización y formación de los adolescentes, aumentando en consecuencia el gran papel que tienen los padres en el desarrollo de los hijos.

Por otro lado, sabemos que en la gran mayoría de investigaciones relacionadas con la adicción casi siempre existe una relación significativa con el clima familiar, sostenemos que los resultados de nuestra investigación confirma lo que muchos autores han dado a conocer con respecto a la disfuncionalidad familiar que se presentan en cualquier tipo de adicción, asimismo nuestros resultados efectivamente arrojaron que el clima familiar inadecuado guarda relación con el uso y abuso de los videojuegos, lo que quiere decir que si el núcleo familiar no es muy conveniente entonces se generarán comportamientos negativos en este caso un abuso de los videojuegos.

Entonces se trata de incentivar y motivar a las familias que desde etapas inferiores del desarrollo se vayan generando y estimulando buenas conductas y motivar a los menores para un buen desarrollo personal y futuro desarrollo profesional.

Cabe mencionar que el proceso de formación profesional y personal, se define y está influenciado por muchos factores y características de la personalidad misma, es por ello la importancia de generar buenos hábitos, seguir buenas costumbres, tener estilos de vida saludables para no ser presa fácil de las nuevas tecnologías o llegar a hacer un mal uso de éstas. Nuestra investigación tuvo la finalidad de concientizar, ser base investigativa, y poder contribuir para la realización y creación de programas de Prevención, Promoción y de Intervención.

Esperamos que futuras investigaciones puedan seguir realizando estudios en esta misma línea investigativa, y que ahonden y amplíen la información de este tipo de temas, considerando otras variables como: la impulsividad, autoestima, asertividad, habilidades sociales y otros tipos de factores; a partir de los cuales se puedan establecer predictores para este tipo de comportamientos, si bien es cierto la personalidad es un factor trascendental, también existen otros tipos de factores que intervienen en el desarrollo de adicciones y patologías, entonces como investigadoras, consideramos este tema de suma importancia y que la ciencia psicológica no le está dando la debida importancia.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Los estilos de Personalidad predominantes en los estudiantes universitarios son: El introvertido, éstos estudiantes suelen ser sujetos aislados, y muchas veces poco emotivos, tienden a no involucrarse emocionalmente con los demás, presentan falta de emocionalidad. Respetuoso, estos individuos suelen ser personas conocedoras de las normas, pensamiento correcto, son “aparentemente” eficientes, fiables y persistentes. Violento, suelen mostrarse desafiantes, intolerantes a los problemas.

**SEGUNDA:** Hallamos en los sentimientos y actitudes que los estudiantes universitarios presentan una mayor preocupación en las escalas: Sentimientos de ser diferente, estos sujetos suelen pasar por periodos de intenso aislamiento con su grupo de iguales, seguido por un lento distanciamiento de su aceptación por los demás y una sensación de libertad para intimar con los amigos de otro entorno social. Deterioro de la autoestima, éstos estudiantes se han visto sometidos siempre a una autocritica valorativa, la ambivalencia y la lucha por resolver cómo el mismo se percibe y los ideales que aparecen lejanos, se convierte en foco principal de esta escala y Clima familiar inadecuado, muchas veces las familias de estos estudiantes suelen ser tensas y conflictivas.

**TERCERA:** Encontramos que del total de estudiantes evaluados existe un 36.1% que presentan adicción a los videojuegos, se considera como conductas de riesgo a las conductas adictivas la pérdida de control, la fuerte dependencia psicológica, la perdida de interés por sus actividades académicas y la interferencia grave de su vida cotidiana. Un 63.9% no presenta adicción.

**CUARTA:** Existe una relación directa entre los estilos de personalidad: Introvertido, violento y sociable con la adicción a los videojuegos. Nos indican que mientras más presente el evaluado estos estilos de personalidad más propenso está a la adicción a los videojuegos.

**QUINTA:** Existe una relación directa entre los sentimientos y actitudes: Sentimiento de ser diferente y clima familiar inadecuado con la adicción a los videojuegos. Nos indican que mientras más presente el evaluado estos sentimientos y actitudes son más propenso está a la adicción a los Videojuegos.

## RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** En base a los resultados consideramos necesario sugerir a las autoridades competentes del área de ingenierías de la Universidad Nacional de San Agustín, la necesidad de gestionar la instalación de un consultorio de psicología para resolver esta problemática con la finalidad de brindarles la ayuda profesional necesaria.

**SEGUNDA:** Recomendamos a los docentes y autoridades estimular ciertas características de personalidad, que le favorezcan en su desarrollo personal, social y profesional, apoyándose de esta información para lograr una mayor consolidación de aspectos positivos, que generen adecuados hábitos y comportamientos.

**TERCERA:** Sugerimos también a las instituciones y a las familias encargadas de la formación de los estudiantes ya sea a nivel primario, secundario y universitario desarrollar aspectos cognitivos y emocionales que sean favorables con la finalidad de prevenir que estos se vuelvan vulnerables o propensos a generar cualquier tipo de problemas psicológicos

**CUARTA:** Se sugiere mayor participación de los profesionales psicólogos en la realización de programas de prevención, promoción de la salud, y desarrollo de terapias específicas para este tipo de problemas, en donde los psicólogos proporcionen información, orientación, apoyo a nuestros estudiantes universitarios, en cuanto al uso adecuado de los videojuegos.

**QUINTA:** Al mismo tiempo sugerimos investigar la adicción a los videojuegos en correlación con otros factores: como la autoestima, assertividad, habilidades sociales y otros tipos de factores sociales, personales, familiares, académicos entre otros; a partir de los cuales se puedan establecer factores que les inclinan a realizar este tipo de comportamiento adictivo.

**SEXTA:** Se sugiere a los profesionales de psicología, realizar estudios complementarios, desde un paradigma cualitativo, que permitan ampliar los conocimientos, con la finalidad de ampliar la información acerca de la dinámica y fundamentalmente las características de personalidad de las personas que hacen un uso excesivo de los videojuegos.

**SÉPTIMA:** Se recomienda a las autoridades de la Universidad Nacional de San Agustín gestionar la realización de charlas y campañas de sensibilización sobre el uso de los videojuegos, utilizando recursos como: Periódicos murales de las distintas escuelas, afiches y volantes que permitan informar a los alumnos sobre la importancia de mantener hábitos y costumbres saludables y no generar conductas que son nocivas en su desarrollo personal y profesional.

**OCTAVA:** Se recomienda realizar este tipo de investigaciones en poblaciones más considerables, para dar mayor sostenibilidad a los resultados y poder concientizar no solo a nivel de la Universidad Nacional de San Agustín, sino también de todas las universidades locales.

**NOVENA:** Se recomienda además que las autoridades de Arequipa tomen como referencia este tipo de investigación para que puedan generar campañas de concientización y sensibilización a nivel de toda la sociedad arequipeña inclusive a partir de la etapa escolar.

**DECIMA:** Recomendamos también realizar un trabajo multidisciplinario donde los especialistas de la salud mental y especialistas en la creación de los videojuegos puedan buscar estrategias de prevención que generen una mayor estabilidad al momento de hacer uso de este tipo de entretenimiento.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: Aproximaciones metodológicas al Análisis de juegos. Artnodes: Barcelona.
- American Psychiatric Association (APA) (2010). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (Revised 6th Ed.).
- Anderson, A., Gentile, Douglas A. y Buckley, E. (2007): Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Theory, Research, and Public Policy. Nueva York: Oxford.
- Andolfi, M., Zwerling, I. (1985). Dimensiones de la terapia familiar. Barcelona: Paidós.
- Andreu, J.M.; Peña, M.E. & Graña, J.L. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. Psicothema,
- Anicama, J. (1996). Efectos de un programa ART de sustitución y prevención de la violencia en menores de alto riesgo. Revista Psicología Contemporánea.
- Aparicio, E. Y Sánchez, P. (1999). Los estilos de personalidad: Su medida a través del inventario de Millon de estilos de personalidad. Anales de psicología.
- Astonitas, L. M. (2005). Personalidad, hábitos de consumo y riesgo de adicción al Internet en estudiantes universitarios. Revista de Psicología de la PUCP.
- Bandura, A. (1973). Agresión: un análisis de aprendizaje social. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Becoña, E. & Vásquez, F. (2001). Heroína, cocaína y drogas de síntesis. Madrid: Síntesis.
- Becoña, E. (2006). Adicción a nuevas tecnologías. Vigo: Ediciones Nova Galicia.
- Becoña, E. (2010). Factores de riesgo y de protección en la adicción a las nuevas tecnologías. Madrid: Pirámide.
- Bermejo, Blas y Cabero, Julio (1998): Familia y medios de comunicación. Medios de comunicación y familia. Disponible en Internet: <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/familia.htm>

- Blanco, C. Y Moreno, T. (2006). Revisión del concepto de personalidad y del modelo de personalidad de Millon. Psiquiatría.com.
- Brugal, T., Rodríguez, Martos, A. y Villalbí, J.R. (2006). Nuevas y viejas adicciones: implicaciones para la salud pública. Gaceta Sanitaria.
- Bonafont, G. (1992). Los videojuegos y el niño. Ponencia presentada en Mitos y Realidades del Seminario Play. Londres.
- Brown, R., Brown, N. y Reid, K. (1992). La evidencia de una ventaja de la posición de los jugadores en un juego de video. Habilidades perceptivas y motoras.
- Buss, A.H. y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology.
- Cabello, A.M. y Hernández, L. (1997). El padre en la crianza y el desarrollo infantil. Santiago de Chile: Fundación Bernard van Leer.
- Cabello, A.M.; Ochoa, J. y Filp, J. Vallejos, M. y Capa, W. (1992). Video juegos: adicción y factores predictores 110 av. Psicol. Santiago de chile: celam - unicef
- Capa, W. (1997). Relación entre conducta asertiva y rendimiento escolar en estudiantes de secundaria de nivel socioeconómico medio-alto. Tesis de Licenciatura en Psicología. Lima: UNFV.
- Cardenal, V., Sánchez, P. Y Ortiz, M. (2007). Los trastornos de personalidad según el modelo de Millon: Una propuesta integradora. Clínica y salud.
- Chadwick, C. (1979). Teorías del aprendizaje. Santiago: Tecla.
- Cortes, A.; Romero, P. y Flores, G. (2006). Diseño y validación inicial de un instrumento para evaluar prácticas de crianza en la infancia. Universitas Psychologica de Bogotá.
- Cummings, H. M., & Vandewater, E. A. (2007). Relation of adolescent video game play to time spent in other activities. Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine.
- Davis, R. A. (2001) A cognitive-behavioral model of pathological Internet use (PIU). Computer in Human Behavior.

- Dickerman, C., Christensen, J., & Kerl-mcclain, S.B. (2008). Big breasts and bad guys: Depictions of gender and race in video games. *Journal of Creativity in Mental Health*.
- Echeburúa, E. & Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Clínica y salud*.
- Echeburúa, E. (1999). ¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet. Bilbao: Desclée de Brower.
- Echeburúa, E. y Amor, P. J. (2001). ¿Adicción a Internet o adictos a Internet? En P. Moreno, C. Blanco, V. Páez y J. Saiz (Eds.), *Psiquiatría e Internet. Aprendiendo a utilizar Internet* (pp. 131-148). Barcelona: Ars Médica.
- Echeburúa, E., Labrador, F. J. y Becoña, E. (2009). Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. Madrid: Pirámide.
- Embretson, S. Y Reise, S. S. (2000). La teoría de respuesta al ítem para psicólogos. Nueva Jersey: Ed. Lawrence Erlbaum.
- Escobar, X. Y Olmedo, A. (1993). Estudio exploratorio descriptivo de las características de la figura paterna en una muestra de escolares de 8 a 11 años de edad con padre ausente. Memoria para Optar al Título de Psicólogo. Santiago: Universidad de Chile.
- Espinosa, D. (2000) Tolerancia en los videojuegos: una lectura con mapas axiológicos. Tesis de Doctorado. Universidad de Alicante. Biblioteca Virtual Miguel De Cervantes. Alicante.
- Estallo, J. (1994). Videojuego, personalidad y conducta. *Psicothema*.
- Estallo, J. (1997). Psicopatología y videojuegos. Recuperado el 20 de julio de 2010 de: <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>.
- Fajardo. (2005). Adicción a la web tiene otra cara. *Diario el Universal*.Caracas.
- Frasca, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Georgia: Institute of Technology.
- Funk, J.B. (1992). Videojuegos: Beningn o maligno. *Desarrollo y Comportamiento Pediatría*.

- Garrote, G (2013) Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante. Tesis Doctoral. Universidad de Burgos.
- Goldstein, J (1993). Video Games. A Review of Research. Bruselas: Toy manufacturers of Europe (inédito)
- Greenfield, D. (2004). Virtual Addiction: Help for Neatheads, Cyber Freaks, and those who love them. New Harbinger Publications Oakland.
- Griffield, M. D. (1998). Internet addiction: Does it really exist? En: J. Gackenbach (Ed.), Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications. New York: Academic Press.
- Ghezzi, P. Y Bijou, S. (1994). El entrenamiento en habilidades sociales en niños solitarios medianamente retardados. En L. Hayes, E. Ribes y F. López (Eds), Psicología interconductual: Guadalajara, México.
- Gutiérrez, A. y Arela, S. (2015). “Personalidad y adicción a las redes sociales en estudiantes de José Luis Bustamante y Rivero” Memoria para optar el título profesional de Psicólogos, Facultad de Psicología, RR.II. y Ciencias de la Comunicación. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.
- Gutman y Eccles. (2007). Etapa del ambiente que lo rodea que encaja en la adolescencia: Trayectorias de las relaciones familiares y los resultados de los adolescentes. Psicología del desarrollo.
- Hernández, R. Fernández, C. Y Baptista, M. (2006). Metodología de la investigación. México D. F: Mc Graw Hill
- Ibáñez, A. (2013) Las conductas de riesgo en la adolescencia. [aranzazu5.blogspot.com]. De: <http://aranzazu5.blogspot.com/2012/03/las-conductas-de-riesgo-en-la-html>.
- Jones, M.B. (1984). Juegos de video como pruebas psicológicas. Simulación y Juegos.
- Juul, J. (2005). Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press.

- Kantor, J. R. (1978). Psicología interconductual. México: Trillas.
- Kinder, M. (1991). Jugando con el poder en las películas, la televisión y los videojuegos: University of California Press.
- Lazo, C., y Gabelas B., José A. (2008). La televisión: epicentro de la convergencia entre pantallas. En Enlace: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento.
- López, A., Rondón, J., Callerino, C. y Alfano, S. (2010). Guías esquematizadas de tratamiento de los trastornos de la personalidad para profesionales, desde el modelo de Theodore Millon. Ciencias psicológicas.
- López, J. y Aliño, I. (2002). DSM-IV-TR: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Barcelona: Masson.
- Martínez, Cepeda, Fuentes y Burgos (1995). Evaluación del Aprendizaje. En Rueda, M (Ed) Procesos de enseñanza y aprendizaje I. México: Consejo Mexicano de Investigación Educativa.
- Martínez, R; Fernández-Alba, A y Salgado, A. (2004). Patrones de ocio en los adolescentes de la Comunidad de Madrid. Conductas de riesgo: de Tomb Raider al botellón. Madrid.
- Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. Londres: British Journal of Addictions, Institute of Psychiatry.
- Mendiz, A., Pindado, J., Ruiz, J.; Pulido, J. (2001). Videojuegos y educación, una revisión crítica de la investigación y la reflexión sobre la materia. En: Videojuegos y educación. Ministerio de Educación y Ciencia de España. Recuperado el 20 de agosto de 2010.
- Michelson, L; Sugai, D; Wood, R y Kazdin, A. (1987). Las habilidades sociales en la infancia: Evaluación y tratamiento. Barcelona: Martínez Roca.
- Millon, T. (1969). Psicopatología moderna: Un enfoque biosocial de los aprendizajes erróneos y de los disfuncionalismos. Barcelona: Salvat.
- Millon, T. (1993). Inventario de Personalidad para adolescentes. Madrid: TEA ediciones.

- Montaño, L. (2012). Epistemología de la ciencia de familia. Estudios de familia. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Colombia.
- Morán, J. (2004). El servicio de Internet en la biblioteca del Instituto Cultural Peruano Norteamericano de San Miguel. Tesis de Licenciatura en Bibliotecología y Ciencias de la información. Lima: UNMSM.
- Oliva, A., Hidalgo, M., Moreno, C., Jiménez, L., Jiménez, A., Antolín, L. y Ramos, P. (2012) Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces. Sevilla: Aguaclara.
- Orellana, O. Y García, L. (1996). Violencia y representaciones sociales en escolares.
- Organización Mundial de la Salud. (1992). CIE 10. Decima Revisión de la Clasificación Internacional de las Enfermedades. Trastornos Mentales y del Comportamiento: Descripciones Clínicas y pautas para el Diagnóstico. Madrid: Meditor.
- Ovejero, A. (2000). La adicción como búsqueda de identidad: Una base teórica Psicosocial para una intervención eficaz. Intervención Psicosocial.
- Ozamiz, J. (2000). Sucesos Vitales y Trastornos Mentales. Influencias Sociales y Psicológicas en Salud Mental. Editorial siglo Veintiuno de España. Madrid.
- Papalia, D. E. & Wendkos, S. (1992). Desarrollo Humano. Bogotá, Colombia: Mc. Graw Hill – Interamericana.
- Papalia, D., Olds, S. y Feldman, R. (2001). Desarrollo humano. Madrid: Mc. Graw Hill – Interamericana.
- Papalia, D. Feldman, D. Y Martorel, G. (2012). Desarrollo humano. México. Mc. Graw Hill – Interamericana.
- Richards, R., Mcgee, R., Williams, S. M., Welch, D., y Hancox, R. J. (2010). Adolescent screen time and attachment to parents and peers. Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine.
- Ribes, E. Y López, F. (1985). Teoría de la conducta, un análisis de campo y paramétrico. México: Trillas.
- Rice, P. (1997). Desarrollo Humano. Estudio del Ciclo Vital. México: Prentice Hall

Hispanoamericana.

- Rodríguez, E; Mejias, I; Calvo, A; Sánchez, E. Y Navarro, J. (2002). Jóvenes y Videojuegos: Espacios, Significación y Conflictos. Fundación de Ayuda a la Drogodependencias. Madrid.
- Rueda, M. (1995). Procesos de Enseñanza y Aprendizaje I. México: Consejo Mexicano de Investigación Educativa.
- Sánchez, N.; Reyes, U. y Hernández, M. (2000). Videojuegos, reporte preliminar. Revista mexicana de puericultura y pediatría.
- Schutte, N., Malouff, J., Postgorden, J. Y Rodasta, A. (1988): Effects of Playing Videogames on Children's Aggressive and Other Behaviours, en Journal of Applied Social Psychology.
- Secades, R y Villa, A. (1999). El Juego patológico, prevención y tratamiento en adolescentes. Psicothema.
- Sutera, M. (2008). Los videojuegos en el tercer milenio: El Tercer Tiempo. Recuperado en abril, 24 disponible en <http://www.Eltercertiempo.com.ar/articulos/articulos-010.htm>
- Skosnik, P., Chatterton, R., Swisher, T. y Park, S. (2000). Modulation of attentional inhibition by norepinephrine and cortisol after psychological stress. International Journal of Psychophysiology.
- Tejeiro, R. y Bersabé, R. (2002). Universidad de Málaga, Málaga, Spain2 Measuring problem video game playing in adolescents. Addiction.
- Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos: Una revisión. Adicciones.
- Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2003). Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan. Barcelona:
- Vacca, C. (1998). Los padres, los hijos y la pareja del adicto. Lima.
- Vela A. (2013). Metodología de la Investigación. Arequipa: Perú

Vela A. (2013). Asociación de Factores Sociales y Estilos de Vida con la Adicción a Videojuegos en Estudiantes de Ingeniería, Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa-Perú

Yofee, S. (2011). The state of Internet in Argentina [www.comscore.com] de:  
<https://www.comscore.com/Insights/presentationsasnsWhipapers/2011/theState-of-the-internet-in-Argentina>.

Zyda, M. (2005). “From visual simulation to virtual reality to games”. En:  
Computer, USA.

# **ANEXOS**

- 1.- Me siento bien mostrando mi cuerpo en traje de baño.
- 2.- Casi siempre pienso antes de actuar.
- 3.- Mis padres han hecho posible un ambiente muy bueno para nuestra familia.
- 4.- Suelo controlarme aunque esté realmente enfadado/a con alguien.
- 5.- Tengo una gran necesidad de sentirme una persona importante.
- 6.- Obtengo muchas satisfacciones en mi trabajo escolar.
- 7.- Disfruto pensando en el sexo.
- 8.- Siento una especie de tristeza cuando veo que alguien está solo.
- 9.- Estoy seguro/a de mis sentimientos sobre casi todo.
- 10.- Intento siempre hacer lo que es apropiado.
- 11.- Soy una persona tranquila y dispuesta a ayudar.
- 12.- Estoy muy seguro/a de saber quién soy y lo que quiero hacer en la vida.
- 13.- Me siento culpable cuando tengo que mentirle a un amigo/a.
- 14.- Me pongo tan nervioso/a que no puedo hablar de ciertas cosas.
- 15.- Me estremo mucho por hacer bien casi todo lo que hago.
- 16.- Me siento nervioso/a qualquierda/a una vez por semana o más.
- 17.- Cuando me enfado suelo tranquilizarme y dejo que mis sentimientos pasen.
- 18.- Estoy bastante seguro/a de que soy sexualmente atractivo/a.
- 19.- Me llevo bastante bien con los demás niños/as de mi casa (hermanos, primos).
- 20.- Me gusta seguir los consejos de los demás y hacer lo que otros esperan de mí.
- 21.- Tengo más amigos/as de los que puedo atender.
- 22.- Me siento muy molesto/a cuando tengo que decir a otros lo que tienen que hacer.
- 23.- Me gusta como soy físicamente.
- 24.- Me esfuerzo al máximo por no herirlos sentimientos de los demás.
- 25.- Tengo ilusión por hacerme mayor y llegar a ser algo en la vida.
- 26.- Me preocupo más que la mayoría de la gente por terminar lo que empiezo.
- 27.- Creo que mis padres me comprenden.
- 28.- Nunca utilizaría drogas; pago lo que pase.
- 29.- El sexo es agradable.
- 30.- En lugar de "exigir", la gente podría conseguir lo que quiere siendo amable y considerada.
- 31.- Es muy importante que los niños/as aprendan a obedecer a los mayores.
- 32.- Tengo una idea muy clara de lo que quiero hacer.
- 33.- Es fácil para mí aprovecharme de los demás.
- 34.- Me gustaría cambiar mi cuerpo con el de otra persona.
- 35.- Me gusta planificar las cosas hasta en los últimos detalles.
- 36.- En este mundo o te aprovechas de los demás o los demás se aprovechan de ti.
- 37.- Mis relaciones sociales resultan muy satisfactorias.

39.- Cuando alguien me hace probar algo duro.

40.- Me gusta obtener una de las mejores calificaciones en un examen.

41.- Mis padres son muy buenos y comigo.

42.- Deseo intensamente ganar en cualquier juego que participo.

43.- Creo que tengo un buen tipo.

44.- Tengo muy pocos amigos de mi edad.

45.- Creo que la naturaleza humana es buena.

46.- Si veo a una cierta distancia a alguien que conozco, en general, trato de evitarlo/a.

47.- Suelo perder la paciencia cuando no me salgo con la mia.

48.- Yo sé, mejor que otros adolescentes, el tipo de persona que soy.

49.- Parece que mis amigos acuden más a mí que a otros, cuando tienen problemas.

50.- Lo que de verdad necesita este país son ciudadanos más serios y cumplidores.

51.- Hago amigos con facilidad.

52.- No me gusta verme en el espejo.

53.- Suelo dejar que los demás salgan con la suya.

54.- Estoy siempre metido/a y ocupado/a en muchas actividades sociales.

55.- Me parece que no sé lo que quiero de la vida.

56.- Otros chicos/as de mi edad parecen estar más seguros que yo de quienes son y lo que quieren.

57.- Cuando era pequeño mis padres estaban orgullosos de mí.

58.- No he visto un automóvil en los últimos diez años.

59.- Con frecuencia duermo de que la gente esté interesada de verdad en lo que yo les digo.

60.- Probablemente alguien tendrá que mantenerme cuando sea adulto/a.

61.- Me resulta difícil comunicarme a la gente que está siempre queriéndose por todo.

62.- Parece que tengo dificultades para llevarme bien con los chicos/as de mi edad.

63.- Muchas veces me produce confusión pensar en el sexo.

64.- Prefiero más seguir a alguien que ser un líder.

65.- Para salir adelante en este mundo estoy dispuesto/a a apartar a quien se cruce en mi camino.

66.- Me gusta cómo se ha desarrollado mi cuerpo.

67.- Puedo ver mejor que los demás los distintos aspectos de un problema.

68.- Preferiría estar en cualquier lugar antes que en casa.

69.- Mezclarse en los problemas de los demás es una pérdida de tiempo.

70.- Creo que siempre me estoy quejando y esperando que suceda lo peor.

71.- Muchas veces hago las cosas simplemente porque son divertidas.

72.- No es raro sentirse solo/a y rechazado/a.

73.- Me siento bastante desorientado/a y no sé hacia donde voy.

74.- Hago todo lo posible para impedir que alguien intente mandarme.

75.- Si veo que alguien bosteza suelo bostezeartambien.

- 75.- Mis padres me dicen con frecuencia que no sirvo para nada.  
 77.- Soy el tipo de persona teatral a la que le gusta llamar la atención.  
 73.- A veces siento que estoy completamente sola en el mundo.  
 74.- Realmente me molesta que se me acumule el trabajo.  
 80.- Preferiría ser claro con la gente, en vez de callarme lo que sé que no les gusta.  
 81.- Soy bastante inmaduro/a en cuestiones sexuales.  
 82.- Prefiero pasar el tiempo por ahí sin hacer nada en vez de trabajar o ir al colegio.  
 83.- Muchos chicos/as de mi edad parecen que no tienen mala.  
 84.- Entre los valores más importantes que puede tener una persona están el tener fuerza de voluntad y deseos seguir adelante.  
 85.- Nunca en mi vida he tenido pelo alguno ni en la cabeza ni en ninguna parte de mi cuerpo.  
 86.- A menudo estoy tan "colgado/a" (con alcohol o drogas) que no sé lo que hago.  
 87.- El castigo nunca me ha detenido para hacer lo que yo quería.  
 88.- Con frecuencia pienso que no soy bien recibido/a en un grupo.  
 89.- Otros chicos/as de mi edad parecen que tienen sus vidas más en orden que yo.  
 90.- Me dejo influir fácilmente tanto que deseo tirar las cosas y romperlas.  
 91.- Me resulta difícil comprender por qué la gente lora al ver una película triste.  
 92.- Muchas veces me entiendo tanto que deseo tirar las cosas y romperlas.  
 93.- Muchas veces digo cosas de las que me arrepiento después.  
 94.- Creo que dependo demasiado de la ayuda de los demás.  
 95.- No estoy contestando a estas preguntas con sinceridad.  
 96.- Tengo muy mal genio.  
 97.- Me siento excluido/a de las actividades sociales.  
 98.- Me gusta ser la única persona con autoridad cuando me hago cargo de las cosas.  
 99.- Creo que no voy a lograr alcanzar lo que el colegio espera de mí.  
 100.- Me gusta estar en casa.  
 101.- Me importa muy poco quién a otros chicos/as no les interese mi amistad.  
 102.- Pienso que se espera de los adolescentes que sepan demasiadas cosas sobre el sexo.  
 103.- Estoy muy satisfecho/a de todas las cosas que he hecho hasta ahora.  
 104.- Parece que otros chicos/as de mi edad no me llaman para reunirse con ellos.  
 105.- Me gusta contarle a otros cosas que he hecho bien.  
 106.- Me agrada que los sentimientos sobre el sexo formen una parte de mi vida.  
 107.- Me asusta pensar que pudiera quedarme completamente solo/a en el mundo.  
 108.- Si me pidiesen que hiciera una descripción de como soy yo, no sabría qué decir.  
 109.- Estoy muy poco pendiente de los demás para lograr su amistad.  
 110.- Dudo que pueda llegar a ser algo en la vida.  
 111.- Si leyera estas preguntas dentro de un mes, seguro que cambiaría la mayoría de mis respuestas.  
 112.- No me molesta ver sufri a alguien.  
 113.- Estoy celoso/a de la atención especial que reciben los otros chicos/as en mi familia (hermanos, primos).
- 114.- La mayoría de la gente es más atractiva que yo.  
 115.- Siempre he necesitado "explorar" de vez en cuando.  
 116.- Una afición o pasatiempo tranquilo me divierte más que una fiesta.  
 117.- Me afecta mucho ver a una persona muy enferma.  
 118.- Me pongo nervioso/a cuando me suceden cosas que no esperaba.  
 119.- Me preocupo por mi aspecto físico.  
 120.- Soy uno de los chicos/as más populares del colegio.  
 121.- Siempre hay una serie de razones para pensar que la mayoría de los problemas no pueden solucionarse.  
 122.- Hago todo lo posible por llevarme bien con los demás tratando de ser amable y complaciente.  
 123.- El sexo es desagradable.  
 124.- En el último año he cruzado el Atlántico más de treinta veces.  
 125.- Para evitar errores, es bueno hacer las cosas siempre de la misma manera.  
 126.- Mi familia siempre está gritando y peleándose.  
 127.- Me gustaría continuar en el colegio y después seguir en la Universidad el mayor tiempo posible.  
 128.- Me parece que encajo enseguida en cualquier grupo nuevo de chicos/as.  
 129.- Nada me gusta tanto como montarme en un automóvil y salir a toda velocidad.  
 130.- La mayoría de las cosas en mi vida las he hecho muy bien.  
 131.- Los jóvenes que son solitarios, generalmente merecen estar solos.  
 132.- Si quiero hacer algo, lo hago sin pensar en lo que pueda suceder.  
 133.- Muy poco de lo que he hecho ha sido apreciado por los demás.  
 134.- No he estado poniendo mucha atención a las preguntas de este cuestionario.  
 135.- Hago comentarios desagradables de la gente si se lo merecen.  
 136.- Muchas veces me siento como si flotara a la deriva, como perdido/a en la vida.  
 137.- Me avergüenzo de mi cuerpo.  
 138.- En mi casa, parece que nadie le importa.  
 139.- Creo que soy más atractivo/a que la mayoría de los chicos/as que conozco.  
 140.- Soy muy maduro/a para mi edad y sé lo que quiero hacer en la vida.  
 141.- Me gusta estar entre la multitud, simplemente por estar con mucha gente.  
 142.- En muchas cosas me siento muy superior a la mayoría de la gente.  
 143.- Parece que no les caigo bien a la mayoría de los chicos/as de mi edad.  
 144.- Creo que la mayoría de la gente es amable y considerada.  
 145.- Me gusta mucho coquetear.  
 146.- Realmente me importa muy poco lo que voy a hacer en la vida.  
 147.- Muchas veces siento que los demás no quieren ser amigos míos.  
 148.- Me resulta difícil ocultar mis sentimientos.  
 149.- Me preocupan mucho las cuestiones sexuales.  
 150.- Puedo controlar fácilmente mis sentimientos

Este es un cuestionario en el que le agradecemos encarecidamente su participación voluntaria.

POR FAVOR, contesta con sinceridad lo que tú has sentido o hecho en los ÚLTIMOS 6 MESES. Es anónima. Contesta TODAS las preguntas. Muchas gracias.

#### DATOS GENERALES

Facultad y Escuela:..... Edad:.....

#### Sobre LOS VIDEOJUEGOS, en los últimos 6 meses:

¿Has jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez?

NO  
 SI

Si marcaste "NO", no contestes las demás preguntas y devuelve la encuesta. Sólo si marcaste "SI", responde las siguientes preguntas, escribiendo una "X":

Indique Cuál o Cuáles videojuegos hace uso:

\* ¿Cuánto tiempo haces uso de los videojuegos?

- ( ) Entre una a dos horas diarias
- ( ) Una vez a la semana
- ( ) Entre tres a más horas diarias
- ( ) Dos a tres veces a la semana

\* ¿De todos los videojuegos que conoces, cuantos haz jugado?

- ( ) Menos de cinco
- ( ) Entre seis a ocho
- ( ) Entre diez a doce
- ( ) De doce a más

\* ¿Dónde hace uso con más frecuencia de los videojuegos?

- ( ) En cabinas de Internet
- ( ) En mi Casa
- ( ) A través de un celular (Smartphone)
- ( ) En locales de juego (play station)

\* ¿Un mayor dominio del videojuego da tu agrado, te genera mayor satisfacción?

- ( ) Siempre
- ( ) Algunas veces
- ( ) Nunca

1. ¿Cuando teotras deseas ir a jugar? - indicar que se respetará la privacidad y que no pueces postergar ir a jugar?

NO  
 SI

2. ¡Has llegado al más alto nivel de dominio de algún videojuego?

NO  
 SI  
    (De qué juego?).....

3. ¿En una semana, cuántas veces en promedio vas a jugar?

NO  
 SI

4. ¿Cuándo deseas ir a jugar, lo puedes dejar para otro momento?

NO  
 SI

5. ¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?

NO  
 SI

6. ¿Cuando tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?

NO  
 SI

7. ¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas?

NO  
 SI

8. ¿Hace cuánto tiempo haces uso de los videojuegos? ..... (Meses).

9. Te sientes preocupado o pierdes el sueño por no poder hacer uso del videojuego de tu agrado.

NO  
 SI

10. Luego de haber jugado, siento que aun necesito seguir jugando.

NO  
 SI

11. Me siento deprimente, malhumorado o nervioso cuando no estoy jugando y se me pasa cuando vuelvo a jugar.

NO  
 SI

12. He llegado a perder actividades académicas por estar jugando.

NO  
 SI

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y Nombres del experto: *Portugal Catorca Lucio*  
 1.2 Cargo e Institución donde labora: *Docente del Modulo de Psicofisiología*  
 1.3 Nombre del instrumento motivo de Evaluación: *Percepción de la ansiedad a Videojuegos*  
 1.4 Variable medida: *Ansiedad a Videojuegos*  
 1.5 Autor del instrumento: *Bulán Rivero Jésica y Asana Medina Kelly*

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20 %	Regular 21 - 40 %	Bueno 41 - 60 %	Muy Bueno 61 - 80 %	Excelente 81 - 100%
1. CLARIDAD	Esta formulada con lenguaje apropiado					90
2 OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					90
3. ACTUALIDAD	Adecuado el alcance de Ciencia y tecnología					90
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					70
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos De cantidad y calidad					90
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y desarrollo de capacidades cognoscitivas					90
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos tecnicos científicos de la tecnología educativa					70
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					90
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					90

OPINION DE APLICABILIDAD:

*8/10*

PROMEDIO DE VALORACION:

*90*

Arequipa, 12 de 09 del 2016

*Lucio Portugal C.*  
NOMBRE:

FIRMA

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y Nombres del experto: Villasante Benavides Guillermo
- 1.2 Cargo e Institución donde labora: Docente de la Universidad Nacional de San Agustín
- 1.3 Nombre del instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario de Aducción a los video Juegos
- 1.4 Variable medida: Aducción a los video juegos
- 1.5 Autor del instrumento: Petroh Rivas Jessica y Brana Medina Kelly

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20 %	Regular 21 - 40 %	Bueno 41 - 60 %	Muy Bueno 61 - 80 %	Excelente 81 - 100%
1. CLARIDAD	Esta fórmula con lenguaje apropiado					95 %
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					95 %
3. ACTUALIDAD	Adecuado el alcance de Ciencia y tecnología					98 %
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					95 %
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos De cantidad y calidad					90 %
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y desarrollo de capacidades cognoscitivas					96 %
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos técnicos científicos de la tecnología educativa					90 %
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					95 %
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					96 %

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

850.0

*El instrumento posee un adecuado nivel de construcción y un elevado promedio de arreglar validad de aplicabilidad.*

PROMEDIO DE VALORACION:

94.4 %

Arequipa, 12 de 09 del 2016

Ps Guillermo  
Villasante  
Benavides

NOMBRE:

  
FIRMA

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y Nombres del experto: Luzo Reily, Gustavo Renato  
 1.2 Cargo e Institución donde labora: Docente Principal del Módulo de Ps. Clínico  
 1.3 Nombre del instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario de Adicción a los videojuegos  
 1.4 Variable medida: Adicción a Videojuegos  
 1.5 Autor del instrumento: Bation Rivas, Jessica ; Arana Medina, Kelly

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20 %	Regular 21 - 40 %	Bueno 41 - 60 %	Muy Bueno 61 - 80 %	Excelente 81 - 100%
1. CLARIDAD	Esta formulada con lenguaje apropiado					96.1
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					96
3. ACTUALIDAD	Adecuado el alcance de Ciencia y tecnología					98
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					96
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos De cantidad y calidad					97
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y desarrollo de capacidades cognoscitivas					98
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos técnicos científicos de la tecnología educativa					98
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					97
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					97

### OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Es un instrumento valioso, útil que tiene gran objetividad, a la precisión diagnóstica al rubro de las adicciones. Tiene objetividad, claridad y especificidad para su aplicación.

### PROMEDIO DE VALORACION:

96.6

Arequipa, 14 de 09 del 2016

NOMBRE:

Gustavo Luzo Reily.

FIRMA

**SUMILLA:** Solicito total de alumnos matriculados en las tres áreas y la relación de alumnos ingresantes del área de Ingenierías del año 2016

UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
SAN AGUSTÍN  
05 SEP 2016  


**SEÑOR DIRECTOR DE LA OFICINA DE INFORMATICA.**

Ing. Victor Manuel Cornejo Aparicio

Jessica Verónica Butrón Rivas, identificada con DNI 46830504, con domicilio en Asoc. San Martín de Porras Mz. J Lt. 3 Cayma, con el grado Bachiller en Psicología otorgado por la Universidad Nacional San Agustín. A usted muy respetuosamente digo:

Que para la obtención de mi título profesional, me encuentro realizando una investigación junto con mi compañera Kelly Magaly Arana Medina; en el área Social acerca de los estilos de personalidad y adicción a videojuegos en universitarios del primer y segundo año de carrera profesional del área de Ingenierías.

Por lo cual me es imprescindible obtener la información acerca del total de alumnos matriculados en las tres áreas y la relación de alumnos ingresantes del área de Ingenierías del año 2016; si fuera posible fecha de nacimiento según su escuela profesional, para seleccionar la muestra correspondiente y culminar satisfactoriamente nuestra investigación aportando nuevos conocimientos a nuestra sociedad.

**A VUESTRA RECTITUD.** Señor Director ruego deferir mi petitorio.

  
Arequipa, 05 de septiembre de 2016



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA 2016-09-1  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA, RELACIONES INDUSTRIALES Y CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN

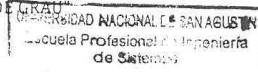
Recibido

9/9/16

Recibido 2016/09/15

MJ.

"AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRADUACIÓN"



14 SET. 2016

Nº Reg ..... Fol. ....  
Hora. .... Firma. ....

Arequipa 2016 setiembre 06

CARTA Nº 035-2016-F.PS.RR.II.CC-U.N.S.A.

Señores

DECANOS DE LAS FACULTADES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN  
Ciudad.-

16 SEP 2016



De mi especial consideración:

Es grato saludarlo y a la vez manifestarle que en mi calidad de Decano de la Facultad de Psicología, Relaciones Industriales y Ciencias de la Comunicación, de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, me permite presentar a la Bachiller ARANA MEDINA KELLY MAGALY con DNI 44841931 y BUTRON RIVAS, JESSICA VERONICA, con DNI: 46830504 de Psicología, quienes vienen elaborando su proyecto de Tesis "Estilos de Personalidad y Adicción en estudiantes del Área de Ingenierías" y desean recabar información en nuestra prestigiosa Institución, a fin de completar la formación recibida en esta Universidad.

Esta modalidad formativa laboral se desarrolla según lo establecido en el artículo 13º de la Ley N° 28518 sobre Modalidades Formativas Laborales y el Reglamento de la Facultad.

Sea propicia la ocasión, para agradecer el apoyo que nos brindan y manifestarle mis sentimientos de alta estima personal.

Atentamente,



19/09/16

Universidad Nacional de San Agustín  
Facultad de Psicología, Relaciones Industriales  
y Ciencias de la Comunicación  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA

DR. WALTER RONAL A. HERMOZA ROMERO  
DECANO

V. B

cc. archivo  
/daf

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN  
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA ELECTRICA  
DR. MOISES VILLALOBOS TANCA VILLANUEVA  
DIRECTOR



Avenida Xerardo s/n - Arequipa - Perú - Teléfonos 054-285981 de Ing. Mecánica

DR. ING. SAUL MARQUEZ VELARDE  
DIRECTOR



V. B

# CASOS

# CASO CLINICO 1

## ANAMNESIS

### I. DATOS DE FILIACIÓN

Nombres y Apellidos : C.R.C  
Fecha de Nacimiento : 19 de Noviembre 1996  
Edad : 20 años  
Sexo : Femenino  
Lugar de Nacimiento : Arequipa  
Grado de Instrucción : Superior Incompleto  
Ocupación : Estudiante  
Estado Civil : Soltera  
Religión : Católica  
Informantes : La evaluada y la Madre  
Lugar de Evaluación : Consultorio Privado  
Fechas de Entrevista : 03, 10 y 17 de Junio del 2016  
Examinador (a) : Jessica Verónica Butrón Rivas

### II. MOTIVO DE CONSULTA:

La joven es traída a consulta por su madre, quien manifiesta: "Mi hija está muy triste, ella llega de la universidad y ni ganas de cenar tiene e intento quitarse la vida, eso me preocupa ya que me causa temor que se provoque daño". La madre también indica que su hija, tuvo problemas con un anterior enamorado hace unos meses y ello está le está afectando mucho en su vida diaria.

### **III. HISTORIA DE LA ENFERMEDAD ACTUAL O DEL PROBLEMA ACTUAL**

La Evaluada menciona que hace unos meses atrás viene sintiéndose triste, sin ganas de hacer nada y que prefiere estar sola en su dormitorio, no tiene ánimos de asistir a clases. Según ella, no tiene ganas de vivir y cree que todas las personas son malas y por ese motivo no sale de casa.

La joven comenta que cuando tenía 19 años de edad conoció a Darwin en la cabina de internet donde ella trabajaba, este chico estudiaba en un instituto cercano y es por ello que asistía diariamente a este lugar. Poco a poco fue ganándose su confianza. Al mes de conocerlo inició una relación amorosa con él, comenta que los primeros meses fueron meses de mucho cariño pero a partir del tercer mes ella fue dándose cuenta de hechos que le parecían extraños. Ella dejó de trabajar en este lugar y él la recogía a la salida de la universidad.

En el transcurrir de la relación algunas costumbres de ella fueron cambiando por exigencia de él y ella accedía por no generar problemas, así ella fue disminuyendo sus relaciones sociales e interpersonales, inclusive llegando a tener problemas con su propia familia por ponerlo a él antes que a ellos.

Un día estaban conversando y ella sin que él se de cuenta tomó su celular y revisando encontró un mensaje de otra chica que decía “Mi amor te estoy esperando”, ella atinó a reclamarle y preguntar quién era la persona que le escribía el mensaje, y la reacción de su enamorado fue decirle que estaba loca y se fue. Para esto ella había memorizado el número de celular, lo anotó y de inmediato llamó, le contestó una chica y ella la empezó a insultar y le dijo que era enamorada de Darwin.

Al día siguiente él junto con un amigo fueron a buscarla a la salida de la universidad, ahí hablaron y él le dijo que ya había hablado con esa chica para que no le mande mensajes, negó tener una relación con ella y haberla engañado, para esto C. accedió a creerle, con la condición que hiciera una llamada al celular de la chica y decirle que tenía enamorada. Él aceptó y es por esto que ella decide perdonarlo.

Pasaron los cinco meses de relación y su enamorado comenzó a trabajar en un laboratorio de productos mecánicos, donde se encontraban a sus salidas. Ya por la tercera semana de trabajo él, le pide que ya no vaya porque su tío que era dueño de este laboratorio le había llamado la atención por la presencia de ella, es por ello que deja de ir. A los seis meses de

relación descubre nuevos mensajes en el celular sin embargo no le comenta nada a su pareja, ella tenía sospechas que eran de una compañera de trabajo y decide ir a la salida a esperarlo. Es ahí que descubre a su enamorado con otra persona conversando con mucha confianza, ella se acercó y preguntó por quién era y de inmediato la sacó del lugar muy nervioso. Ella mostró su molestia porque no le dejó entablar una conversación con esta persona y aquí se produjo una discusión donde ambos se insultaron y nuevamente él se fue. Al día siguiente la buscó, conversaron y ambos se disculparon.

Al año de relación, él cambió bastante y quería terminar la relación sin motivo alguno para lo que ella se negó y preguntó el porqué, él respondía que iba a ser papá y tendría una familia. Ella muy sorprendida comenzó a llorar y preguntar con quién y qué había sucedido si tenía una relación, muy afectada comenzó a reclamarle y le exigía que responda a todas sus preguntas, él solo le respondía que ya no quería nada con ella y que lo dejara en paz, ella en ese momento no pensaba en nada y comenzó a rogarle que no la deje y que ella podía criar a ese bebé junto a él, pero su pareja no accedió y decidió llevarla a la universidad, la dejó ahí, manifiesta que desde ese momento no tiene ganas de nada, no le encuentra sentido a la vida y solo quiere dormir ese mismo día ella llegó a su casa y se tomó varias pastillas que ella tenía por su problema de migraña, la llevaron al hospital y le realizaron un lavado gástrico.

#### **IV. ANTECEDENTES PERSONALES**

##### **1. Etapa Pre-natal, natal y post-natal**

La Madre refiere que el embarazo fue planificado y bien recibido por los padres; durante el embarazo no hubo amenazas de aborto pero a los seis meses le sacaron una radiografía, pensó que le iba a hacer daño a la bebé, tenía el apoyo de su esposo y eran muy unidos.

El alumbramiento se lleva a cabo a los 9 meses de gestación, fue natural, sin complicaciones, lloró al nacer.

Desarrollo psicomotor aparentemente normal, desde los tres años estuvo en el nido.

##### **2. Etapa escolar**

A los seis años inicia su educación primaria, sostiene que le gustaban las matemáticas, le gustaba jugar con sus hermanos y, en las relaciones con sus compañeros le era fácil entablar conversaciones, era muy amigable. A los 7 años la llevan a consulta psicológica

ya que tenía mucho miedo a las arañas, se ponía a llorar. No presenta mayores problemas en su aprendizaje desenvolviéndose con normalidad. En la secundaria a los 13 años comienza a sufrir de dolores intensos de cabeza, lo cual le provocaban sueño, debilitamiento y no podía despertar con facilidad. Por estos motivos la hospitalizaron en dos ocasiones diagnosticándole migrañas.

Resaltaba por ser una de las primeras en su salón sacando consecutivamente los primeros puestos.

En quinto año de educación secundaria la cambiaron a un colegio nacional lo cual le generó cierta inestabilidad emocional ya que no se llevaba bien con sus compañeras, la trataban mal, por ser de colegio particular.

Terminó el colegio a los 16 años e ingresa a la universidad inmediatamente.

Actualmente estudia Ciencias de la Comunicación e indica que todo estaba bien hasta que conoció a su ex pareja, lo cual no le permitió continuar con normalidad su desarrollo profesional ya que prefería pasar tiempo con él y perder clases.

### **3. Desarrollo y función sexual**

#### **Aspectos Fisiológicos**

Comenzó a percibir la diferencia de los sexos a los cuatro años de edad, decía: “el niño, la niña”, teniendo su menarquía a los 10 años, no teniendo mayor impresión debido a que en el colegio ya había sido orientada de los cambios físicos que desarrollan las niñas.

#### **Aspecto Psicosexual**

Tuvo dos enamorados uno a los 16 a los 19 años, ella señala que su primera relación fue muy bonita pero que terminó porque sentía que era más costumbre y que el amor se había terminado. Y su segunda relación es la que hace poco terminó, donde lo amenazó con quitarse la vida si terminaba la relación, lo que ocasionó en ella depresión, angustia e ideación suicida; actualmente ella se encuentra sin pareja ya desde dos meses.

### **4. Historia y recreación de la vida**

Cuando era pequeña jugaba con niños y niñas, se llevaba mejor con las niñas, le gustaba hacer amigas, generalmente iniciaba las conversaciones con otros niños, no esperaban que la busquen, era muy popular entre sus compañeros y le tenían respeto, le gustaba participar

en todas las actividades del colegio. La actividad que más le agradaba era la de ir al cine y salir con sus amigas.

## **5. Actividad laboral**

Desde los 17 años empezó a laborar en una cabina de internet, debido a que “no quería ser una carga para sus padres” trabajaba para ayudar de alguna manera a solventar los gastos de la universidad. Actualmente se encuentra sin trabajo ya que en época de clases se dedica íntegramente a estudiar.

## **6. Hábitos e influencias nocivas o tóxicas**

En relación a sus hábitos alimenticios no presenta alteraciones, ella desayuna y almuerza en algunas ocasiones cena junto con sus papas, sus platos preferidos son: “tallarín y salpicón de verduras”. Ella suele acostarse y dormirse entre las 9 a 10 de la noche.

La joven empezó a ingerir bebidas alcohólicas a los 17 años de edad en una reunión con amigos de la universidad, no gustándole ya que el sabor le parecía feo.

La evaluada hasta el momento no ha consumido otro tipo de sustancia, ni cigarros o drogas.

## **7. Enfermedades y accidentes**

A los 11 años saliendo del colegio, en el paradero que esperaba carro para su casa un sujeto se le acercó pidiéndole que por favor toque la puerta de una casa, a lo que ella no accedió, el sujeto la abraza y la amenaza con una pequeña navaja, dirigiéndola por la Av. Rivero ella por miedo no gritaba y solo obedecía las órdenes del individuo, de pronto el sujeto le presiona el cuello y ella grita, esto lo oye un niño y al ver al sujeto agarrándola le aviso a unos albañiles que se encontraban en la Av., y ellos la ayudan a escapar, ella corrió rápidamente, tomó el primer carro, llegó muy asustada y llorando a su casa. Sus padres alarmados la llevaron nuevamente al lugar y a la comisaría Santa Marta, después asistió a terapia psicológica durante un año.

Manifiesta que hace un mes atrás producto de una ruptura amorosa intento quitarse la vida sin lograr su cometido. Después del suceso la evaluada presenta signos y síntomas depresivos de consideración, motivo por el cual recibe actualmente atención psicológica.

## **8. Personalidad Pre-mórbida**

De pequeña fue una niña alegre y divertida, le gustaba jugar con sus amigas, era tranquila y obediente tanto en casa como en el colegio, sus maestros la elogiaban por ser responsable y respetuosa. Siempre admiró y respetó mucho a su padre; era su ejemplo. Tenía una actitud positiva, le gustaba compartir sus cosas con sus amigos.

Siempre mostró mucho interés en sus estudios, participa en actividades grupales en el colegio. Siempre respetó las normas.

En cuanto a sus relaciones interpersonales trató siempre de ser empática, amable y establecer un clima de confianza con sus amigos.

Actualmente la evaluada estudia Ciencias de la Comunicación, pero manifiesta no querer seguir, porque ya no le encuentra sentido, asiste a la universidad solo para no preocupar a su madre.

## **V. ANTECEDENTES FAMILIARES**

### **a) Composición Familiar:**

Vive con sus dos padres, el padre trabaja de Asistente Contable y la madre es ama de casa, realiza trabajos eventuales. Tiene 2 hermanos. El mayor estudia Sociología, y el hermano menor estudia Ing. Eléctrica.

### **b) Dinámica familiar**

La joven de pequeña era muy apagada a ambos padres pero la relación con el padre es mejor que con la madre. Ambos piensan que su hija puede salir adelante ya que confían mucho en ella, además porque le brindarán todo su apoyo.

### **c) Condición socioeconómica**

La evaluada y su familia viven en una casa propia de material noble de dos plantas, cuenta con los servicios básicos, además del servicio de Internet.

El padre se encarga de la manutención del hogar.

## **VI. RESUMEN**

C. Vive con sus dos padres. Nació a cabo a los 9 meses de gestación, fue natural, sin complicaciones.

Desarrollo psicomotor aparentemente normal, nace de una familia de condición media, es la segunda de tres hermanos.

De pequeña fue una niña alegre y divertida, le gustaba jugar con sus amigas, era tranquila y obediente tanto en casa como en el colegio, sus maestros la elogiaban por ser responsable y respetuosa. Siempre admiró y respetó mucho a su padre; era su ejemplo. Tenía una actitud positiva, le gustaba compartir sus cosas con sus amigos.

A los 11 años saliendo del colegio, en el paradero que esperaba carro para su casa un sujeto se le acerco pidiéndole que por favor toque la puerta de una casa, a lo que ella no accede y el sujeto la abraza y la amenaza con una pequeña navaja y dirigiéndola por la Av. Rivero ella por miedo no gritaba y solo obedecía las órdenes del individuo de pronto el sujeto le presiona el cuello y ella grita, esto oye un niño que al ver al sujeto agarrándola le aviso a unos albañiles que se encontraban en la Av., y ellos la ayudan a escapar, ella corrió rápidamente, tomó el primer carro y llegó muy asustada y llorando a su casa. Sus padres alarmados la llevaron nuevamente al lugar y a la comisaría Santa Marta, después asistió a terapia psicológica durante un año.

Manifiesta que hace un mes atrás producto de una ruptura amorosa intento quitarse la vida sin lograr su cometido. Después del suceso la evaluada presenta signos y síntomas depresivos de consideración motivo por el cual recibe actualmente atención psicológica.

Actualmente, la dinámica familiar se muestra armoniosa los padres se preocupan por ella, los hermanos se comunican un poco más con ella y recibe su apoyo constante y está tratando de cerrar heridas emocionales que le dejó la vida.

---

Jessica Verónica Butrón Rivas

Bachiller en Psicología

## **EXAMEN MENTAL**

### **I. DATOS DE FILIACIÓN**

Nombres y Apellidos : C.R.C  
Fecha de Nacimiento : 19 de Noviembre 1996  
Edad : 20 años  
Sexo : Femenino  
Lugar de Nacimiento : Arequipa  
Grado de Instrucción : Superior Incompleto  
Ocupación : Estudiante  
Estado Civil : Soltera  
Religión : Católica  
Informante : La evaluada  
Lugar de Evaluación : Consultorio Privado  
Fechas de Entrevista : 03, 10, 17 Y 24 de Junio del 2016  
Examinador (a) : Jessica Verónica Butrón Rivas

### **II. PORTE, COMPORTAMIENTO Y ACTITUD**

La joven aparenta su edad cronológica, de tez trigueña, ojos cafés oscuros, cabello largo, su vestimenta es alineada, cuidado de su aseo y arreglo personal. Su movilidad y caminar es pausado, evita el contacto visual, denota tristeza y preocupación con tendencia al llanto, el tono de su voz fue bajo, su postura es un poco encorvada. La preocupación y la tristeza se acentúan más en su rostro cuando habla acerca de ella y sus problemas llegando en algunas ocasiones al llanto. Colabora con las evaluaciones, lográndose establecer el Rapport adecuado.

### **III. ATENCIÓN, CONCIENCIA Y ORIENTACIÓN**

La joven se encuentra orientada en espacio, tiempo y persona, su atención se encuentra conservada, siendo el estado de alerta uno de los más preponderantes a causa de la conmoción emocional que está atravesando, escucha las indicaciones y realiza las tareas encomendadas con normalidad, no muestra distraibilidad.

### **IV. PERCEPCIÓN**

La evaluada en cuanto a sus funciones perceptuales y sensitivas no presenta ningún tipo de ilusiones o alucinaciones, ya que no tiene dificultades para percibir los objetos, además no presenta alteraciones relevantes aparentes.

### **V. LENGUAJE**

En cuanto a su lenguaje expresivo es de tono claro y la fluidez del lenguaje por momentos es un poco pausada, en relación al lenguaje comprensivo está conservado. Existe relación y orden en su lenguaje. No presenta anormalidades.

### **VI. PENSAMIENTO**

Su pensamiento es de curso lógico, en relación al contenido del pensamiento, presenta ideas depresivas, indica tener resentimiento y sentimientos de venganza, además de presentar cierta preocupación por su situación actual.

### **VII. MEMORIA:**

Su memoria remota, no presenta alteraciones, ya que recuerda hechos cronológicos de su historia personal, tales como: actividades escolares, trabajos anteriores y escolaridad.

En relación a su memoria reciente no presenta problemas ya que recuerda y narra adecuadamente los hechos recientes de su historia personal

### **VIII. FUNCIONAMIENTO INTELECTUAL**

Su capacidad intelectual se encuentra dentro del promedio normal, capacidades de análisis, síntesis y abstracción dentro de lo normal, con buenos conocimientos generales, todo esto se refleja en su buen desarrollo educativo, además tanto en explicaciones e interpretaciones se encuentran conservadas y muestran un adecuado juicio.

## **IX. ESTADOS DE ÁNIMO Y AFECTOS:**

Presenta agitación anímica con inestabilidad emocional, con estado de ánimo depresivo, labilidad emocional, baja autoestima, y sentimientos de soledad y tristeza.

La joven se siente angustiada, en ocasiones irritable, para ella le es difícil controlar estos sentimientos y en muchas ocasiones ha pensado en quitarse la vida.

## **X. COMPRENSIÓN DEL GRADO DE INCAPACIDAD DE LA ENFERMEDAD**

La paciente tiene conciencia de su problema, ya que señala sentirse muy mal consigo misma por la actitud que tuvo al momento de finalizar la relación. También reconoce que está afectando su vida personal, familiar y profesional, por lo que ella quiere recuperarse y salir adelante.

## **XI. RESUMEN.**

La Evaluada tiene 20 años de edad, aparenta su edad cronológica, ante la entrevista se mostró dispuesta, se encontraba orientada en las esferas tiempo, espacio y persona. La memoria a largo plazo y a corto plazo se encuentran conservadas, no teniendo problemas para recordar hechos recientes o pasados de su historia personal.

Su lenguaje se encuentra conservado y sin alteraciones. Su pensamiento es de curso lógico, en relación al contenido del pensamiento, presenta ideas depresivas, indica tener resentimiento y sentimientos de venganza, además de presentar cierta preocupación por su situación actual. Así mismo el funcionamiento intelectual de la joven va de acuerdo al grado de instrucción que posee.

Presenta agitación anímica con inestabilidad emocional, con estado de ánimo depresivo, labilidad emocional, baja autoestima, y sentimientos de soledad y tristeza.

La joven se siente angustiada, en ocasiones irritable, para ella le es difícil controlar estos sentimientos y en muchas ocasiones ha pensado en quitarse la vida.

---

Jessica Verónica Butrón Rivas

Bachiller en Psicología

## INFORME PSICOMÉTRICO

### I. DATOS DE FILIACIÓN

Nombres y Apellidos : C.R.C  
Edad : 20 años  
Sexo : Femenino  
Estado Civil : Soltera  
Informante : La Evaluada  
Lugar de Evaluación : Consultorio Privado  
Fechas de Entrevista : 03, 17 Y 24 de Junio del 2016  
Examinador (a) : Jessica Verónica Butrón Rivas

### II. OBSERVACIÓN DE LA CONDUCTA

Durante la evaluación presenta episodios lábiles, sin embargo colabora con las pruebas, muestra interés por la evaluación y las realiza de manera voluntaria, evita el contacto visual durante las primeras pruebas.

Su capacidad de resolución no se vio afectada por el ambiente o fatiga ya que se contaba con la disposición de la evaluada, el ambiente adecuado y la debida motivación.

### III. INSTRUMENTOS UTILIZADOS

En la presente evaluación se utilizaron las siguientes pruebas psicológicas:

1. Prueba de Inteligencia TONI-2
2. Inventario Multifásico De La Personalidad– Versión Abreviada (Mini -Mult.)
3. Escala de Autoestima de Coopersmith
4. Escala de Depresión de Zung

## **IV. INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS:**

### **PRUEBA DE INTELIGENCIA TONI-2**

#### **Interpretación Cuantitativa**

PUNTAJE	COCIENTE	CATEGORÍA
43	110	Normal Promedio

#### **Interpretación Cualitativa**

En esta prueba la paciente obtuvo un puntaje de 43 que corresponde a un cociente de 110, es decir que la evaluada está en un nivel intelectual normal promedio. No hay problema a este nivel.

### **INVENTARIO MULTIFÁSICO DE LA PERSONALIDAD MINI-MULT**

#### **Análisis Cuantitativo**

	L	F	K	Hs + 5K	D	Hi	Dp + 4K	Pa	Pt + 1K	Sc + 1K	Ma + 2K
Puntaje Directo	2	1	3	1	9	10	11	5	9	8	7
Puntaje Equivalente	6	4	8	4	29	25	28	14	23	24	20
Puntaje directo corregido	6	4	8	8	29	25	31	14	31	32	22
Puntaje T	56	35	42	39	<b>69</b>	65	<b>79</b>	67	60	64	63

#### **Análisis Cualitativo**

El perfil de la evaluada es válido, este revela puntuaciones altas en:

Depresión (D): Lo cual quiere decir que es una persona que posee un estado de ánimo moderadamente depresivo, con tendencia a la inestabilidad, infelicidad, tristeza, pesimismo, negativismo, falta de confianza en sí misma, dificultad para tomar decisiones e irritable.

Al mismo tiempo presenta puntaje alto en:

Desviación Psicopática (Dp): Lo que indica que posee rasgos psicopáticos, los cuales manifiestan que es una persona que evita establecer lazos personales íntimos, un tanto rebelde e inconformista.

### **ESCALA DE AUTOESTIMA DE COOPERSMITH**

## **1. Análisis Cuantitativo**

Sí mismo general	: 8
Social pares	: 2
Hogar	: 1
Puntaje Total	: $11 \times 4 = 44$

## **2. Análisis Cualitativo**

Sí mismo general: Revela la posibilidad de mantener una autovaloración de sí misma alta pero en una situación dada, la evaluación de sí mismo podría ser realmente baja.

Social pares: Es propensa a tener simpatía por alguien que la acepta, experimenta dificultades para reconocer acercamientos afectuosos o de aceptación, espera la convalidación social de su propia visión adversa de sí misma, tiene pocas esperanzas de encontrar aprobación y por ésta razón tiene la necesidad particular de recibirla.

Hogar: Se torna irritable, impaciente e indiferente hacia el grupo familiar, expresa una actitud de resentimiento.

Autoestima Total: La evaluada es una persona que se caracteriza por ser optimista, pero que en su interior siente inseguridad de su valía personal, tendiendo a la búsqueda de aprobación social y experiencias que le conduzcan al fortalecimiento de su autovaloración.

## **ESCALA DE DEPRESIÓN DE ZUNG**

### **Análisis Cuantitativo**

Puntaje Directo	Índice EAA	Interpretación	Puntaje Directo	Índice EADM	Interpretación
36	45	Ansiedad mínima a moderada	48	60	Depresión Media Severa

## **Análisis Cualitativo**

### **Índice EAA**

En la presente escala la evaluada obtuvo una puntuación total de 36, por lo que su índice EAA es de 45 que la ubica en un nivel de ansiedad mínima a moderada. Lo que quiere decir que la evaluada no presenta mucho interés ni iniciativa como además presenta baja confianza y seguridad en sí misma.

### **Índice EAMD**

En la presente escala la evaluada obtuvo una puntuación total de 48, por lo que su índice EAMD es de 60 que la ubica en un nivel de depresión media severa.

Su estado afectivo se caracteriza por preocupación, ánimo pesimista e indecisión, temor al fracaso y sentimientos de resentimiento y desvalorización que la llevan a pensar en irse y nunca más volver a aparecer.

## **V. RESUMEN**

La evaluada, tiene un cociente intelectual, normal a término medio. Presenta episodios lábiles, sin embargo responde y colabora con las pruebas, muestra interés y las realiza de manera voluntaria.

En cuanto al estado de ánimo se la ubica en un nivel de depresión media severa, lo cual quiere decir que su estado afectivo se caracteriza por preocupación, ánimo pesimista e indecisión, temor al fracaso y sentimientos de resentimiento y desvalorización. En relación a la Autoestima se caracteriza por ser optimista, pero que en su interior siente inseguridad de su valía personal, tendiendo a la búsqueda de aprobación social y experiencias que le conduzcan al fortalecimiento de su autovaloración.

Con respecto a su Personalidad se revela que es una persona que posee un estado de ánimo moderadamente depresivo, con tendencia a la inestabilidad y dependencia, además muestra rasgos psicopáticos, los cuales manifiestan que es una persona que evita establecer lazos personales íntimos y huye de los problemas.

---

Jessica Verónica Butrón Rivas

Bachiller en Psicología

## INFORME PSICOLÓGICO

### I. DATOS DE FILIACIÓN

Nombres y Apellidos : C.R.C

Fecha de Nacimiento : 19 de Noviembre 1996

Edad : 20 años

Sexo : Femenino

Lugar de Nacimiento : Arequipa

Grado de Instrucción : Superior Incompleto

Ocupación : Estudiante

Estado Civil : Soltera

Religión : Católica

Informante : La evaluada

Lugar de Evaluación : Consultorio Privado

Fechas de Entrevista : 03, 10, 17, 24 de Junio; 01, 08, 15, 18, 22, 29 de Julio y  
03 de Agosto del 2016

Examinador (a) : Jessica Verónica Butrón Rivas

### II. MOTIVO DE CONSULTA

La joven es traída a consulta por su madre, quien manifiesta: "Mi hija está muy triste, ella llega de la universidad y ni ganas de cenar tiene e intentó quitarse la vida, eso me preocupa ya que me da temor que se cause daño". La madre también indica que su hija, tuvo problemas con un anterior enamorado hace unos meses y ello está afectando mucho en su vida diaria.

### **III. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS**

Para la presente evaluación se utilizó:

1. Observación
2. Entrevista
3. Pruebas Psicológicas
  - a) Prueba de Inteligencia TONI-2
  - b) Inventario Multifacético de la Personalidad MINI MULT
  - c) Escala de Autoestima de Coopersmith
  - d) Escala de Depresión de Zung

### **IV. HISTORIA DE LA ENFERMEDAD ACTUAL O DEL PROBLEMA ACTUAL**

La Evaluada menciona que hace unos meses atrás viene sintiéndose triste, sin ganas de hacer nada y que prefiere estar sola en su dormitorio, no tiene ánimos de asistir a clases. Según ella, no tiene ganas de vivir y cree que todas las personas son malas y por ese motivo no sale de casa.

Esta actitud es debida a hechos que le fueron sucediendo durante los últimos años, con una ex pareja.

La joven comenta que cuando tenía 19 años de edad conoció a Darwin en la cabina de internet donde ella trabajaba, este chico estudiaba en un instituto cercano y es por ello que asistía diariamente a este lugar. Poco a poco fue ganándose su confianza. Al mes de conocerlo inició una relación amorosa con él, comenta que los primeros meses fueron meses de mucho cariño pero a partir del tercer mes ella fue dándose cuenta de hechos que le parecían extraños. Ella dejó de trabajar en este lugar y él la recogía a la salida de la universidad.

En el transcurrir de la relación algunas costumbres de ella fueron cambiando por exigencia de él y ella accedía por no generar problemas, así ella fue disminuyendo sus relaciones sociales e interpersonales, inclusive llegando a tener problemas con su propia familia por ponerlo a él antes que a ellos.

Un día estaban conversando y ella sin que él se dé cuenta tomó su celular y revisando encontró un mensaje de otra chica que decía “Mi amor te estoy esperando”, ella atinó a reclamarle y preguntar quién era la persona que le escribía el mensaje, y la reacción de su

enamorado fue decirle que estaba loca y se fue. Para esto ella había memorizado el número de celular, lo anotó y de inmediato llamó, le contestó una chica y ella la empezó a insultar y le dijo que era enamorada de Darwin.

Al día siguiente él junto con un amigo fueron a buscarla a la salida de la universidad, ahí hablaron y él le dijo que ya había hablado con esa chica para que no le mande mensajes, negó tener una relación con ella y haberla engañado, para esto C. accedió a creerle, con la condición que hiciera una llamada al celular de la chica y decirle que tenía enamorada. Él aceptó y es por esto que ella decide perdonarlo.

Pasaron los cinco meses de relación y su enamorado comenzó a trabajar en un laboratorio de productos mecánicos, donde se encontraban a sus salidas. Ya por la tercera semana de trabajo él, le pide que ya no vaya porque su tío que era dueño de este laboratorio le había llamado la atención por la presencia de ella, es por ello que deja de ir. A los seis meses de relación descubre nuevos mensajes en el celular sin embargo no le comenta nada a su pareja, ella tenía sospechas que eran de una compañera de trabajo y decide ir a la salida a esperarlo. Es ahí que descubre a su enamorado con otra persona conversando con mucha confianza, ella se acercó y preguntó por quién era y de inmediato la sacó del lugar muy nervioso. Ella mostró su molestia porque no le dejó entablar una conversación con esta persona y aquí se produjo una discusión donde ambos se insultaron y nuevamente él se fue. Al día siguiente la buscó, conversaron y ambos se disculparon.

Al año de relación, él cambió bastante y quería terminar la relación sin motivo alguno para lo que ella se negó y preguntó el porqué, él respondía que iba a ser papá y tendría una familia. Ella muy sorprendida comenzó a llorar y preguntar con quién y qué había sucedido si tenía una relación, muy afectada comenzó a reclamarle y le exigía que responda a todas sus preguntas, él solo le respondía que ya no quería nada con ella y que lo dejara en paz, ella en ese momento no pensaba en nada y comenzó a rogarle que no la dejase y que ella podía criar a ese bebé junto a él, pero su pareja no accedió y decidió llevarla a la universidad, la dejó ahí, manifiesta que desde ese momento no tiene ganas de nada, no le encuentra sentido a la vida y solo quiere dormir ese mismo día ella llegó a su casa y se tomó varias pastillas que ella tenía por su problema de migraña, la llevaron al hospital y le realizaron un lavado gástrico.

## V. ANTECEDENTES PERSONALES Y FAMILIARES

La evaluada fue planificada y bien recibida por los padres; durante el embarazo no hubo amenazas de aborto, pero a los seis meses le sacaron una radiografía, pensó que le iba a hacer daño a la bebé, tenía el apoyo de su esposo y eran muy unidos.

Desarrollo psicomotor aparentemente normal, nace de una familia de condición media, es la segunda de tres hermanos, desde los tres años estuvo en el nido.

A los seis años inicia su educación primaria, sostiene que le gustaban las matemáticas, le gustaba jugar con sus hermanos, en las relaciones con sus compañeros le era fácil entablar conversaciones debido a que era muy amigable. A los 7 años la llevaron a consulta psicológica ya que tenía mucho miedo a las arañas, se ponía a llorar. No presenta mayores problemas en su aprendizaje desenvolviéndose con normalidad. A los 11 años saliendo del colegio, en el paradero esperando carro para su casa un sujeto se le acerco pidiéndole que por favor toque la puerta de una casa, a lo que ella no accede, el sujeto la abraza y la amenaza con una pequeña navaja, dirigiéndola por la Av. Rivero ella por miedo no gritaba y solo obedecía las órdenes del individuo, de pronto el sujeto le presiona el cuello y ella grita, esto oye un niño que al ver al sujeto agarrándola le aviso a unos albañiles que se encontraban en la Av., y ellos la ayudan a escapar, ella corrió rápidamente, tomó el primer carro, llegó muy asustada y llorando a su casa. Sus padres alarmados la llevaron nuevamente al lugar y a la comisaría Santa Marta, después asistió a terapia psicológica durante un año.

En la secundaria a los 13 años comienza a sufrir dolores intensos de cabeza, lo cual le provocaban sueño, debilitamiento y no podía despertar con facilidad. Por estos motivos la hospitalizaron en dos ocasiones diagnosticándole migrañas.

Resaltaba por ser una de las primeras en su salón sacando consecutivamente los primeros puestos.

En quinto año de educación secundaria la cambiaron a un colegio nacional lo cual le generó cierta inestabilidad emocional ya que no se llevaba bien con sus compañeras, la trataban mal, por ser de colegio particular.

Terminó el colegio a los 16 años e ingresa a la universidad inmediatamente.

Actualmente estudia Ciencias de la Comunicación e indica que todo estaba bien hasta que conoció a su ex pareja, lo cual no le permitió continuar con normalidad su desarrollo profesional ya que prefería pasar tiempo con él y perder clases.

Tuvo dos enamorados uno a los 16 y otro a los 19 años, ella señala que su primera relación fue muy bonita, pero que terminó porque sentía que era más costumbre y que el amor se había terminado. Su segunda relación es la que hace poco terminó, donde lo amenazó con quitarse la vida si terminaba la relación, lo que ocasionó en ella depresión, angustia e ideación suicida; actualmente ella se encuentra sin pareja, ya desde hace dos meses.

Manifiesta que hace un mes atrás producto de una ruptura amorosa intentó quitarse la vida sin lograr su cometido. Después del suceso la evaluada presenta signos y síntomas depresivos de consideración motivo por el cual recibe actualmente atención psicológica.

## **VI. OBSERVACIONES CONDUCTUALES**

La joven se encuentra orientada en espacio, tiempo y persona, su atención se encuentra conservada, siendo el estado de alerta uno de los más preponderantes a causa de la conmoción emocional que está atravesando, escucha las indicaciones y realiza las tareas encomendadas con normalidad, no muestra distraibilidad.

En cuanto a su pensamiento es de curso lógico, en relación al contenido del pensamiento, presenta ideas depresivas, indica tener resentimiento y sentimientos de venganza, además de presentar cierta preocupación por su situación actual. Su memoria remota, no presenta alteraciones, ya que recuerda hechos cronológicos de su historia personal, tales como: Actividades escolares, trabajos anteriores y escolaridad. En relación a su memoria reciente no presenta problemas ya que recuerda y narra adecuadamente los hechos recientes de su historia personal.

En relación a su estado de ánimo muestra agitación anímica con inestabilidad emocional, con estado de ánimo depresivo, labilidad emocional, baja autoestima, y sentimientos de tristeza.

La joven se siente angustiada, en ocasiones irritable, para ella le es difícil controlar estos sentimientos y en muchas ocasiones ha pensado en quitarse la vida.

## **VII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

El cociente intelectual de la paciente es 110 que la ubica en la categoría normal a término medio. Presenta síntomas depresivos persistentes como: Sentimientos de labilidad emocional, embotamiento afectivo, tristeza, rumiación de ideas pesimistas, además constantemente presentan reviviscencias del hecho en los cuales ella se siente mal consigo misma ya que cree se humilló demasiado ante su ex pareja.

En cuanto al estado afectivo la paciente presenta rasgos de depresión media severa, esto debido al maltrato psicológico por parte de la persona que afectivamente fue muy importante en su vida, lo que nos indica que su estado afectivo se caracteriza por preocupación, tristeza, ánimo pesimista e indecisión, temor al fracaso y desvalorización. En relación a la Autoestima se caracteriza por ser optimista, pero que interiormente siente inseguridad de su valía personal, tiende a la búsqueda de aprobación social y experiencias que le conduzcan al fortalecimiento de su autovaloración.

Con respecto a su Personalidad se revela que es una persona que posee un estado de ánimo depresivo, con tendencia a la inestabilidad y dependencia. Además muestra rasgos psicopáticos, los cuales manifiestan que es una persona que evita establecer lazos personales íntimos y afrontamiento de problemas.

En su estado de ánimo en general muestra tristeza, poco optimista ante la vida, lo que no le permite una adecuada interacción ni disfrutar la compañía de los demás.

## **VIII. DIAGNÓSTICO**

C. de 20 años, posee patrones generales de ansiedad, depresión, inseguridad, temor, deterioro de la autoestima, sentimiento de soledad, tristeza e ideaciones suicidas, además presenta reviviscencias del hecho trágico, debido a haber estado ante una situación de muerte.

Luego de la observación, entrevista y evaluación realizada, y teniendo en cuenta el CIE-10 se contempla lo siguiente: Episodio Depresivo Moderado (F32.1), debido a que como resultado de los sucesos que vivió, tuvo grandes dificultades para poder continuar desarrollándose en cuanto a su actividad laboral, académica, social y doméstica.

## **IX. PRONÓSTICO:**

Debido a que la joven cuenta con el apoyo familiar y social, además de los efectos positivos del tratamiento psicológico, y la predisposición para la realización del plan Psicoterapéutico el pronóstico de la evaluada es Favorable.

## **X. RECOMENDACIONES:**

- 1.** Tratamiento psicoterapéutico, para superar el episodio depresivo.
- 2.** Asistir a consulta médica, (psiquiatría) y el tratamiento farmacológico que se sugiera, hasta que se logre estabilizar el estado emocional de la joven, para lograr re establecer el equilibrio cognitivo y emocional de la paciente, así mismo pueda superar los síntomas depresivos, además de mejorar sus perspectivas acerca de su futuro.
- 3.** Mejorar y elevar su autoestima, para poder superar las ideas y los sentimientos de desvaloración que hacen que la depresión se acentúe aún más.
- 4.** Psicoterapia familiar, para mejorar la dinámica familiar y así poder canalizar aún más la ayuda que su familia pueda brindarle.
- 5.** Terapia individual, para así mejorar el estado anímico y cambiar algunas ideas erradas que presenta la joven.

---

Jessica Verónica Butrón Rivas

Bachiller en Psicología

## **PLAN PSICOTERAPÉUTICO**

## I. DATOS DE FILIACIÓN

Nombres y Apellidos : C.R.C  
Fecha de Nacimiento : 19 de Noviembre 1996  
Edad : 20 años  
Sexo : Femenino  
Lugar de Nacimiento : Arequipa  
Grado de Instrucción : Superior Incompleto  
Ocupación : Estudiante  
Estado Civil : Soltera  
Religión : Católica  
Informante : La evaluada  
Lugar de Evaluación : Consultorio Privado  
Fechas de Entrevista : 01, 08, 15, 18, 22, 29 de Julio y  
03 de Agosto del 2016  
Examinador (a) : Jessica Verónica Butrón Rivas

## **II. DIAGNÓSTICO**

C. de 20 años, posee patrones generales de ansiedad, depresión, inseguridad, temor, deterioro de la autoestima, sentimiento de soledad, tristeza e ideaciones suicidas, además presenta reviviscencias del hecho trágico, debido a haber estado ante una situación de muerte.

Luego de la observación, entrevista y evaluación realizada, y teniendo en cuenta el CIE-10 se contempla lo siguiente: Episodio Depresivo Moderado (F32.1), debido a que como resultado de los sucesos que vivió, tuvo grandes dificultades para poder continuar desarrollándose en cuanto a su actividad laboral, académica, social y doméstica.

### **III. OBJETIVOS**

- Entrenamiento en relajación
- Manejo de emociones y mejoramiento del estado de ánimo
- Mediante la psicoterapia racional – emotiva, se buscará que la paciente identifique los factores etiopatogénicos de su problema.
- Entrenamiento de la joven en reconocer las ideas irrationales instaladas en sus pensamientos, y hacer que surjan en ella nuevos esquemas racionales y adaptativos.
- Mejorar los recursos cognitivos de la joven para optimizar un control y manejo de sus pensamientos, los cuales no permiten un adecuado afrontamiento, utilizando así técnicas cognitivo-conductuales.
- Lograr implementar nuevos esquemas y estrategias que le ayuden a tener un mayor control de sus propias emociones mediante una terapia familiar.
- Lograr superar los episodios traumáticos y los problemas depresivos, con la finalidad de mejorar su calidad de vida.

### **IV. DESCRIPCIÓN DEL PLAN PSICOTERAPÉUTICO**

El presente plan sigue una orientación psicológica de corte cognitivo-conductual. En base a los resultados se decidió utilizar las siguientes técnicas terapéuticas para su intervención.

Las sesiones se realizarán en la primera parte sólo con la joven (Terapia Individual), además se hará uso de la terapia del perdón, con la finalidad que la señorita no guarde resentimiento y lleve una vida más sana, luego se propone trabajar a nivel de la familia (Terapia Familiar)

Previamente a la realización del Plan Psicoterapéutico se solicitó el compromiso de la joven.

<b>Nº SESIÓN</b>	<b>TÉCNICA A EMPLEAR</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>1 y 2º</b>	<p>Rapport y Planteamiento de Normas de Trabajo</p> <p>Psicoeducación</p> <p>Relajación Progresiva</p> <p>Asignación de Tareas</p>	<p>Se establecerá la relación terapéutica dentro de un clima de confianza y confidencialidad, explicando los beneficios y pautas además el rol que juegan tanto el paciente como el terapeuta.</p> <p>Enseñar a la paciente a que identifique lo que le está sucediendo, con la finalidad de poder conocer la sintomatología de su enfermedad.</p> <p>En ésta parte se enseñará a la joven la realización de ejercicios de relajación progresiva, con la finalidad de reducir la sintomatología ansiosa.</p> <p>Aquí se elaborará un programa de actividades agradables, con la finalidad de modificar algunos hábitos de la paciente, buscando establecer nuevas actividades, las cuales sean de disfrute para la joven, de tal modo que ella misma elabore el itinerario de actividades y la comprometan activamente en su recuperación.</p>

<b>3 y 4°</b>	Revisión de tareas  Detención del pensamiento  Activación de recursos de afrontamiento	<p>Revisar el cumplimiento de las tareas encomendadas, para ir retroalimentándola positivamente, y motivarla a un compromiso cada vez mayor con su recuperación.</p> <p>En ésta parte de lo que se trata es de interrumpir (mediante frases o imágenes positivas) y modificando ciertos pensamientos automáticos, ideas estereotipadas, recuerdos intrusos, por medio de la sustitución de pensamientos o imágenes positivas.</p> <p>Explicar a la paciente que lo más difícil ya ha pasado, hacerle entender que ella debe comenzar a quererse y ella dio todo de si para que la relación marche bien, además explicarle que ahora lo más importante es seguir viviendo con libertad a pesar de todo lo sufrido.</p>
<b>5°</b>	Revisión de tareas  Reestructuración Cognitiva  Asignación de tareas	<p>Revisar y Retroalimentar actividades.</p> <p>Entrenar a la paciente a que identifique las ideas irracionales, e inadecuadas instaladas en sus pensamientos, para cuestionar su veracidad, reemplazándolos por pensamientos que le hacen sentir bien, buscando así alternativas y soluciones de afrontamiento.</p> <p>Continuar con la asignación de tareas y hábitos positivos e implementar la elaboración de un auto-registro de pensamientos, afectos, situaciones y conductas automáticas que la hacen sentir mal, los que debe elaborar en los momentos de perturbación emocional, para su posterior revisión en consulta.</p>

6°	Revisión de lo aprendido  Reestructuración Cognitiva	<p>Reforzar todo lo aprendido en la sesión anterior, revisar el autoinforme y dialogar.</p> <p>En cuanto a los pensamientos negativos escritos en el autoinforme, ella misma tendrá que decir con sus propias palabras lo incorrecto de sus ideas, de su pensamiento, su forma de ver y hacer las cosas y como es que debe actuar con respecto a ello. Además dialogar sobre nuevos pensamientos que se descubran en el autoregistro e introspección.</p>
7 y 8°	<p>Revisión de lo aprendido  Terapia racional emotiva</p> <p>Asignación de tareas</p>	<p>Reforzar todo lo aprendido en la sesión anterior.</p> <p>Se utilizó la TRE con la finalidad de eliminar aquellas ideas, creencias y pensamientos irracionales, entonces se procedió a coger las fortalezas y potencialidades, es decir se hizo un trabajo para incrementar su autoestima, trabajando con dos hojas, una en blanco, y bien cuidada, y la otra algo deteriorada, y arrugada, en la hoja cuidada deberá poner con mucha paciencia todas sus cualidades y fortalezas; por el contrario en la otra hoja deberá escribir sus debilidades, luego se reflexionará sobre cada una de sus cualidades, indicándole que esa hoja deberá guardarla muy bien, porque esa hoja refleja todo lo que vale y lo que es, con lo cual aumentará su nivel de autoestima y la haga ser menos dependiente.</p> <p>Se le indicará que a partir de hoy siempre anote en un cuadernito todas las actividades y situaciones positivas del día.</p>

9°	Revisión de lo aprendido  Terapia del Perdón	<p>Reforzar todo lo aprendido en la sesión anterior.</p> <p>Utilizando la Psicología Positiva se planteó la técnica REACE, se hizo recordar a la paciente lo que sucedió objetivamente, no pensando en el otro como malvado. Intentando comprender por qué hizo el daño, qué lo motivó, qué circunstancias lo llevaron a hacerlo, se le hizo recordar una ocasión en donde ella hizo algo malo, por lo cual se sintió muy culpable y fue perdonada. Se le solicitó redactar una carta de perdón sin embargo esto no implica olvidar sino cambiar el recuerdo del suceso y verlo desde otra óptica que le de tranquilidad y equilibrio en su vida.</p>
10	Terapia Ocupacional	<p>Ayudar a la paciente a que busque integrarse a grupos donde pueda participar en distintas actividades y tareas tales como teatro, fotografía, etc. Para poder lograr su realización personal, y buscar el fortalecimiento de su valía personal, además tomar en cuenta los proyectos, anhelos y objetivos que tenía antes de lo sucedido y que fortalezca esas metas.</p>
11 y 12	Terapia Familiar	<p>Se utilizará la Terapia Familiar para mejorar la Interacción Familiar, buscando mejorar la dinámica familiar , enseñando a la familia a comunicarse asertivamente, se dará cita los miembros de la familia de la paciente, estableciendo así las alianzas. Además se buscará alternativas de solución y apoyo ante los problemas.</p>

## **V. TIEMPO DE EJECUCIÓN**

Las actividades del plan se realizaron en sesiones de 45 minutos, de 1 a 2 veces por semana, dependiendo de la evolución de la evaluada, durante un aproximado de tres meses, además se sugirió que cuando la joven cuente con la estabilidad emocional deseada, asista a sesiones de seguimiento para evitar recaídas posteriores.

## **VI. AVANCES PSICOTERAPÉUTICOS**

- Se ayudó a reestablecer el equilibrio cognitivo y emocional de la evaluada, se logró que la joven mejore síntomas ansiosos – depresivos, además de mejorar sus perspectivas acerca su futuro.
- Se logró hacer comprender a C. que algunas de sus formas de pensar son equivocadas, modificando sus pensamientos erróneos con respecto a la situación que atraviesa, propiciando pensamientos adecuados y positivos.
- Se logró mejorar la autoestima de la paciente.
- Se trabajó la psicoterapia cognitivo-conductual logrando que la paciente retome las actividades que le provoquen satisfacción, así como mejoramiento de sus habilidades sociales en sus relaciones interpersonales.

---

Jessica Verónica Butrón Rivas

Bachiller en Psicología

# **ANEXOS**

re: C.R. f  
17.106.116 Edad: 20 Sexo: F

	INDICE EAA	NUNCA O RARAS VECES	ALGUNAS VECES	BUEN NÚMERO DE VECES	LA MAYORIA DE VECES
--	------------	---------------------	---------------	----------------------	---------------------

Me siento más nervioso y ansioso que de costumbre.		X			
Me siento con temor sin razón.		X			
Despierto con facilidad o siento pánico.		X			
Me siento como si fuera a reventar y partirme en pedazos.		X			
Siento que todo está bien y que nada malo puede sucederme	X				
Me tiemblan los brazos y las piernas.	X				
Me mortifican dolores de cabeza, cuello o cintura.	X				
Me siento débil y me canso fácilmente.		X			
Me siento tranquilo y puedo permanecer en calma fácilmente.		X			
Puedo sentir que me late muy rápido el corazón.		X			
Sufro de mareos.	X				
Sufro de desmayos o siento que me voy a desmayar.	X				
Puedo inspirar y exhalar fácilmente.			X		
Se me adormecen o me hincan los dedos de las manos y pies.	X				
Sufro de molestias estomacales o indigestión.	X				
Orino con mucha frecuencia.	X				
Generalmente mis manos están secas y calientes.				X	
Siento bochornos.	X				
Me quedo dormido con facilidad y descanso bien durante la noche.	X				
Tengo pesadillas.		X			

$$\frac{36}{80} \times 100 = 45 \quad \text{Ansiedad mínima a moderada}$$

	INDICE EAMD	TUY POCAS VECES	ALGUNAS VECES	MUCHAS VECES	CASI SIEMPRE
Me siento triste y decaído.		X			
Por las mañanas me siento mejor.	X				
Tengo ganas de llorar y a veces lloro.			X		
Me cuesta mucho dormir por la noche.			X		
Como igual que antes.		X			
Aún tengo deseos sexuales.	X				
Noto que estoy adelgazando.	X				
Estoy estreñido.	X				
El corazón me late más rápido que antes.			X		
Me canso sin motivo.		X			
Mi mente está tan despejada como siempre.	X				
Hago las cosas con la misma facilidad que antes.		X			
Me siento intranquilo y no puedo mantenerme quieto.	X				
Tengo confianza en el futuro.	X				
Estoy más irritable que antes.		X			
Encuentro fácil tomar decisiones.	X				
Siento que soy útil y necesario.	X				48 = 60
Encuentro agradable vivir.	X				Depresión media - se vera
Creo que sería mejor para los demás si estuviera muerto.		X			
Me gustan las mismas cosas que antes		X			

**INVENTARIO MULTIFÁSICO DE PERSONALIDAD (MMPI)**  
**MINI MULT**  
**(Hoja de Respuesta)**

Nombres y apellidos: C.R.C  
Estado Civil: Soltera  
Ocupación: Estudiante

Fdad: 21

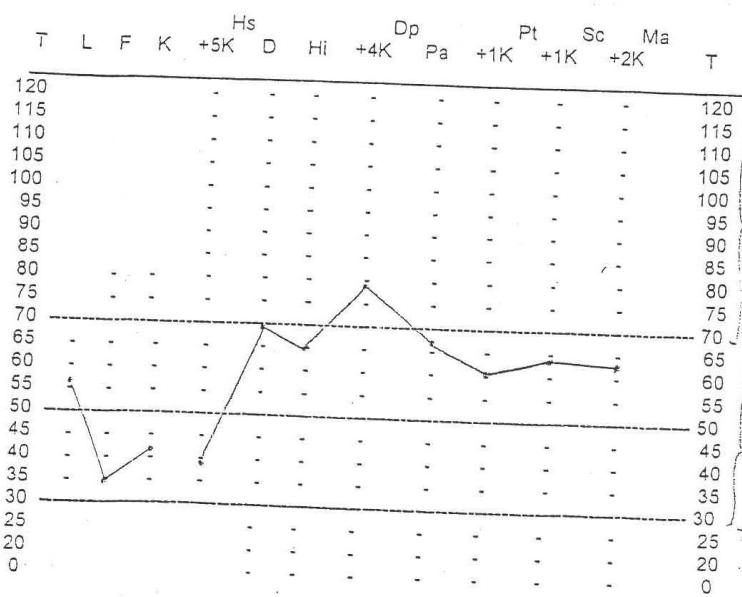
### Grado de instrucción:

Fecha de examen:

1.	X F	13. X F	25. V F	37. X F	49. V F	61. X F
2.	V F	14. X F	26. X F	38. V F	50. V F	62. X F
3.	X F	15. V F	27. X F	39. X F	51. X F	63. V F
4.	V F	16. V F	28. V F	40. V F	52. V F	64. V F
5.	X F	17. X F	29. X F	41. X F	53. V F	65. V F
6.	X F	18. V F	30. V F	42. X F	54. V F	66. V F
7.	X F	19. V F	31. V F	43. V F	55. V F	67. V F
8.	X F	20. X F	32. V F	44. V F	56. X F	68. X F
9.	V F	21. X F	33. X F	45. X F	57. V F	69. V F
10.	X F	22. X F	34. X F	46. X F	58. V F	70. X F
11.	V F	23. X F	35. V F	47. X F	59. X F	71. V F
12.	V F	24. X F	36. X F	48. V F	60. V F	

	L	F	K	Hs +5K	D	Hi	Dp +4K	Pa	Pt +1K	Sc +1K	Ma +2K
Puntaje Directo	2	1	3	1	9	10	11	5	9	8	7
Puntaje Equivalente	6	4	8	4	29	25	22	14	23	24	20
Añadir K				4			3		8	8	2
Puntaje Directo Corregido	6	4	8	8	29	25	31	14	31	32	22
Puntaje T	56	35	42	39	69	65	79	67	60	64	63

## DIAGNÓSTICO:



Escala de Autoestima  
Coopersmith

Nombre..... C.R.C .....

Edad. 21

Grado de Instr.....

Fecha.....

V F

V F

01	0	X
02	0	X
03	X	0
04	X	0 1
05	0	X
06	X	0
07	0	X 1
08	0	X
09	0	X
10	0	X 1
11	0	X
12	0	X 1

13	X	0
14	X	0
15	X	0
16	X	0
17	X	0
18	0	X 1
19	X	0 1
20	0	X
21	X	0
22	0	X
23	X	0
24	0	X
25	0	X

SI MISMO GENERAL

N. Medio Alto.

SOCIAL PARES

N. Medio Bajo

HOGAR

N. Bajo.

PUNTAJE TOTAL

11 X 4  44

NIVEL

N. Medio Bajo

**Section VII. Responses to the TONI-2 Form A**

> 1.	1	2	3	4	5	6		29.	1	X	3	4	5	6
2.	1	2	3	4	5	6		30.	X	2	3	4	5	6
3.	1	2	3	4	5	6		31.	X	2	3	4	5	6
4.	1	2	3	4	5	6		32.	1	2	3	X	5	6
> 5.	1	2	3	4	5	6		33.	1	2	X	4	5	6
6.	1	2	3	4	5	6		34.	1	X	3	4	5	6
7.	1	2	3	4	5	6		35.	1	2	X	4	5	6
8.	1	2	3	4	5	6		36.	1	2	3	4	X	6
> 9.	1	2	3	4	5	6		37.	1	2	3	X	X	6
10.	1	2	3	4	5	6		38.	1	X	3	4	5	6
11.	1	2	3	4	5	6		39.	X	2	3	4	5	6
12.	1	2	3	4	5	6		40.	1	X	3	4	5	6
13.	1	2	3	4	5	6		41.	1	2	3	X	5	6
14.	1	2	3	4	5	6		42.	1	2	3	4	5	6
> 15.	1	2	3	4	5	6		43.	1	2	3	4	X	6
16.	1	2	3	4	5	6		44.	1	2	3	4	5	6
17.	1	2	3	4	5	6		45.	X	2	3	4	5	6
18.	1	2	3	4	5	6		46.	1	2	3	X	5	6
19.	1	2	3	4	5	6		47.	1	2	3	4	5	6
20.	1	2	X	4	5	6		48.	1	2	3	4	5	6
21.	X	2	3	4	5	6		49.	1	2	3	4	5	6
22.	1	2	3	X	5	6		50.	1	2	3	4	5	6
23.	1	2	3	X	5	6		51.	1	2	3	4	5	6
24.	X	2	3	4	5	6		52.	1	2	3	4	5	6
25.	1	2	X	4	5	6		53.	1	2	3	4	5	6
26.	1	X	3	4	5	6		54.	1	2	3	4	5	6
27.	1	2	3	X	5	6		55.	1	2	3	4	5	6
28.	1	2	X	4	5	6								

Linguistic

# CASO CLINICO 2

## ANAMNESIS

### I. DATOS DE FILIACIÓN

Nombres y apellidos : V. J. C. Q.  
Fecha de Nacimiento : 22 de Julio del 2006  
Edad : 10 años  
Sexo : Femenino  
Lugar de Nacimiento : Arequipa  
Grado de Instrucción : 5to de primaria  
Dirección Actual : Casimiro cuadros II mz. L3 lte 9  
Ocupación : Estudiante  
Estado Civil : Soltera  
Religión : Católica  
Informantes : La evaluada y la Madre  
Lugar de Evaluación : Consultorio Psicológico de la Microred- Buenos Aires  
Fechas de Entrevista : 14-07-2016 / 20-08-2016  
Examinador (a) : Kelly Magaly Arana Medina

### II. MOTIVO DE CONSULTA:

Niña es traída a consulta por sus padres debido a que hace aproximadamente cinco meses su hija empieza a morderse las uñas de los dedos de la mano a tal punto de producirse pequeños enrojecimientos que le causan dolor.

### III. HISTORIA DE LA ENFERMEDAD ACTUAL O DEL PROBLEMA ACTUAL

Padres de la niña refieren que hace aproximadamente cinco meses ella tiende a morderse las uñas de las manos, hasta comérselas, esto de manera esporádica a lo que inicialmente no le dieron importancia. Pero durante los dos últimos meses esta conducta empieza a agudizarse a tal punto de llegar a producirse enrojecimientos y pequeñas lesiones en los dedos.

Los padres refieren que esta conducta se presentó por primera vez hace aproximadamente cinco meses, hecho que coincide con el accidente de tránsito que tuvo el padre de la niña,

que lo llevo a estar internado dos meses en el hospital, con una posterior rehabilitación que duro cuatro meses aproximadamente. Durante este periodo era la niña y su hermana mayor quienes se hicieron responsable del cuidado de su progenitor, ya que la madre tenía que trabajar y hacerse cargo del mantenimiento del hogar, y ellas se encargaban de llevar a su padre a terapia física, pues había la posibilidad de que debido al accidente el padre no volviera a caminar. Así mismo los padres refieren que este problema limita a la niña en la realización de sus actividades diarias, manifestando el menor dolor y molestias por las heridas que se causa, es así que para evitar esta conducta los padres han llegado a ponerle esmalte picante en las uñas de la niña.

En el colegio esta conducta se manifiesta con mayor frecuencia, sobre todo cuando la maestra le pide a la niña realizar alguna actividad, y ella piensa que lo hará mal, o que el tiempo no le va a alcanzar para terminarla. Respecto a este problema la niña indica tener conciencia y haber intentado contener esta conducta pero sin obtener resultados positivos.

#### **IV. ANTECEDENTES PERSONALES**

##### **1. Etapa prenatal**

Según refiere la madre el periodo de gestación fue normal, de duración de nueve meses, con asistencia permanente a controles, durante la gestación no consumió alcohol y tenía muchos cuidados en su alimentación, asimismo la madre manifiesta que ambos padres deseaban tener a un hijo, y que anhelaban que sea varoncito pero que no importaba mucho el sexo, sino que nazca bien. También informa la madre que siempre recibió ayuda del padre, tanto económica como emocionalmente.

##### **2. Parto**

La niña nació de parto natural, la madre fue atendida por un médico, sin presencia de complicaciones, con un peso de aproximadamente 3.300 kilos y una medida de 48 centímetros. Tuvo lactancia materna hasta los seis meses de edad, ya que debido a la posible sospecha de un posible embarazo se le quitó el pecho.

##### **3. Desarrollo psicomotor**

Su desarrollo y crecimiento psicomotor fue aparentemente normal, camino al año de edad, y se desplazaba y andaba con normalidad.

#### **4. Desarrollo del lenguaje**

En el desarrollo del lenguaje la niña presento algunos retrasos, empezó a hablar aproximadamente a los 3 años presentando dificultades en cuanto a la pronunciación de las palabras, “ir”, “s” la madre indica que posteriormente la llevaban a estimulación y controles para su tratamiento.

#### **5. Desarrollo visual y auditivo**

En el área visual su desarrollo fue normal hasta la edad los siete años aproximadamente en donde se le detecta miopía, lo cual obliga a la niña el uso de lentes. Y en el desarrollo auditivo no presenta dificultad alguna.

#### **6. Control de esfínteres**

La menor comenzó a controlar sus esfínteres a la edad de dos años.

#### **7. Sueño**

La niña tiene un sueño tranquilo, duerme sola, en su cuarto, aproximadamente nueve horas.

#### **8. Etapa escolar**

A los 4 años de edad, ingresa al jardín demostrando agrado asistir al mismo. A la edad de seis años asiste al colegio, la niña refiere haber tenido miedo por sus compañeras y por la lejanía de su centro pero que se adaptó muy rápidamente. Utiliza preferencialmente la mano derecha.

#### **9. Desarrollo y función sexual**

En esta área la niña aprendió la diferencia sexual a través de sus maestros, y mantiene buenas relaciones con el sexo opuesto.

#### **10. Sociabilidad**

La niña no presenta conductas agresivas. Muestra retraimiento ante personas desconocidas, sus relaciones amicales son duraderas y muestra facilidad para entablar conversaciones con adultos y con sus coetáneo

## **11. Recreación**

Los juegos que prefiere la niña son el vóley, la cocinita, le gusta mucho bailar, acostumbra jugar en su casa con su hermana menor.

## **12. Alimentación**

La madre indica que la niña tiene buen apetito, prefiere más las frutas, mostrando rechazo por las carnes rojas pero a pesar de ello las consume. No presenta problemas de consideración.

## **13. Antecedentes personales**

Los juegos que prefiere la niña son el vóley, la cocinita, la soga, le gusta mucho bailar, acostumbra jugar en su casa, con su hermana menor. También indica la madre que en casa hace uso del castigo cuando hace berrinches, asimismo la premian cuando es una buena niña, comprándole lo que le gusta o sacándola a pasear con sus hermanas. La madre la describe como tranquila y cariñosa.

## **V. ANTECEDENTES FAMILIARES**

### **d) Composición Familiar:**

En relación al ámbito familiar, Victoria pertenece a una familia nuclear, es la segunda de tres hermanas mujeres, tiene una hermana mayor de 16 años que cursa el quinto año de secundaria y otra hermana menor de 8 años que cursa el tercero de primaria. Actualmente la niña vive en la casa de sus padres.

### **e) Dinámica familiar**

La madre indica tener un carácter fuerte, y el padre es de carácter pasivo, aunque según refiere, su forma de ser a cambiado, debido a un accidente de tránsito que tuvo hace un tiempo, y que ahora se muestra un tanto ansioso, renegón, e irritable en algunas ocasiones.

La niña muestra más apego a la madre porque es con ella con quien pasa más tiempo, pero que las relaciones con el padre también son muy buenas al igual que con sus hermanas.

### **f) Condición socioeconómica**

Ambos padres trabajan y contribuyen en el mantenimiento del hogar. La familia cuenta con un ingreso aproximado de 3000 soles. La vivienda es propia, de material noble, de un piso, con 6 ambientes, y cuenta con los servicios básicos.

## **VI. RESUMEN**

El periodo de gestación fue normal, con asistencia permanente a controles, durante la gestación no consumió alcohol y tenía muchos cuidados en su alimentación, asimismo la madre manifiesta que ambos padres deseaban tener a un hijo, y que anhelaban que sea varoncito pero que no importaba mucho el sexo, sino que nazca bien. También informa la madre que siempre recibió ayuda por parte del padre, tanto económica como emocionalmente.

La niña nació de parto natural, la madre fue atendida por un médico, sin presencia de complicaciones, tuvo lactancia materna hasta los seis meses de edad, ya que debido a la posible sospecha de un embarazo se le quitó el pecho.

Su desarrollo y crecimiento psicomotor fue aparentemente normal, camino al año de edad, y se desplazaba y andaba con normalidad.

En el desarrollo del lenguaje la niña presentó algunos retrasos, empezó a hablar aproximadamente a los 3 años, madre indica que posteriormente la llevaban a estimulación y controles para su tratamiento. En el área visual su desarrollo fue normal hasta la edad de siete años aproximadamente en donde se le detecta miopía, lo cual obliga a la niña el uso de lentes. Y en el desarrollo auditivo no presenta dificultad alguna.

Comienza a controlar sus esfínteres a la edad de dos años. La niña tiene un sueño tranquilo, duerme sola, en su cuarto, aproximadamente nueve horas.

A los 4 años de edad, ingresa al jardín demostrando agrado asistir al mismo. A la edad de seis años ingresa al colegio, la niña refiere haber tenido miedo por sus compañeras y por la lejanía de su centro pero que se adaptó muy rápidamente. Utiliza preferencialmente la mano derecha.

---

Kelly Magaly Arana Medina

Bachiller en Psicología

## **EXAMEN MENTAL**

### **I. DATOS DE FILIACIÓN**

Nombres y apellidos : V.J.C.Q.  
Fecha de Nacimiento : 22 de Julio del 2006  
Edad : 10 años  
Sexo : Femenino  
Lugar de Nacimiento : Arequipa  
Grado de Instrucción : 5to de primaria  
Dirección Actual : Casimiro cuadros II mz. L3 lte 9  
Ocupación : Estudiante  
Estado Civil : Soltera  
Religión : Católica  
Informantes : La evaluada y la Madre  
Lugar de Evaluación : Consultorio Psicológico de la Microred- Buenos Aires  
Fechas de Entrevista : 14-07-2016 / 20-08-2016  
Examinador (a) : Kelly Magaly Arana Medina

### **II. PORTE, COMPORTAMIENTO Y ACTITUD**

Paciente que aparenta la edad referida, tiene cabello castaño y corto, tez clara y ojos negros. La niña exhibe una buena impresión ya que se presenta limpia, aseada y adecuadamente vestida. Usa lentes. Su postura corporal es algo encorvada, durante la evaluación se mostró tímida y ansiosa al inicio, pero al transcurrir el tiempo su conducta iba cambiando mostrándose más desinhibida y colaboradora respondiendo a las preguntas como se indicaba, no habiendo necesidad de repetir las instrucciones.

Su expresión facial denota incertidumbre por lo que observa a su alrededor, su tono de voz es moderado, y no mantiene contacto visual con la evaluadora.

### **III. ATENCIÓN, CONCIENCIA Y ORIENTACIÓN**

La niña se encuentra lucida y en estado de alerta, es decir es capaz de mantener una conversación y responder de manera acertada. Presta atención a las preguntas que se le

hace, en el transcurso de las evaluaciones su conducta era más desenvuelta y colaboradora.

Se encuentra orientada en tiempo, espacio y persona, expresa un conocimiento adecuado de sí misma y del medio que la rodea.

#### **IV. PERCEPCIÓN**

No presenta alteraciones perceptivas, visuales, auditivas, táctiles o de alguna otra modalidad.

#### **V. LENGUAJE**

Su lenguaje expresivo es coherente, claro de tono bajo, de velocidad normal, no tiene dificultades para expresarse de manera espontánea. Su lenguaje receptivo se encuentra conservado con una adecuada comprensión del lenguaje oral al inicio y al final de la evaluación.

#### **VI. PENSAMIENTO**

El curso de su pensamiento es normal, ya que agrupa sus ideas correctamente, en cuanto a su contenido tiene pensamientos de “no querer defraudar el esfuerzo de sus padres,” “de ser siempre la mejor”, así como manifestar que el tiempo no le alcanza para realizar sus actividades. Tiene pensamientos negativos relacionados a posibles accidentes que puede tener su padre en su trabajo y volver a vivir la situación que vivió anteriormente.

#### **VII. MEMORIA:**

Su memoria reciente como remota se encuentra conservada, con una adecuada retención y evocación de la información. Manifiesta de manera precisa acontecimientos tan difíciles que tuvo que pasar debido al accidente que tuvo su padre.

#### **VIII. FUNCIONAMIENTO INTELECTUAL**

Su funcionamiento intelectual es acorde a su nivel de instrucción, ya que posee conocimientos generales de su entorno. Su lectura es fluida y muestra capacidad para resolver problemas frente a distintas situaciones.

## **IX. ESTADOS DE ÁNIMO Y AFECTOS:**

Al inicio de la evaluación la niña se mostraba muy tímida, tranquila y callada, pero al transcurso de la evaluaciones su estado de ánimo cambió a mostrarse más desinhibida y segura de su participación. Existe concordancia entre lo que dice y su expresión facial, tiene sentimientos de miedo, de superación, le irrita y le enoja que le llamen la atención o que la subestimen.

## **X. COMPRENSIÓN DEL GRADO DE INCAPACIDAD DE LA ENFERMEDAD**

En cuanto a su problema la niña refiere tener conciencia, ya que acepta tener la conducta de morderse las uñas hasta causarse pequeñas lesiones que le causan dolor al momento de realizar sus actividades, e indica que su hábito le ha generado molestias y esto sucede cuando tiene miedo, o teme fallar en alguna actividad encomendada por su maestra o padres.

## **XI. RESUMEN.**

Niña que aparenta la edad referida, tiene cabello castaño y corto, tez clara y ojos negros. La niña exhibe una buena impresión ya que se presenta limpia, aseada y adecuadamente vestida. Usa lentes. Su postura corporal es algo encorvada, durante la evaluación se mostró tímida y ansiosa al inicio, pero al transcurrir el tiempo su conducta iba cambiando mostrándose más desinhibida y colaboradora respondiendo a las preguntas como se indicaba, no habiendo necesidad de repetir las instrucciones.

Su expresión facial denota incertidumbre por lo que observa a su alrededor, su tono de voz es moderado, y no mantiene contacto visual con la evaluador.

La niña se encuentra lucida y en estado de alerta, es decir es capaz de mantener una conversación y responder de manera acertada. Presta atención a las preguntas que se le hace, se encuentra orientada en tiempo, espacio y persona, expresa un conocimiento adecuado de sí misma y del medio que la rodea.

Su lenguaje expresivo es coherente, claro de tono bajo, de velocidad normal, no tiene dificultades para expresarse de manera espontánea. Su lenguaje receptivo se encuentra conservado con una adecuada comprensión del lenguaje oral al inicio y al final de la evaluación.

El curso de su pensamiento es normal, ya que agrupa sus ideas correctamente, en cuanto a su contenido tiene pensamientos de “no querer defraudar el esfuerzo de sus padres,” “de ser siempre la mejor”, así como manifestar que el tiempo no le alcanza para realizar sus actividades. Tiene pensamientos negativos relacionados a posibles accidentes que puede tener su padre en su trabajo y volver a vivir la situación que vivió anteriormente.

No presenta alteraciones perceptivas, visuales, auditivas, táctiles o de alguna otra modalidad.

Su memoria reciente como remota se encuentra conservada, con una adecuada retención y evocación de la información. Manifiesta de manera precisa acontecimientos tan difíciles que tuvo que pasar debido al accidente que tuvo su padre.

Su funcionamiento intelectual es acorde a su nivel de instrucción, ya que posee conocimientos generales de su entorno. Su lectura es fluida y muestra capacidad para resolver problemas frente a distintas situaciones.

En cuanto a su problema la niña refiere tener conciencia, ya que acepta tener la conducta de morderse las uñas hasta causarse pequeñas lesiones que le causan dolor al momento de realizar sus actividades, e indica que su hábito le ha generado molestias y esto sucede cuando tiene miedo, o teme fallar en alguna actividad encomendada por su maestra o padres.

---

Kelly Magaly Arana Medina

Bachiller en Psicología

## INFORME PSICOMÉTRICO

### I. DATOS DE FILIACIÓN

Nombres y apellidos : V.J.C.Q.  
Fecha de Nacimiento : 22 de Julio del 2006  
Edad : 10 años  
Sexo : Femenino  
Lugar de Nacimiento : Arequipa  
Grado de Instrucción : 5to de primaria  
Dirección Actual : Casimiro cuadros II mz. L3 lte 9  
Ocupación : Estudiante  
Estado Civil : Soltera  
Religión : Católica  
Informantes : La evaluada y la Madre  
Lugar de Evaluación : Consultorio Psicológico de la Microred- Buenos Aires  
Fechas de Entrevista : 14-07-2016 / 20-08-2016  
Examinador (a) : Kelly Magaly Arana Medina

### II. OBSERVACIÓN DE LA CONDUCTA

Al inicio de la evaluación la niña se mostró tímida poco comunicativa hasta un tanto avergonzada por lo que habían referido sus padres, respecto a su problema, pero al transcurso del tiempo su comportamiento mostrándose desinhibido, y colaboradora respondiendo de manera correcta a todas las preguntas que se le formulaba, no habiendo la necesidad de repetir las indicaciones.

### III. INSTRUMENTOS UTILIZADOS

- A. Observación
- B. Entrevista
- C. Pruebas psicológicas
  - Test de inteligencia no verbal\_ TONI- 2
  - Cuestionario de personalidad en niños (CPQ)

- Cuestionario de ansiedad para niños (CAS)
- Test proyectivo de la familia

#### **IV. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS:**

##### **PRUEBA DE INTELIGENCIA TONI-2**

###### **Interpretación cuantitativa**

<b>Percentil</b>	<b>23</b>
<b>Coeficiente intelectual</b>	<b>101</b>

###### **Interpretación cualitativa**

La evaluada obtuvo un C.I de 101 y un rango percentil de 23 dicho resultados indican que la niña tiene una inteligencia normal promedio.

##### **CUESTIONARIO DE PERSONALIDAD EN NIÑOS (CPQ)**

Según el CPQ , la niña muestra rasgos de ser una persona inteligente, crítica, confiada en las persona y en su entorno social, ya que muestra facilidad en establecer relaciones con sus semejantes y adultos, así mismo muestra cierta dependencia e inseguridad ya que en ocasiones no sabe lo que en realidad quiere hacer y cómo hacer las cosas. También se puede observar cierto grado de culpabilidad, que se manifiesta al tener ideas de no defraudar el esfuerzo que sus padres hacen por ella, presentando preocupación excesiva por los acontecimientos futuros lo cual desencadena en ella ansiedad con pensamientos pesimistas, como que no le alcanzara el tiempo para hacer sus actividades o temor de realizarlos mal.

##### **CUESTIONARIO DE ANSIEDAD PARA NIÑOS (CAS)**

###### **Interpretación cuantitativa**

<b>Puntaje directo</b>	<b>20</b>
<b>Percentil</b>	<b>85</b>

### **Interpretación cualitativa**

En el CAS, la niña obtuvo un puntaje de 20 con un percentil de 85, lo que indica una ansiedad alta, que se manifiesta con intranquilidad al momento de encontrarse frente a situaciones difíciles de resolver, acompañada de inseguridad para hacer lo que cree correcto pidiendo muchas veces opiniones de los que le rodean, y al no tener convicción de lo que tiene que hacer desemboca en la conducta de comerse las uñas.

### **TEST PROYECTIVO DE LA FAMILIA**

En el test de la familia se puede observar que la niña muestra en ciertas ocasiones impulsividad y mal humor, deseos de destacar, dominio e importancia social. La niña se muestra muy comunicativa y sobretodo muy sentimental ya que ante el fracaso muchas veces se pone a llorar, se deduce un nivel de inseguridad que se relaciona al pensar que a su papa le puede volver a ocurrir otro accidente o también cuando no sabe qué hacer en clase cuando el profesor le ordena que realice una actividad. Presenta un alto nivel de ansiedad que se manifiesta cuando siente que el tiempo no le alcanzara para realizar cierta actividad o se anticipa a lo que sucederá posteriormente así como una preocupación por acontecimientos y culpabilidad ante una posible conducta inadecuada.

### **V. RESUMEN**

Según las pruebas aplicadas, la niña muestra ser una persona inteligente, crítica, confiada en las personas y en su entorno social, ya que muestra facilidad en establecer relaciones con sus semejantes y adultos, así mismo muestra cierta dependencia e inseguridad ya que en ocasiones no sabe lo que en realidad quiere hacer y cómo hacer las cosas. También se puede observar cierto grado de culpabilidad, que se manifiesta al tener deseos de no defraudar el esfuerzo que sus padres hacen por ella, presentando preocupación excesiva por los acontecimientos futuros, intranquilidad al momento de encontrarse frente a una situación difícil de responder, y al no tener convicción de lo que tiene que hacer desemboca en la conducta de comerse las uñas.

La niña muestra en ciertas ocasiones impulsividad y mal humor, deseos de destacar, dominio e importancia social. La niña se muestra muy comunicativa y sobretodo muy sentimental ya que ante el fracaso muchas veces se pone a llorar, se deduce un nivel de

inseguridad que se relaciona al pensar que a su papá le puede volver a ocurrir otro accidente o también cuando no sabe qué hacer en clase cuando el profesor le ordena que realice una actividad. Presenta un alto nivel de ansiedad que se manifiesta cuando siente que el tiempo no le alcanzará para realizar cierta actividad o se anticipa a lo que sucederá posteriormente así como una preocupación por acontecimientos y culpabilidad ante una posible conducta inadecuada.

---

Kelly Magaly Arana Medina

Bachiller en Psicología

## INFORME PSICOLÓGICO

### I. DATOS DE FILIACIÓN

Nombres y apellidos : V.J.C.Q.  
Fecha de Nacimiento : 22 de Julio del 2006  
Edad : 10 años  
Sexo : Femenino  
Lugar de Nacimiento : Arequipa  
Grado de Instrucción : 5to de primaria  
Dirección Actual : Casimiro cuadros II mz. L3 lte 9  
Ocupación : Estudiante  
Estado Civil : Soltera  
Religión : Católica  
Informantes : La evaluada y la Madre  
Lugar de Evaluación : Consultorio Psicológico de la Microred- Buenos Aires  
Fechas de Entrevista : 14-07-2016 / 20-08-2016  
Examinador (a) : Kelly Magaly Arana Medina

### II. MOTIVO DE CONSULTA

La niña es traída a consulta por sus padres debido a que hace aproximadamente cinco meses su hija empieza a morderse las uñas de los dedos de la mano a tal punto de producirse pequeños enrojecimientos que le causan dolor.

### III. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

Para la presente evaluación se utilizó:

4. Observación
5. Entrevista
6. Pruebas Psicológicas
  - a) Prueba de Inteligencia TONI-2
  - b) Cuestionario de personalidad en niños (CPQ)

- c) Cuestionario de ansiedad para niños (CAS)
- d) Test proyectivo de la familia

#### **IV. HISTORIA DE LA ENFERMEDAD ACTUAL O DEL PROBLEMA ACTUAL**

Padres de la niña refieren que hace aproximadamente cinco meses ella tiende a morderse las uñas de las manos, hasta comérselas, esto de manera esporádica a lo que inicialmente no le dieron importancia. Pero durante los dos últimos meses esta conducta empieza a agudizarse a tal punto de llegar a producirse enrojecimientos y pequeñas lesiones en los dedos.

Los padres refieren que esta conducta se presentó por primera vez hace aproximadamente cinco meses, hecho que coincide con el accidente de tránsito que tuvo el padre de la niña, que lo llevo a estar internado dos meses en el hospital, con una posterior rehabilitación que duro cuatro meses aproximadamente. Durante este periodo era la niña y su hermana mayor quienes se hicieron responsables del cuidado de su progenitor, ya que la madre tenía que trabajar y hacerse cargo del mantenimiento del hogar, y ellas se encargaban de llevar a su padre a terapia física, pues había la posibilidad de que debido al accidente el padre no volviera a caminar. Así mismo los padres refieren que este problema limita a la niña en la realización de sus actividades diarias, manifestando el menor dolor y molestias por las heridas que se causa, es así que para evitar esta conducta los padres han llegado a ponerle esmalte picante en las uñas de la niña.

En el colegio esta conducta se manifiesta con mayor frecuencia, sobre todo cuando la maestra le pide a la niña realizar alguna actividad, y ella piensa que lo hará mal, o que el tiempo no le va a alcanzar para terminarla. Respecto a este problema la niña indica tener conciencia y haber intentado contener esta conducta pero sin obtener resultados positivos.

#### **V. ANTECEDENTES PERSONALES Y FAMILIARES**

El periodo de gestación fue normal, con asistencia permanente a controles, durante la gestación no consumió alcohol y tenía muchos cuidados en su alimentación, asimismo la madre manifiesta que ambos padres deseaban tener a un hijo, y que anhelaban que sea varoncito pero que no importaba mucho el sexo, sino que nazca bien. También informa la madre que siempre recibió ayuda por parte, tanto económica como emocionalmente.

La niña nació de parto natural, la madre fue atendida por un médico, sin presencia de complicaciones, tuvo lactancia materna hasta los seis meses de edad, ya que debido a la posible sospecha de un embarazo se le quitó el pecho.

Su desarrollo y crecimiento psicomotor fue aparentemente normal, camino al año de edad, y se desplazaba y andaba con normalidad.

En el desarrollo del lenguaje la niña presentó algunos retrasos, empezó a hablar aproximadamente a los 3 años, madre indica que posteriormente la llevaban a estimulación y controles para su tratamiento. En el área visual su desarrollo fue normal hasta la edad los siete años aproximadamente en donde se le detecta miopía, lo cual obliga a la niña el uso de lentes. Y en el desarrollo auditivo no presenta dificultad alguna.

Comienza a controlar sus esfínteres a la edad de dos años. La niña tiene un sueño tranquilo, duerme sola, en su cuarto, aproximadamente nueve horas.

A los 4 años de edad, ingresa al jardín demostrando agrado asistir al mismo. A la edad de seis años ingresa al colegio, la niña refiere haber tenido miedo por sus compañeras y por la lejanía de su centro pero que se adaptó muy rápidamente. Utiliza preferencialmente la mano derecha.

## **VI. OBSERVACIONES CONDUCTUALES**

Victoria es una niña de 10 años que aparenta la edad referida, de contextura delgada, mide aproximadamente 1.40. La niña exhibe una buena impresión, ya que se presenta limpia y adecuadamente vestida. Usa lentes .Se le observa algo tímida y callada, su expresión facial denota preocupación, no mantiene la vista fija en la evaluadora y en ocasiones esconde el rostro.

Se encuentra lucida y atenta a las preguntas, orientado en persona espacio y tiempo. Su lenguaje es coherente, claro de tono bajo, de velocidad normal. Su postura es algo encorvada y su marcha es normal.

Al inicio de la evaluación la niña se mostró tímida poco comunicativa hasta un tanto avergonzada por lo que habían referido sus padres, respecto a su problema, pero al transcurso del tiempo su comportamiento cambio mostrándose desinhibida, y colaboradora

respondiendo de manera correcta a todas las preguntas que se le formulaba, no habiendo necesidad de repetir las indicaciones.

## **VII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

La niña muestra rasgos de ser una persona inteligente, critica , confiada en las persona y en su entorno social, ya que muestra facilidad en establecer relaciones con sus semejantes y adultos, así mismo muestra cierta dependencia e inseguridad ya que en ocasiones no sabe lo que en realidad quiere hacer y cómo hacer las cosas. También se puede observar cierto grado de culpabilidad, que se manifiesta al tener ideas de no defraudar el esfuerzo que sus padres hacen por ella, presentando preocupación excesiva por los acontecimientos futuros, inquietud al momento de encontrarse frente a una situación difícil de responder, y al no tener convicción de lo que tiene que hacer desemboca en la conducta de comerse la uñas.

La niña muestra en ciertas ocasiones impulsividad y mal humor, deseos de destacar, dominio e importancia social. La niña se muestra muy comunicativa y sobretodo muy sentimental ya que ante el fracaso muchas veces se pone a llorar, se deduce un nivel de inseguridad que se relaciona al pensar que a su papá le puede volver a ocurrir otro accidente o también cuando no sabe qué hacer en clase cuando el profesor le ordena que realice una actividad. Presenta un alto nivel de ansiedad que se manifiesta cuando siente que el tiempo no le alcanzará para realizar cierta actividad o se anticipa a lo que sucederá posteriormente así como una preocupación por acontecimientos y culpabilidad ante una posible conducta inadecuada.

## **VIII. PRESUNCIÓN DIAGNÓSTICO**

La niña presenta dificultades para hacer frente a determinadas situaciones, así como inseguridad al momento de realizar sus actividades diarias, tiene sentimientos de culpabilidad, al tener ideas de no querer defraudar el esfuerzo que sus padres hacen por ella, presentando preocupación por los acontecimientos futuros acompañados de pensamientos negativos en relación a la salud de su padre, generando en ella un estado ansioso que se manifiesta con inquietud en ausencia de su padre y al momento de

encontrarse frente a una situación difícil de resolver o cuando siente que el tiempo no le alcanzará para realizar sus actividades y al no tener convicción de lo que tiene que hacer desemboca en la conducta de comerse las uñas, esto a partir de haber sentido que podía perder a su padre en un accidente aproximadamente hace cinco meses.

Todo ello nos lleva a determinar que la niña presenta una ansiedad estado debido a que muestra una alteración emocional transitoria, caracterizado por sentimientos subjetivos, conscientemente percibidos, de inquietud, el mal hábito de comerse las uñas, además presenta intranquilidad ante algunas situaciones, asimismo tiene temor a que su padre no este con ella.

## **IX. PRONÓSTICO:**

Favorable, ya que la niña cuenta con el apoyo de su familia, y tiene conciencia de su enfermedad, y estar motivada para superarse.

## **X. RECOMENDACIONES:**

6. Psicoterapia individual para mejorar su conducta y emociones.
7. Fortalecer en la niña estrategias de afrontamiento ante distintas situaciones mediante técnicas de autoestima, asertividad, habilidades sociales, entre otras.
8. Terapia familiar para poder establecer con los padres pautas adecuadas de crianza.

---

Kelly Magaly Arana Medina

Bachiller en Psicología

## **PLAN PSICOTERAPÉUTICO**

### **I. DATOS DE FILIACIÓN**

Nombres y apellidos : V. J. C. Q.  
Fecha de Nacimiento : 22 de Julio del 2006  
Edad : 10 años  
Sexo : Femenino  
Lugar de Nacimiento : Arequipa  
Grado de Instrucción : 5to de primaria  
Dirección Actual : Casimiro cuadros II mz. L3 lte 9  
Ocupación : Estudiante  
Estado Civil : Soltera  
Religión : Católica  
Informantes : La evaluada y la Madre  
Lugar de Evaluación : Consultorio Psicológico de la Microred- Buenos Aires  
Fechas de Entrevista : 14-07-2016 / 20-08-2016  
Examinador (a) : Kelly Magaly Arana Medina

### **II. DIAGNÓSTICO**

La niña presenta dificultades para hacer frente a determinadas situaciones, así como inseguridad al momento de realizar sus actividades diarias, tiene sentimientos de culpabilidad, al tener ideas de no querer defraudar el esfuerzo que sus padres hacen por ella, presentando preocupación por los acontecimientos futuros acompañados de pensamientos negativos en relación a la salud de su padre, generando en ella un estado ansioso que se manifiesta con intranquilidad en ausencia de su padre y al momento de encontrarse frente a una situación difícil de resolver o cuando siente que el tiempo no le alcanzará para realizar sus actividades y al no tener convicción de lo que tiene que hacer desemboca en la conducta de comerse las uñas, esto a partir de haber sentido que podía perder a su padre en un accidente aproximadamente hace cinco meses.

Todo ello nos lleva a determinar que la niña presenta una ansiedad estado debido a que muestra una alteración emocional transitoria, caracterizado por sentimientos subjetivos, conscientemente percibidos, de inquietud, el mal hábito de comerse las uñas, además

presenta intranquilidad ante algunas situaciones, asimismo tiene temor a que su padre no este con ella.

### **III. OBJETIVOS**

- Reducir el nivel de ansiedad mediante la aplicación de una técnica de relajación.
- Fortalecer en la niña estrategias de afrontamiento ante distintas situaciones, para que ella misma pueda superar más adelante los distintos obstáculos que se le presenten en la vida, mediante técnicas de autoestima, asertividad, habilidades sociales, entre otras.
- Establecer reforzadores positivos y negativos, para extinguir la conducta de la niña.
- Identificar posibles premios y castigos ante la conducta de morderse las uñas.
- Dar a conocer a los padres pautas de crianza adecuada para poder brindarle a la niña un mejor ambiente familiar.

### **IV. ACCIONES TERAPÉUTICO**

- Técnicas de relajación en series de respiración.
- Técnicas cognitiva para la detención del pensamiento
- Técnicas de modificación de conducta
- Terapia familiar

### **V. DESARROLLO DE LAS TÉCNICAS PSICOTERAPÉUTICAS**

N. DE SESIONES	TÉCNICA TERAPEUTICA	OBJETIVO	META
SESION 1	TÉCNICAS DE RELAJACION	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enseñar a la niña técnicas de relajación de fácil aplicación, las cuales consistían</li></ul>	Reducir el grado de ansiedad con: ¿Qué es la relajación?, ¿Cómo debo respirar?, ¿Cuando? ¿Estoy tensa?, ¿Qué debo hacer?

		<p>en manejar la respiración en series, para reducir el estrés o posible ansiedad</p>	
<b>SESION 2</b>	<b>TÉCNICA COGNITIVA PARA LA DETECCIÓN DEL PENSAMIENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poder identificar situaciones, previas que generen ansiedad en la niña.</li> <li>• Identificar las molestias que ocasiona la conducta.</li> </ul>	Identificación de las situaciones: “Cuando tengo miedo, de perder.” “Siento que el tiempo pasa muy rápido a veces”. “Pienso que desaprobaré o no hare bien mi examen” Identificación de las molestias: Me produce dolor y ardor, me dificulta ayudar a mama en casa
<b>SESION 3 Y 4</b>	<b>TÉCNICAS CONDUCTUALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer reforzadores positivos y negativos, para extinguir la conducta de la niña, con sus debidas asignaciones de tareas.</li> </ul>	Extinguir la conducta no deseada para un mejor desenvolvimiento social y familiar.
<b>SESION 5 y 6</b>	<b>TÉCNICAS COGNITIVAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las fortalezas y</li> </ul>	Se mejorarán aspectos de la Autoestima y sus

		cualidades	habilidades sociales.
<b>SESION 7, 8 Y 9</b>	<b>PSICOTERAPIA FAMILIAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar la debida Psicoeducación en cuanto al problema por el cual está pasando su menor hija.</li> <li>• Dar a conocer a los padres pautas de crianza adecuada.</li> </ul>	<p>Se realizará la concientización y sensibilización, así como la formación de alianzas psicoterapéuticas para un buen desarrollo de la menor.</p> <p>Brindar un ambiente familiar saludable a la niña.</p>

## **VI. TIEMPO DE EJECUCIÓN**

Las actividades del Plan Psicoterapéutico se realizarán en aproximadamente 2 meses. Se realizaran dos sesiones durante el transcurso de la semana, tendrán una duración de 40 a 45 minutos.

## **VII. AVANCES PSICOTERAPÉUTICOS**

Durante la intervención psicoterapéutica y la aplicación progresiva de las técnicas se ha observado cambios significativos en la niña, reduciendo hasta en un 80% la conducta de morderse las uñas, así como logrando aplicar la técnica de relajación, ante la identificación de situaciones estresantes. Sin embargo esto no se hubiera logrado sin la ayuda de los padres, los cuales están muy pendientes de la niña, apoyándola en distintas situaciones, así como la maestra de la niña quien colaboró en el colegio, aplicando refuerzos y castigos lo que ha contribuido a la obtención de estos logros.

---

Kelly Magaly Arana Medina

Bachiller en Psicología

# **ANEXOS**

**CPQ**

**HOJA DE RESPUESTAS**

Apellidos y nombres: J. S. C. G. Edad: 10 años Sexo: M  
 Centro Educativo: S. A. M. A. S. Grado: 6

Para dar las contestaciones, girar la hoja a la izquierda

**EJEMPLOS:**

A    B    C  
O    P    O

- X. ¿Qué preferirías hacer?  
 Y. ¿Cuál es de las palabras tiene relación con las demás?

O    P    O

PRIMERA PARTE					SEGUNDA PARTE				
A	B	C	A	B	A	B	C	A	B
1 <input checked="" type="checkbox"/> O	15 0 <input checked="" type="checkbox"/>	29 <input checked="" type="checkbox"/> O	43 0 <input checked="" type="checkbox"/>	57 0 <input checked="" type="checkbox"/>	71 <input checked="" type="checkbox"/> O	85 <input checked="" type="checkbox"/> O	99 0 <input checked="" type="checkbox"/>	113 <input checked="" type="checkbox"/> O	127 <input checked="" type="checkbox"/> O
2 0 0 <input checked="" type="checkbox"/>	16 <input checked="" type="checkbox"/> O	30 <input checked="" type="checkbox"/> O	44 <input checked="" type="checkbox"/> O	58 0 <input checked="" type="checkbox"/>	72 0 <input checked="" type="checkbox"/> O	86 0 <input checked="" type="checkbox"/> O	100 <input checked="" type="checkbox"/> O	114 <input checked="" type="checkbox"/> O	128 0 <input checked="" type="checkbox"/>
3 <input checked="" type="checkbox"/> O	17 0 <input checked="" type="checkbox"/>	31 <input checked="" type="checkbox"/> O	45 <input checked="" type="checkbox"/> O	59 <input checked="" type="checkbox"/> O	73 0 <input checked="" type="checkbox"/>	87 <input checked="" type="checkbox"/> O	101 0 <input checked="" type="checkbox"/>	115 0 <input checked="" type="checkbox"/>	129 <input checked="" type="checkbox"/> P
4 <input checked="" type="checkbox"/> O	18 0 <input checked="" type="checkbox"/>	32 <input checked="" type="checkbox"/> O	46 0 <input checked="" type="checkbox"/>	60 0 <input checked="" type="checkbox"/>	74 <input checked="" type="checkbox"/> O	88 <input checked="" type="checkbox"/> O	102 0 <input checked="" type="checkbox"/>	116 0 <input checked="" type="checkbox"/>	B
5 0 <input checked="" type="checkbox"/>	19 0 <input checked="" type="checkbox"/>	33 0 <input checked="" type="checkbox"/>	47 0 <input checked="" type="checkbox"/>	61 0 <input checked="" type="checkbox"/>	75 0 <input checked="" type="checkbox"/>	89 0 <input checked="" type="checkbox"/>	103 0 <input checked="" type="checkbox"/>	117 0 <input checked="" type="checkbox"/>	C
6 <input checked="" type="checkbox"/> O	20 0 <input checked="" type="checkbox"/>	34 0 <input checked="" type="checkbox"/>	48 <input checked="" type="checkbox"/> O	62 <input checked="" type="checkbox"/> O	76 0 <input checked="" type="checkbox"/>	90 0 <input checked="" type="checkbox"/>	104 0 <input checked="" type="checkbox"/>	118 0 <input checked="" type="checkbox"/>	D
7 0 <input checked="" type="checkbox"/>	21 <input checked="" type="checkbox"/> O	35 0 <input checked="" type="checkbox"/>	49 <input checked="" type="checkbox"/> O	63 0 <input checked="" type="checkbox"/>	77 <input checked="" type="checkbox"/> O	91 <input checked="" type="checkbox"/> O	105 0 <input checked="" type="checkbox"/>	119 0 <input checked="" type="checkbox"/>	E
A    B	A    B	A    B	A    B	A    B	A    B	A    B	A    B	A    B	F
8 0 <input checked="" type="checkbox"/>	22 <input checked="" type="checkbox"/> O	36 <input checked="" type="checkbox"/> O	50 0 <input checked="" type="checkbox"/>	64 <input checked="" type="checkbox"/> O	78 0 <input checked="" type="checkbox"/>	92 <input checked="" type="checkbox"/> O	106 <input checked="" type="checkbox"/> O	120 0 <input checked="" type="checkbox"/>	G
9 0 <input checked="" type="checkbox"/>	23 <input checked="" type="checkbox"/> O	37 <input checked="" type="checkbox"/> O	51 0 <input checked="" type="checkbox"/>	65 0 <input checked="" type="checkbox"/>	79 0 <input checked="" type="checkbox"/>	93 <input checked="" type="checkbox"/> O	107 <input checked="" type="checkbox"/> O	121 0 <input checked="" type="checkbox"/>	H
10 <input checked="" type="checkbox"/> O	24 <input checked="" type="checkbox"/> O	38 <input checked="" type="checkbox"/> O	52 0 <input checked="" type="checkbox"/>	66 0 <input checked="" type="checkbox"/>	80 0 <input checked="" type="checkbox"/>	94 <input checked="" type="checkbox"/> O	108 0 <input checked="" type="checkbox"/>	122 0 <input checked="" type="checkbox"/>	I
11 0 <input checked="" type="checkbox"/>	25 <input checked="" type="checkbox"/> O	39 <input checked="" type="checkbox"/> O	53 0 <input checked="" type="checkbox"/>	67 0 <input checked="" type="checkbox"/>	81 0 <input checked="" type="checkbox"/>	95 <input checked="" type="checkbox"/> O	109 0 <input checked="" type="checkbox"/>	123 0 <input checked="" type="checkbox"/>	J
12 0 <input checked="" type="checkbox"/>	26 <input checked="" type="checkbox"/> O	40 0 <input checked="" type="checkbox"/>	54 <input checked="" type="checkbox"/> O	68 <input checked="" type="checkbox"/> O	82 0 <input checked="" type="checkbox"/>	96 0 <input checked="" type="checkbox"/>	110 0 <input checked="" type="checkbox"/>	124 0 <input checked="" type="checkbox"/>	K
13 0 <input checked="" type="checkbox"/>	27 <input checked="" type="checkbox"/> O	41 <input checked="" type="checkbox"/> O	55 0 <input checked="" type="checkbox"/>	69 0 <input checked="" type="checkbox"/>	83 0 <input checked="" type="checkbox"/>	97 0 <input checked="" type="checkbox"/>	111 0 <input checked="" type="checkbox"/>	125 0 <input checked="" type="checkbox"/>	L
14 0 <input checked="" type="checkbox"/>	28 0 <input checked="" type="checkbox"/>	42 0 <input checked="" type="checkbox"/>	56 0 <input checked="" type="checkbox"/>	70 0 <input checked="" type="checkbox"/>	84 0 <input checked="" type="checkbox"/>	98 0 <input checked="" type="checkbox"/>	112 0 <input checked="" type="checkbox"/>	126 0 <input checked="" type="checkbox"/>	M

Q<sub>4</sub>

6

Q<sub>5</sub>

5

G  
A  
C

PERFIL GENERAL EN DECATIPOS		FACTORES DE SEGUNDO ORDEN (Estudios españoles)											
DESCRIPCION (*)	DESCRIPTIVE	Extraversión			Ansiedad			Decatipo			Excitabilidad/Dureza		
		+/-	+/-	+/-	+/-	+/-	+/-	+/-	+/-	+/-	+/-	+/-	+/-
Reservado - Abierto	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	6
Inteligencia Baja - Alta		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	B	0
Emocionalmente Afectado - Estable		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	C	4
Calmoso - Excitable		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	D	4
Sumiso - Dominante		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	E	5
Sobrio - Entusiasta		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	F	1
Despreocupado - Consciente		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	G	7
Conhibido - Emprendedor		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	H	2
Sensibilidad Dura - Blanda		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	I	7
Seguro - Dubitativo		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	J	6
Sencillo - Artuto		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	N	3
Serenio - Aprendizivo		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	O	8
Menos - Más integrado		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	P	5
Relajado - Tenso		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	Q	6
FACTORES DE SEGUNDO ORDEN													
Ajuste - Ansiedad		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	Q <sub>1</sub>	
Introversión - Extraversión		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	Q <sub>II</sub>	
Patemia - Excitabilidad/Dureza		o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	Q <sub>III</sub>	

Nombre:

edad: 4A 27M 11d

### factor de Segundo orden

O I	el niño presenta lleno de ansiedad	3,2	gran desviación
O II	sociable, desenvuelto, no inhibido, pero opuesto es reservado, cítrico, cauteloso	6,1	valor medio
O III	el niño presenta sensibilidad blanda, impresionable, circunstancial	4	pequeña desviación
<b>factor de Primer orden</b>			
A	abiente y sociable en el polo opuesto es frío y alejado	6	valor medio
B	pensamiento concreto, cítrico	0	valor extremo
C	alejado por los sentimientos, emocionalmente poco estable,	4	pequeña desviación
D	estable, impaciente, exigente, hiperactiva, no inhibido	7	pequeña desviación
E	relativamente activo, juguetón y agresivo, pero polo opuesto el niño es más débil	5	valor medio
F	sobrio, prudente, serio, taciturno, es estricto en sus normas y actitudes	1	valor extremo
G	consciente, pero severante, moralista, denunciante, sujeto a las normas	7	pequeña desviación
H	cauteloso, tímido, sensible ante amenazas	2	gran desviación
I	sensibilidad blanda, impresionable, dependiente, superprotectora	7	pequeña desviación
J	individualista, cítrico, en el polo opuesto es más estérilmente expresivo y cítrico, pero crítico	6	valor medio
K	sencillo, franco, natural, sentimental	3	gran desviación
L	agresiva, con sensación de culpabilidad, inseguro, preocupado, vulnerable con temores	8	gran desviación
M	menos integrado de central y demandas sociales, pero opuesto es más integrado socialmente escrupuloso, intedisciplinario	5	valor medio
N	se siente lastrado y vueltas en su mente la conciencia, en el polo opuesto relajado,	6	valor medio
O			

Nº 174

## C A S - Hoja de Respuestas

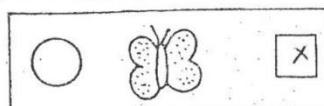
Nombre y apellidos: W. S. G.Edad: 10  
AñosMeses:  V  MColegio: NacionalCurso: \_\_\_\_\_ Ciudad: Alcalá

Profesión padre: \_\_\_\_\_

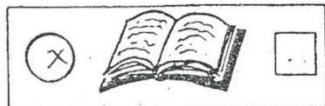
Profesión madre: \_\_\_\_\_

MPIEZA AQUI

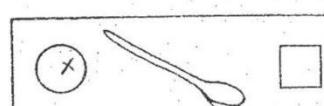
1



11



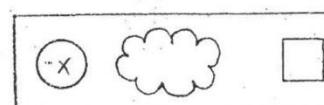
2



12



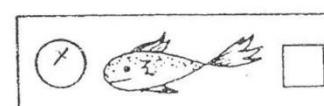
3



13



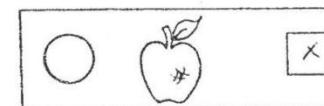
4



14



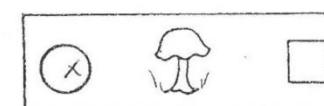
5



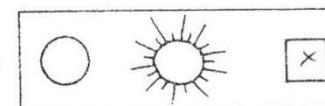
15



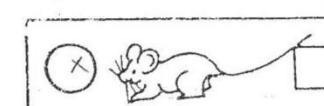
6



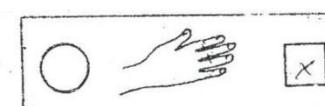
16



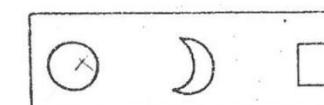
7



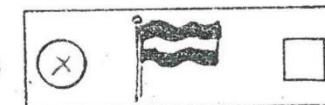
17



8



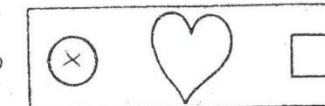
18



9



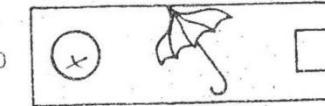
19



10



20

Puntuación directa =  
Medio

Puntuación directa

6

Puntuación centil

27

DEC 2 3



Copyright © 1989 by TEA Ediciones, S.A. - Traducido y adaptado con permiso del propietario original: Institute for Personality and Ability Testing, Champaign, Illinois, U.S.A. que se reserva todos los derechos - Edita: TEA Ediciones, S.A.; Fray Bernardino de Sahagún, 24; 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial - Este ejemplar está impreso en tinta azul. Si lo presentan otro en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en suyo propio, NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España por Acuñor Campano: Dadanzo, 15 doto.: 28002 MADRID - Depósito legal: M - 11347 - 1989.

Base de Utilizada = Por Sexo

Nº 174

## C A S - Hoja de Respuestas

V.S.C.Q. 10 años / Femenino.

### D. RESPUESTAS FORMA A

5-7

1. 1 2 3 4 5 6  
2. 1 2 3 4 5 6  
3. 1 2 3 4 5 6

24. 1 2 3 4 5 6  
25. 1 2 3 4 5 6  
26. 1 2 3 4 5 6  
27. 1 2 3 4 5 6  
28. 1 2 3 4 5 6

5  
1  
1  
T  
E  
C  
H  
O

8-9

4. 1 2 3 4 5 6  
5. 1 2 3 4 5 6  
6. 1 2 3 4 5 6  
7. 1 2 3 4 5 6

29. 1 2 3 4 5 6  
30. 1 2 3 4 5 6  
31. 1 2 3 4 5 6  
32. 1 2 3 4 5 6  
33. 1 2 3 4 5 6

10-12

8. 1 2 3 4 5 6  
9. 1 2 3 4 5 6  
10. 1 2 3 4 5 6  
11. 1 2 3 4 5 6

34. 1 2 3 4 5 6  
35. 1 2 3 4 5 6  
36. 1 2 3 4 5 6  
37. 1 2 3 4 5 6  
38. 1 2 3 4 5 6

13-17

12. 1 2 3 4 5 6  
13. 1 2 3 4 5 6  
14. 1 2 3 4 5 6  
15. 1 2 3 4 5 6  
16. 1 2 3 4 5 6

39. 1 2 3 4 5 6  
40. 1 2 3 4 5 6  
41. 1 2 3 4 5 6  
42. 1 2 3 4 5 6  
43. 1 2 3 4 5 6

18-20

17. 1 2 3 4 5 6  
18. 1 2 3 4 5 6  
19. 1 2 3 4 5 6  
20. 1 2 3 4 5 6  
21. 1 2 3 4 5 6

44. 1 2 3 4 5 6  
45. 1 2 3 4 5 6  
46. 1 2 3 4 5 6  
47. 1 2 3 4 5 6  
48. 1 2 3 4 5 6

21 y más

22. 1 2 3 4 5 6  
23. 1 2 3 4 5 6

49. 1 2 3 4 5 6  
50. 1 2 3 4 5 6  
51. 1 2 3 4 5 6  
52. 1 2 3 4 5 6  
53. 1 2 3 4 5 6

### E. RESUMEN DE PUNTUACIONES

• Elemento umbral

• Respuestas correctas entre umbral y techo o fin

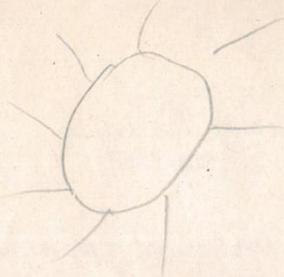
• Puntuación directa

PD = 23  
A = 101  
S3

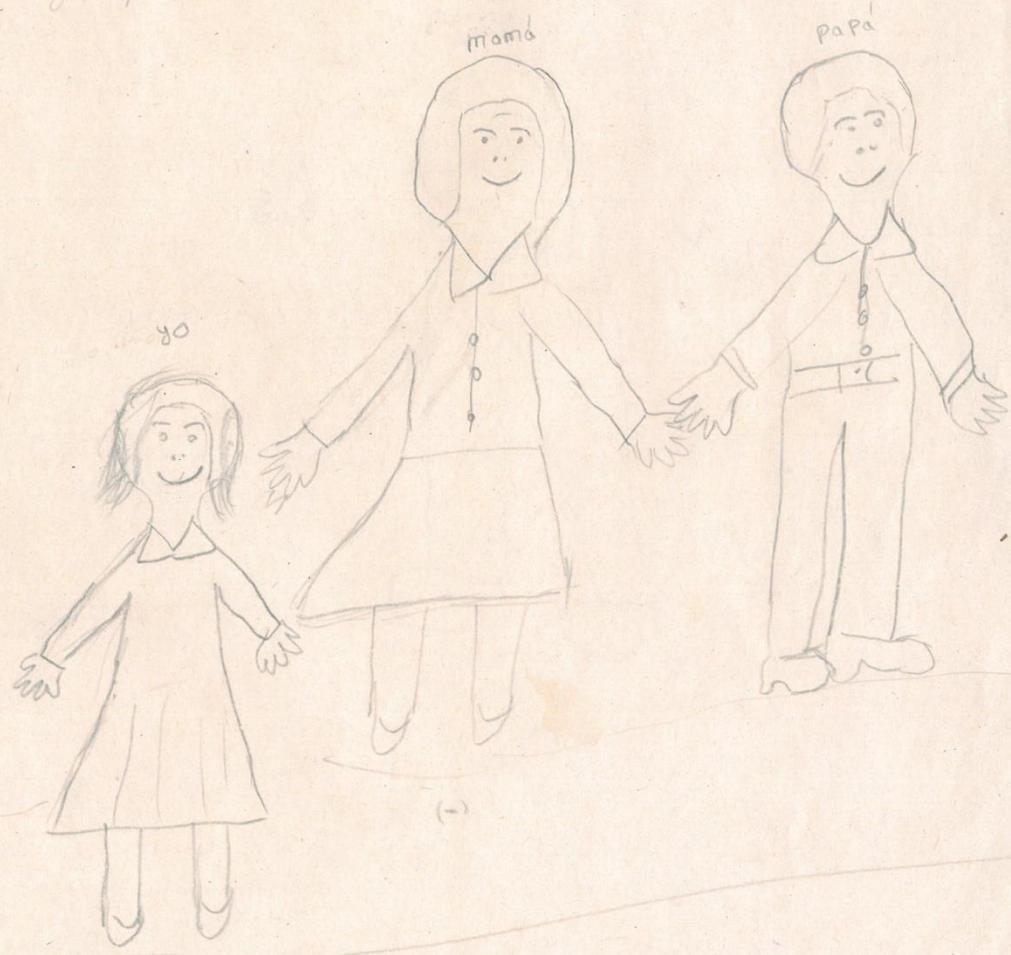
Promedio

edad =  
lecta  
mill  
III  
Illinois,  
ia - Este  
ITILICE -

- familia feliz
- los 3 son buenos
- La mamá ~~es~~ una bruja
- no le gustaría ver como el



- Ansiedad
- Impulsividad, mal humor
- Deseo de destacar, dominio e importancia social
- Carácter amargado o desprecioso
- Tristeza
- Tristeza, depresión



2015-07-27 19:07:15