

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA



Una Institución Adventista

TESIS

Rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de Quinto año de secundaria de la Institución Educativa Ignacio José Miranda de la ciudad de Juliaca – 2015.

Tesis para optar el título profesional de psicólogo

Autor

Bach. Walter Huallpa Sierra

Asesora

Psic. Nahil Zoila Pumalla Alviz

Juliaca, Agosto del 2016

Dedicatoria

A Dios por acompañarme y guiarme a lo largo del camino y de la carrera, por ser mi fortaleza en los momentos más difíciles y por regalarme una vida llena de aprendizaje experiencias y sobre todo felicidad.

Así mismo a mis padres esposa e hija por el apoyo incondicional durante estos cinco años donde manifestaron su confianza y motivación con el deseo de que mis sueños se realicen.

Agradecimiento

Mediante estas líneas quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la culminación de este proyecto. En primer lugar a Dios. A mi familia por el apoyo constante, por sus consejos, por su ejemplo de perseverancia y constancia, por sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser persona de bien.

Al Psic. Nahil Zoila Pumalla Alviz. Asesora de mi tesis, quien brindó su tiempo desde su planificación hasta la conclusión de esta; Al Mg. German Mamani Cachicatari, quien brindo su apoyo como dictaminador estadístico del proyecto, al Psic. Oscar Benito Mamani, como dictaminador metodológico, a la Psic. Dora taiña Vilca, como dictaminador lingüístico del proyecto.

Así mismo también agradezco al Director: Jesús Walter Zea Mamani por haberme brindado las facilidades para la recolección de la información requerida.

Finalmente agradezco a los estudiantes del de quinto Grado de secundaria de la Institución Educativa INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca, 2015.

CONTENIDO

Resumen	7
Abstrac	8
Introducción	9
CAPÍTULO I.....	11
EL PROBLEMA	11
1.1. Descripción de la situación problemática	11
1.2. Formulación del problema.	14
1.2.1 Pregunta general	14
1.2.2 Preguntas específicas.....	14
1.3 Objetivos de la investigación.	15
1.3.1 Objetivo General:	15
1.3.2 Objetivos Específicos:	15
1.4 Justificación.....	16
CAPÍTULO II	17
MARCO TEÓRICO.....	17
2.1 Marco bíblico filosófico.	17
2.2. Antecedentes de la investigación.....	20
2.3 Bases teóricas.	27
2.3.1 Personalidad.....	27
2.3.1.1 Definiciones:.....	28
2.3.1.2 Características:	29
2.3.1.3 Modelos teóricos:.....	39
2.3.2 Definiciones:.....	39
2.3.2.1 Características:.....	50
2.3.2.2 Modelos teóricos:.....	52
2.3.3 Marco teórico referente a la población de Estudio.	54
2.3.3.1 Adolescencia:.....	54
CAPÍTULO III	56
MATERIALES Y MÉTODOS	56
3.1 Diseño y tipo de investigación.....	56

3.2 Hipótesis de la investigación	57
3.2.1 Hipótesis general.....	57
3.3 Variables de la investigación.....	57
3.4 Delimitación geográfica y temporal	60
3.5 Población y muestra.....	60
3.5.1 Población.....	60
3.5.2 Muestra.	60
3.5.3 Características de la muestra.....	61
3.6 Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	61
3.7 Proceso de recolección y análisis de datos	62
CAPÍTULO IV	63
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	63
4.1 Resultados de la investigación.....	63
4.1.1 En relación al primer objetivo específico	63
4.1.2. En relación al segundo objetivo específico	66
4.1.3. En relación al objetivo general	67
4.2 Discusión	71
CAPÍTULO V	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	74
5.1. Conclusiones.....	74
5.2. Recomendaciones.	75
REFERENCIAS	76
ANEXO 1	84
ANEXO 2.....	92

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables	58
Tabla 2 Rasgo predominantes de la personalidad que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.....	64
Tabla 3 Rasgo de personalidad de neuroticismo que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.....	66
Tabla 4 Rasgo de personalidad de extraversión que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.....	66
Tabla 5 Rasgo de personalidad de apertura que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.....	67
Tabla 6 Rasgos de personalidad de agradabilidad que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.....	67
Tabla 7 Rasgo de personalidad de conciencia que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.....	67
Tabla 8 Adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.....	68
Tabla 9 Correlación entre los rasgos de personalidad y la adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa, INA – 91 José Ignacio Miranda – 2015.....	69

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo general analizar las posibles relaciones entre rasgo de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes del quinto grado secundaria de la Institución educativa INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca. Esta investigación es de tipo descriptivo correlacional y con un diseño que corresponde al no experimental transeccional. Fue aplicada a 61 estudiantes del quinto grado de secundaria matriculados en el periodo académico 2015, sus edades oscilan entre 16 a 20 años. En este estudio se utilizaron los siguientes instrumentos: a) El inventario de Personalidad NEO Revisado, NEO PI-R. b) El cuestionario de adicción a los videojuegos. Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes tienen rasgo de *conciencia*, seguido de *extraversión* y *finalmente agradabilidad*. Respecto a la adicción a los videojuegos encontramos que el (88.5%) de los estudiantes no presentan adicción a los videojuegos, sin embargo el (11.5%) de los estudiantes si tienen adicción a los videojuegos. Las correlaciones halladas entre los rasgos de personalidad y la adicción a los videojuegos fueron, correlación directa y significativa entre el rasgo de *neuroticismo* y adicción a los videojuegos ($r=.391$, $p=0.002$), seguido de una correlación indirecta y significativa entre el rasgo de *agradabilidad* y adicción a los videojuegos ($r=-.324$, $p=.011$) y finalmente una correlación indirecta y significativa entre el rasgo de *conciencia* y la adicción a los videojuegos ($r=-.314$, $p=.014$), en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda de la ciudad de Juliaca.

Palabras clave: *Rasgos de personalidad, adicción a los videojuegos*

Abstrac

The present study has as general objective to analyze the possible relationships between personality trait and video game addiction in students in fifth grade secondary educational institution INA - 91 Jose Ignacio Miranda, Juliaca. This research is descriptive and correlational design corresponding to non-experimental transeccional. It was applied to 61 students of fifth grade high school enrolled in the academic year 2015, their ages range from 16 to 20 years. In this study the following instruments were used: a) The Revised NEO Personality Inventory, NEO PI-R. b) The questionnaire video game addiction. The results show that most students have feature of consciouness, followed by extraversion and agreeableness finally. Regarding video game addiction found that (88.5%) of students do not have video game addiction, however (11.5%) of students if they have video game addiction. The correlations found between personality traits and addiction to video games were direct and significant correlation between the trait of neuroticism and videogame addiction ($r = .391$, $p = 0.002$), followed by an indirect and significant correlation between trait of agreeableness and video game addiction ($r = -.324$, $p = .011$) and finally an indirect and significant correlation between the trait of consciouness and video game addiction ($r = -.314$, $p = .014$), in the fifth grade students of secondary EI INA - 91 Jose Ignacio Miranda city of Juliaca.

Keywords: *Personality traits, video game addiction*

Introducción

Costa y McCrae (1992) describen la personalidad y la entienden en función a cinco grandes dimensiones, las cuales son: neuroticismo, extraversión, apertura, agradabilidad y conciencia. Estos rasgos están presentes en todas las personas y cómo tal son variables importantes para explicar la conducta humana. Sin embargo debemos tener claro que la personalidad es un factor único de cada individuo, y es lo que nos caracteriza como entes independientes y diferentes.

Según Goldberg (1993) durante el transcurrir de los años se ha dado una gran importancia al concepto de personalidad, puesto que es el interés de quien la han estudiado a través de las diferentes épocas, en este sentido se puede dar una explicación acerca del cómo, por qué y para qué de las diferentes formas cómo se comporta cada individuo como causa de distintos factores (ambientales, biológicos y sociales).

En las últimas dos décadas del siglo XX, los videojuegos han emergido como una forma de juego ampliamente practicada, penetrando en los hábitos de entretenimiento y la cotidianidad de millones de personas alrededor del mundo, y sus variantes para múltiples jugadores, entre ellas su uso en Internet; los han hecho además una práctica social. Una prueba de esta enorme difusión es la expansión de la industria en la última década, creciendo 93 mil millones de dólares (Fernández, 2004),

Según Estallo (1994) existen factores (psicológicos, sociales, legales, familiares y de ocio) condicionantes de la conducta adictiva. Puede definirse como videojuego a todo programa electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que emplean la tecnología informática, permitiendo la interacción en tiempo real del jugador con la máquina y donde la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual que puede ser la pantalla

de una consola, de un computador personal, de un televisor o cualquier otro soporte semejante (Tejeiro & Pelegrina, 2003).

Estallo (1995) menciona que las circunstancias opuestas a la creencia de que los videojuegos fomentan el aislamiento y la incomunicación. Constituye un reto en el que se ponen a prueba sentimientos de competencia y el propio autoconcepto, razones por lo que se realizó la siguiente investigación.

En el Capítulo I se describe el planteamiento del problema de investigación, la caracterización y formulación del problema, seguidos por los objetivos y la justificación de la investigación.

En el Capítulo II se esboza el marco teórico, haciendo el recuento de los principales estudios empíricos relacionados con la investigación, así como los elementos teórico-conceptuales que enmarcan y guían el desarrollo de la investigación y la hipótesis formuladas.

En el Capítulo III se diseña la metodología de la investigación, determinando el tipo, nivel, diseño de la investigación, delimitación de la población y muestra; planteamiento de las hipótesis y la operacionalización de las variables, así como, la descripción e interpretación de las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el Capítulo IV se presentan los resultados y discusión de la investigación para culminar en el Capítulo V con las conclusiones y recomendaciones de la investigación. Finalmente se consideran las referencias bibliográficas y los anexos de esta investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Descripción de la situación problemática.

La actual situación de riesgo por la que atraviesa el mundo impacta en la personalidad de los adolescentes, observándose en ellos una crisis afectiva, pérdida de valores, baja autoestima y adicción a los juegos en red (Estallo, 1995).

También hay muchos estudios con variables como el desempeño escolar, rendimiento académico, inteligencia y los estilos de afrontamiento; hallando una correlación significativa entre el rasgo apertura y conciencia con el desempeño escolar (Costa & McCrae, 1992). Al mismo tiempo se ha podido encontrar diversas investigaciones que relacionan los rasgos de personalidad bajo el modelo de los cinco factores (McCrae & Costa, 1998).

En Europa Secades y Villa, (1998) es importante precisar que no sólo es la accesibilidad a los juegos en red lo que ocasiona la aparición de conductas adictivas en los adolescentes. La investigación ha corroborado los efectos notables e insidiosos de estos medios sobre los niños, manifestados cotidianamente por comportamientos agresivos, miedos y desensibilización a la violencia (Sánchez, Reyes & Hernández, 2000).

Según Astonitas (2005) realizó su investigación en Lima sobre “Personalidad, Hábitos de consumo y riesgo de adicción al internet en estudiantes universitarios” y estuvo constituida

por 66 estudiantes universitarios resultados fueron que el 51.3% de universitarios utilizan el internet entre 10 y 15 horas por semana y del total de participantes presentan entre uno y cuatro síntomas de adicción al internet (46,9%). Concluyéndose la existencia de una conducta de características adictivas en algunos usuarios derivadas del uso del internet. Así mismo Delgado (2008) realiza su investigación en Arequipa sobre “Frecuencia de adicción a internet y su asociación con el rendimiento académico en estudiantes de secundaria de la I.E. Independencia Americana” los resultados fueron que existe adicción al internet en los estudiantes de primero a quinto año de secundaria siendo: leve (49,22%), moderada (11,89%) y severa (0,73%); y el rendimiento académico de los estudiantes fue: bueno (66,42%), aceptable (29,92%) y malo (3,66%). Concluyéndose que si existe una asociación directa entre la adicción al internet y el rendimiento académico.

Según el Ministerio de Educación (2009) es importante el estudio de los rasgos de personalidad en adolescentes adictos a los videojuegos para disponer de un diagnóstico, condición necesaria para luego elaborar estrategias que pueden servirnos de base para desarrollar o fortalecer y manejar la personalidad de nuestros estudiantes, de manera que les permita establecer relaciones sociales más equitativas y hacer frente a los conflictos de manera asertiva y con una actitud más confiada.

Es característico entre los jugadores que llegan a desarrollar un problema de uso excesivo el dedicar cada vez más tiempo al juego, lo que menoscaba otras actividades tan importantes como las relaciones interpersonales cara a cara, los estudios o el tiempo dedicado a otras aficiones (Griffiths, 2010).

Según la Organización Mundial de la Salud (2011) el 20% de los jóvenes padece alguna enfermedad mental, tales como depresión, trastornos del estado de ánimo, abuso de

sustancias, comportamientos suicidas o trastornos alimentarios, adicciones a los videojuegos y redes sociales. En la industria del entretenimiento, la industria de los juegos es el de más rápido crecimiento en Brasil desde mediados de la década pasada, siguiendo una tendencia mundial similar. A finales de 2011, se entrevistó a adolescentes de edades comprendidas entre los 6 y los 18 años se estimaba que había 35 millones de usuarios de videojuegos en Brasil, lo que equivale al 75,1% de la población activa en Internet (de 10 a 65 años). Los usuarios de los videojuegos en Brasil juegan 10,7 horas semanales, casi equivalente al doble del tiempo que pasan viendo televisión: 5.5 horas a la semana.

Según Chóliz y Marco (2011) definen la adicción conductual como un proceso de dependencia, un patrón de conducta en el que se evidencia una pérdida de control. Este proceso no se explica principalmente por una acción biológica o bioquímica, sino por una acción psicológica (motivacional, afectiva, condicionada).

Al principio la adicción en los adolescentes proporciona cierta gratificación aparente, igual que un hábito. Pero pronto su conducta empieza a tener consecuencias negativas en su vida. Las conductas adictivas producen placer, alivio y otras compensaciones a corto plazo, pero provocan dolor, desastre, desolación y multitud de problemas a mediano y largo plazo; Una nueva visión que obligará a replantear la prevención y tratamiento de las adicciones en la juventud (Marco, 2013).

Según Marco y Chóliz (2014) aseguran que en la actualidad existe suficiente evidencia empírica, clínica y científica de que el juego excesivo es una actividad potencialmente problemática. Así mismo el coordinador de Salud Mental de la Red de Salud San Román, indica que mediante una evaluación en los centros de salud, se reporta que más del 45% de estudiantes presentan deficiencias en su personalidad y en el manejo de sus impulsos, en la

autoestima, habilidades sociales y adicción a los videojuegos generando problemas como el abandono de estudios y otros (Radio Onda Azul, 2015).

Precisamente son estos hallazgos, los que generan la motivación para determinar la correspondencia entre las cinco grandes dimensiones de la personalidad y la variable adicción a los videojuegos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Pregunta general

- ¿Cuál es la relación entre los rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca - 2015?

1.2.2 Preguntas específicas

- a) ¿Cuál es el rasgo de personalidad predominante en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca - 2015?
- b) ¿Cuántos adictos a los videojuegos existen en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca - 2015?

1.3 Objetivos de la investigación.

1.3.1 Objetivo General:

Determinar la relación entre los rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca – 2015.

1.3.2 Objetivos Específicos:

- a) Identificar los rasgos predominantes de la personalidad en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca – 2015.
- b) Identificar la adicción a los videojuegos en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca – 2015.

1.4 Justificación.

En la actualidad existen adolescentes que están propensos a la influencia de los videojuegos, lo cual hace que nuestros estudiantes se concentren menos en sus actividades escolares, y enfoquen más su atención y concentración a los videojuegos. Las adicciones se inician como conductas placenteras, pero posteriormente, en un plazo largo cada una de ellas esclaviza al sujeto, que se siente obligado a repetir las, a pesar del malestar que le están ocasionando.

Es fundamental educar y participar en las actividades preventivas; Para ello, los padres necesitan formarse, y sobre todo, saber ejercer como tales, inculcando a los hijos valores firmes y adecuados, escuchándolos activamente, siendo parte fundamental en el proceso del desarrollo neuro-afectivo que los adolescentes requieren como pilar fundamental en la formación de sus caracteres psicosociales.

Por tal razón fue indispensable realizar esta investigación que es la causa de numerosos problemas en la salud físico-mental de la población adolescente, siendo manipulada por las grandes redes sociales que les ofrece de manera fácil, accesible y cómoda las nuevas y diversas formas de los videojuegos, que han creado en esta población una visión falsa llena de ilusiones y fantasías, dificultando el desarrollo adecuado de la personalidad de los adolescentes que son invadidos con el boom tecnológico del siglo XXI.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Marco bíblico filosófico.

Cassaretto (2009) refiere que el termino personalidad a lo largo de la historia ha sido uno de los conceptos más relevantes para la comprensión del ser humano. Actualmente es la psicología, la ciencia que está a cargo de su estudio, pues su importancia reside en su capacidad para poder explicar el comportamiento humano y entender las maneras únicas y distintas que tiene cada persona para sentir, actuar y pensar

En Latinoamérica hay un refrán popular que encierra una profunda sabiduría: "Caras vemos, corazones no sabemos". La grandeza de su significación radica en que dentro de cada uno hay un mundo que solo Dios y cada quien conoce. Los primeros fundamentos teóricos sobre el estudio de la personalidad, se encuentran en la Santa Biblia, las sagradas escrituras nos da a conocer, la forma más sencilla de describir la personalidad es precisando que se trata del conjunto total de nuestras facultades físicas, mentales y emocionales, que a lo largo de la vida de cada ser han sido construidas a partir de vivencias, experiencias y aprendizajes tanto favorables como desfavorables, positivos y negativos. Estos rasgos nos tornan distintos de las demás personas, son algo único en cada hombre y mujer, porque igual, cada uno de nosotros es un mundo diferente, sobre esa base, es natural que las reacciones difieran en las personas cuando reciben un estímulo igual. Entonces la

personalidad juega un papel muy importante en la vida de cada uno de nosotros porque mientras Job guardó la calma y recurrió a Dios cuando las circunstancias se hicieron cada vez más difíciles y minaron su confianza en el poder divino. En Moisés la reacción fue opuesta, inmediatamente buscó al Supremo Hacedor porque en ocasiones, fácilmente sucumbía a las presiones.

Jesús invitó a Juan a que abandonaran su negocio para seguirle (Mt 4:21,22; Mr. 1:19,20). Más tarde los designó como apóstoles (Mt 10:2). Jesús le puso como sobrenombre Boerges, “Hijo del Trueno”, Juan llegó un día al señor Jesucristo trayendo una personalidad destorcida por el pecado, un día Juan envejeció y su apodo ya no era el hijo del trueno ahora lo llamaban el discípulo del amor. Los que descubren lo mucho que son amados están en la capacidad de amar mucho, cuando Dios cambia una vida, no echa a un lado las características personales, sino que les da un uso eficaz en su servicio, nuestra personalidad no es estática; por el contrario, es dinámica. Jamás podemos decir que ya está formada porque siempre está en proceso de formación. Se desenvuelve en actividad y evolución pero también puede manifestar deterioro cuando dejamos de cultivarla, orientarla y desarrollarla mediante el proceso constante de crecimiento personal y espiritual, y por supuesto, de sanidad interior".

En Colombia Ediciones Paulinas (1987) las relaciones humanas aplicadas, son complejas, la timidez, el nerviosismo, la preocupación, el temor, la agresividad y la inestabilidad de ánimo, son trastornos de la conducta originados en la mala formación de nuestra personalidad, o sea, que los materiales con los que está fundamentada son falsos y maleables” (p. 21).

Según White (1977) “los rasgos de carácter que cultivéis en la vida no serán cambiados por la muerte ni por la resurrección. Saldréis de la tumba con la misma disposición que manifestasteis en vuestro hogar y en la sociedad” (p.646). Dios desea salvar al hombre, y restablecer su personalidad original haciendo cuatro milagros en su vida. Estos milagros están mencionados en 1 Corintios 1:30: "Mas por él estáis vosotros en Cristo Jesús, el cual nos ha sido hecho por Dios sabiduría, justificación, santificación y redención". En el momento de su regreso seremos transformados a la inmortalidad y seremos glorificados (1 Corintios 15:51-52). Tendremos un carácter perfecto. "Y el que estaba sentado en el trono dijo: He aquí, yo hago nuevas todas las cosas" (Apocalipsis 21:5.). Las habilidades con las que nacemos también provienen de Dios, así también lo son sus experiencias y sus rasgos innatos de personalidad. (White, 1977) ¡Ay de los que a lo malo dicen bueno, y a lo bueno malo, que hacen de la luz tinieblas, y de las tinieblas luz, que ponen lo amargo por dulce, y lo dulce por amargo! (Isa. 20.5.). Por eso se hace un llamado a estar alertas, a no perder la conciencia de estos problemas “a no endurecer el corazón” y no ser víctima de las adicciones, ya que en esas circunstancias podemos poner en serios riesgos nuestra salvación eterna. Dios no desea que ninguno de sus hijos sea esclavo de ninguna adicción, más bien desea que todos seamos libres, si caemos un día, él estará listo para auxiliarnos y levantarnos con su brazo fuerte. “No os ha sobrevenido ninguna tentación que no sea humana; pero fiel es Dios, que no os dejará ser tentados más de lo que podéis resistir, sino que dará también juntamente con la tentación la salida, para que podáis soportar.” (1 Corintios 10:13), Bienaventurado el varón que soporta la tentación; porque cuando haya resistido la prueba, recibirá la corona de vida, que Dios ha prometido a los que le aman “Para tener éxito, tu deseo del éxito debe ser mayor que tu miedo al fracaso.”

2.2. Antecedentes de la investigación

2.2.1 Investigaciones sobre los rasgos de personalidad:

A continuación se presentan investigaciones nacionales e internacionales que permiten entender desde diversos puntos de vista el comportamiento de esta variable.

Según Claux (1998) en el Perú inició los estudios basados en el modelo de los cinco factores, esta autora realizó una investigación sobre el desempeño escolar en adolescentes peruanos entre 9 y 17 años usando el Inventario de Adjetivos Bipolares Transparentes (TBAI) de Goldberg. Sus resultados indican que se pudo reproducir la estructura de cinco factores de personalidad en su muestra, encontrando tan sólo problemas con algunos ítems del factor estabilidad emocional (N), sugiriendo que esto podría deberse a la dificultad para describir las características psicológicas internas en los adolescentes, especialmente los más jóvenes. Asimismo se evidenció la influencia y capacidad predictiva en el desempeño escolar de los factores apertura, conciencia, y extraversión (Córdova, 2015).

Así también fue Cassaretto (1999) quien realizó la adaptación peruana del Inventario de Personalidad Neo Revisado forma S (NEO PI R) en 439 estudiantes universitarios entre los 17 a 21 años de edad de Lima metropolitana, encontrando que las respuestas de los participantes se organizaban en cinco factores, los cuales eran altamente consistentes con los hallados en las investigaciones previamente realizadas. Al mismo tiempo, se sometió a un análisis psicométrico la prueba encontrándose que ésta era válida y confiable con la población seleccionada.

Se encontró que las respuestas de los participantes se organizaban en cinco factores, los cuales eran altamente consistentes con los hallados en las investigaciones previamente

realizadas. Al mismo tiempo se sometió a un análisis psicométrico la prueba encontrándose que esta era válida y confiable en la población seleccionada.

Niño de Guzmán, Calderón, Escalante, Lira, Morote y Ruda (2000) realizaron un estudio relacionando la personalidad, ansiedad rasgo-estado e ingreso a la universidad en 318 estudiantes preuniversitarios de Lima, encontrando que tanto el número como la configuración factorial hallada en los participantes guardaba coherencia con la propuesta de Costa y McCrae; además encuentran correlaciones positivas significativas entre coeficiente intelectual, el factor conciencia e ingreso a la universidad. Se encontró en la población que si existe una relación positiva y significativa entre personalidad, ansiedad rasgo y coeficiente intelectual, factor de conciencia e ingreso a la universidad.

También Aguirre et al. (2001) estudiaron los rasgos de personalidad de 334 estudiantes menores de 22 años de los cuatro primeros años de estudio de la Facultad de Medicina Alberto Hurtado perteneciente a la Universidad Peruana Cayetano Heredia, encontrando una distribución similar a los descubrimientos de Costa y McCrae tanto en el número de factores como en las influencias de la edad, ya que se encontró que los estudiantes más jóvenes tienden a puntuar más alto en las escalas de extraversión, neuroticismo y apertura y puntúan más bajo en las escalas de agradabilidad y conciencia que los mayores.

Se encontró en los rasgos de personalidad que los participantes más jóvenes tienden a puntuar más alto en las escalas de extraversión, neuroticismo y apertura y puntúan más bajo en las escalas de agradabilidad y conciencia que los mayores.

Es necesario mencionar a Niño de Guzmán, Calderón, y Cassaretto (2003), quienes estudiaron la relación entre la personalidad, rendimiento académico y otras variables en 170 universitarios, mediante el NEO PI-R de Costa y McCrae y el EPPS de Edward;

confirmando la validez y confiabilidad de ambas pruebas y sus respectivas correlaciones. Así mismo, se encontraron asociaciones positivas entre el rendimiento y el factor Conciencia como dimensión y con las sub dimensiones Aspiraciones de logro (C4) y Reflexión (C6). Se resalta el estudio que realizó.

Según Cassaretto (2009) realizó una investigación acerca de la relación entre las cinco dimensiones de la personalidad y el afrontamiento en estudiantes pre-universitarios de Lima metropolitana. Este estudio fue aplicado a 342 estudiantes que se encontraban preparando para postular a una Universidad Privada. Los resultados indican que existen mayores niveles de extraversión, seguido de conciencia y apertura en la muestra y menores niveles en Neuroticismo. Respecto al afrontamiento, los resultados indican que el estilo centrado en el problema fue el utilizado en mayor frecuencia por los participantes, seguidos por el estilo centrado en la emoción, siendo los otros estilos los menos usados; las asociaciones halladas entre la personalidad y los estilos de afrontamiento fueron: la relación positiva entre el Neuroticismo y los otros estilos de afrontamiento ($r=0.46$, $p<0.01$), entre extraversión y el estilo centrado en la emoción ($r=0.32$, $p<0.01$), entre conciencia y el estilo centrado en el problema ($r=0.49$, $p<0.01$) y una relación negativa entre conciencia y el uso de otros estilos ($r= -0.34$, $p<0.01$).

De igual manera, a nivel internacional se hallaron algunas investigaciones, las que se muestran a continuación

En Argentina, Castro y Martina (2001) realizaron un estudio respecto a los rasgos de personalidad, bienestar psicológico y rendimiento académico en adolescentes. Participaron 337 jóvenes de entre 13 y 19 años de Buenos Aires, a los cuales se les aplicó el cuestionario de los Cinco Factores de la Personalidad (BFI). Los resultados indican que la dimensión

conciencia apareció como el componente más relacionado con logro académico. Para examinar la relación entre las variables de personalidad y de satisfacción en aquellos jóvenes que rendían mejor y en los que rendían peor, se construyeron empíricamente dos grupos de jóvenes con rendimiento académico diferencial; luego de un análisis multivariado de la varianza se halló que la variable que más diferenciaba a los dos grupos era conciencia pues en ella el grupo de alto rendimiento obtenía (r con la función = 0.91) y en menor grado el factor afabilidad (r con la función = 0.61).

En México, Sánchez de Tagle et al. (2010) realizaron un estudio acerca de los rasgos de personalidad, inteligencia y rendimiento académico en estudiantes de la carrera de médico cirujano. Se integró una muestra aleatoria de 230 estudiantes, dividiéndose el grupo en alumnos: regulares e irregulares, y los rasgos de personalidad se midieron a través de los 16 factores que plantea Catell. Los resultados indican que al aplicar la prueba t los estudiantes regulares al compararlos con los irregulares presentan mayor promedio, y mayor puntaje de CI ($t=3.476$, $gl= 228$, $p<0.001$); además al comparar las diferencias significativas con los puntajes obtenidos mediante el 16PF, solamente se encontró en 3 de los 16 rasgos primarios que plantea Catell: inteligencia ($t=1.887$, $gl=227$, $p<0.05$), actitud cognitiva ($t=p<0.05$) y conciencia ($t= -1.858$, $gl=227$, $p<0.05$).

Según López (2011) realizó la investigación titulada “Estilos de personalidad en estudiantes que ingresan a la carrera de Psicología de la Universidad Abierta Interamericana, en Rosario, provincia de Santa Fe”, tuvo como objetivo investigar si existe un patrón definido y estable de personalidad en estudiantes del primer año de la carrera de Psicología de la Universidad Abierta Interamericana. La investigación pertenece al tipo descriptivo-cuantitativo de corte transversal, se realizó con una muestra de 66 estudiantes

pertenecientes al primer año de las carreras de Psicología, Medicina, Ingeniería de Sistemas y Educación Física, el instrumento utilizado fue el Inventario de Millon de estilos de personalidad (MIPS) que consta de 180 ítems. Los resultados muestran que los alumnos de psicología poseen de forma moderada los rasgos de firmeza, discrepancia, individualismo, introversión, inhibición y de forma marcada el rasgo innovación, lo que significa que estos rasgos están presentes en ellos y no en los alumnos de las demás carreras; el cual puede constituirse como un patrón de personalidad característico de ellos.

1.2.1 Investigaciones sobre la adicción a los videojuegos:

A continuación se presentan investigaciones nacionales e internacionales que permiten entender desde diversos puntos de vista el comportamiento de esta variable.

El Lima, Astonitas (2005) realizó su investigación “Personalidad, Hábitos de consumo y riesgo de adicción al internet en estudiantes universitarios”, investigación de tipo descriptivo correlacional, los instrumentos utilizados son: el instrumento filtro de hábitos de consumo y riesgo de adicción al internet y el inventario de personalidad NEO-PI-R. La muestra fue no probabilística y estuvo constituida por 66 estudiantes universitarios. Los resultados fueron que el 51.3% de universitarios utilizan el internet entre 10 y 15 horas por semana y del total de participantes presentan entre uno y cuatro síntomas de adicción al internet (46,9%). Concluyéndose la existencia de una conducta de características adictivas en algunos usuarios derivadas del uso del internet.

Así mismo Cruzado, Matos y Kendall (2006) realizó su estudio sobre “Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental”, su objetivo fue conocer las características clínicas y epidemiológicas de

los pacientes hospitalizados con diagnósticos de adicción al internet, realizado en 30 pacientes. Fue un estudio de tipo retrospectivo y transversal. Concluyeron que el 40% eran antisociales, el 80% tenían historia de disfunción familiar, el 56,7% tuvieron antecedentes psiquiátricos familiares. El 83% de los pacientes inicio el uso de internet cuando menos dos años antes del ingreso y el 50% se conectaba más de 6 horas diarias. Los síntomas principales fueron irritabilidad (80%) y disminución del rendimiento académico (76,7%).

En Arequipa, Delgado (2008) la investigación realizada fue sobre “Frecuencia de adicción a internet y su asociación con el rendimiento académico en estudiantes de secundaria de la I.E. Independencia Americana”, cuyo objetivo fue determinar la frecuencia de la adicción a internet su asociación con el rendimiento académico; estudio de tipo observacional analítico, retrospectivo y transversal, el instrumento fue el test de adicción al internet de Kimberly Young y la muestra estuvo conformada por 1385 estudiantes de nivel secundario; los resultados fueron que existe adicción al internet en los estudiantes de primero a quinto año de secundaria siendo: leve (49,22%), moderada (11,89%) y severa (0,73%); y el rendimiento académico de los estudiantes fue: bueno (66,42%), aceptable (29,92%) y malo (3,66%). Concluyéndose que existe una asociación directa entre la adicción al internet y el rendimiento académico entre estudiantes de primero a quinto año de secundaria de la I.E. Independencia Americana.

De igual manera, a nivel internacional se hallaron algunas investigaciones, las que se muestran a continuación

Según Time (1982) proclamó públicamente como los videojuegos producían "aberraciones en la conducta de los niños y adolescentes", convirtiéndolos "adictos en cuerpo y alma". Al ser interrogado acerca de la base objetiva de tal aseveración, admitió no

poseer ninguna evidencia científica que soportase su punto de vista. Pese a todo algunas comunidades norteamericanas (Ciudades de los estados de Nueva York, New Hampshire, California y Florida) prohibieron las maquinas públicas de videojuegos.

Según Estallo (1995) a pesar de las limitaciones que siempre existen en el conjunto de la investigación, hemos hecho una revisión de 262 informes de investigaciones internacionales, realizados durante 1984 a 1996, y relacionados con los videojuegos.

También (Estallo, 1995) y (Gros, 2002). Como unos de los pocos en los que se realiza una labor de investigación, además de un análisis a fondo de lo que suponen los videojuegos en el mundo actual. Muchos de estos informes sobre las investigaciones llevadas a cabo se han originado en Estados Unidos, y en aproximadamente un 50 % de los casos adictos a los videojuegos.

Según Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) caracterizan la investigación del 2000 en adelante, época en que se masifica el juego en línea- como mejor planteada y capaz de recoger evidencias sólidas; ya no estaría enfocada solamente en los potenciales efectos negativos, sino también en aspectos motivacionales y, sobre todo, en el potencial de los juegos para el desarrollo o la recuperación de habilidades físicas y cognitivas, dejando de lado la noción de los videojuegos como algo propio de niños y adolescentes, y por definición problemático. No obstante, la investigación sobre efectos negativos, entre ellos el uso excesivo, está lejos de ser dejada de lado.

En México; Herrera, Pacheco, Palomar y Zavala (2010) en su investigación “La adicción a Facebook relacionada con la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales”, cuyo objetivo fue encontrar si existe relación entre la adicción a Facebook, la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales. El estudio fue de tipo transversal con un diseño no experimental y el instrumento fue un cuestionario de adicción a Facebook. La muestra

estuvo conformada por 63 alumnos de la Universidad Iberoamericana, los resultados fueron que existe una relación estadísticamente significativa entre la adicción a Facebook y la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades, es así que a partir de ese descubrimiento se dedujo que los adictos a Facebook son más propensos a la depresión, a tener menos habilidades sociales y a mostrar una autoestima más baja.

1.3 Bases teóricas.

2.3.1 Rasgos de personalidad

La personalidad se encuentra dentro del estudio del campo de la psicología, y se puede explicar desde varias funciones, en primer lugar permite conocer de forma aproximada los motivos que llevan a un individuo a actuar, a sentir, a pensar y a desenvolverse en un medio; por otro lado también permite conocer la manera en la cual una persona puede aprender del entorno. La personalidad se puede definir como la estructura dinámica que tiene un individuo en particular; se compone de características psicológicas, conductuales, emocionales y sociales (Seelbach, 2013).

Uno de los pioneros en el estudio de la teoría de los rasgos fue Allport en la década de los 70, quien define la personalidad como una organización dinámica, dentro del individuo, que determina sus ajustes únicos al ambiente (Simkin, 2013).

Finalmente este término se fue asociando con la esencia misma de la persona, con sus características particulares, con sus rasgos, hasta llegar a ser como hoy día la consideramos “un constructo teórico que trata de explicar el comportamiento humano” (Roca, 2010).

2.3.1.1 Definición

Según el propio Allport (1937), es necesario comprender que desde tiempos remotos en la psicología, la personalidad ha sido definida de muchas formas y el significado del término varía según la perspectiva teórica a la que se adhiera, siendo por lo tanto difícil establecer una definición única para algo tan complejo como la personalidad humana. Sobre este aspecto Larsen y Buss (2005) refieren que en la actualidad el problema básicamente es cómo establecer una definición que sea lo bastante exhaustiva para incluir todos los aspectos relacionados a la personalidad. Es por esa razón que algunos textos especializados obvian completamente la definición ya que este concepto es bastante abstracto e integra a muchos aspectos que caracterizan a una persona como son sus emociones, experiencias, percepciones y acciones (Colom, 2012).

Según Cloninger (2003) el esfuerzo por reducir el mundo variable de las características personales a unos cuantos elementos constantes en el tiempo ha sido el objetivo de la psicología de los rasgos, pues según esta orientación existen variables de naturaleza intrapsíquica que representan tendencias relativamente estables en la forma de pensar, sentir y actuar en las personas. Precisamente, el afán por clasificarlas llevaría a que agrupemos, ordenemos y pongamos nombre a las cosas con el fin de reducir la variabilidad aparente a unos cuantos elementos fundamentales que sean capaces de explicarla. Es así como han surgido las taxonomías de la personalidad pues el enfoque de los rasgos busca organizar los distintos conceptos y características de distinto nivel de abstracción para que queden organizadas en una estructura jerárquica que nos permita clasificar los distintos rasgos y comportamientos observados (Larsen y Buss, 2005).

Por lo tanto, considerando los rasgos como dimensiones continuas de la personalidad y no categorías delimitadas como son los tipos, además, que a partir de ellos es posible establecer las diferencias individuales en función a la cuantificación del grado en que cada persona posee las características, o sea que las diferencias básicas entre la gente son cuantitativas más que cualitativas (Cervone y Pervin, 2008); entonces para el presente estudio se toma en cuenta la definición propuesta por McCrae y Costa (1998), para quienes la personalidad es la tendencia subyacente del individuo que causa y explica las estructuras consistentes y estables de pensamientos, sentimientos y acciones en el ser humano.

2.3.1.2 Características:

- **Componentes de la personalidad**

La personalidad se configura por dos componentes o factores: el temperamento y el carácter (Seelbach, 2013).

- a) **Temperamento:** Todos los seres humanos poseen una herencia genética, es decir, las características que se heredan de los padres, como por ejemplo, el color de ojos, el tono de piel, e incluso la propensión a determinadas enfermedades. El temperamento es un componente de la personalidad porque determina, de alguna manera, ciertas características de cognición, comportamiento y emocionales.
- b) **Carácter:** Se denomina carácter a las características de la personalidad que son aprendidas en el medio, por ejemplo, los sentimientos son innatos, es decir, se nace con ellos, pero la manera en cómo se expresan forma parte del carácter.

A lo largo de la historia de la psicología, han sido diversos los intentos por clasificar los rasgos de personalidad, en busca de dimensiones básicas y de taxonomías que permitan ordenar la gran cantidad de atributos que describen las diferencias individuales (Catell;

1982). Su historia es ya larga y ha sido examinada en numerosas ocasiones (Pelechano, 1996; Sánchez, 1992; Wiggins, 1997). Sus raíces se sitúan en análisis de descriptores de la personalidad en los lenguajes naturales, que en distintos estudios, fueron definiendo una estructura de cinco dimensiones. Posteriormente, trabajos sobre la estructura de los rasgos a partir de cuestionarios convergen con la tradición léxica y el llamado Modelo de Cinco Factores va adquiriendo una popularidad creciente en la literatura sobre personalidad. El NEO-PI-R (Costa y McCrae, 1992) es hoy probablemente, el cuestionario más emblemático del Modelo de Cinco Factores. Asume que los rasgos presentan una estructura jerárquica y proporciona puntuaciones en seis facetas por cada uno de los cinco grandes dominios (Neuroticismo, Extraversión, Apertura a la Experiencia, Amabilidad y Responsabilidad); ha sido traducido y analizado en múltiples contextos socio geográficos, se ha estudiado su utilidad en diferentes ámbitos aplicados y ha sido muy investigada su relación con otros modelos de la personalidad (Piedmont, 1998).

Para el estudio empírico de los rasgos de personalidad, Allport y Odbert construyeron una lista con más de 16.000 términos, que intentaron organizar en un número reducido de factores de acuerdo a diferentes criterios teóricos. Posteriormente, sobre la base del trabajo de Allport y Odbert y a partir de la técnica del análisis factorial, se han propuesto diversas clasificaciones de rasgos en categorías que varían desde los tres (Eysenck, 1976) hasta los dieciséis factores de la personalidad (Cattell, 1950).

Costa y McCrae recurrieron al enfoque léxico-factorial para desarrollar el que hoy por hoy está considerado como el modelo más aceptado en la descripción de la personalidad humana. Como enfoque léxico, toma como base el amplio conjunto de descriptores de la personalidad existentes en el lenguaje natural, para después establecer una reducción y

depuración de los ítems iniciales a través de diversos criterios de inclusión y exclusión.

Finalmente, la técnica del análisis factorial permite identificar los cinco factores esenciales, según este modelo, a la hora de conformar la estructura de la personalidad humana.

El modelo de McCrae y Costa (1998) surge con la intención de corroborar la existencia de los cinco grandes factores como estructura o taxonomía básica en psicología de la personalidad, buscando la consistencia en los resultados obtenidos desde técnicas muy diversas, tanto en autoevaluaciones como en heteroevaluaciones; tanto en los cuestionarios compuestos por adjetivos como en los compuestos por frases; en estudios transculturales y con seguimientos longitudinales de los resultados obtenidos.

Adicionalmente, el modelo busca dar un paso más allá de la mera descripción y al igual que ocurre con las teorías de Cattell y Eysenck, ofrecer una explicación causal acerca de la naturaleza de los rasgos propuestos, sus interrelaciones y posibles aplicaciones prácticas.

Costa y McCrae (1992) postulan la existencia de cinco dimensiones: Neuroticismo, Extraversión, Apertura a la Experiencia, Amabilidad y Responsabilidad, para el estudio de la Personalidad

A) Neuroticismo (N): Es una dimensión que se entiende como el afecto negativo que subyace a las experiencias crónicas de malestar emocional que incluye el temor, la culpa y la frustración. Esta dimensión lo que busca es evaluar la tendencia de los individuos para enfrentar de manera inadecuada el malestar psicológico. Neuroticismo incluye indicadores de adaptación psicológica en término de intensidad y frecuencia de emociones como miedo, tristeza, timidez, odio, culpa; la presencia de ideas irracionales; y el pobre control de impulsos. Costa y McCrae (1992). Describen las siguientes facetas que la conforman:

- Ansiedad (N1): Es la tendencia de los sujetos a experimentar emociones negativas como el temor, preocupación y el nerviosismo. Las personas con N1 alto son aprehensivas, temerosas, intranquilas y tienden a preocuparse
- Hostilidad Colérica (N2): tendencia a experimentar cólera y estados asociados como la frustración y rencor, las personas con altos índices de N2 suelen pasar por estados de frustración y amargura, estas personas manifiestan bajos niveles de tolerancia a la frustración.
- Depresión (N3): tendencia a experimentar afecto depresivo, en niveles elevados se asocia con estados como culpa, tristeza, desesperanza y soledad; por ello, sujetos con N3 elevado se caracterizan por ser sujetos fácilmente desalentados y abatidos.
- Ansiedad Social (N4): grado de preocupación por el ridículo y la vergüenza, la tendencia a experimentar sentimientos de incomodidad e inferioridad en situaciones sociales, sujetos con alto N4 son altamente reactivos ante situaciones sociales embarazosas y la presencia de emociones de bochorno e hipersensibilidad a la crítica; por otro lado, aquellos sujetos con bajo N4 no necesariamente tienen buenas habilidades sociales sino que son personas menos ansiosas en situaciones sociales difíciles.
- Impulsividad (N5): grado de dificultad que presentan los sujetos para controlarse frente a los deseos, antojos e impulsos personales, se refiere a la capacidad para controlar los anhelos y las urgencias, los sujetos con alto N5 reportan dificultades para postergar la gratificación o satisfacción de sus deseos.

- Vulnerabilidad (N6): grado de dificultad para afrontar adecuadamente el estrés, asociado a sentimientos de dependencia, desesperanza y pánico en situaciones de emergencia.

B) Extraversión (E): Es una dimensión que mide la cantidad e intensidad de las interacciones sociales, ve el nivel de actividad, la necesidad de estimulación y la capacidad para experimentar placer y otras emociones positivas. Los sujetos con alta extraversión son vistos como asertivos, activos, locuaces, animosos, enérgicos, optimistas, y con facilidad para la adquisición de información, interés y reforzamiento en las interacciones sociales, mayor capacidad de persuasión, y alta dedicación para la obtención de metas.

La introversión es vista como la ausencia de extraversión más que su opuesto; de esa manera, los introvertidos son más bien reservados, independientes y mesurados y no necesariamente pesimistas, inactivos o flojos. Costa y McCrae (1992) describen las siguientes facetas que conforman la dimensión Extraversión:

- Calidez (E1): facilidad para establecer algún grado de intimidad interpersonal, la tendencia a mostrarse afectuoso y amigable. Las personas con bajo E1 no son hostiles ni carentes de compasión pero si más reservados y distantes.
- Gregarismo (E2): preferencia por la compañía de otras personas, por la bulla y estimulación provista por los grupos sociales, las personas con bajo E2 tienden a ser más bien solitarias, rechazan y no buscan estimulación social.
- Asertividad (E3): grado de dominio y seguridad para expresarse en espacios grupales, la facilidad para el liderazgo y la autoafirmación social.
- Actividad (E4): tendencia en desplegar grandes montos de energía, el grado de involucramiento en actividades diversas, como la tendencia a estar

constantemente ocupado y viviendo la vida de manera rápida. Los sujetos con bajo E4 presentan un estilo de vida más cómodo y relajado con el tiempo, no son sujetos necesariamente lentos, flojos o inactivos.

- **Búsqueda de Emociones (E5):** tendencia a la búsqueda de excitación y estimulación. Elevados niveles de ES sugiere la presencia de individuos que desean de excitación y estimulación, gustan de colores brillantes y ambientes ruidosos.
- **Emociones Positivas (E6):** tendencia a experimentar emociones positivas como la alegría, júbilo, afecto y excitación. Las personas con alto E6 son optimistas y animosas, las personas con bajo N6 son más bien menos entusiastas más no infelices. El factor llamado apertura (el factor V) ha sido interpretado de vanas maneras y es la que más controversia ha generado en la investigación.

C) **Apertura (O):** Es una dimensión que mide la conducta de la persona

frente a experiencias nuevas y/o extrañas, los sujetos con alto O son abiertos y curiosos acerca del mundo externo e interno, sus vidas están llenas de experiencia variadas, pueden ser más tolerantes ante ideas nuevas y valores poco convencionales. Este factor presenta asociaciones muy modestas con el nivel de educación y la inteligencia aunque incluye elementos como creatividad y pensamiento divergente, pero no es el equivalente de la inteligencia puesto que algunas personas muy inteligentes pueden ser muy cerradas a la experiencia mientras que muchas personas muy abiertas ante el mundo pueden presentar capacidades intelectuales limitadas. Costa y McCrae (1992) describen las facetas que conforman la dimensión apertura.

- Fantasía (01): ve la tendencia de los sujetos a presentar fantasías vívidas y una imaginación activa y creativa. Las personas con levada O 1 tienen una vívida imaginación, tienen ensoñaciones, no solo como escape sino como una forma de desarrollar su creatividad. Las personas con poca apertura a la fantasía son más prosaicas, prefieren mantener sus mentes en tareas a la mano.
- Estética (02): grado de interés y apreciación por el arte y belleza. Los sujetos con alto 02 se conmueven con la poesía, música y arte, no necesariamente tienen talento artístico, pero sus intereses por el arte los llevan a desarrollar un más amplio conocimiento y apreciación que el promedio de la gente, los sujetos con bajo 02 son relativamente insensibles y desinteresados por el tema.
- Sentimientos (03): grado de receptividad ante los propios sentimientos internos y emociones, la importancia que le da el sujeto a las emociones como parte de su vida. Los sujetos con alto 03 experimentan estados emocionales profundos y diferenciados; sienten felicidad e infelicidad más intensamente que otros. Los sujetos con bajo 03 presentan afectos embotados y no creen que los estados afectivos sean de mucha importancia.
- Acciones (04): tendencia a la búsqueda y disfrute de actividades nuevas, preferencia por la variedad y novedad sobre lo familiar y rutinario. Elevada 04 indica gusto por explorar actividades diferentes como ir a sitios nuevos, probar nuevas disposiciones y orden en el mobiliario, práctica de deportes o rutinas distintas a las habituales. Niveles bajo en 04 indica preferencia por la rutina, ceñirse a lo probado y seguro.

- Ideas (05): grado de curiosidad intelectual y la apertura y tolerancia ante las ideas diferentes. Las personas con alto 05 disfrutaban argumentos filosóficos y curiosidades intelectuales, no implica inteligencia pero contribuye para el desarrollo del potencial intelectual, los sujetos con bajo 05 presentan poca curiosidad intelectual, si tienen alta inteligencia esta está dirigida hacia un foco restringido de intereses.
- Valores (06): tendencia a lectura y examinación de los valores sociales, políticos y religiosos. Los individuos con bajo 06 tienden a aceptar la autoridad y la tradición, y son generalmente conservadores.

D) Agradabilidad (A): Es una dimensión que incluye los aspectos más humanitarios de los hombres, características tales como altruismo, dar afecto y cuidado, preocupación y apoyo emocional. Al extremo opuesto de la dimensión se encuentra la hostilidad, cinismo, la indiferencia a los demás, egocentrismo, malevolencia y celos. Agradabilidad es otra dimensión que también se ha asociado a las tendencias interpersonales en un continuo que va desde la compasión hasta los pensamientos o sentimientos y actos hostiles; las personas con alta A son altruistas, complacientes con los demás e interesados en ayudar a los otros, mientras que las personas con bajo A pueden ser egocéntricas y competitivas más que cooperadores. Por ello, esta dimensión reflejaría más el tipo de interés que suele privilegiar la persona, en un nivel elevado de A sería los intereses del grupo, y en un nivel bajo de A los intereses personales sobre los de los demás (Costa y McCrae, 1992). La dimensión Agradabilidad está conformada por las facetas:

- Confianza (A1): disposición de las personas para creer que los demás son honestos y bien intencionados.
- Franqueza (A2): tendencia a mostrar de manera franca, sincera y abierta las propias emociones e intereses personales.
- Altruismo (A3): grado de preocupación que tiene el sujeto por el bienestar de los demás que se manifiesta de manera activa a través de diferentes muestras de generosidad, caridad y cortesía. Los sujetos con bajo A3 suelen ser más centrados en sus propias necesidades que en la de los demás y rechazan verse envueltos en problemas de los otros.
- Complacencia (A4): reacción típica ante los conflictos interpersonales. Las personas con alto A4 prefieren agradar, cooperar y o competir con los demás, está asociado a la inhibición de la agresividad.
- Modestia (A5): tendencia a la humildad, reserva y recato. Quienes presentan un bajo A5 creen que son superiores y por ello pueden ser considerados por los otros como arrogantes y vanidosos.
- Benevolencia (A6): actitudes de simpatía y buena voluntad, el interés por los deseos de los más necesitados, la predilección por el lado humano de las políticas sociales. Los sujetos con puntajes bajos en A6 presentan mayor terquedad, realismo y practicidad al tomar decisiones y su conducta son menos motivadas por la compasión y piedad.

E) Conciencia (C): es una dimensión que se refiere al grado de necesidad de logro, persistencia, competencia y motivación en la conducta y en las metas de una persona. Este rasgo propicia el cumplimiento de tareas, alto rendimiento académico y

ocupacional, competencia intelectual, metas altas, organización diligente y trabajo duro, manejo del ambiente y solución de problemas (Costa y McCrae, 1992). Sujetos con altos niveles en este rasgo se caracterizan por tomarse más tiempo ante las tareas, analizan y proceden cuidadosamente en la resolución de problemas, y cometen menos errores. Los sujetos con alto C pueden ser escrupulosos, confiables, ordenados y puntuales, los sujetos bajos en C son más descuidados para la consecución de sus metas y no cumplen fielmente sus normas ni responsabilidades no por déficits morales sino por dificultad para la organización y planificación de sus actividades, siendo más hedonistas e interesados en el sexo. Costa y McCrae (1992) describen las facetas que conforman la dimensión conciencia.

- Competencia (C1): sentimiento de capacidad y eficacia personal, la percepción de que se está preparado para enfrentar la vida, se asocia con autoestima y locus de control interno.
- Orden (C2): grado de preocupación por la limpieza, orden y buena organización.
- Sentido del Deber (C3): tendencia al cumplimiento estricto de las obligaciones personales debido a la adherencia a los principios morales y éticos. Sujetos con bajo C3 son más informales acerca de temas referentes a sus deberes y obligaciones suelen ser más impuntuales y poco confiables en el cumplimiento de sus responsabilidades.
- Aspiraciones de Logro (C4): grado de determinación de las metas personales y los montos de esfuerzos dedicados para el logro de estas. Los sujetos con alta C4 tienen alto nivel de aspiraciones, fuertes deseos de superación y trabajan con más empeño para conseguir sus objetivos, tiene una meta determinada, en exceso

pueden ser adictos al trabajo; los sujetos con bajo C4 son más bien soñadores, despreocupados por su futuro e incluso pueden ser flojos y carecer de ambiciones.

- **Autodisciplina (C5):** habilidad para planificar, empezar y llevar a cabo una tarea a pesar del aburrimiento y otras distracciones. Sujetos con bajo C5 tienen la tendencia a dilatar el inicio de una tarea y facilidad para la distracción, el grado de motivación personal suele ser bajo también.
- **Reflexión (C6):** tendencia a pensar cuidadosamente antes de actuar. Las personas con alta C6 son cuidadosas y reflexivas; las personas con bajo C6 pueden ser espontáneas, precipitados y/o rápidos en sus decisiones, y a menudo hablan y actúan sin medir las consecuencias.

Por lo tanto, los cinco rasgos de la personalidad tienen un impacto en diferentes facetas humanas, siendo N el rasgo que mayor impacto genera en términos de la salud, tanto física como mental, de las personas; el rasgo E se relaciona con la búsqueda de interacción social y estimulación; O se relaciona con curiosidad intelectual y creativa; A se relaciona con el deseo de relación con las personas a un nivel más personal; y C con el desempeño y logros

2.3.1.3 Modelos teóricos:

Existen teorías dentro de la psicología que abordan la personalidad desde distintos enfoques teóricos, por ejemplo, las teorías psicodinámicas determinan que las características intrapsíquicas del ser humano son importantes en el desarrollo de su personalidad; existen teorías conductistas que afirman que la personalidad es aprendida, y que los seres humanos son la suma de conductas aprendidas; también existen enfoques que

ponen especial atención a rasgos específicos o conjuntos de rasgos; otras teorías establecen que la personalidad es un constructo que se forma con relación al ambiente (Cloninger, 1975).

Uno de los primeros modelos o tipologías fue descrita por Hipócrates entre el año 460 y 357 antes de Cristo; la teoría de Hipócrates, quien se considera padre de la medicina actual, establecía que las enfermedades eran causadas por un desequilibrio de los fluidos corporales, también llamados humores. De este modo se originaron cuatro personalidades diferentes que tenían su origen en el tipo de fluido: Sanguíneo, colérico, flemático, melancólico. (Seelbach, 2013).

a) Perspectiva psicoanalítica:

- Según Colom (2012), la teoría psicoanalítica propuesta por Sigmund Freud es el referente principal de esta perspectiva, al establecer que el comportamiento humano es causado por una fuerza psicológica a la que denomina determinismo psíquico, así mismo para Freud la mente se divide en tres niveles: inconsciente, preconscious y consciente, y la personalidad en tres estructuras que son el “ello”, “el yo”, y “el superyó”. Según Freud la personalidad se desarrolla a través de cinco etapas psicosexuales, las cuales son: la fase oral, anal, fálica, de latencia y la genital; haciendo énfasis en las tres primeras pues de ellas depende la mayor parte de su estructura (Cervone y Pervin, 2008).
- Así también Carl Gustav Jung, quien era gran adepto a la teoría de Freud propuso que el inconsciente incluye una amplia energía psíquica, en lugar de una energía sexual como lo expresaba Freud. Según Jung es durante el proceso de individualización de la adultez donde los aspectos inconscientes de la

personalidad se desarrollan e integran con aquellos de la conciencia en el desarrollo de un “si mismo” maduro. La teoría de Jung hace referencia a los tipos psicológicos, que a la vez están comprendido bajo ocho psiquetipos, basados en la dimensión introversión- extroversión y las funciones pensamiento-sentimiento, sensación-intuición; las cuales se podían medir a través del indicador de tipos de Myers-Briggs (Cloninger, 2003).

b) Perspectiva psicoanalítica social: la teoría psicoanalítica de Freud había inspirado a muchos clínicos y teóricos a considerar la personalidad en términos dinámicos. La frontera entre las perspectiva psicoanalítica y la psicoanalítica social es casi imperceptible, sin embargo se considera que esta última pone énfasis en las funciones del “yo” más allá de lo que hizo Freud (Cloninger, 2003).

- Como primer referente de esta corriente encontramos a Alfred Adler quien propuso su teoría en base al énfasis en el esfuerzo consciente y el “Si mismo creativo”, en contraste con el determinismo inconsciente de Freud, según Adler la personalidad viene a ser una unidad en el que se diferencia a las personas por su “estilo de vida”, los cuales pueden ser: los estilos erróneos y los estilos sanos (Cervone y Pervin, 2008).
- Otro referente es Erik Erikson quien propuso su teoría acerca del desarrollo psicosocial el cual sucedía en ocho etapas a lo largo de la vida (confianza versus desconfianza, autonomía versus vergüenza, iniciativa versus culpa, laboriosidad versus inferioridad, identidad versus confusión, intimidad versus aislamiento, generatividad versus estancamiento, e integridad versus desesperanza), Según Erikson de acuerdo con el principio epigenético estas etapas se construyen una

sobre la otra, y en cada etapa el individuo experimenta una crisis, la cual es resuelta en el contexto de la sociedad (Cloninger, 2003).

- Seguidamente se presenta también el psicoanálisis interpersonal propuesto por Karen Horney, quien luego de asimilar la teoría psicoanalítica puso énfasis en los factores interpersonales, aludiendo que todo ser humano en la niñez experimenta lo que se denomina “ansiedad básica”, acompañada de “hostilidad básica”. Según Horney en la niñez se intenta resolver este conflicto adoptando una de tres orientaciones interpersonales: “ir hacia la gente”, “ir contra ella”, o “alejarse de ella”. Posteriormente, de acuerdo a como se enfrentó este conflicto se puede observar en la persona sana el uso flexible de las tres orientaciones, sin embargo la persona neurótica no puede hacerlo (Cloninger, 2003).

c) **La perspectiva de los rasgos:** según Colom (2012) los enfoques de los rasgos ponen énfasis en las diferencias individuales, especialmente de las características que son más o menos estables a través del tiempo y de las situaciones; así también, esta perspectiva pone énfasis en la medición de la personalidad a través de test.

- Gordon Allport es considerado el padre de la teoría de los rasgos. Fue quien propuso una teoría personológica en la que la unidad primaria de la personalidad viene a ser el rasgo, que es la característica básica que diferencia a un ser humano de otro. Así también para Allport el desarrollo de la personalidad procede a través de las siguientes etapas: sentido corporal, autenticidad, valoración del yo, extensiones del yo, autoimagen, agente racional, lucha propia y el sí mismo conocedor (Cervone y Pervin, 2008).

- Otro de los investigadores que ha marcado historia dentro del enfoque de los rasgos es Raymond Catell, quien propuso la teoría analítica factorial de los rasgos. Para Catell lo más importante era el uso de métodos de investigación basados en la estadística, especialmente para sus grandes hallazgos utilizó el análisis multivariado, y el análisis factorial. Su principal objetivo fue describir los rasgos superficiales de la gente y a través de un análisis más intensivo buscó los rasgos de origen subyacentes, dando hallazgo a 16 Factores de personalidad más conocidos como los 16 PF de Catell (Cloninger, 2003).
- Siguiendo los mismos métodos de Catell, Hans y Eysenck fundamentó su teoría trifactorial o también denominada temperamental. Esta, a diferencia de Catell, resultó a través del análisis factorial secundario, hallando tan solo tres dimensiones o rasgos que pueden explicar la personalidad, siendo estas denominadas como: Psicoticismo, extroversión y neuroticismo (Cloninger, 2003).
- Sin embargo, a partir de los estudios de Catell y Eysenck, surgió una nueva teoría denominada “el modelo de los cinco factores” el cual fue propuesto por Paul Costa y Robert McCrae. Según estos autores la personalidad es una estructura basada en la existencia de cinco suprarasgos: neuroticismo, extraversión, apertura, agradabilidad y conciencia; estos a la vez están compuestos por 6 facetas cada uno, que explican el comportamiento diferenciado en las personas. En la actualidad esta teoría es la más adoptada por diversos autores e investigadores para el estudio de la personalidad (Colom, 2012). Precisamente

más adelante se detallan las dimensiones y las facetas que componen el modelo de los cinco factores.

d) Perspectiva del aprendizaje: Según (Colom, 2012). Este ha sido uno de los enfoques más importantes para la psicología moderna, pues el postulado principal de esta perspectiva afirma que la personalidad se determina por factores del ambiente.

- Uno de los pioneros de la teoría conductual radical es Burrhus Frederick Skinner, para quien el comportamiento humano se establece a partir del condicionamiento, específicamente a través de la técnica del “reforzamiento positivo, o negativo”; de igual forma su modificación depende de la técnica “extinción” y “el castigo”; además, aseguraba que es posible producir nuevas conductas por medio de la técnica del “modelamiento”. Por lo tanto para Skinner la personalidad es el producto de una serie de condicionamientos a lo largo de las primeras etapas de vida del ser humano (Cloninger, 2003).
- Otro de los exponentes es John Watson, quien propuso que la personalidad debía ser definida en términos de conducta, pues las conductas habituales vendrían a constituir la personalidad, además, estas pueden ser modificadas y expandidas a lo largo de la vida. Por lo tanto el cambio en la personalidad se produce por medio del aprendizaje que es más rápido en los primeros años de vida cuando se están formando los primeros patrones de hábitos (Cervone & Pervin, 2008).

e) Perspectiva cognoscitiva del aprendizaje social: Este enfoque propugnaba que no es posible obtener un modelo adecuado de la personalidad si solo se describen las conductas manifiestas de la gente sin prestar atención a lo que ellas están pensando (Colom, 2012).

- Uno de los máximos referentes es Albert Bandura, quien mediante su teoría del enfoque cognoscitivo del aprendizaje social ha expandido la comprensión de la personalidad desde una perspectiva de los procesos relacionados a la cognición. Así, los procesos cognoscitivos son tomados como una variable importante en el desarrollo de la personalidad humana, pues se afirma que aspectos como las aptitudes, estrategias de codificación y constructos personales son las unidades de la personalidad; y no los rasgos (Cloninger, 2003).
- f) **Perspectiva humanista:** según Colom (2012) la perspectiva humanista en el estudio de la personalidad representa una tercera fuerza, establecida para combatir las tendencias deterministas y fragmentarias del psicoanálisis y el conductismo.
- Así tenemos en primer lugar a Carl Rogers. Desde el punto de vista humanista dentro de la psicología, ofreció una teoría en la cual el individuo busca de manera activa un desarrollo superior, motivado por la tendencia a la realización. La teoría de Rogers se centra más en el cambio de la personalidad, que en el desarrollo o estructura de la mismo; sin embargo, su aporte principal reside en ofrecernos un esquema general para poder entender las diferencias de las personas (Cloninger, 2003).

- En el mismo contexto Abraham Maslow propuso que las personas se desarrollan a través de cinco niveles de una “jerarquía de necesidades”, las cuales son: fisiológicas, de seguridad, de amor y pertenencia, de estima y finalmente autorrealización; así también, en las cuatro etapas inferiores la persona es motivada por las deficiencias, mientras que en la etapa superior la persona es motivada por la autorrealización (Cloninger, 2003).

2.3.2 Adicción a los videojuegos

Consiste en el uso excesivo o compulsivo de juegos de video al grado de interferir con la vida personal y las actividades diarias del sujeto que los utiliza. Es un fenómeno relativamente reciente que por lo regular afecta a niños y jóvenes (estallo, 1995).

Pero el término adicción no sólo refiere a estas últimas, sino a toda forma de comportamiento en la que hay un deseo compulsivo e impulsivo que hace que la persona acuda a un objeto para satisfacer una necesidad, sea mental o física, “Hábito de quien se deja dominar por el uso de alguna o algunas drogas tóxicas, o por la afición desmedida a ciertos juegos” (Gros, 2008). Por este motivo, antes de hablar de una adicción a los juegos, se hablará del aprendizaje frente a ella y los tipos y las características con respecto a los videojuegos.

2.3.2.1 Los tipos de videojuegos

Los juegos de plataformas pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños.

Algunos riesgos a considerar por parte del profesorado: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar

a los personajes del juego. Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.

Los puzzles, como el tetris, y los programas constructores desarrollan la percepción espacial, la imaginación y la creatividad; no observamos riesgos específicos para este tipo de juegos. Los simuladores deportes, aviones permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones. Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos alumnos, conviene advertir a los estudiantes que están ante un modelo (representación simplificada de la realidad - a veces presentan una realidad imaginaria-) y que por lo tanto en el mejor de los casos sólo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico. La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.

Los juegos de estrategia exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, armas) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas en clase que aseguren que todos los estudiantes se dan cuenta de ello. Los juegos de aventura y rol pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. También aquí la principal preocupación de los educadores será promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.

Según Lacoste (1999) el perfil clínico de los adolescentes que sufren estas dificultades es muy similar a la de los adictos químicos. Pero también es cierto que si se acepta el

diagnostico de adicción patológica que es el concepto propuesto para las teorías adicciones sin sustancias entonces esta puede surgir con cualquier objeto o persona. Lo cual elimina cualquier supuesto de que los videojuegos pueden ser la causa de ninguna adicción dado de que si cualquier cosa puede ser adictiva, entonces la fuente de la dependencia no estaría en el objeto sino en la propia persona adicta. En el caso de los videojuegos se puede descuidar la vida familiar, dejar de lado objetivos personales, sentirse uno mal cuando no realiza la actividad preferida, despreocuparse, de uno mismo, adoptarse a un estilo de vida solitario, insensibilizarse ante los problemas de los otros e incluso tener problemas físicos.

En la actualidad Vela (2011) postula la existencia de las siete dimensiones: compulsión, síntomas de abstinencia, antigüedad, problemas, prioridad, nivel de juego y frecuencia, para el estudio de la adicción a los videojuegos.

- a) **Compulsión:** Ocurre cuando jugar videojuegos se convierte en la actividad más importante en la vida de la persona y domina sus pensamientos (preocupaciones y distorsiones cognitivas), sentimientos (craving) y conductas (deterioro del comportamiento social). Por ejemplo, aunque la persona no esté jugando está pensando en su próxima partida.
- b) **Síntomas de abstinencia:** Estos síntomas son los sentimientos y/o efectos físicos desagradables que ocurren cuando el juego se interrumpe o se reduce de repente. Por ejemplo, agitación, mal humor, irritabilidad, etc.
- c) **Antigüedad:** Hace referencia a los conflictos ocasionados por haber dedicado demasiado tiempo a los videojuegos. Éstos se dan con aquellas personas que rodean al jugador (conflictos interpersonales), con otras actividades (conflictos

laborales, académicos, sociales, con aficiones y otros intereses) o con uno mismo (conflictos intrapsíquicos y/o sentimientos subjetivos de pérdida de control).

- d) Problemas:** La adicción es frecuente, progresiva y totalmente perjudicial, y está caracterizada por periodos repetidos de descontrol, de inconsciencia sobre las consecuencias adversas que pueda generar y variaciones del pensamiento y de la razón. El pasar prolongadas horas a diario en ésta actividad, disminuirá el tiempo que se le dedique a las actividades escolares, sociales y familiares
- e) Prioridad:** En niños y adolescentes, la adicción a los videojuegos suele estar acompañado de un inevitable deterioro del rendimiento académico. Aunque todavía no se ha demostrado fehacientemente algún efecto negativo de los videojuegos a nivel neurológico en jóvenes.
- f) Nivel de juego:** La dopamina, que es una hormona y neurotransmisor que fomenta las sensaciones de carácter positivo y bienestar es la afectada por estar en constante entrenamiento con los videojuegos, ya sea frente al televisor, en la computadora, celular o consolas personales. Y finalmente alcanzar el nivel más alto en el dominio del juego
- g) Frecuencia:** En los adolescentes, se estima que entre el 7% y 11% de los chicos que juegan videojuegos, tienen problemas reales afectando el desempeño escolar, social, familiar y psicológico (depresión, ansiedad, angustia, fobias sociales, etc.)

- **Síntomas específicos de la adicción a los videojuegos**

La psicóloga Kimberly Young ha formulado unas preguntas que permiten identificar si alguien es adicto a los videojuegos, las cuales han sido adaptadas al marco de los videojuegos; ¿Piensa muy a menudo en los videojuegos? ¿Ha intentado controlar, reducir, o

poner fin al uso de videojuegos sin tener éxito? ¿Se siente inquieto, mal humorado, deprimido o irritado cuando no tiene la posibilidad de jugar? ¿Es consciente de todo el tiempo que puede pasar jugando? ¿Ha puesto en riesgo una relación importante (familia, amigos, etc.) o su educación por dar más importancia a los videojuegos?.

2.3.2.1 Características:

- a) **Consecuencias del uso obsesivo de los Videojuegos:** Toda acción produce una reacción la adicción a los videojuegos deja secuelas en varios aspectos de la vida de quien la padece, estas se intensifican a medida que la dependencia avanza con el tiempo. Los siguientes son algunos de esos efectos secundarios que pueden ocurrir a una persona con este problema, lo que no significa que pasen necesariamente en todos los casos.
- b) **Área física:** Un exceso de tiempo sentado, varias veces con posiciones incómodas, forzando los dedos y la vista, y posponiendo tiempos de sueño, comida o en algunos casos de higiene personal representa un grave daño al cuerpo, manifestaciones específicas de esto son
- c) **Migrañas:** Una exposición frecuente y prolongada a medios destellantes, como la pantalla del televisor/computador en la que se hace esfuerzo con los ojos genera dolores de cabeza, estos son crecientes, y suele pasar que aunque la persona se da cuenta que le duele la cabeza, prefiere seguir jugando (está tan metida en el juego que no es capaz de obligarse a parar en el instante) hasta que se agrava lo suficiente como para hacerla reaccionar.

- d) Trastornos del sueño:** Cuando el pensamiento se ocupa demasiado en el videojuego, el sueño se ve afectado (ya sea con insomnio, pesadillas, bajo nivel de descanso, entre otros) o reducido, pues se juega en la noche y se es inconsciente del tiempo gastado (aunque se sabe que ha pasado demasiado tiempo, se pierde la noción de cuánto). Implícitamente estos trastornos perjudican el rendimiento de las actividades del día siguiente.
- e) Dolores de espalda:** Estar en la misma posición durante horas provoca rigidez y dolor en el movimiento, se recomienda que al momento de jugar la posición sea cómoda, no forzada, y hacer pausas para evitarlos.
- f) Irregularidad en hábitos vitales:** En casos extremos sucede que se la alimentación no es bien manejada, posponiendo los tiempos de comer, o haciéndolo mientras se juega. También puede pasar que la higiene personal se descuida.
- g) Epilepsia:** No es común que ocurra este estado por los videojuegos, pero ha sucedido en algunos casos por las imágenes destellantes, se dice que para que alguien entre en estado de epilepsia mientras juega debe haber tenido episodios anteriores de esta.
- h) Cambios emocionales:** El exceso de tiempo de empleo en los videojuegos puede provocar introversión y aislamiento de la sociedad, en tal sentido de que quien se encuentra bajo esta condición sólo va a querer estar en casa, no querrá hacer nada más que jugar cuando le sea posible. Cuando alguno de estos factores se presenta, y más cuando siente que está a punto de lograr algo, el joven casi naturalmente va a reaccionar de manera agresiva, tratando de continuar a toda costa. Los video jugadores adictos son conscientes de que han pasado mucho tiempo en esta actividad, y saben que esto ha interrumpido su vida normal y los ha afectado tanto física como

psicológicamente. Es por esto que en muchos casos se llega a un estado de depresión alternada con la ansiedad de continuar, en otras palabras, saben que jugar mucho les hace daño pero no pueden parar, la satisfacción que sienten cuando derrochan su tiempo no se compensa con los efectos negativos que este genera.

- i) **Consecuencias sociales:** El ámbito social de un video-jugador adicto se ve afectado en tres maneras, la prioridad al tiempo de juego puede debilitar las relaciones familiares o las fraternales y reducir el espacio necesario para cumplir con las responsabilidades, también el hecho de desenvolverse mejor en un mundo virtual que en uno real provoca una inhabilidad para comunicarse y entablar relaciones reales, la gran mayoría de veces en las que el jugador tiene que decidir entre su mundo virtual y el real gana el primero. De igual manera, estar pensando en el juego y no dormir bien impide un buen desempeño en las actividades escolares o en el trabajo, pues requieren de toda su atención.

2.3.2.2 Modelos teóricos:

Crawford (1982) en relación a los videos juegos y (Estalló, 1994) existen factores (psicológicos, sociales, legales, familiares y de ocio) condicionantes de la conducta adictiva.

Estallo (1997) establece una clasificación en dos grandes grupos, juegos de habilidad y de acción por un lado y juegos de estrategia por otro. Los del primer grupo serían aquellos videojuegos que implicarían el uso de habilidades visomotoras, en tanto que los del segundo grupo incluirían un amplio abanico de aptitudes, que podríamos resumir en:

Estrategias de solución de problemas, establecimiento de relaciones causales y toma de decisiones.

En Europa Secades y Villa, (1998) es importante precisar que no sólo es la accesibilidad a los juegos en red lo que ocasiona la aparición de conductas adictivas en los adolescentes. La investigación ha corroborado los efectos notables e insidiosos de estos medios sobre los niños, manifestados cotidianamente por comportamientos agresivos, miedos y desensibilización a la violencia (Sánchez, Reyes & Hernández, 2000). Concluyen estos investigadores que durante los videojuegos los niños quedan expuestos a caracterizaciones ficticias en que la violencia se representa de manera poco realista (cuando está caracterizada sin ninguna consecuencia negativa). En Sudamérica nuestro país ocupaba el cuarto lugar más alto en concurrencia de usuarios a cabinas de Internet (2, 500,000 usuarios), del total de personas que hacían uso del Internet 65% tenía edades comprendidas entre 12 y 24 años (Apoyo, Opinión y Mercado, 2002) y el 75% de servicio de internet era ofrecido por cabinas públicas (Moran, 2004). Si bien el Internet tiene diversos usos educativos e informativos, sin embargo se ha constituido en una fuente de riesgo, así por ejemplo la accesibilidad a los videojuegos en red en todos los sectores socioeconómicos está propiciando la aparición conductas adictivas en los adolescentes, problema que puede llegar a constituirse en una seria amenaza social. Así por ejemplo España es el país con el mayor número de jugadores patológicos en toda

Según Anónimo (2008) un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. Videojuego pese a lo que puede parecer, no es nada clara, siendo habitual que haga referencia tanto al

soporte tecnológico (es decir, el hardware por ejemplo las consolas) como al propio juego en sí (el software el programa), (Rodríguez, 2002). Tejeiro y Pelgrino (2003) la complejidad de la definición lleva incluso a hacer difícil clasificar de forma diferencial los programas que son videojuegos de aquéllos que no lo son.

Así mismo Cuenca (2010) los videojuegos son una de las principales formas de ocio a nivel mundial desde los años 90. Presentes tanto en los cibercafés de Hanói como en las máquinas recreativas de Casablanca, pasando por los hogares mexicanos o empresas de desarrollo ucranianas, los videojuegos se han convertido en uno de los activos culturales y económicos más importantes de la actualidad. De hecho, su máximo representante, Super Mario, fue más reconocido que Mickey Mouse en una encuesta realizada a niños norteamericanos en los años noventa (Iwabuchi, 2000), y eso teniendo en cuenta que Mickey siempre fue uno de los iconos de la globalización. Este efecto, aunque sea más acusado en los países más desarrollados, también está ocurriendo de forma global, al calcularse que en la actualidad se invierten más de 3.000.000.000 horas cada semana en esta forma de ocio en todo el mundo (Gonigal, 2011). En los próximos años va a ser necesario un gran esfuerzo para poder analizar el impacto social, económico, educativo o tecnológico que ha tenido y está teniendo esta forma de ocio.

2.3.3 Marco teórico referente a la población de Estudio.

2.3.3.1 Adolescencia

La adolescencia es el período comprendido entre el fin de la infancia a la adultez en la vida del ser humano, caracterizado por diversos cambios biológicos y hormonales, propios

del inicio de la pubertad. Se caracteriza también por cambios emocionales y de su forma de actuar y de pensar.

El desarrollo en el adolescente es físico, psicológico y social que presenta a lo largo de la existencia, sin embargo, en la etapa de la adolescencia son muy significativos, ya que el individuo deja de ser niño para convertirse en adulto, con toda sus implicaciones, el área cerebral es diferente al de todos los otros órganos del cuerpo. Este es el único que ya en el momento de nacer o muy poco después, ha completado el número total de sus células, las que persisten durante toda la vida, destruyéndose sólo algunas en la medida que se envejece. El cerebro adulto puede generar nuevas neuronas sólo en algunas regiones, como el hipocampo, y en determinadas condiciones.

De allí en adelante la velocidad de crecimiento disminuye, pero continúa hasta aproximadamente los 17 años, cuando ya alcanza su madurez completa.

a) Características en la personalidad adictiva

- Debilitamiento del Yo, de la voluntad y un incremento de la pérdida de control.
- Desarrollo de rituales adictivos a partir de los cuales el sujeto se reafirma en sus nuevas creencias y valores (estilo de vida adictivo)
- Vacío existencial con un predominio de la pérdida o falta de sentido y la ilusión de encontrar un objeto, sustancia o actividad que le proporcione serenidad y satisfacción.
- Quebrantamiento emocional lo que hace al adicto vulnerable, susceptible al llanto, a explosiones emocionales, labilidad afectiva.

CAPÍTULO III

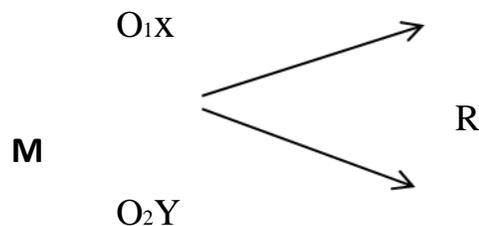
MATERIALES Y MÉTODOS

3.1 Diseño y tipo de investigación

El presente estudio corresponde al tipo de investigación correlacional. Se utiliza cuando se tiene como propósito conocer la relación existente entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular. Asocia variables mediante un patrón predecible para un grupo de pobladores. Ofrecen predicciones, explican la relación entre variables y cuantifican relaciones entre variables (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010)

Según Hernández y Valderrama (2010) el diseño de la investigación es no experimental, transeccional o transversal; ya que no existe manipulación activa de alguna variable y se busca establecer la relación de variables medidas en una muestra en un único momento del tiempo.

Según Charaja (2004) plantea el siguiente bosquejo para los trabajos correlacionales.



Dónde:

M = Muestra de estudiantes, cuya adicción sea los videojuegos

X = Rasgos de personalidad

Y = adicción a los videojuegos

r = Correlación entre dos variables de estudio

O1 = Evaluación de rasgos de personalidad

O2 = Evaluación de adicción a los videojuegos

3.2 Hipótesis de la investigación

3.2.1 Hipótesis general

Existe correlación significativa entre rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos, en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa INA – 91 José Ignacio miranda, Juliaca – 2015.

3.3 Variables de la investigación

Primera variable de estudio: Rasgos de personalidad

Segunda variable de estudio: Adicción a los videojuegos

Tabla 1

3.3.1. Operacionalización de la variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Primera variable Rasgos de personalidad	Consiste en la manera en que un individuo difiere en sus estilos individuales, emocionales, interpersonales, experienciales y motivacionales y que estos estilos pueden ser resumidos en términos de cinco factores básicos.	Puntajes obtenidos del cuestionario de personalidad NEO PI-R forma S	Neuroticismo (N)	<input type="checkbox"/> Ansiedad <input type="checkbox"/> Hostilidad colérica <input type="checkbox"/> Depresión <input type="checkbox"/> Ansiedad social <input type="checkbox"/> Impulsividad <input type="checkbox"/> Vulnerabilidad	Para los baremos dentro de cada dimensión se aplicará la regla de Stanones.
			Extraversión (E)	<input type="checkbox"/> Calidez <input type="checkbox"/> Gregarismo <input type="checkbox"/> Asertividad <input type="checkbox"/> Actividad <input type="checkbox"/> Búsqueda de sensaciones <input type="checkbox"/> Emociones positivas	
			Apertura (O)	<input type="checkbox"/> Fantasía <input type="checkbox"/> Estética <input type="checkbox"/> Sentimientos <input type="checkbox"/> Acciones <input type="checkbox"/> Ideas <input type="checkbox"/> Valores	
			Amabilidad (A)	<input type="checkbox"/> Confianza <input type="checkbox"/> Franqueza <input type="checkbox"/> Altruismo <input type="checkbox"/> Complacencia <input type="checkbox"/> Modestia <input type="checkbox"/> Benevolencia	
			Responsabilidad (C)	<input type="checkbox"/> Competencia <input type="checkbox"/> Orden <input type="checkbox"/> Sentido del deber <input type="checkbox"/> Aspiración de logro <input type="checkbox"/> Autodisciplina <input type="checkbox"/> Reflexión	

VARIABLES	DIMENSIONES	DEFINICIÓN	PONDERACIÓN	UBICACIÓN EN EL TEST Y CRITERIO DE CALIFICACIÓN	ESCALA
Segunda variable Adicción a los videojuegos	Compulsión	Necesidad urgente, impostergable y superior a la voluntad y a la autocrítica para jugar.	6	Preguntas 1 y 5: SI-NO = 6 puntos NO-SI = 0 p SI-SI = 0 p NO-NO = 0 p	0 – 11 No adicto 12 – 20 Adicto
	Síntomas de abstinencia	Síndrome de ansiedad cuando no puede jugar por razones que no controla y que se calman con el juego.	4	Preguntas 3 y 8: NO-SI = 4 puntos SI-SI = 0 p SI-NO = 0 p	
	Antigüedad	Los síntomas están establecidos por lo menos 6 meses, lo que implica que es un estado consolidado en su vida.	1	Pregunta 9: = 6 m=1puntos	
	Problemas	Presenta problemas familiares o académicos porque otros reconocerían que juega excesivamente.	2	Pregunta 6: SI = 2 puntos	
	Prioridad	El videojuego se ha vuelto una actividad de prioridad en su vida, ante otras alternativas propias de su Juventud.	2.5	Pregunta 7: SI = 2.5 puntos	
	Nivel de juego	Llegar a dominar el más alto nivel de al menos un juego, implica dedicación y valoración que da a los videojuegos.	2	Pregunta 2: SI = 2 puntos	
	Frecuencia	Si juega 4 o más veces a la semana, implicaría que juega no sólo los fines de semana, sino que usa para ello el tiempo asignado a los deberes académicos y familiares	2.5	Pregunta 4: = 4 = 2.5 puntos	
	TOTAL				

3.4 Delimitación geográfica y temporal

La investigación se realizó en el 2015, con una población de estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa, INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca provincia de San Román, departamento de Puno.

3.5 Población y muestra

3.5.1 Población.

La población está conformada por 100 estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa, INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca, 2015.

3.5.2 Muestra.

Se decidió realizar un muestreo de tipo no probabilístico, por conveniencia la muestra estaba conformada por 61 estudiantes

a) Criterios de inclusión:

- Estudiantes que oscilan entre 16 a 19 años
- Estudiantes debidamente matriculados
- Alumnos adictos a los videojuegos
- Alumnos de quinto grado de secundaria

b) Criterio de exclusión

- Alumnos no adictos a los videojuegos
- Menores de 15 años de edad
- Estudiantes que no estén matriculados
- Alumnos que no estén en quinto grado de secundaria

3.5.3 Características de la muestra

Estudiantes de ambos sexos, edades que oscilan entre 16 a 19 años, del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa, INA – 91 “José Ignacio Miranda”. La muestra fue conformada por 61 alumnos.

3.6 Técnica e instrumentos de recolección de datos

Según Costa y McCrae (1985) se utilizó el instrumento del inventario NEO PI - R. Y la encuesta del inventario de Adicción a los videojuegos.

a) Inventario de personalidad NEO PI-R

Los tipos de personalidad fueron medidos mediante el inventario de Personalidad NEO PI - R creado por P. Costa y R. McCrae. Este instrumento está compuesto por 5 dimensiones y/o factores de la personalidad (Neuroticismo, Extraversión, Apertura, Amabilidad y Responsabilidad). La denominación NEO se refiere a las 3 dimensiones que el inventario media originalmente (Neuroticismo, Extraversión y Openess). El NEO PI puede aplicarse a sujetos de 16 años para adelante que no sufran de Trastornos mentales (Psicosis, Demencias, etc.). La aplicación se puede dar de manera individual y/o colectiva y tiene una duración de 40 min aproximadamente y básicamente evalúa la Personalidad normal. Cabe mencionar que consta de 240 ítems a los que se responde en una escala Likert de 5 opciones: a. TD (Totalmente desacuerdo) b. D (desacuerdo) c. N (neutral) d. DA (de acuerdo) e. TA (totalmente de acuerdo).

b) Inventario de Adicción a los videojuegos

El inventario de adicción a los Videojuegos es de tipo encuesta o test para permitir su aplicación masiva, con mayor grado de anonimato

Este instrumento o encuesta fue creado por el Dr. Alejandro Vela Quico, y colaboradores estudiantes de medicina del último semestre. Este instrumento se elaboró dentro de la asignatura de Metodología de la Investigación Científica de Facultad de Medicina de la Universidad Nacional de San Agustín - UNSA, Arequipa Perú.

Este test puede aplicarse a estudiantes de 16 años para adelante que tengan o no tengan adicción a los videojuegos. La aplicación se puede dar de manera individual y/o colectiva y tiene una duración de 10 min aproximadamente y básicamente evalúa la adicción a los Videojuegos. Cabe mencionar que consta de 9 ítems a los que se responde en una escala dicotómica de 2 opciones: 1. No, 2. Sí. Y con un puntaje total de 20 puntos y cuenta con siete dimensiones.

3.7 Proceso de recolección y análisis de datos

Para la recolección de datos se estableció contacto con el Director, Walter Jesús Zea Mamani de la Institución Educativas, INA 91 José Ignacio Miranda. A partir del cual se inició con los objetivos de la presente investigación y la consecuente invitación a participar de la misma, realizándose las entrevistas y la administración del instrumento de manera anónima. Se explicará también en qué consiste el instrumento aplicado, recordándoles la importancia de que respondan todas las preguntas. Una vez que se recogieron los protocolos, los datos fueron ingresados y procesados por medio del paquete estadístico IBM SPSS Statistics 22. Para el análisis de los datos se obtuvieron las frecuencias, porcentajes y descripción del objetivo general y de los objetivos específicos. Para la prueba de correlación se usó la R de Pearson.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Realizado el recojo de datos, se procedió a la calificación y tabulación de los instrumentos de rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos, los resultados son presentados en tablas que permiten realizar el respectivo análisis e interpretación haciendo uso del paquete estadístico IBM SPSS Statistics 22 obteniendo los siguientes resultados.

4.1 Resultados de la investigación

4.1.1 En relación al primer objetivo específico

Los datos corresponden a los 61 estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca.

La tabla 2 muestra el predominio de los rasgos de personalidad, y se aprecia que el 39.3% de los estudiantes presentan el rasgo de personalidad de Conciencia, seguido del 29.5% que presentan un rasgo de personalidad de extroversión y finalmente el 23.0% presentan el rasgo de agradabilidad.

Tabla 2

Rasgos de predominantes de la personalidad que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Agradabilidad	14	23,0	23,0	23,0
Apertura	3	4,9	4,9	27,9
Extroversión	18	29,5	29,5	57,4
Neuroticismo	2	3,3	3,3	60,7
Conciencia	24	39,3	39,3	100,0
Total	61	100,0	100,0	

En la tabla 3 se describe el nivel del rasgo de personalidad de neuroticismo donde el 57.4% de los estudiantes presentan un nivel medio, seguido del 23.0% que presentan un nivel alto y finalmente el 19.7% presentan un nivel bajo.

Tabla 3

Rasgos de personalidad de Neuroticismo que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	12	19,7	19,7	19,7
Medio	35	57,4	57,4	77,0
Alto	14	23,0	23,0	100,0
Total	61	100,0	100,0	

En la tabla 4 se describe el nivel del rasgo de personalidad de extraversión donde el 41.0% de los estudiantes presentan un nivel alto, seguido del 41.0% que presentan un nivel medio y finalmente el 18.0% presentan un nivel bajo.

Tabla 4

Rasgos de personalidad de Extraversión que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	11	18,0	18,0	18,0
Medio	25	41,0	41,0	59,0
Alto	25	41,0	41,0	100,0
Total	61	100,0	100,0	

En la tabla 5 se describe el nivel del rasgo de personalidad de apertura donde el 55.7% de los estudiantes presentan un nivel medio, seguido del 24.6% que presentan un nivel bajo y finalmente el 19.7% presentan un nivel alto.

Tabla 5

Rasgos de personalidad de Apertura que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	15	24,6	24,6	24,6
Medio	34	55,7	55,7	80,3
Alto	12	19,7	19,7	100,0
Total	61	100,0	100,0	

La tabla 6 muestra el nivel del rasgo de personalidad de agradabilidad donde el 57.4% de los estudiantes presentan un nivel medio, seguido del 21.3% que presentan un nivel alto y finalmente el 21.3% presentan un nivel bajo

Tabla 6

Rasgos de personalidad de Agradabilidad que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	13	21,3	21,3	21,3
Medio	35	57,4	57,4	78,7
Alto	13	21,3	21,3	100,0
Total	61	100,0	100,0	

La tabla 7 describe el nivel del rasgo de personalidad de conciencia donde el 50.8% de los estudiantes presentan un nivel medio, seguido del 24.6% que presentan un nivel alto y finalmente el 24.6% presentan un nivel bajo.

Tabla 7

Rasgos de personalidad de Conciencia que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	15	24,6	24,6	24,6
Medio	31	50,8	50,8	75,4
Alto	15	24,6	24,6	100,0
Total	61	100,0	100,0	

4.1.2. En relación al segundo objetivo específico

El segundo objetivo específico hace referencia a la adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes de quinto grado de Secundaria de la Institución Educativa INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca.

La tabla 8 muestra la adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria, y se aprecia que el 88.5% de los estudiantes no tienen adicción a los videojuegos, seguido del 11.5% de los estudiantes que si tienen adicción a los videojuegos.

Tabla 8

Adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda - 2015

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Adicto	7	11,5	11,5	11,5
No adicto	54	88,5	88,5	100,0
Total	61	100,0	100,0	

4.1.3. En relación al objetivo general

Hace referencia a la existencia de la correlación entre los rasgos de personalidad y la adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa, INA – 91 José Ignacio Miranda – 2015.

Tabla 9

Correlación entre los rasgos de personalidad y la adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa, INA – 91 José Ignacio Miranda – 2015.

Correlaciones

		Adicción a los videojuegos					
		Neuroticismo	Extraversión	Apertura	Agradabilidad	Conciencia	
Adicción a los videojuegos	Correlación de Pearson	1	,391**	-,065	-,127	-,324*	-,314*
	Sig. (bilateral)		,002	,619	,331	,011	,014
	N	61	61	61	61	61	61
Neuroticismo	Correlación de Pearson	,391**	1	-,128	-,221	-,266*	-,493**
	Sig. (bilateral)	,002		,324	,088	,038	,000
	N	61	61	61	61	61	61
Extraversión	Correlación de Pearson	-,065	-,128	1	,271*	,150	,375**
	Sig. (bilateral)	,619	,324		,034	,248	,003
	N	61	61	61	61	61	61
Apertura	Correlación de Pearson	-,127	-,221	,271*	1	,149	,360**
	Sig. (bilateral)	,331	,088	,034		,253	,004
	N	61	61	61	61	61	61
Amabilidad	Correlación de Pearson	-,324*	-,266*	,150	,149	1	,342**
	Sig. (bilateral)	,011	,038	,248	,253		,007
	N	61	61	61	61	61	61
Responsabilidad	Correlación de Pearson	-,314*	-,493**	,375**	,360**	,342**	1
	Sig. (bilateral)	,014	,000	,003	,004	,007	
	N	61	61	61	61	61	61

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

El análisis de correlación determina la existencia de una relación directa y significativa entre el rasgo de personalidad de neuroticismo y adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa, INA – 91 José Ignacio Miranda, matriculados en el año académico 2015, se aprecia un coeficiente de correlación $r = .391$, como se observa en la tabla 9, siendo esta relación significativa, $sig = .002$, indicando que a mayor adicción a los videojuegos mayor nivel en el rasgo de neuroticismo.

El análisis de correlación determina la existencia de una relación indirecta y significativa entre el rasgo de personalidad de amabilidad y adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa, INA – 91 José Ignacio Miranda, matriculados en el año académico 2015, se aprecia un coeficiente de correlación $r = -.324$ como se observa en la tabla 9, siendo esta relación significativa, $sig = .011$, indicando que a menor adicción a los videojuegos mayor nivel en el rasgo de agradabilidad.

El análisis de correlación determina la existencia de una relación indirecta y significativa entre el rasgo de personalidad de responsabilidad y adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa, INA – 91 José Ignacio Miranda, matriculados en el año académico 2015, se aprecia un coeficiente de correlación $r = -.314$, como se observa en la tabla 9, siendo esta relación significativa, $sig = .014$, indicando que a menor adicción a los videojuegos mayor nivel en el rasgo de conciencia.

El análisis de correlación determina la existencia de una relación indirecta no significativa entre el rasgo de personalidad de apertura y adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa, INA – 91 José Ignacio Miranda, matriculados en el año académico 2015, se aprecia un coeficiente de correlación $r = -.127$, como se observa en la tabla 9, siendo esta relación no significativa, $sig = .331$, indicando que a menor adicción a los videojuegos menor nivel en el rasgo de apertura.

El análisis de correlación determina la existencia de una relación indirecta no significativa entre el rasgo de personalidad de extraversión y adicción a los videojuegos que presentan los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa, INA – 91 José Ignacio Miranda, matriculados en el año académico 2015, se aprecia un coeficiente de correlación $r = -.065$ como se observa en la tabla 9, siendo esta relación no significativa, $sig = .619$, indicando que a menor adicción a los videojuegos menor nivel en el rasgo de extraversión.

4.2 Discusión

El concepto personalidad es uno de los más relevantes dentro de la psicología, su importancia reside en su capacidad para poder explicar el comportamiento humano y entender las maneras únicas y distintas que tiene cada persona para sentir, actuar y pensar.

Respecto al objetivo general, se hallaron correlaciones en tres dimensiones de la personalidad, entre el rasgo de personalidad de neuroticismo y adicción a los videojuegos ($r = .391, p < 0.02$), entre el rasgo de personalidad de agradabilidad y adicción a los videojuegos ($r = -.324, p < 0.11$), y entre el rasgo de personalidad de conciencia y adicción a los videojuegos ($r = -.314, p < 0.14$), así también no se hallaron correlación entre el rasgo de apertura y adicción a los videojuegos ($r = -.127, p > 0.331$), entre el rasgo extraversión y adicción a los videojuegos ($r = -.065, p > 0.619$). Estos resultados concuerdan con las investigaciones de Aguirre et al. (2001) estudiaron los rasgos de personalidad de 334 estudiantes menores de 22 años de los cuatro primeros años de estudio de la Facultad de Medicina Alberto Hurtado perteneciente a la Universidad Peruana Cayetano Heredia, encontrando una distribución similar a los descubrimientos de Costa y McCrae tanto en el número de factores como en las influencias de la edad, ya que se encontró que los estudiantes más jóvenes tienden a puntuar más alto en las escalas de extraversión, neuroticismo, apertura y puntúan más bajo en las escalas de agradabilidad y conciencia que los mayores.

Con respecto al primer objetivo específico, los rasgos predominantes de la personalidad de la población es la conciencia con un (39.3%), indica que los estudiantes son responsables en sus estudios, familia, trabajo y en su mayoría logran alcanzar sus objetivos. Personalidad predominante alta en la población de estudio, correlaciona indirectamente con

la adicción a los videojuegos, siendo esta correlación significativa. Las cifras del nivel alto concuerda con los hallazgos de Delgado (2008) en su investigación sobre “Frecuencia de adicción a internet y su asociación con el rendimiento académico en estudiantes de secundaria de la I.E. Independencia Americana”, cuyo objetivo fue determinar la frecuencia de la adicción a internet y su asociación con el rendimiento académico; los resultados fueron que existe adicción al internet en los estudiantes de primero a quinto año de secundaria siendo: leve (49,22%), moderada (11,89%) y severa (0,73%); y el rendimiento académico de los estudiantes fue: bueno (66,42%), aceptable (29,92%) y malo (3,66%). Concluyéndose que existe una asociación directa entre la adicción al internet y el rendimiento académico entre estudiantes de primero a quinto año de secundaria de la I.E. Independencia Americana.

Seguido del rasgo de personalidad que predomina, fue la extraversión con un (29.5%), indica que los estudiantes poseen conductas asertivas y activas en forma generalizada. Personalidad predominante en la población de estudio, correlaciona indirectamente con la adicción a los videojuegos, siendo esta correlación no significativa. Las cifras del nivel medio guardarían relación con (Estallo, 1995) que los videojuegos fomentan el aislamiento y la incomunicación, donde ha sido uno de los aspectos de la personalidad que más interés ha despertado. Ya que los videojuego constituye un reto en el que se ponen a prueba sentimientos de competencia y el propio auto concepto. Así mismo (Herrera, Pacheco, Palomar, & Zavala, 2010) en su investigación “La adicción a Facebook relacionada con la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales”, cuyo objetivo fue encontrar si existe relación entre la adicción a Facebook, la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales. La muestra estuvo conformada por 63 alumnos de la Universidad

Iberoamericana, los resultados fueron que existe una relación estadísticamente significativa entre la adicción a Facebook y la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades, es así que a partir de ese descubrimiento se dedujo que los adictos a Facebook son más propensos a la depresión, a tener menos habilidades sociales y a mostrar una autoestima más baja.

Finalmente el rasgo de personalidad que predomina es la agradabilidad con un (23%), indica que los estudiantes tienen los aspectos más humanitarios de los hombres, se caracteriza por el altruismo, el dar afecto y cuidado a los demás. Las cifras del nivel bajo concuerdan con los hallazgos de Time (1982), que proclamó públicamente como los videojuegos producían "aberraciones en la conducta de los niños y adolescentes", convirtiéndolos "adictos en cuerpo y alma". Al ser interrogado acerca de la base objetiva de tal aseveración, admitió no poseer ninguna evidencia científica que soportase su punto de vista. Pese a todo algunas comunidades norteamericanas (Ciudades de los estados de Nueva York, New Hampshire, California y Florida) prohibieron las máquinas públicas de videojuegos.

Con respecto al segundo objetivo específico, el mayor porcentaje de estudiantes del quinto grado de secundaria con un (88.5%), no tiene adicción a los videojuegos, sin embargo hay un (11.5%), que si tienen adicción a los videojuegos, Los resultados concuerdan con los hallazgos de Cruzado et al. (2001) siguiendo a Young y Rogers (1998), presentan los criterios para diagnosticar la «adicción a internet» que fue usada también por Goldberg en 1995; estos mismos criterios han sido trabajados para estudiar otras adicciones psicológicas, como a videojuegos (Chóliz & Marco, 2011), a redes sociales (Escurrea & Salas, 2014; Vilca & Gonzales, 2011).

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

1. Existe correlación directa y significativa a un nivel de significancia del 0.05%, entre el rasgo de neuroticismo y adicción a los videojuegos ($r=0.391$, $p=0.002$), seguido de una correlación indirecta y significativa entre el rasgo de agradabilidad y adicción a los videojuegos ($r= -0.324$, $p<0.11$), y finalmente una correlación indirecta y significativa entre el rasgo de conciencia y la adicción a los videojuegos ($r= -0.314$, $p<0.14$), en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda de la ciudad de Juliaca.
2. Rasgos de personalidad predominantes en los estudiantes, se aprecia que el 39.3% de los estudiantes presentan el rasgo de personalidad de conciencia, seguido del 29.5% que presentan un rasgo de personalidad de extroversión y finalmente el 23.0% presentan el rasgo de agradabilidad.
3. El mayor porcentaje de estudiantes del quinto grado de secundaria, con un (88.5%), no tiene adicción a los videojuegos, sin embargo un (11.5%), si tienen adicción a los videojuegos.

5.2. Recomendaciones.

En función a los resultados encontrados se recomienda

- A la Dirección de la Institución Educativa INA – 91 José Ignacio Miranda desarrollar programas de intervención para mejorar la personalidad, en especial en estudiantes que presentan adicción a los videojuegos.
- A los alumnos con adicción a los videojuegos realizar un seguimiento psicológico y desarrollar un programa exclusivo y una capacitación constante para este grupo vulnerable de estudiantes.
- A la Dirección de la Institución Educativa INA – 91 José Ignacio Miranda desarrollar programas y talleres para docentes, auxiliares, padres y estudiantes con temas alusivos a la adicción a los videojuegos y juegos en red, exponer estos temas con la finalidad de promover, prevenir y evitar la consecuencia de alguna adicción a futuro en los estudiantes.
- A la coordinación de investigación de la E.P. de Psicología seguir impulsando a realizar investigaciones, que permita conocer, las causas del problema, y así contribuirá a orientar un cambio de comportamiento efectivo en los adolescentes del siglo XXI.

REFERENCIAS

- Aguilar, M., & Juan, A. (2009). Rendimiento escolar y abuso de los videojuegos en adolescentes. *Revista de Fundamentos de Psicología*, 49-56.
- Aguirre, A., Llanos, F., Mendoza, D., Contreras, C., & Huayta, E. (2001). Perfil de personalidad de estudiantes de la facultad de medicina de la Universidad Peruana Cayetano Heredia. *Revista de Neuro-psiquiatria*, 51 - 70.
- Allport, G. (1937). *Personality: A psychological interpretation*. Madrid: El Elefante del Rastro.
- Anderson, C. y. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts Feelings. *Personality and Social Psychology*, 772 - 790.
- Arnao, J. F. (2011). *Los juegos en línea en adolescentes y Jóvenes*. Lima.
- Astonitas López, M. (2005). Personalidad, hábitos de consumo y riesgo de adicción al internet en estudiantes universitarios. *Revista de Psicología*, 50 - 63.
- Astonitas, M. (2002). *Característica de personalidad y riesgo de adicción a Internet en un grupo de estudiantes universitarios usuarios regulares de Internet*. Lima: Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Bereche, E. (2013). *Adicción a videojuegos entre estudiantes de Quinto año de secundaria de padres separados y no separados*. Trabajo desarrollado en el Taller de Investigación. Escuela de Psicología, USMP. Manuscrito inédito.
- Berner, J. &. ((2012)). Abuso y dependencia de Internet: La epidemia y su contrversia. *Revista Chilena de Neuro-psiquiatria*, 181 - 190.
- Cassaretto Bardales, M. (1999). *Adaptación del Inventario de Personalidad NEO PI-R*. Lima: Tesis de Pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Cassaretto Bardales, M. (2009). *Relación entre las cinco grandes dimensiones de la personalidad y el afrontamiento en estudiantes pre-universitarios de Lima Metropolitana*. Lima: Tesis inédita de Posgrado en Psicología, UNMSM.
- Castro Solano, A., & Martina Casullo, M. (2001). *Rasgos de personalidad, bienestar psicológico y rendimiento académico en adolescentes argentinos*. Argentina: Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18011326003>.
- Cattell, R. (1950). *Personality: A systematic theoretical*. New York: McGraw - Hill.
- Cattell, R. (1982). *16 P.F. Cuestionario de personalidad*. Madrid: TEA.
- Ccasaretto Bardales, M. ((1999)). *Adaptacion del inventario de Personalidad NEO PI- R*. . Lima.
- Cervone, D., & Pervin, L. (2008). *Personalidad: teoria e investigación*. Mexico D.F.: Manual Moderno.
- Charaja, C. (2004). *Trabajos correlacionales*. Revista de investigación.
- Chóliz, M. (2011). *PrevTec 3.1: Programa de Prevención de Adicciones Tecnológicas*. Valencia: Recuperado de <http://usoresponsablenuevatecnologias.files.wordpress.com/2009/10/prevtec.pdf>.
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 418-426.
- Claux, M. (1998). *School Performance in Peruvian Adolescents: A Psychological Perspective on Person and Context predictors*. Lima: Nijmegen: Mediagroep KUN/AZN.
- Cloninger Sanchez, S. (1975). *Teorias de la personalidad*. México: Trillas.

- Cloninger, C. (1996). Assessment of the impulsive-compulsive spectrum of behavior by the seven factor model of temperament and character. En J.M. Oldham, E. Hollander y A.E. Skodol (Eds.), *Impulsivity and compulsivity. American Psychiatric Press*, 59-95.
- Colom Marañón, R. (2012). *Psicología de las diferencias individuales: teoría y práctica*. Madrid: Piramide.
- Costa, P., & McCrae, R. (1980). Influence of extraversion and neuroticism on subjective well-being: Happy and unhappy people. *Psychol*, 668 - 678.
- Costa, P., & McCrae, R. (1992). *Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) and NEO Five-Factor Inventory (NEO-FFI) Professional manual*. Odessa, FL, EE.UU.: *Psychological Assessment Resources*.
- Crawford, C. (1982). *The art of computer game design*. Retrieved 3, 1, 2012 from <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>.
- Cruzado, L., Matos, L., & Kendall, R. (2006). Adicción a Internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Revista Médica Herediana*, 196-205.
- Cuenca, M. (2009). *Ocio humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M., Aguila, E., & Ortega, C. (2010). *Ocio para innovar Kairos*.
- Echeberua, & Corral. (1994). *Ciberadicción*. Artículo disponible en <http://www.monografias.com/trabajos32/ciber-adiccion/ciber-adiccion.shtml>.
- Echeburúa, E. &. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en Jóvenes. *Un nuevo reto a las adicciones.*, 91 - 96.

- Echeburúa, E., & Requesens, A. (2012). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnología en niños y adolescentes. Guía para educadores*. Madrid: Pirámide.
- Estallo, J. (1994). *Videojuegos, personalidad y conducta*. Barcelona: McGraw Hill Interamericana.
- Estallo, J. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Estallo, J. A. (1997). *Psicopatología y Videojuegos*. Artículo consultado en abril de 2004 en <http://www.ub.es/personal/videoju.htm#como%20influyen%20los%20videojuegos%20en%20la%20conducta?>
- Estallo, J. A. (2006). *Videojuegos. Efectos sobre la conducta. Comunicación y Pedagogía*.
- Estalló, J., Masferrer, M., & Aguirre, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de los videojuegos. *Apuntes de psicología*, 161-174.
- Eysenck, S., & Eysenck, H. (1978). Impulsiveness and Venturesomeness: Their position in a dimensional system of personality description. *psychological Reports*, 1247-1255.
- Fernández, J. (2004). El videojuego en la situación terapéutica. *Revista de Psiquiatría y Psicología del Niño y del Adolescente*, 1-81 URL:<http://www.paidopsiquiatria.com/rev/numero5/tesis.pdf>.
- Gardner, H. (1997). *Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad*. España: Paidós.
- Gloningers, S. (2003). *Teorías de la personalidad*. Mexico: Mexico.
- Goldberg, I. (1995). *Internet addiction disorder – Diagnostic criteria*. Internet AddictionSupportGroup (IASG) Recuperado de <http://www.psycom.net/iasg.html>.
- Griffiths, M. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 119-125.

- Griffiths, M., & Beranuy, M. (2008). Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica. *Revista de psicoterapia*, 33-50.
- Gros, B. (2002). Nuevos medios para nuevas formas de aprendizajes: el uso de los videojuegos en la enseñanza. *Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, Artículo consultado en febrero de 2004 en http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas_gros_ind.html.
- Gros, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Editorial Graó.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación Científica*. Mexico: McGraw Hill.
- Herrera, M. F., Pacheco, M. P., Palomar, J., & Zavala, D. (2010). La adicción a facebook relacionada con la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales. *Psicología Iberoamericana*, 6-18.
- Larsen, R., & Buss, D. (2005). *Psicología de la Personalidad*. Mexico: McGraw Hill.
- Lopez Roger, N. (2011). Estilos de Personalidad en estudiantes que ingresan a la carrera de psicología. *Personality in adulthood*, 668 - 678.
- López, N. (2011). *Estilos de personalidad en estudiantes que ingresan a la carrera de Psicología de la Universidad abierta Interamericana, en Rosario, provincia de Santa Fe*. Argentina: Tesis para obtener la Licenciatura en Psicología, Universidad Abierta Interamericana, Rosario, Argentina.
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PrevTec 3.1*. Tesis de Maestría no publicada, Facultad de Psicología, Universidad de València.

- Marco, C., & Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: Fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30-55.
- McCrae, R., & Costa, P. (1998). Personality trait structure as a human universal. *American Psychologist*, 509 - 516.
- Niño de Guzmán, I., Calderón, A., & Cassaretto, M. (2001). *Rasgos de personalidad y rendimiento académico en estudiantes universitarios de la PUCP*. Lima: Primera etapa. Lima: Dirección Académica de Investigación PUCP.
- Niño de Guzman, I., Calderón, A., & Cassaretto, M. (2003). Personalidad y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista de psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú*, XXI (1), 119 - 143.
- Pelechano, A., Sanchez, P., & Wiggins, S. (1996 - 1997). El analisis de la personalidad. *Estructura de cinco dimensiones*.
- Roca, B. M. (2010). *trastornos de la personalidad*. Madrid, España: Sociedad española de psiquiatria.
- Sánchez de Tagle Herrera, R., Osornio Castillo, L., aladea Nava, S., Heshiki Nakandakari, L., García Monroy, L., & Zárate Gutiérrez, Z. (2010). *Rasgos de personalidad, inteligencia y rendimiento académico en estudiantes de la carrera de médico cirujano*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=50719083004>.
- Sánchez, D., Osornio, C., Valadez, N., Heshiki, N., García, M., & Zárate, G. (2010). “Rasgos de Personalidad, inteligencia y rendimiento académico en estudiantes de lacarrera de Médico Cirujano”. *Archivos en Medicina Familiar*, 25-31.

- Schmidt, L. (2007). *La biblia: fundamento de la filosofía de la educación adventista*. Obtenido de http://www.uapar.edu/es/?accion=mostrar_archivo&id_archivo=820.
- Seelbach, G. (2013). *Teorías de la personalidad*. México: Red Tercer Milenio.
- Simkin, H. (2013). *Factores de la Personalidad y su relación con los valores sociales y la orientación política*.
- Tejeiro, R., & Bersabé, R. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 1601-1606.
- Tejeiro, R., & Pelegrina, M. (2003). *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.
- Tejeiro, R. Pelegrina, M., & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 235-250.
- Valderrama, S. (2010). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima: San Marcos E.I.R.L.
- Viñas Fernandez, H. (2009). Perfil psicológico de un uso elevado de la red. *Uso autoinformado de internet en adolescentes*: , 109 - 122.
- White, E. (1977). *Mente caracter y personalidad: Tomo II*. Buenos Aires: Asociacion Casa Editora Sudamericana.
- WorldCat. (2014). *Comentario Biblico Adventista del SeptimoDia : la Santa Biblia con matrialexegético y expositorio*. Obtenido de <http://www.worldcat.org/title/comentario-biblico-adventista-del-septimo-dia-la-santa-biblia-con-matrialexegético-y-expositorio/oclc/032872380>.

ANEXOS

ANEXO 1

NEO PI-R forma S
Inventario de Personalidad NEO Revisado (NEO PI – R)
Cuestionario – Formulario S
Paul T. Costa, Jr., PhD. y Robert R. McCrae, Ph.D.
Versión en español: Mónica Cassaretto

1. No soy una persona que se preocupe mucho.
2. Realmente me agradan casi todas las personas que llego a conocer.
3. Tengo una imaginación muy activa.
4. Tiendo a ser cínico(a) y escéptico(a) respecto a las intenciones de los demás.
5. Se me conoce por mi prudencia y sentido común.
6. Con frecuencia me irrita la forma en que me trata la gente.
7. Huyo de las multitudes.
8. Los aspectos estéticos y artísticos no son muy importantes para mí.
9. No soy astuto ni disimulado.
10. Prefiero dejar abiertas posibilidades más que planificarme todo de antemano.
11. Rara vez me siento solo y triste.
12. Soy dominante, enérgico y defiendo mis opiniones.
13. Sin emociones fuertes la vida carecería de interés para mí.
14. Algunas personas creen que soy egoísta y egocéntrico.
15. Trato de realizar concienzudamente todas las cosas que se me encomiendan.
16. Al tratar con los demás siempre temo hacer una patochada.
17. Tanto en el trabajo como en la diversión tengo un estilo pausado.
18. Tengo unas costumbres y opiniones bastantes arraigadas.
19. Preferiría cooperar con los demás a competir con ellos.
20. No me enfado por nada, soy un poco pasota.
21. Rara vez me excedo en algo.
22. A menudo anhelo tener experiencias emocionantes.
23. Con frecuencia disfruto jugando con teorías o historias abstractas.
24. No me importa hacer alarde de mis talentos y logros.
25. Soy bastante bueno en organizarme para terminar las cosas a tiempo.
26. Con frecuencia me siento indefenso y quiero que otro resuelva mis problemas.
27. Literalmente, nunca he saltado de alegría.
28. Considero que dejar que los jóvenes oigan a personas cuyas opiniones son polémicas solo puede confundirles o equivocarles.
29. Los líderes políticos deberían ser más conscientes del lado humano de sus programas.
30. He hecho bastantes tonterías a lo largo de mi vida.
31. Me asusto con facilidad.
32. No me gusta mucho charlar con la gente.
33. Intento que todos mis pensamientos sean realistas y no dejar que vuele la imaginación.
34. Creo que la mayoría de la gente tiene en general buena intención.
35. No me tomo muy en serio mis deberes cívicos, como ir a votar.
36. Soy una persona apacible.
37. Me gusta tener mucha gente alrededor.

38. A veces me quedo totalmente absorto en la música que escucho.
39. Si es necesario, estoy dispuesto a manipular a la gente para conseguir lo que quiero.
40. tengo mis cosas bien cuidadas y limpias.
41. A veces me parece que no valgo absolutamente nada.
42. A veces no soy capaz de defender mis opiniones todo lo que debiera.
43. Rara vez experimento emociones fuertes.
44. Trato de ser cortés con todo el que conozco.
45. A veces no soy tan formal ni fiable.
46. Rara vez me siento cohibido cuando estoy con gente.
47. Cuando hago cosas, las hago con energía.
48. Creo que es interesante aprender y desarrollar nuevas aficiones.
49. Puedo ser sarcástico mordaz si es necesario.
50. Tengo unos objetivos claros y me esfuerzo por alcanzarlos de forma ordenada.
51. Me cuesta resistirme a mis deseos.
52. No me gustaría pasar las vacaciones en los centros de juego de Las Vegas.
53. Encuentro aburridas las discusiones filosóficas.
54. Prefiero no hablar de mis éxitos o de mí mismo.
55. Pierdo mucho tiempo hasta que me pongo a trabajar.
56. creo que soy capaz de enfrentarme a la mayoría de mis problemas.
57. A veces he experimentado una intensa alegría o arrebató.
58. Considero que las leyes y normas sociales deberían cambiar para reflejar las necesidades de un mundo cambiante.
59. Soy duro y poco sentimental en mis actitudes.
60. Pienso muy bien las cosas antes de tomar una decisión.
61. Rara vez me siento con miedo o ansioso.
62. se me conoce como una persona cálida y social.
63. tengo mucha fantasía.
64. Creo que la mayoría de la gente se aprovecharía de uno si se la dejara.
65. Me mantengo informado y por lo general tomo decisiones inteligentes.
66. Me consideran colérico y de genio vivo.
67. En general prefiero hacer las cosas solo.
68. Me aburre ver ballet clásico o danza moderna.
69. Aunque quisiera no podría engañar a nadie.
70. No soy una persona muy metódica.
71. Rara vez estoy triste o deprimido.
72. A menudo he sido un líder en los grupos en que eh estado.
73. Como siento sobre las cosas es algo importante para mí.
74. Algunas personas piensan de mí que soy frío y calculador.
75. Pago mis deudas puntualmente y en su totalidad.
76. En ocasiones he estado tan avergonzado que he querido esconderme.
77. Probablemente mi trabajo sea lento pero constante.
78. Cuando encuentro la manera de hacer algo, me aferro a ella.
79. Me resulta difícil expresar rabia, aunque lleve razón.
80. Cuando empiezo un programa para mejorar algo mío, lo habitual Es que lo abandone a los pocos días.
81. Me cuesta poco resistir a una tentación.

82. A veces he hecho cosas por mera excitación, buscando emociones.
83. disfruto resolviendo problemas o rompecabezas.
84. Soy mejor que la mayoría de la gente, y estoy seguro de ello.
85. Soy una persona productiva, que siempre termina su trabajo.
86. Cuando estoy bajo un fuerte estrés, a veces siento que me voy a desmoronar.
87. No soy un alegre optimista.
88. Considero que deberíamos contar con las autoridades religiosas para tomar decisiones
Sobre cuestiones morales.
89. Hagamos lo que hagamos por los pobres y los ancianos, nunca será demasiado.
90. En ocasiones primero actué luego pienso.
91. A menudo me siento tenso he inquieto.
92. Mucha gente cree que soy algo frio y distante.
93. No me gusta perder el tiempo soñando despierto.
94. Creo que la mayoría de la gente con la que trato es honrada y fidedigna.
95. Muchas veces no preparo de antemano lo que tengo que hacer
96. No se me considera una persona quisquillosa o de mal genio.
97. Si estoy solo mucho tiempo., siento mucha necesidad de la gente.
98. Me despiertan la curiosidad las formas que encuentro en el arte y en la naturaleza.
99. Ser absolutamente honrado no es bueno para hacer negocios.
100. Me gusta tener cada cosa en su sitio, de forma que sepa exactamente donde está.
101. A vece he sentido una sensación profunda de culpa o pecado.
102. En reuniones, por lo general prefiero que hablen otros.
103. Rara vez pongo mucha atención en mis sentimientos del momento.
104. Por lo general trato de pensar en los demás y ser considerado.
105. A veces hago trampas cuando me entretengo con juegos solitarios.
106. No me avergüenzo mucho si la gente se ríe de mí y me toma el pelo.
107. A menudo siento como si estuviera explotando de energía.
108. Con frecuencia pruebo comidas nuevas o de otros países.
109. Si alguien no me cae simpático, se lo digo.
110. Trabajo mucho para conseguir mis metas.
111. Cuando como las comidas que más me gustan, tiendo a comer demasiado.
112. Tiendo a evitar las películas demasiado violentas terroríficas.
113. Abecés pierdo el interés cuando la gente habla de cuestiones muy abstractas
Y teóricas.
114. Trato de ser humilde.
115. Me cuesta forzarme a hacer lo que tengo que hacer.
116. En situaciones de emergencia mantengo la cabeza fría.
117. A veces reboso de felicidad.
118. En mi opinión, las distintas ideas de lo que está bien y lo que está mal que tienen otras
sociedades pueden ser válidas para ellas.
119. los mendigos no me inspiran simpatía.
120. antes de emprender una acción, siempre considero sus consecuencias.
121. Rara vez me inquieta el futuro.
122. Disfruto mucho hablando con la gente.
123. Me gusta concentrarme en un ensueño o fantasía y, dejándolo crecer y desarrollarse,
Explorar todas sus posibilidades.

124. cuando alguien es agradable con migo me entran recelos.
125. Estoy orgulloso de mi sensatez.
126. Con frecuencia acabo sintiéndome a disgusto con las personas con las que tengo que tratar.
127. Prefiero los trabajos que me permiten trabajar solo, sin que me molesten los demás.
128. La poesía tiene poco o ningún efecto sobre mí.
129. Detestaría que alguien pensara de mí que soy un hipócrita.
130. Parece que nunca soy capaz de organizarme.
131. Cuando algo va mal, tiendo a culpabilizarme.
132. Con frecuencia, los demás cuentan con migo para tomar decisiones.
133. Experimento una gran variedad de emociones o sentimientos.
134. No se me conoce por mi generosidad.
135. Cuando me comprometo a algo, siempre se puede contar con migo Para llevarlo a término.
136. A menudo me siento inferior a los demás.
137. No soy tan vivo ni tan animado con otras personas.
138. Prefiero pasar el tiempo en ambientes conocidos.
139. Cuando me han ofendido, lo que intento es perdonar y olvidar.
140. No me siento impulsado a conseguir el éxito.
141. Rara vez cedo a mis impulsos momentáneos.
142. Me gusta estar donde está la acción.
143. Me gusta hacer rompecabezas de los que te cuesta bastante resolverlos.
144. Tengo una opinión muy alta de mí mismo.
145. Cuando empiezo un proyecto, casi siempre lo termino.
146. Con frecuencia me resulta difícil decidirme.
147. No me considero especialmente alegre.
148. Considero que la fidelidad a los propios ideales y principios es más Importante que tener una mentalidad abierta.
149. Las necesidades humanas deberían estar siempre por delante De consideraciones económicas.
150. A menudo hago cosas siguiendo el impulso del momento.
151. Me preocupo con frecuencia por cosas que podrían salir mal.
152. Me resulta fácil sonreír y ser abierto con desconocidos.
153. Si noto que mi mente comienza a divagar y a soñar, generalmente me ocupo en algo y Empiezo a concentrarme en una tarea o actividad alternativa.
154. Mi primera acción es confiar en la gente.
155. No parece que haya tenido éxito completo en algo.
156. Es difícil que yo pierda los estribos.
157. Preferiría pasar las vacaciones en una playa muy frecuentada que en una cabaña Aislada en el bosque.
158. Ciertos tipos de música me producen una fascinación sin límites.
159. A veces consigo con artimañas que la gente haga lo que yo quiero.
160. Tiendo a ser algo quisquilloso en el orden.
161. Tengo una baja opinión de mí mismo.
162. Preferiría ir a mi aire a ser el líder de otros.
163. Rara vez me doy cuenta del humor o de las emociones que existen en cada ambiente.

164. A la mayoría de las personas que conozco les caigo simpático.
165. Me atengo de forma estricta a mis principios éticos.
166. Me siento a gusto en presencia de mis jefes u otras figuras de autoridad.
167. Habitualmente me parece tener prisa.
168. A veces hago cambios en la casa solo para probar algo diferente.
169. Si alguien empieza a pelearse con migo, yo también estoy dispuesto a pelear.
170. Me esfuerzo para conseguir aquello para lo que estoy capacitado.
171. A veces como tanto que me pongo malo.
172. Adoro la excitación de las montañas rusas en los parques de atracciones.
173. Tengo poco interés en andar pensando sobre la naturaleza del universo o de la condición humana.
174. Pienso que no soy mejor que los de más, independientemente de cual sea su condición.
175. Cuando un proyecto se pone demasiado difícil, me siento inclinado a empezar uno nuevo.
176. Puedo comportarme bastante bien en una crisis.
177. Soy una persona alegre y animosa.
178. Me considero de mentalidad abierta y tolerante con los estilos de la vida de los demás.
179. Creo que todos los seres humanos merecen respeto.
180. Casi nunca tomo decisiones precipitadas.
181. Tengo menos miedos que la mayoría de la gente.
182. Tengo unos fuertes lazos emocionales con mis amigos.
183. De niño rara vez me divertía jugando a ser otra persona (policía, padre, profesor, etc.).
184. Tiendo a pensar lo mejor de la gente.
185. Soy una persona muy competente.
186. A veces me he sentido amargado y resentido.
187. Las reuniones sociales normalmente me resultan aburridas.
188. A veces, cuando leo poesía o contemplo una obra de arte, siento una profunda emoción o excitación.
189. A veces intimido o adulo a la gente para que haga lo que yo quiero.
190. No soy compulsivo sobre la limpieza.
191. A veces las cosas me parecen demasiado sombrías y sin esperanza.
192. En las conversaciones tiendo a ser el que más habla.
193. Me parece fácil simpatizar, sentir yo lo que sienten los demás.
194. Me considero una persona caritativa.
195. Trato de a ser mis tareas con cuidado, para que no haya que hacerlas otra vez.
196. Si he dicho o hecho algo mal a una persona, me cuesta mucho poder enfrentarme a ella de nuevo.
197. Mi vida lleva un ritmo rápido.
198. En vacaciones prefiero volver a un sitio conocido y fiable.
199. Soy cabezota y testarudo.
200. Me esfuerzo por llegar a la perfección en todo lo que hago.
201. A veces hago las cosas impulsivamente y luego me arrepiento.
202. Me atraen los colores llamativos y los estilos ostentosos.
203. Tengo mucha curiosidad por los temas intelectuales.
204. Preferiría elogiar a otros que ser elogiado.
205. Hay tantas pequeñas cosas que hacer que a veces lo que hago es no entender a ninguna.
206. Cuando parece que todo va mal. Todavía puedo tomar decisiones.

207. Rara vez uso palabras como fantástico o sensacional para describir mis experiencias.
208. Creo que si una persona no tiene claras sus creencias a los 25 años. Algo no le va bien.
209. Me inspiran simpatía los que son menos afortunados que yo.
210. Cuando voy de viaje, lo planifico cuidadosamente con antelación.
211. A veces me vienen a la mente pensamientos aterradores.
212. Me tomo un interés personal por la gente con la que trabajo.
213. Tendría dificultad para dejar que mi pensamiento vagara sin control o dirección.
214. tengo mucha fe en la naturaleza humana.
215. Soy eficiente y eficaz en mi trabajo.
216. Hasta las mínimas molestias me pueden resultar frustrantes.
217. Disfruto en las fiestas en las que hay mucha gente.
218. Disfruto leyendo poesías que se centran más en sentimientos e imágenes que en acontecimientos.
219. Estoy orgulloso de mi astucia para tratar con la gente.
220. Gasto un montón de tiempo buscando cosas que he perdido.
221. Con demasiada frecuencia cuando las cosas van mal me siento desanimado y a punto de tirar la toalla.
222. No me parece fácil asumir el control de una situación.
223. Cosas raras o singulares (como ciertos olores o los nombres de lugares lejanos) pueden evocarme fuertes estados de ánimo.
224. Me aparto de mi camino por ayudar a los demás, si puedo.
225. Tendría que estar realmente enfermo para perder un día de trabajo.
226. Cuando alguien que conozco hace tonterías, siento vergüenza ajena.
227. Soy una persona muy activa.
228. Cuando voy a alguna parte sigo siempre el mismo camino.
229. Con frecuencia me enzarzo en discusiones con mi familia y mis compañeros.
230. Soy un poco adicto al trabajo.
231. Siempre soy capaz de mantener mis sentimientos bajo control.
232. Me gusta ser parte del público en los acontecimientos deportivos.
233. Tengo una gran variedad de interés intelectual.
234. Soy una persona superior.
235. Tengo mucha auto-disciplina.
236. Soy bastante estable emocionalmente.
237. Me río con facilidad.
238. Considero que la nueva moralidad sobre lo que está permitido no es de ninguna manera una moralidad.
239. Preferiría ser conocido(a) más por misericordioso que por justo(a)
240. Pienso dos veces antes de contestar una pregunta.

HOJA DE RESPUESTA

A) TD= Totalmente Desacuerdo B) D= Desacuerdo C) N= Neutro D) A= Acuerdo E) TA= Totalmente de Acuerdo

1	TD	D	N	A	TA	31	TD	D	N	A	TA	60	TD	D	N	A	TA	89	TD	D	N	A	TA	118	TD	D	N	A	TA
2	TD	D	N	A	TA	32	TD	D	N	A	TA	61	TD	D	N	A	TA	90	TD	D	N	A	TA	119	TD	D	N	A	TA
3	TD	D	N	A	TA	33	TD	D	N	A	TA	62	TD	D	N	A	TA	91	TD	D	N	A	TA	120	TD	D	N	A	TA
4	TD	D	N	A	TA	34	TD	D	N	A	TA	63	TD	D	N	A	TA	92	TD	D	N	A	TA	121	TD	D	N	A	TA
5	TD	D	N	A	TA	35	TD	D	N	A	TA	64	TD	D	N	A	TA	93	TD	D	N	A	TA	122	TD	D	N	A	TA
6	TD	D	N	A	TA	36	TD	D	N	A	TA	65	TD	D	N	A	TA	94	TD	D	N	A	TA	123	TD	D	N	A	TA
7	TD	D	N	A	TA	37	TD	D	N	A	TA	66	TD	D	N	A	TA	95	TD	D	N	A	TA	124	TD	D	N	A	TA
8	TD	D	N	A	TA	38	TD	D	N	A	TA	67	TD	D	N	A	TA	96	TD	D	N	A	TA	125	TD	D	N	A	TA
9	TD	D	N	A	TA	39	TD	D	N	A	TA	68	TD	D	N	A	TA	97	TD	D	N	A	TA	126	TD	D	N	A	TA
10	TD	D	N	A	TA	40	TD	D	N	A	TA	69	TD	D	N	A	TA	98	TD	D	N	A	TA	127	TD	D	N	A	TA
12	TD	D	N	A	TA	41	TD	D	N	A	TA	70	TD	D	N	A	TA	99	TD	D	N	A	TA	128	TD	D	N	A	TA
13	TD	D	N	A	TA	42	TD	D	N	A	TA	71	TD	D	N	A	TA	100	TD	D	N	A	TA	129	TD	D	N	A	TA
14	TD	D	N	A	TA	43	TD	D	N	A	TA	72	TD	D	N	A	TA	101	TD	D	N	A	TA	130	TD	D	N	A	TA
15	TD	D	N	A	TA	44	TD	D	N	A	TA	73	TD	D	N	A	TA	102	TD	D	N	A	TA	131	TD	D	N	A	TA
16	TD	D	N	A	TA	45	TD	D	N	A	TA	74	TD	D	N	A	TA	103	TD	D	N	A	TA	132	TD	D	N	A	TA
17	TD	D	N	A	TA	46	TD	D	N	A	TA	75	TD	D	N	A	TA	104	TD	D	N	A	TA	133	TD	D	N	A	TA
18	TD	D	N	A	TA	47	TD	D	N	A	TA	76	TD	D	N	A	TA	105	TD	D	N	A	TA	134	TD	D	N	A	TA
19	TD	D	N	A	TA	48	TD	D	N	A	TA	77	TD	D	N	A	TA	106	TD	D	N	A	TA	135	TD	D	N	A	TA
20	TD	D	N	A	TA	49	TD	D	N	A	TA	78	TD	D	N	A	TA	107	TD	D	N	A	TA	136	TD	D	N	A	TA
21	TD	D	N	A	TA	50	TD	D	N	A	TA	79	TD	D	N	A	TA	108	TD	D	N	A	TA	137	TD	D	N	A	TA
22	TD	D	N	A	TA	51	TD	D	N	A	TA	80	TD	D	N	A	TA	109	TD	D	N	A	TA	138	TD	D	N	A	TA
23	TD	D	N	A	TA	52	TD	D	N	A	TA	81	TD	D	N	A	TA	110	TD	D	N	A	TA	139	TD	D	N	A	TA
24	TD	D	N	A	TA	53	TD	D	N	A	TA	82	TD	D	N	A	TA	111	TD	D	N	A	TA	140	TD	D	N	A	TA
25	TD	D	N	A	TA	54	TD	D	N	A	TA	83	TD	D	N	A	TA	112	TD	D	N	A	TA	141	TD	D	N	A	TA
26	TD	D	N	A	TA	55	TD	D	N	A	TA	84	TD	D	N	A	TA	113	TD	D	N	A	TA	142	TD	D	N	A	TA
27	TD	D	N	A	TA	56	TD	D	N	A	TA	85	TD	D	N	A	TA	114	TD	D	N	A	TA	143	TD	D	N	A	TA
28	TD	D	N	A	TA	57	TD	D	N	A	TA	86	TD	D	N	A	TA	115	TD	D	N	A	TA	144	TD	D	N	A	TA
29	TD	D	N	A	TA	58	TD	D	N	A	TA	87	TD	D	N	A	TA	116	TD	D	N	A	TA	145	TD	D	N	A	TA
30	TD	D	N	A	TA	59	TD	D	N	A	TA	88	TD	D	N	A	TA	117	TD	D	N	A	TA	146	TD	D	N	A	TA

147	TD	D	N	A	TA	176	TD	D	N	A	TA	205	TD	D	N	A	TA	234	TD	D	N	A	TA
148	TD	D	N	A	TA	177	TD	D	N	A	TA	206	TD	D	N	A	TA	235	TD	D	N	A	TA
149	TD	D	N	A	TA	178	TD	D	N	A	TA	207	TD	D	N	A	TA	236	TD	D	N	A	TA
150	TD	D	N	A	TA	179	TD	D	N	A	TA	208	TD	D	N	A	TA	237	TD	D	N	A	TA
151	TD	D	N	A	TA	180	TD	D	N	A	TA	209	TD	D	N	A	TA	238	TD	D	N	A	TA
152	TD	D	N	A	TA	181	TD	D	N	A	TA	210	TD	D	N	A	TA	239	TD	D	N	A	TA
153	TD	D	N	A	TA	182	TD	D	N	A	TA	211	TD	D	N	A	TA	240	TD	D	N	A	TA
154	TD	D	N	A	TA	183	TD	D	N	A	TA	212	TD	D	N	A	TA						
155	TD	D	N	A	TA	184	TD	D	N	A	TA	213	TD	D	N	A	TA						
156	TD	D	N	A	TA	185	TD	D	N	A	TA	214	TD	D	N	A	TA						
157	TD	D	N	A	TA	186	TD	D	N	A	TA	215	TD	D	N	A	TA						
158	TD	D	N	A	TA	187	TD	D	N	A	TA	216	TD	D	N	A	TA						
159	TD	D	N	A	TA	188	TD	D	N	A	TA	217	TD	D	N	A	TA						
160	TD	D	N	A	TA	189	TD	D	N	A	TA	218	TD	D	N	A	TA						
161	TD	D	N	A	TA	190	TD	D	N	A	TA	219	TD	D	N	A	TA						
162	TD	D	N	A	TA	191	TD	D	N	A	TA	220	TD	D	N	A	TA						
163	TD	D	N	A	TA	192	TD	D	N	A	TA	221	TD	D	N	A	TA						
164	TD	D	N	A	TA	193	TD	D	N	A	TA	222	TD	D	N	A	TA						
165	TD	D	N	A	TA	194	TD	D	N	A	TA	223	TD	D	N	A	TA						
166	TD	D	N	A	TA	195	TD	D	N	A	TA	224	TD	D	N	A	TA						
167	TD	D	N	A	TA	196	TD	D	N	A	TA	225	TD	D	N	A	TA						
168	TD	D	N	A	TA	197	TD	D	N	A	TA	226	TD	D	N	A	TA						
169	TD	D	N	A	TA	198	TD	D	N	A	TA	227	TD	D	N	A	TA						
170	TD	D	N	A	TA	199	TD	D	N	A	TA	228	TD	D	N	A	TA						
171	TD	D	N	A	TA	200	TD	D	N	A	TA	229	TD	D	N	A	TA						
172	TD	D	N	A	TA	201	TD	D	N	A	TA	230	TD	D	N	A	TA						
173	TD	D	N	A	TA	202	TD	D	N	A	TA	231	TD	D	N	A	TA						
174	TD	D	N	A	TA	203	TD	D	N	A	TA	232	TD	D	N	A	TA						
175	TD	D	N	A	TA	204	TD	D	N	A	TA	233	TD	D	N	A	TA						

CUESTIONARIO DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

DATOS GENERALES

Año de nacimiento:..... Mes:..... Año de estudios:.....

Sexo: Masculino Femenino

SOBRE LOS VIDEOJUEGOS, en los últimos 6 meses:

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

SÍ: Sólo si marcaste "Sí", responde las siguientes preguntas, escribiendo una "X":

FORMA DE JUEGO

- 1. ¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergarlo ir a jugar?

NO: SI:

- 2. ¿Has llegado al más alto nivel de dominio de algún juego?

NO: SI: ¿de qué juego?.....

- 3. ¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?

NO: SI:

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

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

NO: SI:

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

NO: SI:

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

NO: SI:

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

NO: SI:

- 9. Si has marcado "Sí" en alguna de las anteriores preguntas, ¿hace cuánto tiempo sientes eso?..... (meses).