



**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE:

**“PERSONALIDAD Y SU RELACION CON LA DEPENDENCIA A LOS  
VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”**

Requisito previo para optar por el Titulo de Psicólogo Clínico

**Autor:** Molina Cordova Christian Xavier

**Tutora:** Ps. Inf. Mg. Lara Salazar Cristina Mariela

Ambato - Ecuador

Septiembre 2022

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En calidad de Tutora del Proyecto de Investigación con el tema: **“PERSONALIDAD Y SU RELACIÓN CON LA DEPENDENCIA A LOS VIDEO JUEGOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”** de Molina Cordova Christian Xavier, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica, considero que reúne los méritos y requisitos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, septiembre 2022

## **LA TUTORA**

.....  
Ps. Inf. Mg. Lara Salazar Cristina Mariela

C. I. 1803239050

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO**

Los criterios emitidos en el presente proyecto de investigación sobre el tema: **“PERSONALIDAD Y SU RELACION CON LA DEPENDENCIA A LOS VIDEO JUEGOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”**, como también los contenidos, ideas, análisis, y conclusiones son responsabilidad de mi persona, como autor de este trabajo de grado.

Ambato, septiembre del 2022

### **EL AUTOR**



.....  
Molina Cordova Christian Xavier

C. I. 1850838580

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato para que haga de este proyecto de investigación un documento de acceso libre disponible para su lectura, consulta y proceso de investigación. Cedo los derechos en línea primordial mi tesis, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando los derechos de autor.

Ambato, septiembre del 2022

## **EL AUTOR**



.....  
Molina Cordova Christian Xavier

C. I. 1850838580

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR**

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Informe de Investigación sobre el tema: **“PERSONALIDAD Y SU RELACION CON LA DEPENDENCIA A LOS VIDEO JUEGOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”**, perteneciente a Molina Cordova Christian Xavier, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica.

Ambato, septiembre 2022

Para constancia firman

.....  
PRESIDENTE

.....  
1er VOCAL

.....  
2do VOCAL

## **DEDICATORIA**

A mis padres, Oscar y Doris, quienes me han inculcado valores y principios a lo largo de mi vida, permitiéndome ser la persona que soy ahora.

Siempre me motivaron a seguir adelante y alcanzar cada meta que me proponga sin importar que tan oscuro y difícil sea el camino.

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi total y sincero agradecimiento a toda mi familia, quienes se convirtieron en mi motor emocional para continuar con esta etapa de gran importancia en mi vida, a mis amistades más allegadas, quienes compartieron conmigo su tiempo, cariño y apoyo. Finalmente, cada uno de mis docentes y tutores, que a lo largo de la carrera impartieron su sabiduría y conocimientos, dentro y fuera de la institución, fortaleciendo mi desarrollo profesional y académico.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>APROBACIÓN DEL TUTOR</b> .....	i
<b>AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO</b> .....	ii
<b>DERECHOS DE AUTOR</b> .....	iii
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR</b> .....	iv
<b>DEDICATORIA</b> .....	v
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	vi
<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS</b> .....	vii
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	x
<b>RESUMEN</b> .....	xi
<b>SUMMARY</b> .....	xiii
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPÍTULO I</b> .....	2
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	2
<b>1.1. Contextualización</b> .....	2
<b>1.1.2. Estado del arte</b> .....	3
<b>1.1.3. Marco teórico</b> .....	8
<b>Personalidad</b> .....	8
<b>Teorías de la Personalidad</b> .....	9
- <b>Teorías psicoanalíticas</b> .....	9
<b>Según Freud</b> .....	9
<b>Según Jung</b> .....	10
<b>Según Erikson</b> .....	11
<b>Según Fromm</b> .....	12
<b>Teoría humanista – Gestáltica</b> .....	13
<b>Teorías cognitivas</b> .....	14
<b>Teoría conductual</b> .....	16
<b>Teoría de los rasgos de la personalidad</b> .....	16
<b>Rasgos de personalidad según el modelo clínico</b> .....	17
<b>Grupo A</b> .....	17
<b>Rasgos de personalidad Paranoide</b> .....	17
<b>Rasgos de personalidad Esquizoide</b> .....	18
<b>Rasgos de personalidad esquizotípica</b> .....	18
<b>Grupo B</b> .....	19

<b>Rasgo de personalidad Limite</b> .....	
<b>Rasgos de personalidad Narcisista</b> .....	
<b>Rasgos de personalidad Histriónica</b> .....	20
<b>Rasgos de personalidad Antisocial</b> .....	21
<b>Grupo C</b> .....	21
<b>Rasgos de personalidad Dependiente</b> .....	22
<b>Rasgos de personalidad por Evitación</b> .....	22
<b>Rasgos de personalidad Obsesiva- compulsiva</b> .....	23
<b>Trastornos de personalidad</b> .....	23
<b>Los videojuegos</b> .....	24
<b>Definiciones</b> .....	24
<b>Dependencia a los videojuegos</b> .....	25
<b>Causas</b> .....	25
<b>Consecuencias</b> .....	26
<b>Aspectos positivos</b> .....	26
<b>Aspectos perjudiciales</b> .....	27
<b>1.2. Objetivos</b> .....	28
<b>Objetivo general</b> .....	28
<b>Objetivos específicos</b> .....	28
<b>CAPÍTULO II</b> .....	29
<b>METODOLOGÍA</b> .....	29
<b>2. Metodología</b> .....	29
<b>2.1. Materiales</b> .....	29
<b>International Personality Disorder Examination (IPDE)</b> .....	29
<b>Test de dependencia de videojuegos (TDV)</b> .....	29
<b>2.2. Métodos</b> .....	30
<b>Diseño de investigación</b> .....	30
<b>Población</b> .....	30
<b>Muestra</b> .....	30
<b>Criterios de inclusión</b> .....	30
<b>Criterios de exclusión</b> .....	31
<b>Hipótesis de investigación (Hi)</b> .....	31
<b>Hipótesis Nula (Ho)</b> .....	31
<b>CAPÍTULO III</b> .....	32
<b>3. Resultados y discusión</b> .....	32
<b>3.1. Verificación de hipótesis</b> .....	37

<b>CAPÍTULO IV .....</b>	
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	
<b>4. Conclusiones y recomendaciones .....</b>	<b>39</b>
<b>4.1. Conclusiones .....</b>	<b>39</b>
<b>4.2. Recomendaciones .....</b>	<b>40</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>40</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Etapas del desarrollo psicosexual.....	9
Tabla 2: Clasificación de la personalidad según el psicoanálisis .....	10
Tabla 3: Clasificación de la personalidad según Jung .....	11
Tabla 4: Teoría del desarrollo humano de Erikson.....	12
Tabla 5: Factores relacionados con la aceptación/rechazo de la libertad .....	13
Tabla 6: Tipos de familia que infieren en la teoría de personalidad de Fromm .....	13
Tabla 7: Estadios de la teoría de Piaget .....	15
Tabla 8: Dimensiones del modelo de personalidad de Eysenck .....	17
Tabla 9: Rasgo de personalidad predominante .....	32
Tabla 10: Nivel de dependencia .....	33
Tabla 11: chi-cuadrado de Pearson .....	34
Tabla 12: Nivel de dependencia específica por género .....	35
Tabla 13: Prueba de normalidad .....	36
Tabla 14: Cálculo de correlación de Spearman .....	37

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**“PERSONALIDAD Y SU RELACION CON LA DEPENDENCIA A LOS  
VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”**

**Autor:** Molina Cordova Christian Xavier

**Tutora:** Ps. Inf. Mg. Lara Salazar Cristina Mariela

**Fecha:** Ambato, septiembre 2022

**RESUMEN**

El siguiente estudio se enfocó en identificar qué relación existe entre los distintos rasgos de personalidad y la dependencia a los videojuegos, para lo cual, se consideró la participación de los estudiantes universitarios de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Técnica de Ambato, ubicada en la Ciudad de Ambato perteneciente a la provincia de Tungurahua.

En cuanto a la realización del proyecto, se empleó un enfoque transversal, siendo que fue desarrollado durante el periodo académico abril 2022 – septiembre 2022, adicionalmente, se mantuvo parámetros correlacionales entre las variables, complementados por un carácter cuantitativo no experimental.

Con respecto a la población de estudio, se contempló la participación de los estudiantes pertenecientes a las carreras de Medicina, Psicología Clínica, Fisioterapia, Enfermería y Nutrición y Dietética. Subsecuentemente, se trabajó con una muestra total de 127 estudiantes, de los cuales se identificaron a 94 mujeres y 33 hombres, quienes estuvieron de acuerdo en participar voluntariamente.

El proceso de recolección de datos fue mediante la digitalización de los instrumentos en la plataforma de Google Forms, donde se adicionó el respectivo apartado de aceptación voluntaria de participación, asegurando a su vez, la protección de identidad y confidencialidad. Los test que fueron utilizados incluían al Examen internacional de Trastornos de la Personalidad (IPDE) y el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV),

con los cuales se logró determinar los rasgos de personalidad y el nivel de depender los videojuegos presentes en cada uno de los estudiantes universitarios evaluados.

Finalmente, se utilizó el programa SPSS, para el análisis e interpretación de datos, referentes a los rasgos de personalidad predominantes en los estudiantes universitarios, el nivel de dependencia prevalente y su recurrencia en cuanto al género de la población.

**PALABRAS CLAVES:** RASGOS DE PERSONALIDAD, DEPENDENCIA, ADICCIÓN, VIDEOJUEGOS, ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**

**FACULTY OF HEALTH SCIENCES**

**CLINICAL PSYCHOLOGY CAREER**

**“PERSONALITY AND ITS RELATIONSHIP WITH DEPENDENCE ON VIDEO  
GAMES IN UNIVERSITY STUDENTS”**

**Author:** Molina Cordova Christian Xavier

**Tutor:** Ps. Inf. Mg. Lara Salazar Cristina Mariela

**Date:** Ambato, september 2022

**SUMMARY**

The following study focused on identifying the relationship between different personality traits and dependence on video games, for which the participation of university students from the Faculty of Health Sciences of the Technical University of Ambato, located in the city of Ambato, in the province of Tungurahua, was considered.

As for the implementation of the project, a cross-sectional approach was used, being that it was developed during the academic period April 2022 - September 2022, additionally, correlational parameters were maintained between the variables, complemented by a non-experimental quantitative carácter.

With respect to the study population, the participation of students belonging to the careers of Medicine, Clinical Psychology, Physiotherapy, Nursing and Nutrition and Dietetics was contemplated. Subsequently, we worked with a total sample of 127 students, of which 94 women and 33 men were identified, who agreed to participate voluntarily.

The data collection process was through the digitalization of the instruments in the Google Forms platform, where the respective section of voluntary acceptance of participation was added, ensuring in turn, the protection of identity and confidentiality. The tests that were used included the International Personality Disorders Examination (IPDE) and the Test of Video Game Dependence (TDV), with which it was possible to determine the

personality traits and the level of dependence on video games present in each of the university students evaluated.

Finally, the SPSS program was used for the analysis and interpretation of data concerning the predominant personality traits in university students, the prevalent level of dependence and its recurrence in terms of the gender of the population.

**KEY WORDS:** PERSONALITY TRAITS, DEPENDENCE, ADDICTION, VIDEO GAMES, STUDENTS.

## INTRODUCCIÓN

La importancia de esta investigación se centra en la evolución y actualización del comportamiento humano, influenciado por la aparición de nuevas tecnologías y costumbres que difieren de patrones preestablecidos en generaciones pasadas, es decir, que las nuevas tecnologías pueden gestionar nuevas patologías o influir en el desarrollo de otras cuyas bases ya mantenía una construcción teórica fija. Principalmente considerando una posible recurrencia de adicciones dirigidas hacia las nuevas tecnologías. (Montes, S. J. C., Bozal, R. G., Torres, N. S., & Núñez, J. A. P., 2016).

En un inicio los antiguos griegos intentaban comprender el comportamiento humano y mediante el uso de máscaras y técnicas dramáticas, plasmando distintos estilos de vida en un solo ser cuyos patrones conductuales diferían a los representados. (Sinisterra, M. M., Cruz, J. P., & Gantiva, C. 2009).

Posteriormente, el estudio de la personalidad se ramificó y extendió desde varias perspectivas y corrientes, recopilando diferentes construcciones teóricas cuyo objetivo es determinar el origen y los factores que influyen en la formación de determinados patrones de personalidad, ligados al ambiente y complementos genéticos - hereditarios. (Seelbach, 2013)

En la actualidad, la sociedad humana se desenvuelve diariamente en un mundo globalizado, ante lo cual, se ha observado una repercusión bilateral, tanto entre el uso de las nuevas Tics, como con el padecimiento de nuevas patologías físicas y mental. (Alonso, C., & Triñanes, E. R., (2017). Llegan a resaltar que el uso problemático y no supervisado de la tecnología se convierte en un problema psicosocial de gran peso para la sociedad contemporánea.

Adicionalmente, se identifica una controversia entre la industria de los videojuegos, la cual busca cubrir un mercado en el que necesita que los usuarios se “enganchen” al producto, por otro lado, señala que los entes encargados de la salud mental “patologizan” una actividad cotidiana argumentando que atenta contra la sanidad física y mental de la población, sin embargo, las evidencias de ello son aún insuficientes, así como también, la regulación por parte de la industria es ineficiente. Viéndose necesario un mayor interés direccionado hacia la repercusión de las nuevas tics en la salud mental (Carbonell, 2020)

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. Contextualización

Actualmente, la globalización no solo ha contribuido con el desarrollo de nuevas tecnologías, sino que, a su vez ha generado la patologización de actividades cotidianas que en un inicio no implicaban una queja social o sanitaria, como, por ejemplo, la inclusión de la adicción a los videojuegos en los manuales diagnósticos de enfermedades. (Organizacion Muldial de la Salud, 2018)

De igual manera, el Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales o DSM – V, explica que el uso recurrente de internet, específicamente empleado en videojuegos y no en actividades académicas o laborales, se convierte en un trastorno o desorden mental que afecta directamente a la realización de actividades cotidianas, tales como: formación de relaciones sociales, correcto desempeño académico y laboral. (American Psychiatric Association, 2013)

Cabe mencionar, que los videojuegos se han posicionado como una de las industrias de entretenimiento con mayor crecimiento, siendo que solo en América del norte, se estima que 3 de cada 4 hogares mantienen uno o más miembros familiares que practican videojuegos, de igual forma, se establece que los principales motivadores para practicar videojuegos son: aportes cognitivos y estimulación mental, relajación, establecimiento de relaciones sociales y entretenimiento. (Entertainment Software Association, 2020)

En la misma línea, se implica un crecimiento considerable de video jugadores en los mercados estadounidenses y europeos, siendo que en el año 2016 se contabilizaron alrededor de 2.080 millones de usuarios, los mismos que ascendieron a 2.600 millones en el 2020, enmarcando los videojuegos como una de las industrias de entretenimiento que representa mayores ingresos a nivel mundial. (Carbonell, 2020)

Debido al confinamiento provocado por la pandemia de Covid-19, la frecuencia en cuanto al uso de videojuegos e internet en España aumentó considerablemente, siendo que, del total de jugadores encuestados, aproximadamente el 15.2% registra haber empezado a jugar desde que inicio el aislamiento. Dentro de la misma muestra, el 7.2 % refleja respuestas que coincidirían con el diagnóstico de

adicción enmarcado con los criterios presentes en el DSM-V. (Observatorio de Drogas y Adicciones, 2020)

En cuanto al uso de videojuegos en Latinoamérica, se implica que la región ejerce un papel consumista, a diferencia de mercados estadounidenses, rusos e ingleses, los cuales se establecen como regiones desarrolladoras y distribuidoras. Esto quiere decir que, Latinoamérica mantendrá un enfoque de adquisición y consumo de videojuegos, lo que facilita el desarrollo de trastornos relacionados con adicciones y dependencias. (Ramón Rossi, 2018)

Complementariamente, la firma global NewZoo, en su informe de mercado y consumo referente a los videojuegos, determina una lista de los países que más consumen este producto, siendo México, Brasil y Argentina los países latinoamericanos que mayormente representan altas cantidades de ingresos económicos, en cuanto a Ecuador, se ubica en la octava posición en cuanto a los ingresos registrados. Finalmente, los países latinos que menos consumen videojuegos son Costa Rica, Panamá y Paraguay. (NewZoo, 2017)

### **1.1.2. Estado del arte**

En su informe referente al impacto del Covid-19, OEDA, (2020) realiza una recopilación de datos enfocados a determinar la influencia del confinamiento en cuanto a la aparición de conductas adictivas, entre ellas el uso excesivo y descontrolado de videojuegos. Se identifica que el 53% de la población analizada practicaba videojuegos recurrentemente, sin embargo, a raíz del confinamiento la frecuencia de esta práctica aumentó, siendo que en un inicio los usuarios jugaban entre 1 a 3 días al mes y posterior al aislamiento su tiempo de juego subió a un aproximado de 5 a 7 días a la semana,

Adicionalmente, estudios han hallado componentes predictivos para la dependencia a los videojuegos como: el escape del sí mismo, la motivación, el rendimiento escolar, la salud física y mental y de igual forma, el papel de los padres como agentes moderadores y controladores, haciendo énfasis en los estilos de crianza o paternidad que denotaban los mismos. (Malandar, 2019)

En la actualidad existe controversia al establecer si la adicción a los videojuegos se puede considerar como una problemática de gran impacto. En

referencia a ello, Carbonell, (2020), establece que la industria busca cubrir un espacio en el que necesita que los usuarios se “enganchen” al producto, por otro lado, señala que los entes encargados de la salud mental “patologizan” una actividad cotidiana, argumentando que atenta contra la sanidad física y mental de la población, sin embargo, las evidencias de ello son insuficientes, así como también, la regulación por parte de la industria es ineficiente.

Chacón et. al. (2018) describen que el consumo de videojuegos en estudiantes universitarios es bajo, manteniendo un porcentaje de 81.2% de frecuencia baja referente a una muestra de 490 estudiantes, en base al Cuestionarios de experiencias relacionadas con los videojuegos - CERV y el Test de uso de videojuegos – CHCV, se reconoce que el 20.5% padece de problemas relacionados con el uso de videojuegos, siendo un total de 17.8% refieren problemas potenciales y el 2.7% padecen problemas severos.

Por su parte, Jordán, (2018) recopila varios factores que llegan a influir en la adicción y dependencia hacia los videojuegos, partiendo por una diferenciación en cuanto al género del jugador y del videojuego, donde se identifica que los jugadores de género masculino tienden a desarrollar juego patológico antes que la muestra de género femenino. Igualmente, se introducen factores predisponentes como la personalidad, en este caso relacionándose con rasgos claros de agresividad, impulsividad y narcisismo.

Sin cambiar de panorama, Del Valle, M. et. al. (2020) investigan la incidencia de los rasgos de personalidad en relación a la dificultad para regular emociones, evaluando a 195 estudiantes universitarios basándose en la teoría de la personalidad de los 5 Grandes. Concluyeron que, en poblaciones universitarias, existe un notorio predominio por los rasgos de personalidad como el neuroticismo, extraversión y amabilidad.

En la misma línea, Pedrero (2018) plantea que los pacientes que poseen algún tipo de adicción mantienen un conjunto de patrones que determinan la prevalencia al trastorno, en su estudio se contemplan 1406 individuos en tratamiento por adicciones. Posteriormente, identifica una relación problemática recurrente en el 32.5% de los pacientes con trastornos de personalidad esquizotípico, antisocial, evitativo y límite.

Al relacionar los trastornos de personalidad con la adicción al juego patológico, Espinoza (2018) compara y establece en su estudio que los individuos con antecedentes de juego poseen por lo menos un tipo de trastorno de la personalidad, en comparación a sujetos no jugadores, presentando una relación de 2:1. Adicionalmente, se identifican los rasgos de personalidad antisocial, compulsivos, narcisistas y límite como los que refieren un mayor porcentaje de prevalencia del trastorno.

En concordancia, Sánchez-Domínguez et al. (2020) analizan la relación entre las conductas impulsivas y la prevalencia y predisposición a padecer un trastorno de adicción a los videojuegos, concluyendo que en modelos de tratamiento, aquellos individuos que conjuntamente recibían estrategias de autocontrol y control de impulsos, presentaban resultados favorables en relación a aquellos que recibían los dos modelos tradicionales de tratamiento. De igual forma, los modelos preventivos reducen significativamente la predisposición a padecer un problema de adicción.

Desde otro punto de vista, García et. al. (2018) proponen un análisis enfocado en los beneficios que se presentan a nivel personal y psicológico al usar videojuegos y participar en E-sports. Resaltan un estado de concientización y consideración por los valores personales en torno al rol desempeñado según el videojuego, de igual manera, una mayor consideración hacia crecimiento personal, mejoría en cuanto a las capacidades de toma de decisiones, procesamiento de información, memoria de trabajo y atención selectiva. Finalmente, en las capacidades psicológicas, se enfatiza el desarrollo de habilidades sociales y comunicacionales, así como también, reconocimiento y manejo emocional.

De igual forma, Van Den Heede (2020) coincide con la existencia de varios beneficios en cuanto al uso de los videojuegos y por su parte, acota que esta práctica implica una aportación positiva ante el aprendizaje, específicamente en relación con los eventos históricos de la humanidad, señala que los videojuegos permiten que el usuario realice un acercamiento participativo en ciertos eventos de enorme importancia, como por ejemplo en los juegos que relatan la segunda guerra mundial, permitiendo un mayor entendimiento hacia los mismos.

Con un enfoque direccionado al análisis en cuanto al género, Millán et al. (2021) determinan una superioridad puntual en cuanto a los niveles de dependencia a

los videojuegos pertenecientes a la población masculina, puesto que los 1 refirieron coincidencias entre su tipología de jugador y los rasgos de dependencia a los videojuegos en específico, situación contrastada por la población femenina, quienes a pesar de no mantener una diferencia porcentual en las cifras del muestreo, si presentaron una puntuación menor en índices de dependencia.

En cuanto a esta problemática y su relación con los trastornos de personalidad, Trilleros & Sanchez (2021) desde su perspectiva determinan que un trastorno de la personalidad aparece cuando los rasgos que definen la identidad se vuelven rígidos, causando inestabilidad y des adaptabilidad al momento de interpretarse a uno mismo o de relacionarse con el entorno y terceros, adicionalmente, conlleva malestar y déficit funcional, al mismo tiempo que se evidencia incapacidad de generar un cambio o mantener autocontrol.

Adicionalmente, Arango (2021) recopila información en cuanto a las teorías de la personalidad y su influencia en el aprendizaje. Hace énfasis en la distinción de las teorías según el autor y la corriente, en la cuales difieren los componentes de formación de la personalidad y los aspectos externos que generan repercuten en ciertos patrones. Finalmente, reconoce que los rasgos de personalidad en conjunto con las variables del ambiente familiar y cultura determinan las habilidades de los educandos y su capacidad de aprendizaje.

En el mismo sentido, Morán et al. (2017) relacionan los tipos de personalidad con una variable diferente, siendo esta la calidad de vida y los índices de felicidad, similarmente, se exponen varias teorías referentes a la personalidad, donde los rasgos de autoconstructividad y autodestrucción determinan la calidad de vida y los índices de felicidad, siendo los sujetos con personalidad auto constructiva quienes reflejan una mejor calidad de vida.

Cabe resaltar que, Olmedo Hernández et al. (2019) identifican una relación entre los jóvenes que padecen rasgos y conductas antisociales con la implantación de conductas dependientes hacia los dispositivos inteligentes. Señalan que hay mayoritariamente la presencia de conductas como la agresividad, impulsividad, baja tolerancia a la frustración y euforia en la población que refiere los más altos índices de

dependencia, acotando, que la población masculina cubre mayores porcentajes de recurrencia a dicha conducta dependiente.

No obstante, Lupano Perugini & Castro Solano (2021) analizan los rasgos de personalidad desde una perspectiva diferente, relacionando la agresividad y el malestar con los cinco grandes rasgos de personalidad y la triada oscura, resaltando que la presencia de rasgos narcisistas, psicopáticos y maquiavélicos, arrojan tendencias agresivas y por ende, conductas constantes de agresión online dentro de la población estudiada.

Cortes et al. (2018) detallan la relación entre rasgos de personalidad y la dependencia a los videojuegos con el padecimiento de trastornos como la obesidad y sobrepeso derivadas por mayores índices de sedentarismo y un interés reducido por actividades físicas. Concluyendo que los rasgos de mayor extroversión predisponían la aparición de dependencia a los videojuegos, en contraposición, los rasgos de rectitud, los cuales reflejaron una mayor capacidad preventiva y mejores mecanismos de protección.

Desde otro enfoque, se especifica que la conducta, la forma de pensar y los rasgos del individuo se van concretando mientras se expone a componentes adicionales como la familia, el ambiente y habilidades de aprendizaje y socialización. En base a una revisión bibliográfica, se evidencia que la personalidad se concibe como un tipo de estructura de carácter dinámico que brinda la particularidad que diferencia a cada individuo. (Valarezo Encalada et al., 2020)

Al realizar estudios comparativos, en el Ecuador se evidencia que las personalidades en las que existe un predominio de características egocéntricas, disociales, agresivas y de manipulación e inestabilidad emocional, mantienen una frecuencia mayor en cuanto a la implantación de conductas impulsivas y dependientes (Molina-Coloma et al., 2018)

Al contemplar el campo de salud mental en el Ecuador, la atención psiquiátrica representa el 1.4% de casos de atención sanitaria poblacional, así mismo, del total de atenciones psiquiátricas y psicológicas, el 1.7% de diagnósticos corresponden a casos referentes a trastornos de la personalidad en adultos. (Organización Mundial de la Salud, 2018).

### **1.1.3. Marco teórico**

#### **Personalidad**

Según Carl Jung, la personalidad se definía como el Si mismo libre de divisiones científicas en base a funciones sin relación, optando por referirse a la misma como psique, debido a que dicho termino griego reflejaba las concepciones de espíritu y alma en un solo concepto. (Seelbach, 2013)

En cambio, Cloninger, S. C. (2002) argumenta que la personalidad se conceptualiza como el conjunto de causas esencialmente internas que llegan a dotar de particularidad, experiencia e individualidad a cada persona.

Tintaya (2019) por su parte, la describe como la unidad básica que determina la subjetividad de un individuo, en relación con la teoría, expresa desde un punto de vista psicológico y de desarrollo humano, que los factores de autodeterminación o creatividad, genéticos y socio ambientales inciden en la formación individual de cada ser.

Por su parte, la corriente conductual señala que la personalidad es el conjunto de aprendizajes obtenidos específicamente del ambiente, donde la formación de hábitos y lazos por ciertas conductas llega a definir los patrones de personalidad que el individuo va escribiendo desde cero. (Sinisterra, M. M., Cruz, J. P. & Gantiva, C., 2019)

Desde una perspectiva biológica, la personalidad se constituye como el conjunto de características fisiológicas que determinan la individualidad de las personas- esta percepción busca complementarse con las corrientes psicológicas con el objetivo de brindar panoramas completos que permitan entender las bases que funcionan en cuanto a la formación de la personalidad. (Valdes, 2021)

Brooker (2017), señala que la personalidad es el sumatorio total del carácter mental, agrupando las características, actitudes mentales y rasgos que determinan la distinción de un individuo.

Adicionalmente, Eysenck (1970), especifica que la personalidad puede entenderse como una organización con cualidades de perdurabilidad y estabilidad, considerando factores como: el temperamento, el carácter, el estado físico y las

capacidades intelectuales. Al final esta organización determinara las habilidades de adaptación y aprendizaje de cada individuo.

## Teorías de la Personalidad

### - Teorías psicoanalíticas

#### Según Freud

Según Valdes (2021) desde el psicoanálisis, la personalidad es el componente subjetivo que busca mantener un equilibrio en cuanto al placer y la evitación del dolor, desarrollándose a lo largo de las etapas psicosexuales con bases biológicas de la libido pero a su vez, regidas por los fundamentos exteriores de aceptación social y satisfacción de pulsiones.

En concordancia, Seelbach (2013) formula que la personalidad en el psicoanálisis es la manera en la que el Yo equilibra la información proveniente del ello y del superyó, es decir, que la personalidad determina como el sujeto busca satisfacer sus pulsiones sin quebrantar las normas que le permiten ser aceptado en el entorno social, de igual forma, sustenta que este proceso se ve motivado mediante la energía sexualidad y se forma mediante el aprendizaje adquirido del entorno y las bases biológicas del desarrollo psicosexual.

*Tabla 1: etapas del desarrollo psicosexual*

<b>Fase</b>	<b>Edad</b>	<b>Actividad</b>
<b>Oral</b>	0 a 1 año	Chupar y morder
<b>Anal</b>	1 a 3 años	Placer mediante la expulsión y retención de material fecal
<b>Fálica</b>	3 a 5 años	Masturbación y placer con los órganos sexuales
<b>Latencia</b>	5 a 12 años	Adormecimiento temporal de los instintos sexuales
<b>Genital</b>	adolescencia	Actividad sexual

**Fuente:** (Seelbach, 2013)

**Tabla 2:** Clasificación de la personalidad según el psicoanálisis

<b>Tipos de personalidad</b>		
<b>Clúster A</b>	<b>Clúster B</b>	<b>Clúster C</b>
paranoica	límitrofe	dependiente
esquizoide	narcisista	evitación
esquizotípico	histriónica	obsesivo - compulsivo
	histérica	
	antisocial	
	psicopática	

**Fuente:** Seelbach (2013)

### **Según Jung**

Principalmente, argumento que la personalidad se definía en base a arquetipos, los cuales se fundamentaban mediante el inconsciente colectivo, al cual los seres humanos accedían desde su origen unicelular, es decir, que cada ser humano tenía un registro de la historia humana desde etapas tempranas de su concepción. De igual forma, estableció que la personalidad y su equilibrio dependían de dos factores fundamentales: la persona, al cual definía como el ser cuyo fin era el de adaptarse al ambiente, por otro lado, la sombra, la cual se componía por cada elemento oscuro e inadmisibile dentro de la psique. (Seelbach, 2013)

Así mismo, Jung presenta una clasificación de la personalidad totalmente distinta a las posturas de Freud, siendo que sus perspectivas en cuanto a la personalidad diferían totalmente.

*Tabla 3: clasificación de la personalidad según Jung*

<b>introversión</b>	<b>Pensamiento introvertido</b>	Interés en ideas y realidad interior, presenta poca atención por otras personas
	<b>Sentimiento introvertido</b>	Carácter reservado superficialmente, presenta simpatía y comprensividad con relaciones cercanas, con afecto no demostrativo
	<b>Sensación introvertida</b>	Especial interés en la experiencia de los eventos
	<b>Intuición introvertida</b>	Especial contacto con el inconsciente, con interés preferencia por las posibilidades en lugar del presente
<b>extroversión</b>	<b>Pensamiento extrovertido</b>	Represión emocional y sentimental, descuida sus relaciones cercanas, tendencia a la lógica e interés por los hechos
	<b>Sentimiento extrovertido</b>	Interés por las relaciones humanas, fácil adaptación al ambiente
	<b>Sensación extrovertida</b>	Se enfoca en la búsqueda del placer, especial atención por los objetos que generan experiencia
	<b>Intuición extrovertida</b>	Interés por las posibilidades al cambio, aventurero con un enfoque al exterior

Fuente: Seelbach (2013)

### **Según Erikson**

Por su parte, Erickson también difiere de las teorías de Freud, especialmente con los fundamentos del desarrollo psicosexual, modificando varias ideas y creando la teoría del desarrollo humano, en la cual estableció que cada ser debía enfrentar 8 crisis a lo largo de su vida y no terminando en la adolescencia, a su vez, cada crisis debía ser superada cronológicamente y en orden. (Shaffer, 2002)

**Tabla 4: Teoría del desarrollo humano de Erikson**

<b>Confianza vs Desconfianza</b>	De 0 a 1 año	Se establece la confianza entre el niño y sus cuidadores, el rechazo en esta etapa genera una percepción de peligro hacia el entorno
<b>Autonomía vs Vergüenza</b>	de 1 a 3 años	El niño debe encontrar su autosuficiencia en las actividades cotidianas acorde a su edad, de no ser así, se generara duda en cuanto a las habilidades propias
<b>Iniciativa vs Culpa</b>	De 3 a 6 años	Se tiende a aceptar responsabilidades que pueden no ser acorde a la edad y cuyo fracaso refleja culpa en el individuo, se pretende generar un esquema en el que se conserve la iniciativa y responsabilidad, mas no afecte a terceros
<b>Diligencia vs Inferioridad</b>	De 6 a 12 años	Los niños tienden a desarrollar habilidades académicas que les generan confianza y las comparten con sus pares, al no lograrse se implica un grado de inferioridad ante los demás
<b>Identidad vs Confusión</b>	De 12 a 20 años	Se implica el proceso de identificación social, donde la confusión se dirige al papel social que les corresponde como adultos
<b>Intimidad vs Aislamiento</b>	De 20 a 40 años	Se establece la identidad compartida donde se trata de formar el compañerismo y amor, de lo contrario surgen sentimientos de soledad
<b>Generatividad vs Estancamiento</b>	De 40 a 66 años	Los individuos se enmarcan en ser productivos laboralmente o ejercer como cuidadores para las nuevas generaciones, de no poder o querer cumplir dicha responsabilidad podría referir un estancamiento
<b>Integridad vs Desesperanza</b>	Adulthood mayor	Se polariza la experiencia adquirida a lo largo de la vida y se la cataloga como productiva o decepcionante

**Fuente:** Shaffter, (2002)

### **Según Fromm**

Por su cuenta, Erich Fromm relaciona la personalidad con distintos factores, primordialmente, con las pulsiones de vida y muerte, Eros y Thanatos. Explica que la personalidad se basa en dos polos, el primero hace referencia al amor y apreciación por la vida, donde los objetivos se centran en el disfrute y la felicidad, en cambio, el

segundo polo contempla al amor hacia la muerte, donde los individuos p. preferencias hacia la destrucción, la agresividad y la violencia. (Seelbach, 2013)

La teoría de Fromm, complementa la formación de la personalidad con factores adicionales a las pulsiones de vida y muerte, siendo estas la concepción sobre la libertad y los tipos de familia en las que se desarrolla el individuo. (Lindzey, G. & Hall, C. S.,1984)

**Tabla 5:** Factores relacionados con la aceptación/rechazo de la libertad

<b>Autoritarismo</b>	Creación de codependencia entre dos personas determinada por el poder que ejerce una sobre la otra
<b>Destructividad</b>	Fundamenta pensamientos de destrucción y maldad innatas en el ser humano. Esta destrucción se direcciona para el entorno y para sí mismo
<b>Conformidad</b>	Implica que la libertad guarda relación con la manera en que se permite que terceros tomen decisiones en cuanto al rumbo de la vida del individuo

**Fuente:** (Seelbach, 2013)

**Tabla 6:** Tipos de familia que infieren en la teoría de personalidad de Fromm

<b>Simbiótica</b>	Caracterizadas por unión y relacionamiento estrecho, donde no se permite la separación del núcleo familiar
<b>Apartada</b>	Se percibe escasa afectividad y contacto familiar, desarrollando desconfianza y hostilidad

**Fuente:** (Shaffer, 2002)

### **Teoría humanista – Gestáltica**

De acuerdo con Sinisterra, M. M., Cruz, J. P., & Gantiva, C. (2019), la personalidad no se centra en los eventos del pasado o en cualidades conductuales, como lo afirman el conductismo y el psicoanálisis, en su lugar, la corriente gestáltica interpreta a la personalidad como una integración de experiencias vividas por la persona, así como también, por la interpretación única e individual de los elementos del entorno.

Seelbach (2013), acota que el desarrollo de la personalidad no se puede dar en patrones específicos, puesto que dicha consigna llegaría a contradecir los principios de la corriente humanista – gestáltica, sin embargo, menciona 3 factores importantes relacionados a la formación de la personalidad, los cuales son:

- **El autoconcepto:** Define el historial de vida del individuo, siendo la percepción propia de cada uno y que gana valor según la opinión de terceros.
- **Historia de vida:** Aspecto que recopila eventos de importancia, los mismo que derivan aprendizajes y experiencias, contribuyendo con la obtención de logros, formación de relaciones interpersonales y determinan el estilo de vida de los sujetos.
- **Satisfacción de necesidades:** Implica que se debe cubrir cada necesidad orgánica básica con el fin de asegurar la supervivencia del individuo, esto se vincula con las capacidades y defectos pertenecientes a cada ser humano.

Adicionalmente, Mayorga Lascano, M. (2018), evidencia un esquema similar al psicoanálisis en cuanto a la estructura de la personalidad, formando una división con 3 componentes:

- **El Yo falso:** Es el componente que niega el autoconcepto del individuo, por lo general abarcando aspectos que el ser no concibe como propios o que, a su vez, no los reconoce o acepta.
- **El Yo real:** Representa los aspectos que el individuo acepta como suyos, siendo los que le otorgan su individualidad, sin embargo, estos aspectos de igual forma pueden ser aprendidos o falsos.
- **El Yo ideal:** Se establece como la meta que el individuo anhela alcanzar en cuanto a su identidad, catalogándose como un motor y motivador de las personas ante sus aspiraciones y objetivos.

### **Teorías cognitivas**

Según Albert Bandura, la psicología se traduce como un conjunto de patrones conductuales, los cuales mantienen un desarrollo bilateral entre el individuo y el ambiente, puesto que, el ambiente llega a incidir en la formación y cambio de los

patrones conductuales y de la misma forma, estos patrones modifican el ambiente en el que se encuentra el sujeto. (Seelbach, 2013)

En la misma línea, Sinisterra, M. M., Cruz, J. P. & Gantiva, C. (2019), mencionan que la teoría propuesta por Bandura, señala que el desarrollo de personalidad guarda estrecha relación con el ambiente en el que habita el sujeto, el comportamiento que el individuo manifiesta y de igual manera, con los procesos psicológicos que intervienen en el proceso de aprendizaje.

Desde otra perspectiva, Jean Piaget propone un modelo que incorpora en la personalidad varios aspectos de aprendizaje. Es decir, que la personalidad se va formando mientras el individuo atraviesa 4 estadios diferentes, en las cuales la experiencia de las situaciones y la conducta de terceros determinan ciertos patrones en cada ser humano. (Hiriyappa, B., 2018)

*Tabla 7: Estadios de la teoría de Piaget*

<b>Estadios según Piaget</b>	
<b>Etapa sensorio motora</b>	De 0 a los 2 años, la realidad se experimenta mediante sensaciones físicas
<b>Etapa preoperacional</b>	de 2 a 7 años, se identifica el pensamiento lógico, simbólico y organización de lenguaje
<b>Etapa de operaciones concretas</b>	De 7 a 11 años, solución de problemas de carácter lógico y real, de igual forma el desarrollo social se vincula con el aprendizaje
<b>Etapa de operaciones formales</b>	11 años en adelante, resolución de problemas reales y lógicos de mayor dificultad, percepción del futuro, sentimientos más complejos y pensamientos propios

**Fuente:** (Seelbach, 2013)

## **Teoría conductual**

A diferencia de otras corrientes, la teoría conductual resta importancia a las implicaciones internas propias del individuo y en su lugar, propone que la esencia fundamental en torno a la formación de la personalidad, se centra directamente en los aspectos externos o del ambiente, es decir, que la personalidad se establece desde cero mediante los estímulos aprendidos del entorno. (Sinisterra, M. M., Cruz, J. P. & Gantiva, C., 2019)

## **Teoría de los rasgos de la personalidad**

Principalmente, la teoría de rasgos explica que las personas definen su personalidad mediante la agrupación de aspectos individuales como los valores y principios, el temperamento, el ámbito emocional y la capacidad adaptativa. (Sinisterra, M. M., Cruz, J. P. & Gantiva, C., 2019)

Adicionalmente, Seelbach (2013) describe a la clasificación de la personalidad de Cattell como una organización estable de aspectos individuales, divididos en cuatro apartados significativos:

- Rasgos comunes vs únicos
- Rasgos superficiales vs fuentes
- Rasgos constitucionales vs moldeados por el ambiente
- Rasgos dinámicos vs habilidad

Para Cloninger, S. C. (2002), los rasgos de personalidad se concretan como el aspecto característico que permite la distinción de los individuos entre sí. Cada rasgo se presenta en niveles de intensidad, variando entre cada característica y derivando un comportamiento consecuente específico en cada persona.

Con un cambio de dirección, Eysenck remarco que la personalidad se determinaba mediante variantes de origen hereditario y subsecuentemente, se componía por rasgos de segundo y de primer orden. (Universidad de Alcalá et al., 2015)

**Tabla 8: Dimensiones del modelo de personalidad de Eysenck**

<b>Dimensiones del modelo de Eysenck</b>	
<b>Extraversión - Introversión</b>	actividad, aventura, búsqueda de sensaciones, despreocupación, dogmatismo, dominancia, sociabilidad, surgencia y vitalidad
<b>Neuroticismo - Estabilidad Emocional</b>	ansiedad, culpabilidad, depresión, desestimación personal, emotividad, irracionalidad, tensión, timidez y tristeza
<b>Psicoticismo - Control de Impulsos</b>	agresividad, anti-sociabilidad, apatía, creatividad, egocentrismo, frialdad, impersonalidad, impulsividad e inmovilidad

**Fuente:** Universidad de Alcalá et al. (2015)

### **Rasgos de personalidad según el modelo clínico**

En la actualidad, el área de salud mental cuenta con manuales específicos, orientados al diagnóstico y reconocimiento de trastornos psicológicos. En el manual diagnóstico DSM-V se identifica un total de 10 alteraciones relacionadas con la personalidad, si bien, se puede detectar trastornos en la personalidad, mediante la interpretación de los criterios diagnósticos del manual y complementando con varios instrumentos de evaluación, es posible catalogar rasgos de personalidad según a los grupos detallados en el manual, es decir, grupos A,B y C. (American Psychiatric Association, 2013)

### **Grupo A**

Involucra características que se alejan de los apartados de normalidad en cuanto al comportamiento. Generalmente, se describe que las conductas dentro de esta categoría son “extravagantes o extrañas”, apuntando a un modelo de expresión basado en la hostilidad, desconfianza y pensamientos delirantes. (Romero Urréa et al., 2018)

### **Rasgos de personalidad Paranoide**

Su principal caracterización señala una marcada desconfianza y percepción amenazante por parte de terceros en base a una injustificada intensión de daño, maldad o perjuicio. Generalmente, estas percepciones se relacionan con infidelidades, daño a la integridad, lealtad, reputación o el mal uso de información personal. (American Psychiatric Association, 2013)

**Características principales:**

- Constante sospechas de perjuicios por parte de terceros
- Sensaciones de desconfianza y deslealtad por amigos o pareja
- Escasa predisposición a confiar en otros
- Rencor persistente por acciones de terceros hacia su persona
- Tendencia a actuar o contraatacar agresivamente

**Rasgos de personalidad Esquizoide**

Este rasgo se define por la presencia de afectividad plana y un escaso o nulo disfrute hacia cualquier tipo de actividad, principalmente se identifica un negativo interés por el relacionamiento social, intimación y ejecución de relaciones sexuales. Adicionalmente, no se debe atribuir o derivar por trastornos psicóticos o afecciones medicas a nivel físico. (American Psychiatric Association, 2013)

**Características principales:**

- Aborrece y rechaza relaciones íntimas o familiares
- Preferencia por actividades en solitario
- Desinterés por las experiencias sexuales
- Anhedonia en la mayoría de actividades
- Afectividad plana y desapego
- Indiferencia ante críticas o halagos

**Rasgos de personalidad esquizotípica**

En cuanto a este apartado, American Psychiatric Association, (2013) describe que el rasgo esquizotípico de la personalidad consiste en patrones conductuales de delirios y percepciones desvinculadas a la cultura normativa, de igual forma, se presenta una expresión emocional limitada que no concuerda con el estímulo apropiado. Denota un comportamiento extravagante y extraño, incluyendo la expresión verbal inhabitual y dificultad para desarrollar relaciones cercanas o estrechas.

**Características principales:**

- Pensamiento y discurso metafórico, supere elaborado, vago, estereotipado y circunstancial
- Presenta ideas paranoides
- Su afectividad es inapropiada o limitada
- Ansiedad social relacionada a miedos paranoides
- Patrones conductuales peculiares o excéntricos
- Pensamiento y creencias de tipo mágicas o extrañas
- Presencia de ideas de referencia no relacionadas a delirios
- Se relaciona únicamente con familiares de primer grado

### **Grupo B**

En una perspectiva totalmente diferente, este grupo clasificatorio es determinado por conductas relacionadas con la sensibilidad, el dramatismo y la incidencia de reacciones erráticas. Adicionalmente, (Romero Urréa et al., 2018) acotan que este grupo opta por sobreponer sus necesidades a las de los demás y denotando una mayor capacidad de expresión emocional.

### **Rasgo de personalidad Limite**

Principalmente, se caracterizan por la presencia de periodos de tiempo extensos de disfunción psicosocial y desbordamiento emocional provocados por situaciones de alta adversidad, generalmente, se presentan actitudes y conductas autodestructivas acompañadas de intentos de suicidio y amenazas constantes de autoagresión. (Vera-Varela et al., 2019)

Diferencialmente, la American Psychiatric Association, (2013) establece un predominio en cuanto a la inestabilidad entre las áreas emocional, de relacionamiento y autoimagen, desencadenando tendencia impulsivas alimenticias, sexuales o de automutilación, sensación de vacío y un alto riesgo de amenazas de suicidio.

### **Características principales:**

- Se esfuerza desesperadamente ante todo tipo de desamparo
- Alternancia entre devaluación e idealización
- Inestabilidad en cuanto a las relaciones interpersonales o amorosas
- Inestabilidad intensa en cuanto a la autoimagen

- Impulsividad ante la autolesión (consumo de sustancias, sexualidad)
- Manipulación en base a suicidio o automutilación
- Inestabilidad afectiva
- Sensación recurrente y crónica de vacío

### **Rasgos de personalidad Narcisista**

Caracterizado por conductas arrogantes, sobrevaloradas, de grandeza y superioridad, demostrando una excesiva necesidad por recibir admiración o reconocimiento. En adición, se implica una inexistente habilidad empática, siendo frecuente el aprovechamiento de terceros para beneficio propio y evitando una identificación o consideración hacia los mismos. (American Psychiatric Association, 2013)

#### **Características principales:**

- Sentimientos de prepotencia, sobrevaloración, privilegio, arrogancia y grandeza
- Anhela reconocimiento superior sin bases que lo justifiquen
- Mantiene excesivamente fantasías de poder, amor ideal o éxito
- Necesita ser admirado
- No presenta empatía
- Se presentan situaciones de envidia propia o falsa por terceros
- Uso de relaciones interpersonales para fines propios

### **Rasgos de personalidad Histriónica**

Generalmente, se centra en la búsqueda y necesidad de atención, presentando una conducta dramática y teatral, se basa en el convencimiento mediante la apariencia física y actitudes seductoras que no concuerdan con la situación, sin embargo, se evidencia una fácil manipulación por parte de terceros, malinterpretación de la cercanía de las relaciones sociales y aplanamiento afecto. (American Psychiatric Association, 2013)

#### **Características principales:**

- Cambios rápidos en el ámbito emocional
- Comportamiento sexual inapropiado de provocación y seducción

- Incomodidad al no ser el centro de atención
- Mal interpretación de las relaciones interpersonales
- Manipulable o sugestionable
- Depende de su apariencia para atraer la atención de terceros
- Actitud dramática, teatral y de emoción exagerada

### **Rasgos de personalidad Antisocial**

Ramón (2021) señala patrones conductuales con tendencia y predisposición a la desobediencia o incumplimiento de las normas sociales, por lo general, este tipo de personalidad se relaciona con conductas dependientes, agresivas, consumo de sustancias, criminalidad y violencia. Además, su prevalencia se denota mayormente en individuos de género masculino.

En cambio, la American Psychiatric Association, (2013) reconoce que los rasgos antisociales se registran desde la adolescencia del sujeto, posteriormente, se deben contemplar conductas de impulsividad, agresividad, irresponsabilidad y carencia de arrepentimiento o remordimiento al atentar contra las normas y derechos de terceros.

### **Características principales:**

- Incumplimiento y rechazo por todo tipo de norma social y legal
- Tendencia a engañar y mentir reiterativamente
- Preferencia por el uso de sobrenombres o alias
- Dificultad en los procesos de planificación
- Presencia de impulsividad, imprudencia, agresividad e irritabilidad
- Desinterés por el bienestar y la seguridad de terceros
- Apatía y falta de remordimiento al atentar contra terceros
- Irresponsabilidad en áreas académicas, laborales o económicas

### **Grupo C**

Finalmente, el grupo “C” mantiene como principales características la recurrencia de estadios de temor y ansiedad con rasgos pasivos y dependientes. De igual forma, existe una carencia de capacidad de expresión emocional y conductual debido a la represión presente en situaciones de estrés. (Romero Urréa et al., 2018)

### **Rasgos de personalidad Dependiente**

Se reconoce un esfuerzo excesivo dirigido a la obtención de la aceptación de terceros, mayoritariamente se basa en la necesidad exagerada de ser protegidos, alterando las capacidades en cuanto a la toma de decisiones. Específicamente se desarrollan miedo a la soledad y separación, al mismo tiempo que generan conductas sumisas y pasivas que impiden el cumplimiento de responsabilidades. (American Psychiatric Association, 2013)

#### **Características principales:**

- Dificultad en la toma de decisiones sin la intervención de terceros
- Asume responsabilidades en base a terceros
- Incapacidad de opinar por miedo al rechazo
- Incapacidad para tomar la iniciativa
- Tendencias al extremismo por obtener la aprobación de terceros
- Se exhortan de los duelos relacionados con relaciones sentimentales, cambiando de pareja rápidamente
- Excesiva preocupación no justificada por el abandono
- Miedo e incapacidad relacionados a la soledad

### **Rasgos de personalidad por Evitación**

Para Inchausti et al. (2018) los rasgos evitativos generan una mayor cantidad de incapacitación, caracterizado por la interrupción de las conductas de relacionamiento, inhibición de conductas de socialización, estados de hipersensibilidad y sentimientos de inadecuación o desadaptación, derivando en problemas de desenvolvimiento a nivel socioeconómico, personal y social.

Por su lado, la American Psychiatric Association, (2013) se centra en la dificultad para desarrollar relaciones interpersonales, debido a posibles percepciones nativas por parte de terceros, principalmente afectando a la esfera laboral y demostrando poco interés por establecer contacto social.

#### **Características principales:**

- Evita todo tipo de actividad que involucra a terceros
- Temor al rechazo y la crítica

- No establece relación con terceros con quienes no mantiene algún grado de confianza
- Temor a ser ridiculizado o avergonzado
- Se considera incapacitado en las actividades de socialización
- Temor a la realización de nuevos proyectos
- Sensaciones de inadaptabilidad

### **Rasgos de personalidad Obsesiva- compulsiva**

Se habla de patrones de rigidez, perfeccionismo y orden en cuanto a las conductas predominantes, el enfoque atencional se dirige a la mayoría de detalles y al correcto cumplimiento de normas y responsabilidades. Se dificulta el trabajo en equipo se antepone los criterios de ética y moral. (American Psychiatric Association, 2013)

### **Características principales:**

- Se enfoca primordialmente en la organización excesiva
- Actitudes perfeccionistas, escrupulosas, e inflexibles
- Evita la realización de actividades de ocio o relacionamiento
- Preferencia por el trabajo en solitario, evitando delegar responsabilidades
- Excesivo enfoque hacia el futuro (cuestiones económicas)
- Dedicación única por el trabajo
- Resistencia al cambio y dificultad para deshacerse de objetos pasados

### **Trastornos de personalidad**

Por su parte, la perspectiva psicoanalítica en cuanto a la clasificación de la personalidad, se fundamenta en el criterio de anormalidad, es decir, se implementan tres grupos de trastornos en relación a las características patológicas que se contraponen a las cualidades “comunes” dentro de los patrones establecidos. Desarrollando los grupos de personalidad A,B y C. (Seelbach, 2013)

En la actualidad. es importante señalar que las diferentes perspectivas en cuanto a la personalidad y sus trastornos, dificulta la obtención de resultados constantes en los diferentes estudios comparativos que involucren dicha variable con distintos trastornos. Como lo describe Figueroa (2018) al valorar la nueva clasificación

de los trastornos de la personalidad dentro del CIE-11, donde los criterios diag se especificaran dentro de tres niveles, los mismos que abarcan el tiempo de aparición, la severidad y las cualidades o características de la anomalía en la personalidad.

En una línea diferente, La American Psychiatric Association (2013) en el manual diagnostico DSM-V, determina que los trastornos de la personalidad son patrones conductuales que denotan desviación en relación con la cultura de los individuos, afectando la cognición, el control de impulsos, la afectividad o las habilidades interpersonales, siendo que ninguna de estas afecciones se ven derivadas por un trastorno mental adicional.

En cuanto a los trastornos mentales, se sabe que su amplitud abarca varios capítulos en los principales manuales de clasificación de enfermedades, sin embargo, al enfatizar en los trastornos de la personalidad se identifica que entre el 5% al 15% de la población llega a padecer afectaciones en dicha área, derivando gran dificultad de adaptación, realización de actividades cotidianas y adicionalmente, genera estados de angustia y ansiedad (Blanco, Gomez, & Orozco, 2020)

## **Los videojuegos**

### **Definiciones**

La definición de “videojuegos” abarca un sinnúmero de perspectivas englobadas en la tecnología y el entretenimiento. Desde una concepción básica, García et al., (2018) catalogan a los videojuegos como una forma de juego electrónico, capaz de proyectarse y desarrollarse en una pantalla, siendo compatible con varias plataformas donde puede ser ejecutado.

En cambio, para Núñez-Barriopedro et al., (2020) los videojuegos son plataformas interactivas que atraen primordialmente la atención de individuos pertenecientes a etapas tempranas del desarrollo evolutivo, proporcionan tanto beneficios, como consecuencias, además, que pueden llegar a considerarse como excelentes herramientas enfocadas al aprendizaje.

También es posible determinar que los videojuegos son una clase de juego electrónico que involucra la participación de una o más personas mediante el uso de

una plataforma específica y compatible con la proyección en una pantalla. (Arteaga & Torres Cosío, 2018)

### **Dependencia a los videojuegos**

Inicialmente, la adicción a los videojuegos refleja sus antecedentes en 1995, cuando Goldberg hace público el término de “adicción a internet”, posteriormente, dicha definición gana reconocimiento mediante Jung y Beard, quienes explican que la falta de control, la desestabilidad laboral y la dificultad para la socialización eran las principales secuelas de este tipo de adicción. (Malandar, 2019)

Desde una perspectiva psicopatológica, Uchuypoma (2017) contextualiza a la adicción a los juegos online como un nuevo apartado en la categoría de adicciones del comportamiento perteneciente al DSM-5. En su investigación identifica que el juego online resulta una práctica sutil en comparación al juego patológico en casinos, siendo más accesible y menos perceptible por el entorno socio familiar del individuo. Finalmente, sugiere que la personalidad antisocial se enmarca como una pieza clave en la implantación de este trastorno.

En cambio, la Organización Mundial del Salud (2021), en la décimo primera edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades, ubica a la dependencia a los videojuegos en el apartado de Trastornos por comportamientos adictivos (BlockL2-6C5), donde se describe como un uso recurrente de videojuegos, ya sea de manera online u offline, y cuyos patrones conductuales interfieren negativamente con las actividades e intereses cotidianos.

Por su parte, Sánchez-Domínguez et al. (2020), en concordancia con el Test de Dependencia a Videojuegos (TVD), establecen tres niveles categóricos para este trastorno. Siendo una división de tres factores donde se encuentran la dependencia baja, la dependencia moderada y finalmente, la dependencia grave o severa. Adicionalmente, señalan la influencia de factores complementarios como la tolerancia, la abstinencia y el reconocimiento de la problemática.

### **Causas**

Se debe considerar como factor primordial, la capacidad de control en cuanto a las horas que el usuario dispone para practicar videojuegos, si se trata de un uso

desmedido y descontrolado la predisposición ante el desarrollo de un t dependiente aumenta considerablemente. (García et al., 2018)

En contraposición, Toribio (2019) expone que no existe una relación clara entre el uso de videojuegos que incluyen componentes de violencia con el aumento de las conductas violentas, al contrario, se centra en que los principales componentes que determinan dependencia, conductas y consecuencias negativas son: la personalidad, el contexto participativo y la edad.

Complementariamente, se catalogan factores que pueden predisponer la implantación de este trastorno como:

- Escasa supervisión parental
- Incapacidad para establecer límites
- Tolerancia limitada o nula ante la frustración
- Problemas personales, socioeconómicos o académicos
- Problemas de adaptación
- Aislamiento

## **Consecuencias**

### **Aspectos positivos**

Se refleja una correlación positiva entre el uso de videojuegos y el desarrollo de habilidades en sus usuarios. Desde su análisis, García et al. (2018) introducen tres áreas específicas que reflejan mejoras en individuos que frecuentemente acceden a los juegos virtuales, tales como:

- **Valores:** de acuerdo a los roles ejercidos en los diferentes tipos de videojuegos, se ha podido identificar un mayor reconocimiento emocional relacionados con la culpa y la empatía al ejecutar papeles negativos, así como también, una mayor consideración hacia los problemas de impacto social. Finalmente, en juegos que involucran competitividad sana, se identifica una marcada noción de autorrealización, superación y respeto
- **Capacidades cognitivas:** las funciones ejecutivas denotan un desarrollo más concreto, puesto que los usuarios tienden a padecer menos problemas al

momento de tomar decisiones y procesar información, similarmente se comprueba una mejor capacidad en cuanto a la ejecución múltiple de tareas, la memoria de trabajo, coordinación, motricidad y la comprensión verbal

- **Capacidades psicológicas:** existe un mayor desarrollo de las habilidades comunicacionales, de socialización y automotivación, adicionalmente, se presenta un control de impulsos amplificado y estados armónicos mejor sostenidos

Complementariamente, Núñez-Barriopedro et al. (2020) a parte de los beneficios en el desarrollo cognitivo, adicionan ventajas relacionadas con el ámbito en el que se pueden aplicar los videojuegos, en este caso, se enfatiza su utilidad como herramienta factible para el aprendizaje y la inclusión, permitiendo ejecutar modelos de enseñanza más dinámicos, inmersivos y participativos.

Con la misma perspectiva, Rivera Arteaga & Torres Cosío (2018) concuerdan con que el correcto uso de los videojuegos en la educación, permitiría un mejor desarrollo en los estudiantes, además, señalan como beneficios adicionales: el desarrollo de pensamiento crítico, aumento en las capacidades sociales, desarrollo creativo y el aprendizaje digital.

### **Aspectos perjudiciales**

Una de las principales consecuencias del uso incorrecto y excesivo de los videojuegos, radica en la dificultad para diferenciar los entornos reales de los ficticios, especialmente en públicos infantiles y menores de edad, siendo en esta población donde se vuelve más evidente la incapacidad para reconocer los aspectos imaginarios e irreales que conllevan los juegos virtuales. (Núñez-Barriopedro et al., 2020)

Es posible que se lleguen a implantar conductas dependientes, agresivas y violentas en usuarios que no ejercen un control adecuado del tiempo de uso. También se adicionan sentimientos de frustración, hostilidad y rabia. (Toribio, 2019)

Para finalizar, (Grande De Prado, 2018) establece que los principales riesgos o consecuencias ligadas al uso de videojuegos son:

- Menor dedicación al estudio, lectura y descuido de responsabilidades
- Predisposición a conductas violentas

- Generación de estereotipos sexistas
- Adicción y dependencia
- Alteración en las esferas sociales, laborales y académicas

## **1.2. Objetivos**

### **Objetivo general**

Determinar la relación entre los rasgos de personalidad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes universitarios pertenecientes a la facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Técnica de Ambato, en base a las pruebas de Normalidad y cálculo de correlación de Spearman.

### **Objetivos específicos**

- Determinar el rasgo de personalidad que prevalece en los estudiantes universitarios mediante la utilización del IPDE, recopilando información que permite catalogar a cada estudiante evaluado con un respectivo rasgo de personalidad basado en los criterios diagnósticos del manual DSM -IV
- Establecer el grado de dependencia a los videojuegos en estudiantes universitarios, utilizando el apartado general del test de dependencia a los videojuegos, el cual nos permite identificar si la dependencia en los estudiantes se cataloga como baja, moderada y grave.
- Comparar los niveles de dependencia a videojuegos según el género de los estudiantes mediante la Prueba de Chi cuadrado.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2. Metodología

##### 2.1. Materiales

**International Personality Disorder Examination (IPDE):** El Examen Internacional de Trastornos de la Personalidad, es un cuestionario perteneciente a Loranger, Berger, Dreoli, Sartorius y otros, cuyo objetivo es medir o identificar los trastornos de personalidad validados por los manuales diagnósticos: CIE-10 y DSM-IV. Está conformado por 77 ítems que recopilan información sobre los patrones conductuales del evaluado con un antecedente de 5 años hasta la valoración y se responden con verdadero o falso.

Se aplica en pacientes de 18 años en adelante y los rasgos deben haberse presentado antes de los 25 años. El tiempo de aplicación es de 15 minutos.

La calificación recopila conjuntos de ítems según el tipo de personalidad de cada baremo, puntuaciones de 3 y 4 refieren prevalencia de un rasgo, puntuaciones de 5 en adelante refieren un caso de interés clínico por un posible trastorno de personalidad. (Esbec, E. & Echeburua, E., 2014)

**Test de dependencia de videojuegos (TDV):** Instrumento elaborado por Choliz y Marco, consta de 25 ítems estructurados en escala Likert, permite determinar el grado de dependencia, clasificándolo en bajo moderado y grave. Adicionalmente, permite valorar el nivel de 3 subdimensiones: abuso, tolerancia y abstinencia en cuanto al uso de videojuegos. Se fundamenta en los instrumentos de medición de abuso y consumo de sustancias y es compatible con los modelos de dependencia y adicción del DSM-IV y DSM-V

Se aplica en pacientes desde los 10 años, en un tiempo máximo de 15 minutos. La confiabilidad se muestra en un .94 según su coeficiente alfa de Cronbach.

La calificación global que determina el nivel o grado de dependencia, se obtiene mediante una suma entre las respuestas de los 25 ítems. (Sánchez – Domínguez. et al. 2020)

## **2.2. Métodos**

### **Diseño de investigación**

El presente proyecto de investigación mantiene un formato transversal y correlacional, ejecutado dentro del periodo académico de abril 2022 – septiembre 2022 y cuyo objetivo radica en demostrar una posible correlación entre variables, siendo estas, los rasgos de personalidad y el nivel de dependencia en estudiantes universitarios. Adicionalmente, se implica la ejecución de un modelo cuantitativo y no experimental, debido a que esta indagación se centra en recopilar información referente a ambas variables mediante la interpretación de datos obtenidos con sus respectivos instrumentos de valoración y determinar la relación entre ellos. No se plantea la manipulación de la muestra o el uso e implementación de planes estratégico o preventivos en relación a los resultados.

### **Población**

La población seleccionada contempla a los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Salud pertenecientes a las carreras de Psicología Clínica, Medicina, Enfermería, Fisioterapia y Nutrición, sin distinción de género y cuyos rangos de edad se encuentren entre los 18 y 45 años, que no presenten ningún grado de discapacidad visual, auditiva o intelectual.

### **Muestra**

Mediante un proceso de selección de muestreo probabilístico aleatorio, se contó con la participación de 127 estudiantes pertenecientes a la Facultad de Ciencias de la salud de la Universidad Técnica de Ambato, con un total de 94 mujeres y 33 hombres. Así mismo, la muestra se compuso por 38 estudiantes de Nutrición y Dietética, 11 estudiantes de Enfermería, 16 estudiantes de Fisioterapia, 48 estudiantes de Medicina y 14 estudiantes de Psicología Clínica, con quienes se pudo establecer un muestreo representativo para la investigación.

### **Criterios de inclusión**

- Estudiantes pertenecientes a la facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Técnica de Ambato
- Mayores de 18 años de edad
- Estudiantes que no sobrepasen los 45 años de edad

- Estudiantes que practiquen videojuegos
- Aceptación voluntaria como participantes de la investigación

### **Criterios de exclusión**

- Estudiantes menores de 18 años
- Personas con discapacidad visual, auditiva, psicomotriz o intelectual
- Personas que no se encuentren legalmente matriculadas en la Universidad Técnica de Ambato durante el periodo académico Abril – septiembre 2022
- Estudiantes pertenecientes a nivelación de cualquiera de las carreras incluidas

Para la presente investigación, se contó con la autorización del Decano de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Técnica de Ambato, ubicada en el sector de Ingahurco, perteneciente a la ciudad de Ambato. Dentro del proceso se digitalizo tanto el consentimiento informado, como los dos reactivos a aplicarse, siendo estos el Test de dependencia a los videojuegos (TDV) y El Examen Internacional de Trastornos de la Personalidad (IPDE), utilizando la plataforma de Google Forms. Se utilizó la aplicación “WhatsApp” para la distribución y aplicación de los reactivos.

Participaron 127 estudiantes pertenecientes a las carreras de Psicología Clínica, Medicina, Fisioterapia, Enfermería, Nutrición y Dietética, de quienes se recopilaron datos de identificación para ratificar la participación voluntaria en el proceso. Sin embargo, estos datos fueron decodificados para asegurar el carácter de anonimato de los participantes. Posterior a la valoración, se organizó e interpreto la información recolectada mediante el programa SPSS IBM Statistics.

**Hipótesis de investigación (Hi):** Los rasgos de personalidad se relacionan directamente con la presencia de trastornos de dependencia a los videojuegos en estudiantes universitarios.

**Hipótesis Nula (Ho):** Los rasgos de personalidad no tienen relación con la aparición o presencia de trastornos de dependencia a los videojuegos en estudiantes universitarios.

### CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3. Resultados y discusión

**Objetivo específico 1:** Determinar el rasgo de personalidad que prevalece en los estudiantes universitarios

*Tabla 9: Rasgo de personalidad predominante*

	<b>Fr</b>	<b>Porcentaje</b>
Paranoide	4	3,1
Esquizoide	6	4,7
esquizotípico	6	4,7
<b>Limite</b>	<b>19</b>	<b>15</b>
Histriónico	8	6,3
<b>Narcisista</b>	<b>16</b>	<b>12,6</b>
<b>Evitativo</b>	<b>28</b>	<b>22</b>
Obsesivo - compulsivo	7	5,5
Esquizoide - esquizotípico	1	0,8
Esquizoide - antisocial	1	0,8
Esquizoide - evitativo	1	0,8
esquizotípico - limite	1	0,8
esquizotípico - evitativo	1	0,8
Histriónico - narcisista	1	0,8
Limite - narcisista	1	0,8
Limite - evitativo	5	3,9
Limite - dependiente	1	0,8
Narcisista - evitativo	3	2,4
Obsesivo, compulsivo, paranoide	1	0,8
Obsesivo, compulsivo, narcisista	1	0,8
Obsesivo, compulsivo, evitativo	4	3,1
Paranoide, esquizotípico, evitativo	1	0,8
Paranoide, antisocial, narcisista	1	0,8
Esquizoide, esquizotípico, evitativo	1	0,8
Limite, histriónico, evitativo	1	0,8
Limite, narcisista y evitativo	1	0,8
obsesivo compulsivo, paranoide, esquizotípico	1	0,8
Obsesivo, compulsivo, esquizoide, evitativo	1	0,8
Obsesivo compulsivo, narcisista, evitativo	1	0,8
paranoide, esquizotípico, limite, narcisista	1	0,8
Paranoide, esquizotípico, histriónico, evitativo	1	0,8
Esquizoide, esquizotípico, limite, evitativo	1	0,8
<b>Total</b>	<b>127</b>	<b>100</b>

**Fuente:** programa estadístico SPSS IBM

**Elaborado por:** Christian Molina

**Análisis:** De acuerdo a los resultados obtenidos, el rasgo de personalidad predominante en estudiantes universitarios es el rasgo de personalidad evitativo, con un 22% del total de la muestra, seguido por los rasgos de personalidad límite con un 15% y finalmente la personalidad narcisista como tercer rasgo predominante con un 12.6%.

**Discusión:** En relación a los datos obtenidos por Del Valle, et al. (2020), es posible evidenciar que las poblaciones universitarias tienden a mostrar predominio por rasgos de personalidad que refieren aislamiento o separación social. Siendo que en ambas investigaciones se implica la superioridad en rasgos de personalidad de neuroticismo y evitación. Si bien se tratan de dos teorías diferentes, es posible encontrar similitudes en ambos rasgos como, por ejemplo, la ansiedad social y el temor a ser avergonzados o ridiculizados.

**Objetivo específico 2:** Establecer el grado de dependencia a los videojuegos en estudiantes universitarios.

*Tabla 10: Nivel de dependencia*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
No hay dependencia	33	26%
Dependencia baja	71	55,90%
Dependencia moderada	23	18,10%
Dependencia grave	0	0%
<b>Total</b>	127	100%

**Fuente:** Programa estadístico SPSS IBM

**Elaborado por:** Christian Molina

**Análisis:** Posterior a la interpretación de los datos, se determina que en la comunidad universitaria existe una predisposición de presentar dependencia baja en relación al uso de videojuegos, mostrando que el 55.9% de la población se encuentra dentro de este parámetro, complementándose con el 18.1% adicional que refieren una dependencia moderada. Si bien no se detecta la presencia de un nivel de dependencia

grave o alto, es importante señalar la diferencia porcentual entre los índices de dependencia (74%) y los jugadores que no presentan problemas (26%).

**Discusión:** Los resultados obtenidos en la investigación contrastan a la información presentada por (Instituto de Psicología Integral & Espinoza, 2018), donde se observa un predominio de niveles moderados de dependencia en estudiantes universitarios, significando que los jugadores se verán involucrados por un lapso de tiempo significativo en el uso de videojuegos, así también, presentan gran dificultad para reconocer la existencia de un problema y los efectos al abstenerse de jugar serán más notorios y molestos. En cambio, en los resultados que reflejan los estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato, se implica una cantidad razonable de horas de juego y una afectación leve al verse separados del uso de videojuegos, sin embargo, la capacidad de identificar un problema relacionado con la dependencia es más alta, a diferencia de los estudiantes que presenten dependencia moderada.

**Objetivo específico 3:** Comparar los niveles de dependencia a los videojuegos según el género.

*Tabla 11: chi-cuadrado de Pearson*

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)	Probabilidad en el punto
<b>Chi-cuadrado de Pearson</b>	10,948 <sup>a</sup>	2	0,004	0,004		
<b>Razón de verosimilitudes</b>	12,704	2	0,002	0,002		
<b>Estadístico exacto de Fisher</b>	11,92			0,003		
<b>Asociación lineal por lineal</b>	10,495 <sup>b</sup>	1	0,001	0,001	0,001	0,001
<b>N de casos válidos</b>	127					
a. 0 casillas (0,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 5,98.						
b. El estadístico tipificado es 3,240.						

**Fuente:** programa estadístico SPSS IBM

**Elaborado por:** Christian Molina

**Análisis:** Se aplicó la prueba chi cuadrado encontrando que existe asociación entre género y dependencia ( $\chi^2(2) = 10,948$   $p < 0,05$ )

**Tabla 12:** Nivel de dependencia específica por género

Nivel de dependencia	Masculino	Porcentaje	Femenino	Porcentaje
No hay dependencia	2	6,10%	31	33,00%
Dependencia baja	21	63,60%	50	53,20%
Dependencia moderada	10	30,30%	13	13,80%
Dependencia alta	0	0%	0	0%
Total	33	100%	94	100%

**Fuente:** programa estadístico SPSS IBM

**Elaborado por:** Christian Molina

**Análisis:** En cuanto a la relación porcentual entre ambos géneros, es posible establecer que la población masculina posee niveles altos de prevalencia de dependencia baja y moderada, en comparación a los niveles registrados por la población femenina. En contraposición, la muestra femenina supera ampliamente a la masculina en cuanto al porcentaje que carece de dependencia a los videojuegos. Es decir, la población masculina presenta porcentajes superiores de prevalencia a algún tipo de dependencia. Evidenciando que los hombres tienden a emplear más horas jugando, así como también, están predispuestos a desarrollar problemas de dependencia y efectos fuertes ante la abstinencia.

**Discusión:** Así también, el análisis de datos concuerda ampliamente con los estudios de Millán et al. (2021) donde se otorgaba una puntuación alta de dependencia a la población masculina con relación a la femenina, si bien, en el presente proyecto se contempla una diferencia poblacional de aproximadamente 3.2 a 1, los resultados se mantienen al determinar una mayor predisposición de dependencia en los hombres. En otras palabras, ambas investigaciones concluyen que la población masculina desarrollara problemas de adicción con mayor frecuencia en comparación a la población femenina, la cual presenta una capacidad mayor en cuanto al reconocimiento de problemas y autocontrol.

**Objetivo general:** Determinar la relación entre los rasgos de trastornos de personalidad y la dependencia a los videojuegos que presentan los estudiantes

universitarios pertenecientes a la facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Técnica de Ambato

**Tabla 13: Prueba de normalidad**

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	0,223	127	0	0,816	127	0
paranoide	0,153	127	0	0,949	127	0
esquizoide	0,164	127	0	0,95	127	0
esquizotípico	0,143	127	0	0,955	127	0
antisocial	0,222	127	0	0,887	127	0
limite	0,119	127	0	0,948	127	0
histriónico	0,188	127	0	0,944	127	0
narcisista	0,147	127	0	0,929	127	0
evitativo	0,132	127	0	0,946	127	0
dependiente	0,168	127	0	0,911	127	0
obsesivo compulsivo	0,143	127	0	0,954	127	0
a. Corrección de la significación de Lilliefors						

**Fuente:** programa estadístico SPSS IBM

**Elaborado por:** Christian Molina

**Análisis:** en relación al tamaño de la muestra y la variabilidad en los aspectos considerados para el desarrollo de la investigación, los datos no se encuentran dentro de la curvatura de normalidad y se dificulta el control de cada variable. Indicando que la significativa de cada variable se encuentra por debajo de 0.05.

**Tabla 14:** Cálculo de correlación de Spearman

	Rho de Spearman		
	dependencia videojuegos		
	Coeficiente de correlación	Sig. (bilateral)	N
paranoide	<b>,193*</b>	<b>,030</b>	127
esquizoide	-,084	,347	127
esquizotípico	<b>,200*</b>	<b>,024</b>	127
antisocial	<b>,259**</b>	<b>,003</b>	127
limite	,162	,069	127
histriónico	,076	,396	127
narcisista	,135	,129	127
evitativo	,060	,506	127
dependiente	-,001	,990	127
obsesivo compulsivo	-,053	,556	127
*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).			
**. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).			

**Fuente:** programa estadístico SPSS IBM

**Elaborado por:** Christian Molina

**Análisis:** Dado que la distribución de la puntuación no es normal se aplicó la prueba de Correlación de Spearman encontrando que existe correlación entre Dependencia a los videojuegos y los rasgos paranoide (Rho= 0,193,  $p < 0.05$ ), esquizotípico (Rho= 0,200,  $p < 0.05$ ) y antisocial (Rho= 0,259,  $p < 0.05$ ) de la personalidad.

**Discusión:** Al igual que Pedrero (2018), se llega a establecer una correlación bilateral entre los rasgos de personalidad paranoide, antisocial y esquizotípico, con la prevalencia de conductas dependientes y de adicción, en otras palabras, se observa que aquellas personalidades que implica conductas como: desobediencia, falta de empatía, impulsividad, irresponsabilidad, agresividad, desconfianza y distanciamiento social, se convierten en agentes predisponentes para el desarrollo de dependencia hacia los videojuegos en cualquiera de sus niveles.

### 3.1. Verificación de hipótesis

Posterior a las pruebas aplicadas en los datos recolectados, mediante la prueba de correlación de Spearman, se determina que los rasgos de personalidad si mantienen

una relación en cuanto a la dependencia hacia los videojuegos, siendo de específica, los rasgos de personalidad paranoide, antisocial y esquizotípico, aquellos que reflejan la implantación de conductas dependientes por los videojuegos.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4. Conclusiones y recomendaciones

##### 4.1. Conclusiones

Se evidencia que los rasgos de personalidad paranoide, esquizotípico y antisocial mantienen una relación directa con la presencia de conductas dependientes hacia los videojuegos, puesto que, los rasgos que involucran agresividad, desobediencia, aislamiento, desconfianza y carencia de empatía, actúan como factores predisponentes al padecimiento de dependencia baja, moderada o grave ante el uso de videojuegos.

Se identifica que el rasgo de personalidad predominante en los estudiantes de la universidad Técnica de Ambato es el rasgo evitativo de personalidad, el cual representa al 22% de la muestra total, es decir, que en su mayoría se muestran rasgos de temor e incapacidad ante la socialización, baja tolerancia a la vergüenza y ansiedad social. También, se contempla un alto índice de rasgos de personalidad límite (15%) y narcisista (12.6%) en la muestra poblacional, reconociendo rasgos de inestabilidad y superioridad en los estudiantes universitarios.

Se observa que la dependencia baja hacia los videojuegos predomina en los estudiantes universitarios con un 55.9%, es decir que más de la mitad de la muestra presenta dependencia baja, significando que la mayor parte de los universitarios valorados mantienen un tiempo de juego considerable a la semana, que si bien, no determina dificultades en el desenvolvimiento diario, si representa una buena parte del tiempo durante la semana, así también, es posible que se presenten leves molestias al dejar de jugar, aunque, no se implica una gran dificultad en cuanto al reconocimiento de la problemática o el desarrollo de relaciones sociales. Es importante señalar que el 18.1% de estudiantes si presenta dependencia moderada, cuestión que, si implica un problema puesto que, en este nivel, si se presenta dificultad para reconocer y aceptar un problema, al igual que el tiempo de juego es considerablemente alto. Esto deja solo un 26% de estudiantes video jugadores que no reflejan ningún tipo de dependencia.

Posterior al análisis de datos según el género, se determina que la población masculina refleja una mayor predisposición en cuanto al padecimiento de dependencia por los videojuegos. resaltando que el 63.6% de los hombres refiere un nivel bajo de

dependencia, frente a las mujeres, quienes reflejan un 53.2% de casos de baja dependencia, ya que los resultados se repiten en referencia a la dependencia moderada, ya que los hombres mantienen un 30.3% de casos y las mujeres apenas un 13.8%. Por otro lado, la población femenina proyecta un porcentaje mayor en cuanto a la ausencia de dependencia, registrando un 33% frente a la masculina con un 6.1% de casos nulos.

#### **4.2. Recomendaciones**

Aplicar los reactivos e instrumentos de evaluación optando por una modalidad presencial, con el fin de obtener la mayor cantidad posible de participantes en la muestra de estudio, así como también, garantizar que no se generen dudas o confusiones que puedan comprometer la veracidad de las respuestas.

Considerar que muchos de los test y reactivos no están totalmente adaptados al idioma de la región, esto puede provocar confusión o desentendimiento en relación a varios términos técnicos pertenecientes al área de estudio, es por ello.

Emplear un modelo probabilístico por conveniencia durante la selección de la muestra para evitar la exclusión de participantes que posiblemente no cumplan con los criterios de selección y en su lugar obtener un grupo de estudio específico que cuente con las características necesarias para desarrollar el proyecto.

En estudios que impliquen análisis comparativos según el género de la población, dar prioridad a la selección de una muestra equilibrada y homogénea entre hombres y mujeres,

Fomentar el interés ante el desarrollo de proyectos de investigación relacionados con temas contemporáneos y de nuevo auge, como, por ejemplo, trastornos relacionados a las nuevas tecnologías, con el fin de generar bancos de información extensos y más completos.

#### **Referencias**

American Psychiatric Association. (2013). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5®*. American Psychiatric Publishing. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425657>

- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic statistical manual of mental disorders* (5a. ed)
- Arango, A. (2021). Los tipos de personalidad en el ámbito académico. *Investigación y Pensamiento Crítico*, 9(1), 99-111. <https://doi.org/10.37387/ipc.v9i1.216>
- Blanco, C., Gomez, N., & Orozco, D. (2020). Actualización de los trastornos de personalidad. *Revista Medica Sinergia*.
- Brooker, C. (2017). *Diccionario medico*. Editorial El Manual Moderno. <https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=5307949>
- Carbonell, X. (2020). La industria de los videojuegos contra el trastorno de juego por Internet: el partido del siglo. *Aloma*, 39-48.
- Cloninger, S. C. (2002). *Teorías de la personalidad*. Pearson Educación.
- Cortes, C., Polanski, T., Enriquez, C., & Jacome, L. (2018). Rasgos de personalidad en personas con sobrepeso y obesidad [Data set]. En *Revista Medica— Científica CAMbios HCAM* (Vol. 17, Número 1, pp. 42-47).
- Esbec, E. & Echeburua, E. (2014). La evaluación de los trastornos de la personalidad según el DSM-5: Recursos y limitaciones. *Terapia Psicológica*. 32(3) 255 - 264
- Espinoza, L. (2018). Trastornos de personalidad y juego patológico en adolescentes y jóvenes con dependencia de las máquinas tragamonedas. *Dialnet*, 99-124.
- Figuroa-Cave, G. (2018). Una nueva propuesta de clasificación de los trastornos de personalidad: La clasificación internacional de enfermedades CIE-11. *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría*, 56(4), 260-268. <https://doi.org/10.4067/s0717-92272018000400260>
- García, A., Jimenez, M., Teruel, B., & Suarez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: Una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(2), 1-14.

Grande De Prado, M. (2018). Beneficios educativos y videojuegos: I de la literatura española. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 19(3), 15-35. <https://doi.org/10.14201/eks20181933751>

Hiriyappa, B. (2018). *El Desarrollo de la Personalidad y sus teorías*. Babelcube Inc..

Inchausti, F., Prado-Abril, J., Sánchez-Reales, S., Vilagrà-Ruiz, R., & Fonseca-Pedrero, E. (2018). El trastorno de personalidad por evitación: Una propuesta de tratamiento especializado en la sanidad pública española. *Ansiedad y Estrés*, 24(2-3), 144-153. <https://doi.org/10.1016/j.anyes.2018.05.002>

Instituto de Psicología Integral, & Espinoza, L. S. (2018). Trastornos de personalidad y juego patológico en adolescentes y jóvenes con dependencia de las máquinas tragamonedas. *Persona*, 2(021), 99-124. <https://doi.org/10.26439/persona2018.n021.3023>

Jimenez, S., Fernandez, F., Granero, R., Choliz, M., La Verde, M., Aguglia, E., . . . Menchon, J. (2014). Adicción a los videojuegos en el trastorno del juego: correlatos clínicos, psicopatológicos y de personalidad. *BioMed Research International*, 11.

Jordan, F. (2018). Revision de la literatura científica sobre la adiccion a los videojuegos y otras variables estudiadas eb su relacion. *PSOCIAL*, 32-46.

Lindzey, G., & Hall, C. S. (1984). Erich Fromm. *CS Hall and G. Lindzey, Las teorías psicosociales de la personalidad: Adler, Fromm, Horney y Sullivan, México (Paidós) 1984, pp. 35-43.*

Lupano Perugini, M. L., & Castro Solano, A. (2021). Rasgos de personalidad, bienestar y malestar psicológico en usuarios de redes sociales que presentan conductas disruptivas online. *Interdisciplinaria Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 38(2), 7-23. <https://doi.org/10.16888/interd.2021.38.2.1>

Malander, N. M. (2019). Adicciones tecnológicas en adolescentes: Relación con la percepción de las prácticas parentales. *Drugs and Addictive Behavior*, 4(1), 25-45. <https://doi.org/10.21501/24631779.2761>

Mayorga Lascano, M. (2018). Escuelas de psicología: un breve recor las teorías de la personalidad.

Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., & Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 26(1), 57. <https://doi.org/10.5944/rppc.27847>

Molina-Coloma, V., Salaberría, K., & Pérez, J. I. (2018). La Personalidad en Población Carcelaria: Un Estudio Comparativo en Ecuador. *Anuario de Psicología Jurídica*, 28(1), 1-7. <https://doi.org/10.5093/apj2018a5>

Montes, S. J. C., Bozal, R. G., Torres, N. S., & Núñez, J. A. P. (2016). Consumo de nuevas tecnologías y factores de personalidad en estudiantes universitarios. *Commons. Revista de Comunicación y Ciudadanía Digital*, 5(2).

Morán, M. C., Fínez, M. J., & Fernández-Abascal, E. G. (2017). Sobre la felicidad y su relación con tipos y rasgos de personalidad. *Clínica y Salud*, 28(2), 59-63. <https://doi.org/10.1016/j.clysa.2016.11.003>

NewZoo. (2017). *Países de Latino america que mas consumen videojuegos* [Mercado y tecnología]. <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>

Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gomez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

Olmedo Hernández, I. J., Denis Rodríguez, E., Barradas Alarcón, M. E., Villegas Domínguez, J. E., & Denis Rodríguez, P. B. (2019). Agresividad y conducta antisocial en individuos con dependencia al teléfono móvil: Un posible factor criminogénico. *Horizonte Médico (Lima)*, 19(3), 12-19. <https://doi.org/10.24265/horizmed.2019.v19n3.03>

Observatorio Español de Drogas y Adicciones. (2020). *COVID-19, consumo de sustancias psicoactivas y adicciones en España*. España: OEDA.

- Organizacion Muldial de la Salud. (18 de Junio de 2018). *W.H.O.* Obtenid  
 Organización Mundial de la Salud (OMS) publica hoy su nueva Clasificación  
 Internacional de Enfermedades (CIE-11):  
[https://www.who.int/es/news/item/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/es/news/item/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))
- Pedrero, E. (2018). Trastorno de personalidad en personas con adicción: conglomerados, diagnósticos y variables psicológicas asociadas. *Psicología Conductual*, 473-493.
- Ramón Rossi, L. S. (2018). Un mapa de los estudios latinoamericanos y españoles sobre videojuegos. *Observatorio (OBS)\**.  
<https://doi.org/10.15847/obsOBS12120181170>
- Remón, D. (2021). Trastorno de la personalidad antisocial con consumo de sustancias y repercusiones legales. *libro comunicaciones. 23° Congreso de la Sociedad Española de Patología Dual (SEPD) 2021*. <https://doi.org/10.17579/SEPD2021P017V>
- Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288.  
<https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Romero Urréa, H. E., Guevara Sandoya, M., Zambrano Ferruzola, K., Mero Vélez, M. C., & Ríos Correa, O. (2018). Análisis del tipo de personalidad en el cáncer de mama. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 3(10), 21-26. <https://doi.org/10.26910/issn.2528-8083vol3iss10.2018pp21-26p>
- Salas, E., Merino, C., Cholí, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 1-13.
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., Castillo Arcos, L. del C., & Silveira-Sosa, E. A. (2020). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte Sanitario*, 20(1).  
<https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>
- Seelbach, A. (2013). *Teorías de la personalidad* (1.ª ed.). Red Tercer Milenio.

Sinisterra, M. M., Cruz, J. P., & Gantiva, C. (2019). Teorías de la persona. Un análisis histórico del concepto y su medición. *Psychologia. Avances de la disciplina*, 3(2), 81-107.

Toribio, M. J. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: Estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y El Ejercicio Físico*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>

Trilleros, M., & Sanchez, E. (2021). Caso clínico de un adulto con trastorno de personalidad obsesivo-compulsiva según clasificación del DSM-V\*. *Diversitas*, 17(2), 1-13.

Tintaya, P. (2019). Psicología y Personalidad. *Revista de Investigacion Psicologica*, 115-134.

Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Dialnet*, 55-64.

Universidad de Alcalá, Monge López, C., Montalvo Saborido, D., Gómez Hernández, P., & Universidad de Alcalá. (2015). Los conocimientos sobre rasgos de personalidad del profesorado como facilitadores de la innovación educativa: Estado del arte. *Revista Fuentes*, 16, 173-198. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2015.i16.08>

Valarezo Encalada, C. M., Rodríguez Guerrero, D. B., Celi Rojas, S. Z., & Sánchez Gahona, V. C. (2020). Caracterización general y evolución de la personalidad en la primera infancia. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(16), 469-482. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.130>

Valdés, H. (2021). *Personalidad y deporte* (1.<sup>a</sup> ed.). Editorial INDE. <https://elibro.net/es/ereader/uta/177896>

Van Den Heede, P. J. B. J. (2020). 'Experience the Second World War like never before!' Game paratextuality between transnational branding and informal learning ('¡Experimenta la Segunda Guerra Mundial como nunca antes!' La paratextualidad de los videojuegos entre el branding transnacional y el aprendizaje informal). *Journal for the Study of Education and Development*, 43(3), 606-651. <https://doi.org/10.1080/02103702.2020.1771964>

Vera-Varela, C., Giner, L., Baca-García, E., & Barrigón, M. L.  
Trastorno límite de personalidad: El reto del manejo de las crisis. *Psiquiatría  
Biológica*, 26(1), 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.psiq.2019.02.003>

World Health Organization (2019) International Statistical Classification of  
Diseases and Related Health Problems 11th ed.; ICD-11.