



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

**PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA EVALUACIÓN DE LOS ESTILOS
INTERACTIVOS EN UNA SITUACIÓN DE DISTRACCIÓN**

TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

PRESENTA: CARLOS FERNANDO NÚÑEZ VALADEZ

DIRECTOR: DR. DARCY RAÚL MARTÍNEZ MONTOR

MEXICALI, BAJA CALIFORNIA, JUNIO 2023

Índice

Resumen	3
Capítulo 1. La personalidad en psicología	6
<i>1.1 Antecedentes filosóficos en el estudio de la personalidad</i>	6
<i>1.2 Teorías Psicodinámicas de la personalidad</i>	8
<i>1.3 Teorías humanistas y fenomenológicas</i>	10
<i>1.4 Teorías de los rasgos y factorialistas</i>	11
<i>1.5 Teorías tipológicas de la personalidad</i>	15
<i>1.6 Enfoques conductuales e interaccionistas</i>	16
Capítulo 2. El estudio de los estilos interactivos	17
<i>2.1 Los estilos cognitivos</i>	17
<i>2.2 Estilos Interactivos</i>	18
Capítulo 3. Propuesta metodológica	21
<i>Planteamiento del problema, objetivo y justificación</i>	21
Método	24
<i>Participantes</i>	24
<i>Aparatos e instrumentos</i>	24
<i>Situación experimental</i>	25
<i>Diseño de investigación</i>	25
<i>Procedimiento</i>	27
<i>Análisis de datos</i>	36
Anexos	41
Referencias	43

Resumen

Los estilos interactivos constituyen las maneras singulares, idiosincráticas y consistentes en las que los individuos interactúan con distintas situaciones. Para estudiar los estilos interactivos, Ribes y Sánchez (1990) propusieron ocho situaciones contingenciales, a saber, decisiones, ambigüedad, frustración, persistencia, conflicto, riesgo, distracción y escudriñamiento. Hasta el momento, se han podido evaluar los estilos interactivos en todas las situaciones contingenciales de manera individual, para ello se han utilizado distintos juegos y tareas lúdicas en computadora, con lo que se ha podido observar la singularidad y consistencia de los participantes en la mayoría de las situaciones. Sin embargo, los resultados en el antecedente más directo en la evaluación de la situación de distracción no fueron concluyentes. Por lo anterior, el objetivo de la tesis es presentar una propuesta metodológica para la evaluación de los estilos interactivos en una situación contingencial de distracción. La situación contingencial de distracción ha sido definida como una situación en la que se presentan acontecimientos u objetos de estímulos con propiedades irrelevantes y distractoras. La tarea experimental propuesta consistirá en un juego de cartas con personajes que combatirán entre sí. En la tarea experimental se manipulará el gradiente de distracción, el cual consiste en la exposición a distintas proporciones de estímulos relevantes con respecto de los estímulos irrelevantes o “distractores”. Los participantes serán seis estudiantes universitarios. Cada uno de ellos será expuesto a tres etapas de aplicación, con un mes de diferencia entre cada una de ellas. Los resultados se discutirán en torno a identificar los estilos interactivos de los participantes en una situación de distracción.

Introducción

El presente documento abordará el estudio de la individualidad desde sus dimensiones de origen filosófico, su investigación como fenómeno de interés desde la disciplina psicológica y una metodología contemporánea para su estudio empírico. Dicha metodología contemporánea se sustenta en el concepto de estilos interactivos, los cuales se conciben como la manera singular, idiosincrática y consistente en la que un individuo se comporta ante una situación particular (Ribes, 2018; Ribes y Sánchez, 1992). Para tales fines, el texto se compone de tres capítulos.

En el Capítulo 1 se describen los antecedentes iniciales que dieron lugar al interés para la clasificación de los individuos y sus características. Se inicia el recorrido en las primeras propuestas filosóficas de la época clásica, pasando por Aristóteles e Hipócrates entre los principales exponentes del pensamiento durante ese periodo. También se describen los primeros planteamientos surgidos desde la psicología como disciplina científica, como es el caso de las perspectivas psicodinámicas de la personalidad, así como las teorías humanistas o fenomenológicas. Más adelante se desarrollan las perspectivas interesadas en el desarrollo de estrategias para la evaluación de la individualidad como fueron las perspectivas basadas en rasgos, las técnicas de análisis factorial y las teorías tipológicas de la personalidad. Este apartado concluye con la descripción de abordajes desde los enfoques conductuales, interaccionistas, además de resaltar las limitaciones de las perspectivas tradicionales para el estudio de la individualidad.

En el Capítulo 2 se describen los antecedentes directos que dieron pie a la concepción de los estilos interactivos como parte de la propuesta original de Ribes (1990). En concreto, tal como se ha mencionado, la descripción se centrará en el estudio de los estilos interactivos en la situación contingencial de distracción, la cual se definió recientemente como una situación en la que se presentan acontecimientos u objetos de estímulo con propiedades relevantes e irrelevantes. Al

inicio de este apartado se detallan algunos estudios que, surgidos desde la tradición de los estilos cognitivos de Hermann Witkin, dieron lugar al concepto relacionado con la ubicación de la individualidad como fenómeno psicológico. A su vez, se resaltan los estudios en el ámbito de la llamada dependencia-independencia del campo, de los cuales se rescatan algunos elementos procedimentales para el estudio de la distracción. El capítulo concluye con la revisión de la evidencia empírica generada en el ámbito de la evaluación de los estilos interactivos en una situación de distracción, además del análisis de las metodologías utilizadas.

En el Capítulo 3, se presenta una propuesta metodológica para el estudio empírico de los estilos interactivos en la situación contingencial de distracción. Se destaca la relevancia teórica y metodológica de dicha propuesta, así como sus alcances para el avance de la línea de investigación. En concreto, se trata de un procedimiento que implica la exposición de los participantes a una situación experimental que simula una serie de juegos de cartas de combate. Con ello, se espera que se superen las dificultades que se han observado en los procedimientos previos para la evaluación en la situación de distracción. Este apartado concluye con el análisis preliminar de los resultados esperados con la aplicación del estudio. Como se puede advertir, el presente trabajo se encuentra al nivel de propuesta metodológica previo a poder ser aplicado de manera empírica, debido a la imposibilidad operativa de la contingencia sanitaria por la pandemia de COVID-19 y las restricciones derivadas de ello. Sin embargo, se espera que en un periodo breve pueda ser aplicado para el análisis futuro de los resultados en esta línea de investigación.

Capítulo 1. La personalidad en psicología

1.1 Antecedentes filosóficos en el estudio de la personalidad

Dentro de los autores referentes de la Grecia clásica, encontramos a Aristóteles, quien aceptó la existencia del alma. El punto de vista sobre el que se sitúa este autor es una explicación de los fenómenos de la vida. La razón de su enfoque es más o menos, en la naturaleza hay seres vivientes y no vivientes, hay una diferencia fundamental entre el primero y el segundo, y existen barreras ontológicas insuperables. Por lo tanto, es necesario que haya un suministro de estas operaciones y funciones.

Resulta, sin duda, necesario establecer en primer lugar a qué género pertenece y qué es el alma —quiero decir, si se trata de una realidad individual, de una entidad o si, al contrario, es cualidad, cantidad o cualquier otra de las categorías que hemos distinguido— y, en segundo lugar, si se encuentra entre los seres en potencia o más bien constituye una cierta entelequia. La diferencia no es, desde luego, desdeñable (como se citó en, Tertullian, 2001, Acerca del alma)

Algo, sea lo que sea, es llamado el alma (*psyché*) de Aristóteles y, al menos, hay que estar de acuerdo en que ese nombre encaja perfectamente con la tradición griega que inspiró a Aristóteles. Entonces el problema es determinar qué es esto, la esencia del alma. El problema es encontrar una referencia adecuada al término "alma", y se puede decir que tal búsqueda sólo es posible investigando la función del alma y las actividades importantes (filosóficas y empíricas). El tratado sobre el alma no es más que un tratado sobre los seres sintientes sobre las criaturas a las que la naturaleza ha dado vida. En definitiva, se destaca que la aproximación aristotélica para el estudio del *ánima* se entiende como un intento por explicar aquello que permite explicar las diferencias entre el comportamiento de los individuos.

También en la época de la Grecia clásica, la teoría de los cuatro humores propuesta originalmente por uno de los fundadores de la medicina, Hipócrates de Cos, se basaba en el supuesto de que el cuerpo humano está compuesto por cuatro sustancias básicas (los llamados "humores"). El desequilibrio en la cantidad de estas sustancias en un organismo determinaba su salud, sus características anatómicas y atributos de personalidad.

Por lo tanto, la teoría de los cuatro humores no estaba separada de la interpretación de la realidad de la antigua Grecia, sino que está asociada con creencias generales sobre el origen de los planetas y el universo. Quizás toda la realidad sea una combinación de diferentes cantidades de estos cuatro elementos, lo que se traduce así en la teoría de los cuatro humores. Las propiedades de estos cuatro elementos se reflejan en las propiedades de los cuatro fluidos corporales que fluyen a través del cuerpo humano, según Hipócrates. La bilis negra, entendida como la sustancia vinculada al elemento tierra, cuyas propiedades eran el frío y la sequedad. La bilis amarilla, que consiste en el humor correspondiente al elemento del fuego. Sus cualidades eran la calidez y la sequedad. La sangre, que era la sustancia vinculada al elemento del aire, cuyas propiedades eran la calidez y la humedad. La cuarta, flema que consistía en la sustancia relacionada con el agua, cuyas propiedades son el frío y la humedad. Sin duda, se trata de una aproximación bastante simplista si lo comparamos con los conocimientos de la ciencia moderna, aunque se resalta que la explicación de las diferencias entre las personas no pasara por una explicación sobrenatural o religiosa.

1.2 Teorías Psicodinámicas de la personalidad

La corriente psicodinámica ha contribuido a muchas teorías y modelos de personalidad. El más famoso es el modelo de Sigmund Schlomo Freud, el padre del psicoanálisis. Para él, el comportamiento y la personalidad están ligados a la existencia de los impulsos que debemos llevar a la realidad, a los conflictos que acompañan a esta necesidad, tanto presentes como pasados y la limitación que la realidad supone para su resolución (Freud, 1898). Para algunos autores en psicología, se trata de un modelo clínico, internalista y que explica las diferencias de los individuos con base en la dimensión motivacional.

Freud proponía que la estructura psíquica estaba estructurada en tres sistemas: “el primer sistema, el inconsciente, que está regulado por la búsqueda de alivio del estrés y funciona por el principio del placer. El segundo sistema, el sistema de conciencia, que está gobernado por la percepción del mundo exterior y la lógica y principios de la realidad. El tercer sistema, la preconciencia que puede transformar el contenido inconsciente en conciencia y viceversa” (Strachey, 1992, p. 16).

Freud identifica una segunda gran estructura de la personalidad que es compatible con el tema anterior. Aquí, la psique se compone de tres instancias psíquicas, id o “ello”, el “yo” y “superyo”. El “ello” es nuestra parte más instintiva, dominando y dirigiendo la energía en forma de impulsos, de donde surgen todas las demás estructuras. El “yo” sería el resultado de la confrontación de los impulsos y pulsiones con la realidad, siendo una estructura mediadora y en continuo conflicto que emplea diferentes mecanismos para sublimar o redirigir las energías provenientes de los impulsos. Por último, la tercera instancia es el “superyo” o la parte de la personalidad que viene dada por la sociedad y que tiene como principal función juzgar y censurar las conductas y deseos que no son socialmente aceptables (Strachey, 1992, p. 24).

En síntesis, desde el modelo psicoanalítico de Freud, la personalidad se va construyendo a lo largo de la vida, con base en la estructuración de los conflictos existentes entre el surgimiento de las pulsiones, esencialmente de orden erótico, y su resolución, desde la primera infancia hasta la adultez.

En esta misma corriente del psicoanálisis, Alfred Adler, en el libro *El carácter neurótico* de 1912, detalla las características de lo que él denominó *el complejo de inferioridad*. Este estado se considera como la percepción de desarraigo que un individuo obtiene a causa de haber padecido una infancia mala, plena de burlas, sufrimientos, rechazos, etcétera. Con más detalle puede describirse al complejo de inferioridad, en el psicoanálisis, como el sentimiento en el cual, de un modo u otro, una persona se siente de menor valor que los demás, lo cual, normalmente, sucede en forma inconsciente y lleva a los individuos afligidos a sobrecompensar. Pero esto último, a su vez, plantea una alternativa. Porque la necesidad de sobrecompensación puede resultar o bien en exitosos logros o bien en comportamiento esquizotípico severo. Así, un sentimiento normal de inferioridad puede actuar como motivación para alcanzar objetivos, mientras que un complejo es un estado avanzado de desánimo y evasión de las dificultades (Adler, 1964).

Respecto del complejo de superioridad, Adler considera que es un mecanismo inconsciente, neurológico, en el cual el individuo trata de compensar sus sentimientos de inferioridad, resaltando aquellas cualidades en las que sobresale. En términos más técnicos, para Adler, el complejo de superioridad es la consecuencia del proceso de transferencia que busca esconder la inferioridad percibida, con la pretensión de ser superior a los demás, en algún aspecto vital (Adler, 1912).

La percepción de superioridad es la consecuente reacción a un sentimiento de inferioridad no expresado externamente, maximizando hacia el exterior aquellos aspectos en que, por transferencia de objetos, o por observación diferencial, consideramos destacar del comportamiento colectivo aparente. Es una maximización subjetiva del hecho sincrónico que nos lleva a buscar aquello que los demás consideran insólito, en nosotros mismos. Básicamente, el complejo de superioridad se manifiesta como una afectación de la personalidad que conduce a la adopción de posturas prepotentes o arrogantes en el trato con los demás.

1.3 Teorías humanistas y fenomenológicas

Uno de los autores más importantes, dentro de la corriente humanista, es Abraham Maslow, quien añade a la teoría de Rogers su concepto de las necesidades. Su teoría se basa en dos aspectos fundamentales: nuestras necesidades y nuestras experiencias. En otras palabras, lo que nos motiva y lo que buscamos a lo largo de la vida y lo que nos va ocurriendo en este camino, lo que vamos viviendo. Es aquí donde se forma nuestra personalidad. De hecho, Maslow se considera uno de los grandes teóricos de la motivación (Maslow, 1964).

La teoría de la personalidad de Maslow (1964) tiene dos niveles. Uno biológico, las necesidades que tenemos todos y otro más personal, que son aquellas necesidades que tienen que son fruto de nuestros deseos y las experiencias que vamos viviendo. De hecho, el propio autor resalta que uno de los elementos fundamentales que destaca su perspectiva de la motivación en comparación con las propuestas conductuales y psicodinámicas, es que esas se centran principalmente en las necesidades biológicas para la explicación del total de las acciones humanas. Para Maslow, no es que esas dimensiones biológicas no sean importantes, sino no son suficientes para analizar por qué las personas hacen lo que hacen.

Sin duda, a Maslow también se le reconoce por el concepto de autorrealización, la cual constituye la necesidad de más alto nivel en su jerarquía de la motivación. Para el autor, las personas tienen un deseo innato por autorrealizarse, para ser lo que quieran ser, y tienen la capacidad para perseguir sus objetivos de manera autónoma y libre. En cierto modo, el modo en el que un individuo enfoque su autorrealización se corresponderá al tipo de personalidad que manifieste en su día a día. Eso implica que, para Maslow, la personalidad está relacionada con los aspectos motivacionales que tienen que ver con los objetivos y las situaciones que vive cada ser humano. No es algo estático que permanezca en el interior de la cabeza de las personas y se manifieste unidireccionalmente, de adentro hacia afuera, tal y como podría criticarse de algunas concepciones reduccionistas y deterministas de este fenómeno psicológico.

Desde la aproximación humanista de Abraham Maslow, las implicaciones son claras, para estudiar la personalidad hay que conocer también el contexto en el que habitan las personas y el modo en el que este responde a las necesidades motivacionales de los individuos. Centrarse simplemente en administrar diversas pruebas o test de personalidad para obtener una puntuación no brinda una visión completa del individuo y su comportamiento, ya que se parte de un sesgo al considerar que la personalidad es lo que pueda ser captado por estas pruebas de recolección de datos. Se trata de un punto de vista parecido al que aplican al ámbito de las capacidades mentales psicólogos como Howard Gardner (2006) y Robert J. Sternberg (2016), críticos con la concepción psicométrica de la inteligencia.

1.4 Teorías de los rasgos y factorialistas

Uno de los autores, en el ámbito de la psicología, más centrados en el estudio de la personalidad fue Gordon Allport (1961) quien consideró que cada individuo es único en el sentido de que tiene una integración de las diferentes características distinta al resto de personas. Este tipo de

concepción se le conoce como método idiográfico, es decir, que se enfoca en lo distinto y singular. Se trata de uno de los autores que considera que la personalidad trabaja a partir de elementos estructurales y estables, los rasgos. Para él, a pesar de la configuración tan compleja de acciones individuales, el comportamiento puede concebirse como consistente si se analiza con base en un sistema de ramificaciones o clusters que parten de un mismo rasgo común o factor. Es de tal magnitud que las personas pueden responder de manera similar ante situación que implican formas distintas de estimulación.

Dicho conjunto de rasgos o factores se integraría en el propium o sí mismo, el cual se deriva de la autopercepción y autoconciencia generadas y compuestas por de la experiencia de identidad, percepción la corporalidad, los intereses y la autoestima, la racionalidad y la intencionalidad. A su vez, el propio Allport planteó que es posible evaluar tales factores o rasgos a partir de pruebas estandarizadas para poder observar lo consistente entre lo cambiante. También asumió que, en efecto, dichos rasgos eran estructuras psicobiológicas que determinaban el comportamiento general de los individuos (Allport, 1961).

Otro autor importante a destacar dentro de este campo es Raymond B. Cattell (como se citó en, William H., 2009), cuyo abordaje es uno de las más famosos y reconocidos modelos dentro de las teorías factoriales de la personalidad. Raymond Cattell ha sido considerado por otros autores como estructuralista, correlacional e internalista, al igual que Allport. A diferencia de ese autor, la propuesta de Cattell resultó novedosa puesto que partió de un análisis del léxico en idioma inglés, para identificar el total de vocablos referidos a características de la personalidad. Con ello, redujo a las expresiones mínimas de tales vocablos para ser considerados como factores. El autor consideraba que la personalidad podía entenderse como función de un conjunto de rasgos, los cuales se entienden como la tendencia a reaccionar de determinada

manera a la realidad. Dichos rasgos podían dividirse en temperamentales, que eran los elementos que nos indican cómo se actúa, los dinámicos, relacionados con la motivación de la conducta o la actitud y los rasgos aptitudinales, es decir, las habilidades del sujeto para llevar a cabo la conducta (Cattell, 1965).

Para Cattell (1965), los factores más relevantes eran los temperamentales, de los cuales extrajo 16 factores primarios de la personalidad que se evaluaban con la famosa Prueba de 16 PF o Factores de personalidad. Algunos de los factores hacen referencia a un continuo que es posible medir en los individuos y cada uno de ellos se encuentra en mayor o menor medida. Tales factores se refieren a: afectividad, inteligencia, estabilidad del yo, dominancia, impulsividad, atrevimiento, sensibilidad, suspicacia, convencionalismo, imaginación, astucia, rebeldía, autosuficiencia, aprehensión, autocontrol y tensión. El autor también señaló que la dinámica de la personalidad también dependía de la motivación, encontrando diferentes componentes en forma de rasgos dinámicos o actitudes entre los que se encuentran los *ergios* (forma de actuar ante estimulaciones concretas como el sexo o la agresión) y los sentimientos.

Desde una posición internalista y factorial centrada en la dimensión biológica, Hans Jurgen Eysenck desarrolló una de las hipótesis explicativas de la personalidad más importantes dentro de la psicología científica. Propuso que la personalidad es una estructura relativamente estable del carácter, el intelecto, el temperamento y el físico, aportando respectivamente cada uno de ellos la voluntad, la inteligencia, la emoción, todos ellos dependiendo de un sustrato biológico a nivel cerebral más profundo (Eysenck & Eysenck, 1982).

Eysenck desarrolló el famoso modelo de las tres dimensiones de la personalidad: psicoticismo, extraversión/intraversión y neuroticismo (denomino PEN), el cual propone que las

diferencias de personalidad se basan en elementos biológicos que permiten procesos como la motivación o la emoción. Este autor planteó que a partir de esas tres dimensiones principales pueden agruparse todos los demás rasgos de la personalidad, siendo estos el psicoticismo o tendencia a actuar con dureza, el neuroticismo o estabilidad emocional y la extraversión/introversión o focalización en el mundo exterior o interior.

El autor consideraría que el nivel de extraversión dependía de la activación del sistema de activación reticular ascendente o SARA, el neuroticismo del sistema límbico y el psicoticismo, si bien no se ha identificado un correlato claro, tiende a vincularse al nivel de andrógenos o la relación entre dopamina y serotonina. Los tres factores del modelo PEN integran los diferentes rasgos de personalidad y permiten que el organismo reaccione de determinadas maneras a la estimulación ambiental a partir de respuestas conductuales más o menos específicas y frecuentes (Eysenck, 1952).

Otra de las grandes teorías factoriales y basadas en un enfoque léxico, el cual parte del supuesto de que los términos con los que explicamos nuestro comportamiento permiten tras un análisis factorial establecer la existencia de agrupaciones de características o rasgos de personalidad, el Big Five o teoría de los cinco grandes de Costa y McCrae (1999) es uno de los modelos de personalidad más extendidos. Mediante el análisis factorial, este modelo indica la existencia de cinco grandes factores de personalidad que todos tenemos en mayor o menor grado. Se trata del neuroticismo o ajuste emocional, la extraversión como cantidad e intensidad de relaciones personales, la cordialidad como las cualidades vertidas en la interacción, la responsabilidad o toma de conciencia, organización, control y motivación hacia las metas y la apertura a la experiencia o interés en experimentar. Cada uno de dichos grandes factores se

compone de rasgos o facetas. Los diferentes rasgos están relacionados entre sí, y en conjunto dan cuenta de la manera de percibir el mundo y reaccionar ante él.

1.5 Teorías tipológicas de la personalidad

Una de las aproximaciones tipológicas de la personalidad fue propuesta por el fisiólogo ruso Ivan Petrovich Pavlov, quien derivó sus hipótesis sobre la personalidad a partir de las observaciones incidentales cuando realizaba los famosos experimentos sobre los reflejos condicionales. En concreto, observó que los distintos sujetos, a pesar de estar en condiciones prácticamente idénticas tanto en los experimentos como en el bioterio, se comportaban de manera distinta al tratar de establecer en ellos la respuesta condicional de salivación. Con base en esas diferencias, intuyó que ellas se debían a características distintivas en cada sujeto a nivel de la activación del sistema nervioso central. En pocas palabras, para Pavlov, la individualidad se sustentaba en las formas distintivas en que se activaba o regulaba el sistema nervioso central (Pavlov, 1927; Todes, 2014).

B. M. Teplov, uno de los colegas de Pavlov y basándose en su planteamiento sobre las características diferenciales e idiosincráticas del sistema nervioso, desarrolló una línea de investigación independiente sobre el problema de las diferencias individuales. De manera conjunta con D. Nebylitzyn, establecieron el origen de la denominada *psicofisiología diferencial*. Se formó una escuela de pensamiento llamada Teplov-Nebylitzyn, la cual tuvo un impacto en la investigación por décadas, principalmente en la tradición soviética. Dicho campo de investigación se enfocó en estudiar el papel de los factores genéticos en el desarrollo de las características psicofisiológicas del individuo, dando pie a las diferencias individuales y singularidad.

1.6 Enfoques conductuales e interaccionistas

A lo largo de la historia han sido muchos los autores que han una de dos posturas: que la personalidad es algo innato o bien que se deriva del aprendizaje. Sin embargo, existe una tercera opción, defendida por autores como Mischel (1996), en la que la personalidad es formada por la interacción entre elementos innatos y los fenómenos que vivimos.

Esta postura explora las características de personalidad a través del estudio de la existencia de consistencia de la conducta a través de las situaciones, la estabilidad temporal y la validez predictiva de los rasgos. Las conclusiones indicaron que deberían emplearse otro tipo de categorías diferentes de los rasgos, pues estos no reflejan un modelo predictivo totalmente válido al ser de carácter más innatista. Mischel (1968) defendía que resulta más eficiente hablar de competencias, valores, expectativas, constructos y autocontrol, entendidos como tendencias o propensiones a comportarse de cierta manera, y no como rasgos inmanentes.

También dentro de las corrientes conductuales, es importante mencionar a Albert Bandura (1973) quien centró su estudio en los procesos de aprendizaje en la interacción entre el aprendiz y el entorno social. Mientras que los psicólogos del comportamiento explicaron la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos a través de un enfoque paso a paso basado en múltiples intentos de refuerzo, Bandura intentó explicar por qué los sujetos que aprenden unos de otros pueden ver que su nivel de conocimiento da un salto cualitativo significativo de una sola vez sin muchos ensayos. Por un lado, Bandura (1973) admitía que cuando aprendemos estamos ligados a ciertos procesos de condicionamiento y refuerzo positivo o negativo. Del mismo modo, reconoce que no puede entenderse nuestro comportamiento si no tomamos en consideración los aspectos de nuestro entorno que nos están influyendo a modo de presiones externas, tal y como dirían los conductistas.

Capítulo 2. El estudio de los estilos interactivos

2.1 Los estilos cognitivos

Los conceptos y métodos acerca de los estilos cognitivos posterior a la década de 1950s derivaron a partir de los avances del psicólogo norteamericano Riley Gardner. Para este autor, los estilos cognitivos eran la manera característica en que cada individuo mostraba preferencias en una amplia variedad de tareas adaptativas, esencialmente de índole perceptual (Gardner, 1953). Entre dichas tareas adaptativas perceptuales se encontraban: ajuste/nivelación, tolerancia/intolerancia a la inestabilidad, dependencia/independencia del campo, entre otros. Una de las tareas que tuvo más desarrollo tanto teórico como experimental fue el de dependencia del campo, el cual se relaciona directamente con el presente estudio acerca de la situación de distracción.

Para explicar la naturaleza de la dimensión de independencia-dependencia de campo, se parte de un recorrido histórico para enfatizar las características relevantes acerca de esta dimensión de los estilos cognitivos. El desarrollo de la investigación de laboratorio para su evaluación fue desarrollado por Witkin et. al (1977). Para estos autores, esta dimensión de la individualidad podía evaluar el grado en que un individuo es capaz de responder ante una tarea en la que los objetos de estímulo pueden cambiar, alterarse u omitirse, de tal manera que la persona responda de manera consistente aunque la situación sea cambiante. Los estudios empíricos mostraron que, mientras que había personas cuyo comportamiento se mantenía estable aunque los elementos de la tarea cambiaran, otras personas cambiaban su interacción ante el más mínimo cambio en la estimulación. Witkin et al. (1977) etiquetaban a los primeros como independientes del campo y a los segundos como dependientes del campo. En otras palabras, para fines de la presente tesis, podría decirse que unos eran *distráidos* y los otros no.

Con esta serie de estudios sobre los estilos cognitivos y, en particular, con la dimensión de dependencia e independencia del campo, se pudo constatar que los individuos abordan y resuelven tareas perceptuales de manera singular. Ello permitió centrarse en la consideración de los procesos y las estrategias idiosincráticas, más que proponer rasgos absolutos o biológicos. A su vez, la investigación en los estilos cognitivos tuvo un impacto importante en el ámbito de la psicología educativa y la psicopedagogía (Carretero y Palacios, 1982). Aun más allá, autores como Rayner y Riding (1997) y Tinajero y Páramo (2013) han observado nexos importantes entre dichas características de interacción perceptual con otros fenómenos psicológicos estudiados de forma separada, tales como las dimensiones aptitudinales, el carácter y lo afectivo-motivacional.

2.2 Estilos Interactivos

No cabe duda que el estudio de la individualidad y personalidad, no solo en psicología sino en las ciencias en general, tiene una larga historia. Ha existido un vaivén entre quienes establecen que las diferencias entre las personas se deben a factores humorales o de sustancias corporales, a rasgos biopsicológicos del sistema nervioso, rasgos mentales o factores situacionales. Sin embargo, aun sigue existiendo una gran confusión sobre qué es lo que la psicología debe estudiar sobre la personalidad. Para ello, algunos autores contemporáneos han propuesto que debe partirse del análisis de los términos psicológicos. En este contexto, Ribes (2009) propuso que el término personalidad deriva etimológicamente de “persona”. Para este mismo autor, se dice que alguien tiene personalidad porque es una cualidad de ser persona y “a la diferencia individual que constituye a cada persona y la distingue de otra” (Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, 2001, como se citó en Ribes, 2009, p. 146). También persona proviene del término latino equivalente que significa “máscara de actor” o “personaje teatral”.

Por otro lado, tal como ya se señaló, es importante que al hablar de la personalidad, como de cualquier otro término psicológico, es importante reconocer y diferenciar al menos dos posiciones lógicas con criterios y contornos diferentes: “por un lado, las prácticas del lenguaje ordinario, y por el otro, los sentidos aparentemente técnicos que le dan distintas aproximaciones teóricas en la psicología” (Ribes, 2009, p.145). En otras palabras, no se puede retomar directamente un término del lenguaje ordinario para trasladarlo a una lógica de análisis científico o de investigación.

Por ende, uno de los elementos a resaltar sobre el uso del término personalidad en el ámbito ordinario es que se relaciona con las formas singulares e idiosincráticas en que las personas interactúan en distintas circunstancias. Tal como lo señala Emilio Ribes: “hablar de personalidad es equivalente a hablar de la manera o estilo que distingue a un individuo comportándose de otro cualquiera, al margen de lo que se esté haciendo en particular o de sus características fisionómicas. Además, la idiosincrasia en la manera de comportarse debe ser estable y consistente a lo largo del tiempo, es decir, la manera debe ser modo” (Ribes, 1990, p. 9).

Dado que, como ya se señaló, el estudio tradicional de la personalidad trajo consigo varios problemas conceptuales, tales como la clasificación de los sujetos con base en conductas individuales, sin tomar en cuenta las consistencias en tiempo y entre situaciones, Ribes (1990) propuso reemplazar el término personalidad por el concepto de *estilos interactivos*, el cual se definió como las manera idiosincráticas, singulares y consistentes en las que un individuo se comporta en situaciones en tiempo real. Con ello, se resaltó la importancia de analizar la individualidad en situaciones en tiempo real, además de establecer como criterio que dicho comportamiento debía ser consistente en el tiempo y entre situaciones.

Por lo tanto, es necesario diseñar condiciones experimentales lo suficientemente sensibles como para analizar la influencia de experiencias pasadas en el desarrollo de consistencias de comportamiento individuales, y de forma que se manifiesten en distintos momentos (consistencia temporal) y entre situaciones cuyos objetos de estímulo son distintos, pero tienen características funcionales equivalentes. Actualmente, se han reconocido ocho situaciones bajo las cuales se pueden evaluar los estilos interactivos, a saber: decisiones, ambigüedad, frustración, riesgo, persistencia, conflicto, distracción y escudriñamiento.

De manera adicional, dado que tanto conceptual como empíricamente es posible anticipar que la individualidad es posible observarla solo cuando la situación no restringe el comportamiento de los individuos por demandas sociales o criterios de la actividad, se considera que las situaciones de evaluación de los estilos interactivos deben consistir en una contingencia abierta. Es decir, que las personas se encuentren en una circunstancia en la que no se les establecen criterios explícitos de logro, como obtener un mínimo de puntos, hacerlo rápido o ganarle a otros, ni variables motivacionales, es decir, que no esté en juego dinero, obsequios, entre otros. Lo anterior parte de la intuición cotidiana de que la verdadera individualidad de las personas se observa cuando ellas no se sienten evaluadas, restringidas o bajo presión extrema, sino que se encuentran “en confianza” y “pueden ser ellos mismo”. Con esta lógica en mente, a continuación se describen los elementos metodológicos para la evaluación de los estilos interactivos en una situación de distracción. Dicha situación de distracción ha sido definida como aquella “en la que se presentan acontecimientos u otros objetos de estímulo con propiedad relevantes, irrelevantes y distractoras” (Ribes, 2018, p. 357).

Capítulo 3. Propuesta metodológica

Planteamiento del problema, objetivo y justificación

Como se ha observado con la revisión, el fenómeno de la individualidad ha sido de gran interés por parte de los psicólogos desde el inicio de la disciplina psicológica. Sin embargo, los supuestos teóricos y aproximaciones metodológicas han sido bastante heterogéneas y, en muchos casos, contradictorias o contrapuestas. Específicamente, los estudios acerca de la individualidad se abordan desde perspectivas que asumieron que la personalidad o el carácter era una entidad interna de tipo psíquico (cfr. Freud, Adler), pasando por aquellos que consideraban que había una causalidad directa entre características anatómicas y psicológicas (cfr. Pavlov, Teplov, Walter Mischel y Albert Bandura), hasta las propuestas más utilizadas como lo son las pruebas o test psicométricos (cfr. Costa y McCrae, Cattell, y Eysenck). En ese contexto, Ribes (1990) señaló distintas limitaciones de esas propuestas para el estudio de la individualidad psicológica. En concreto, propuso el concepto de estilos interactivos para permitir la identificación de aquella dimensión singular, idiosincrática y consistente de la interacción de los individuos con situaciones contingenciales. Específicamente, el autor propuso que era posible evaluar el estilo interactivo de los individuos en situaciones contingenciales de riesgo, decisión, frustración, ambigüedad, persistencia, conflicto, distracción y escudriñamiento (2018). Cabe señalar que los supuestos teóricos han podido ser corroborados a nivel empírico por una serie de estudios experimentales en el área, específicamente en las situaciones contingenciales de riesgo (referencias), persistencia, ambigüedad y decisiones.

Los resultados obtenidos en los estudios recién citados, en torno de los estilos interactivos vertidos por Ribes y Martínez (2018) y por Ribes (1990) han recibido una corroboración empírica relativamente amplia. En tales experimentos se evaluó el estilo interactivo de los participantes en

situaciones contingenciales previamente exploradas. Con la finalidad de continuar con la extensión de los planteamientos de los mencionados autores, la situación experimental de distracción tendrá como objetivo identificar el estilo interactivo de los participantes en una situación contingencial de distracción. Esta situación contingencial, originalmente denominada “dependencia de señales”, fue renombrada de esa manera y modificada definicionalmente en los planteamientos más recientes de Ribes (2018) en torno de los estilos interactivos. Por lo anterior, el objetivo de la presente tesis es describir una propuesta metodológica para evaluar los estilos interactivos en una situación de distracción. Esto se considera relevante por, al menos, dos razones.

La primera razón se relaciona con el hecho de que, en un estudio previo que intentó evaluar el estilo interactivo en una situación de distracción (Martínez, 2017), se utilizó como preparación experimental una versión modificada del famoso Test de Stroop (1935). En ese estudio se observó que la ejecución de los participantes no mostró singularidad ni idiosincrasia, incluso bajo condiciones de contingencia abierta. Es decir, los individuos se comportaron de manera muy similar entre sí, sin importar si existía un criterio de logro o no. Por ello, el autor asumió que la preparación utilizada en ese momento no permitía la interacción libre de los participantes, dado que suponía una restricción propia de la prueba en términos de respuestas correctas o incorrectas. Como resulta evidente, los supuestos acerca de los estilos interactivos implican que la individualidad no se mostrará en caso de que los criterios de respuestas sean restringidos o cerrados. Es así que la presente propuesta experimental plantea la posibilidad de superar tales limitaciones. El arreglo contingencial de distracción tuvo como fuente de inspiración el concepto de dependencia-independencia del campo, el cual era parte de los llamados estilos cognitivos propuestos por Herman Witkin (1978). Tales estilos cognitivos consistían en las maneras en las que los individuos recibían, procesaban y usaban la información perceptual. En este contexto, el

estilo de dependencia-independencia del campo fue descrito como un tipo de control susceptible de tener lugar bajo condiciones en las que fuera indispensable extraer un factor determinado de entre un grupo de estímulos que presenta señales competitivas. Los estudios iniciales en esta área de investigación se desarrollaron con la finalidad de determinar cómo los individuos se orientaban en el espacio o la manera en la que percibían visual o kinestésicamente. Para el efecto, Witkin y Goodenough (1977) propusieron tareas como la Prueba de Figuras Ocultas (Embedded Figures Test), la Prueba del Tubo y Marco (Rod-and-Frame Test) y la Prueba de la Habitación Giratoria (Rotating-Room Test).

La segunda razón se relaciona con la forma en la que se evalúan los estilos interactivos. A diferencia de la manera en que lo hacen la mayoría de las pruebas psicológicas tradicionales, las cuales establecen categorías que pretenden encasillar a las personas, dejando de lado la singularidad de cada individuo, la metodología de los estilos interactivos propone una alternativa. Los sujetos siempre serán diferentes unos de otros en múltiples aspectos de su comportamiento, pero en lo único en lo que son singulares es en la manera en que se comportan cuando actúan. Es decir, estas categorías creadas para describir la personalidad, sirven solo para decirnos cómo una determinada población se comportaría ante una situación, dejando de lado la singularidad del individuo. Lo que resulta importante de la individualidad no son las diferencias entre individuos *per se*, sino que dicha dimensión deriva de la consistencia en el comportamiento individual (Ribes, 1990).

La tercera razón se relaciona con la manipulación a la que serán expuestos los participantes en las sesiones experimentales, las cuales implicarán distintos niveles del denominado gradiente de distracción. Tal como se ha definido, el gradiente de distracción implica la exposición a distintas proporciones de estímulos relevantes con respecto de los estímulos irrelevantes o “distractores”

(Martínez, 2017; Ribes, 2018). La importancia de retomar esta noción metodológica radica en, por una parte, la oportunidad de comparar los resultados que se obtengan con los de otros estudios previos en el ámbito de los estilos interactivos. Por otra parte, se considera necesaria la exposición de los participantes a la secuencia tanto ascendente como descendente de los valores del gradiente de distracción, debido a que eso permite aislar el efecto de arrastre de las distintas sesiones solo por el hecho de ser la primera y, no necesariamente por implicar el primer valor de dicho gradiente.

Método

Participantes

Los participantes serán seis estudiantes universitarios, de ambos sexos, de entre 19 a 25 años, quienes se encuentran cursando la licenciatura en la Facultad de Ciencias Humanas (FCH) de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Todos ellos serán invitados por uno de sus profesores y participarán de manera voluntaria. Se les informará sobre las características generales del estudio y firmarán un consentimiento informado. Ninguno de los participantes tendrá experiencia en la resolución de la tarea experimental.

Aparatos e instrumentos

Se utilizará una computadora de escritorio de la marca *HP* modelo *Pavilion All-in-one*, que cuenta con monitor de 24 pulgadas con pantalla táctil, teclado, mouse y bocinas integradas, con sistema operativo Windows 10. La tarea experimental se diseñará por medio de la aplicación Powerpoint versión *Microsoft 365*, la cual permitirá la presentación de los objetos de estímulo. Se utilizará la aplicación nativa *XBOX Game Bar* del sistema operativo para grabar la pantalla en tiempo real.

Además, se utilizarán utensilios de papelería como plumones, libretas, calcomanías o agendas que servirán como obsequios para los participantes.

Situación experimental

Las sesiones experimentales se llevarán a cabo en los cubículos individuales que forman parte del Laboratorio de Investigación Experimental del Comportamiento (LEXCOM) de la FCH.

Cada cubículo tiene un tamaño aproximado de 3 x 2 metros, contará con un escritorio de trabajo en el que se colocará la computadora y una silla. El cubículo se encontrará aislado de ruidos y distractores, además tendrá ventilación e iluminación adecuadas. Las sesiones se llevarán a cabo en horario matutino entre las 9:00 y las 15:00 horas, durante aproximadamente tres meses.

Diseño de investigación

El estudio tendrá un diseño experimental intrasujeto, el cual consta de tres etapas (ver Tabla 1).

Las tres etapas serán muy similares entre sí, excepto que en la Etapa 3, la temática de la tarea será distinta a la de las etapas 1 y 2. Cada etapa se aplicará durante tres días consecutivos, con un intervalo de 30 días entre cada una de las etapas. Cada etapa de aplicación estará compuesta por tres fases experimentales. En cada fase experimental, el participante será expuesto a un gradiente de distracción, el cual estará constituido a partir de la manipulación en la proporción del número de estímulos relevantes con respecto de los irrelevantes. De esta manera, se obtienen nueve valores del gradiente al que se expone el participante, siendo el valor 1 el de menor distracción hasta llegar al valor 9 que corresponde al mayor grado de distracción (ver Tabla 2). En las fases 1 y 3 de cada etapa, el participante se expondrá a los valores del gradiente de distracción de manera ascendente, es decir, empezando con el valor 1 hasta el valor 9. En el caso de la Fase 2

de cada etapa, se expondrá a los valores del gradiente de manera descendente, iniciando con el valor 9 hasta llegar al valor 1. Cada fase de exposición estará compuesta por 81 ensayos, lo que corresponderá a nueve ensayos para cada uno de los valores del gradiente de distracción. A su vez, las fases 1 y 2 de cada etapa implicarán la exposición de los participantes a condiciones de contingencia abierta. En esta condición de contingencia abierta, no se impondrá ningún mínimo de puntos a alcanzar ni se brindarán obsequios al finalizar el estudio. En la Fase 3 de cada etapa, los participantes se expondrán a condiciones de contingencia cerrada, en la cual se hará explícito un criterio de logro y se incluirá una dimensión motivacional. Este criterio de logro implica la imposición de un límite de tiempo, mientras que la entrega de utensilios de papelería como obsequios será la manera en que se incluirá la dimensión motivacional.

Tabla 1.

Diseño experimental intrasujeto

Participantes	Etapa 1			Etapa 2			Etapa 3		
	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 1	Fase 2	Fase 3
N=6	Gradiente 1 - 9 (Abierto)	Gradiente 9 - 1 (Abierto)	Gradiente 1 - 9 (Cerrado)	Gradiente 1 - 9 (Abierto)	Gradiente 9 - 1 (Abierto)	Gradiente 1 - 9 (Cerrado)	Gradiente 1 - 9 (Abierto)	Gradiente 9 - 1 (Abierto)	Gradiente 1 - 9 (Cerrado)
Ensayos	81	81	81	81	81	81	81	81	81
Días	1°	2°	3°	33°	34°	35°	42°	43°	44°

Tabla 2.

Proporción de estímulos relevantes y no relevantes en cada valor del gradiente de distracción

Estímulos relevantes	Estímulos no relevantes	Valor del Gradiente
1	8	1
2	7	2
3	6	3
4	5	4
5	4	5
6	3	6
7	2	7
8	1	8
9	0	9

Procedimiento

Al iniciar la Etapa 1 de aplicación, el encargado dará la bienvenida al participante y lo dirigirá al espacio experimental. El participante se sentará frente a la computadora y recibirá las instrucciones generales de la tarea de manera verbal por parte del encargado:

“Bienvenido. Agradecemos tu interés en participar en esta actividad. Para comenzar, te informamos que este será un juego de cartas de Pokémon. Lo importante es que te diviertas. Las reglas consisten en lo siguiente. Estás aquí para probar un juego de cartas que hemos diseñado y queremos comprobar que las reglas del juego son entendibles para todas las personas, por lo que lo único que te pedimos es que te diviertas con el juego. Las reglas se basan en la siguiente cadena. Existen cartas tipo Fuego, Planta, Aire y Agua, según la imagen que tienes enfrente. Los tipo Fuego siempre derrotan a los tipo Planta, los tipo Planta siempre derrotan a los tipo Aire, los tipo Aire siempre derrotan a los tipo Agua y los tipo Agua siempre derrotan a los tipos Fuego [ver Anexo 1]. Se te presentarán una serie de batallas donde deberás escoger las tres cartas que, desde tu consideración, logren derrotar al oponente.

Otras características del juego son el nivel de la carta, los puntos de ataque y defensa, y la cantidad de estrellas. El nivel de la carta, como su nombre lo indica, determina el nivel de la carta puesta en combate. Mientras más alto sea el nivel, más fuerte será la carta. Además, en cuanto a los puntos de ataque y defensa, estos indican que tan fuerte es la carta con respecto de sus adversarios. La cantidad de estrellas indica el número que tendrás que pagar para utilizar cualquiera de las cartas que elijas. En cada batalla tendrás un número inicial de estrellas y podrás utilizarlas para elegir las tres cartas que tú consideres mejores. Hasta aquí, ¿tienes alguna duda sobre el juego?”.

En caso de que el participante realice alguna pregunta, el encargado repetirá las instrucciones completas. De esta manera lo hará hasta que el participante indique que no tiene ninguna duda. En cuanto no haya más preguntas, el encargado brindará las indicaciones finales:

“Perfecto, ya estás listo para empezar a jugar. Solo tienes que dar click donde dice INICIAR y el juego comenzará. Cuando hayas terminado todas las batallas, el juego te lo indicará y me podrás llamar. Yo estaré afuera, al pendiente de cualquier cosa. Diviértete.”

Una vez que el encargado se asegure de que el participante está listo, saldrá del espacio experimental e iniciará el juego.

Durante la Etapa 1 de aplicación, la tarea consistirá en un juego de cartas de combate con la temática de Pokémon. Cada carta del juego muestra a un personaje con características físicas particulares, además de indicadores distintivos como el tipo de carta, que puede ser fuego, planta, aire y agua, cada una con un color distintivo, siendo rojo, verde, gris y azul, respectivamente (ver Figura 1). Además, en la parte superior izquierda de la carta se mostrará el nivel de combate, mientras que en la parte superior derecha se indicarán el número de estrellas que se requieren

para poder utilizar la carta. En la parte inferior, se muestra el número de ataque y defensa del personaje. El participante se expondrá a la Fase 1, la cual consta de 81 ensayos. Cada ensayo consistirá en una batalla diferente. En cada batalla, se mostrarán en la pantalla de la computadora 10 cartas de juego (ver Figura 2). La carta que se muestra en la parte superior de la pantalla será el personaje contrincante. Las nueve cartas que se encuentran en la parte inferior de la pantalla serán las opciones de personajes que el participante podrá elegir para enfrentar al contrincante. Como se le indicó al participante por medio de las instrucciones, en cada batalla deberá elegir las tres cartas que él considere son la mejor opción para derrotar al contrincante. Para seleccionar cada una de las tres cartas, deberá presionar el botón que se encuentra debajo de cada carta. Cuando el participante haya realizado la selección de las cartas, deberá presionar el botón que se encuentra en la parte inferior de la pantalla que dice INICIAR LA BATALLA. Debido a la manera en que se organizan las cartas en cada batalla, el participante siempre obtendrá la victoria, debido a que todas las cartas entre las que puede elegir vencen a la carta contrincante, ya sea porque son del tipo que derrota a la carta oponente o porque tienen características más altas que el contrincante, como el nivel de combate o los puntos de ataque y defensa. Al finalizar cada combate, dará inicio uno nuevo, con cartas distintas.



Figura 1. Se muestra en el panel izquierdo muestra un ejemplo de carta que se presenta



Figura 2. Se muestra un ejemplo de batalla correspondiente al gradiente 1

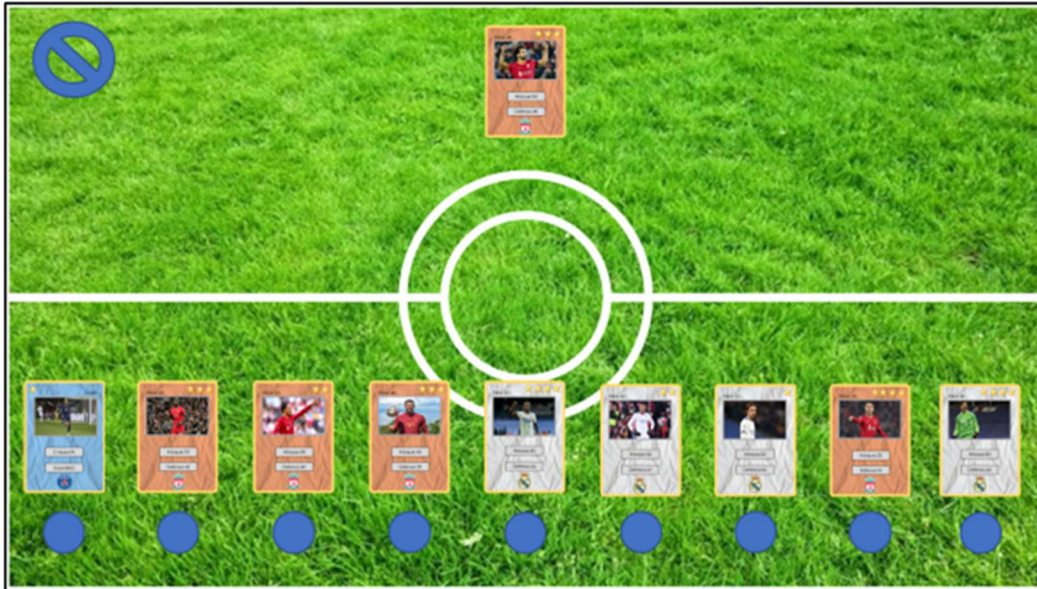


Figura 3. Se muestra una batalla del gradiente 1 con tematica de futbol

Durante el primer día de aplicación, en la Fase 1 de la Etapa 1, la organización de las batallas se adecuará a los valores del gradiente de distracción a lo largo de los 81 ensayos. Específicamente, el participante se expondrá, de manera ascendente, a cada valor del gradiente durante nueve ensayos. El valor 1 implica que el escenario de combate mostrará una carta del tipo que derrota al contrincante, mientras que las otras ocho opciones de cartas solo derrotan al contrincante por sus otras características, pero no por el tipo de carta. Para el valor 2 del gradiente, el escenario de combate mostrará dos cartas carta del tipo que derrotan al contrincante, mientras que las otras siete opciones de cartas solo derrotan al contrincante por sus otras características. En el valor 3, el escenario mostrará tres cartas del tipo que derrotan al contrincante, mientras que las otras seis opciones de cartas solo derrotan al contrincante por sus otras características. En el caso del valor 4, el escenario mostrará cuatro cartas del tipo que derrotan al contrincante, mientras que las otras cinco opciones de cartas solo derrotan al contrincante por sus otras características. Durante los ensayos del valor 5, el escenario mostrará cinco cartas del tipo que derrotan al contrincante, mientras que las otras cuatro opciones de cartas

solo derrotan al contrincante por sus otras características. Para el caso del valor 6 del gradiente, se mostrarán seis cartas que derrotan al contrincante por el tipo, mientras que las tres cartas restantes lo derrotan por sus otras características. En el valor 7 del gradiente, al participante se le muestran siete cartas que derrotan al contrincante por su tipo, a la vez que dos cartas que lo derrotan por el resto de las características. En el valor 8, el participante tiene ocho cartas a elegir del tipo que derrota al contrincante, y solo una carta que lo derrota por sus demás características. En el último valor del gradiente, que es el valor 9, todas las cartas entre las que el participante puede elegir son del tipo que derrota al contrincante. Al concluir los 81 ensayos de la Fase 1, el encargado agradecerá al participante y lo invitará a regresar al día siguiente.

Durante el segundo día de aplicación, en la Fase 2 de la Etapa 1, el participante realizará el juego de cartas de manera similar a la que estuvo vigente durante la fase anterior, excepto que se expondrá al gradiente de distracción de manera descendente. Es decir, los primeros nueve ensayos corresponderá al valor 9 del gradiente, después al valor 8 y, así sucesivamente, hasta llegar al valor 1 y completar los 81 ensayos de la Fase 2. Al concluir, el encargado nuevamente le agradecerá su participación y lo invitará a regresar al día siguiente.

En el tercer día de aplicación, durante la Fase 3 de la Etapa 1, el participante realizará el juego de cartas de manera similar a la Fase 1, dado que se expondrá a los valores del gradiente de distracción de manera ascendente, es decir, empezando por el valor 1 hasta llegar al valor 9. Además, debido a que la Fase 3 implica una condición de contingencia cerrada, el encargado brindará las siguientes indicaciones al iniciar la aplicación:

“Bienvenido nuevamente. En esta ocasión, seguirás realizando el juego de cartas de Pokémon. Sin embargo, el día de hoy tienes la posibilidad de obtener un obsequio al finalizar la sesión, en

caso de que logres completar cada batalla dentro del límite de tiempo que te va a marcar la pantalla. Si logras cumplir este requisito, podrás ganar uno de los obsequios que tenemos aquí. ¿Listo? Mucha suerte”.

Al concluir los 81 ensayos de la Fase 3 de la Etapa 1, el encargado le dará al participante uno de los obsequios que él haya elegido. Además, le indicará que por el momento llevarán a cabo una pausa, pero que lo invita a volver 30 días después para continuar con el estudio.

Un mes después de la finalización de la Etapa 1, se llevarán a cabo las tres fases de la Etapa 2. Nuevamente, se recibirá al participante y se realizarán las actividades del juego de cartas de combate con la temática de Pokémon. Durante esta Etapa 2, el participante se expondrá a condiciones idénticas a las que fue expuesto a lo largo de la Etapa 1. Es decir, durante el primer día de aplicación de esta etapa, se expondrá a las condiciones de la Fase 1, el segundo día a las de la Fase 2 y el tercer día a las de la Fase 3. Al finalizar la Fase 3 de la Etapa 2, el encargado agradecerá su participación y le informará que tendrán nuevamente una pausa. Así, lo invitará a regresar en 30 días, para continuar con el estudio.

Al cumplirse los 30 días posteriores a la aplicación de la Etapa 2, dará inicio la Etapa 3. Durante esta etapa, la temática del juego será distinta a la de las etapas 1 y 2. En esta Etapa 3, la temática consistirá en un juego de cartas intercambiables de jugadores de fútbol soccer (ver Figura 3). Cada carta mostrará la imagen de un jugador y el equipo al que pertenece con un color distintivo. Además, en la parte superior izquierda se mostrará el nivel de experiencia del jugador y en la parte derecha la cantidad de estrellas que se necesitan para utilizarlo. En la parte inferior de la carta se mostrará el nivel de ataque y defensa del jugador.

Al inicio de esta Fase 1 de la Etapa 3, el encargado recibirá al participante y le brindará las siguientes instrucciones:

“Bienvenido nuevamente. Te agradecemos mucho la asistencia al estudio. Ahora te tocará llevar a cabo un juego de cartas de jugadores de fútbol soccer. El juego es muy similar al que ya jugaste, excepto que ahora ya no son Pokémon, sino jugadores de fútbol reales. Cada jugador pertenece a un equipo y ese equipo tiene como distintivo un color. Al igual que las reglas anteriores, aquí tenemos una regla que obedece a la siguiente cadena. El equipo Azul siempre derrota al Morado, el Morado siempre derrota al Blanco, el equipo Blanco siempre derrota al equipo Rojo y el equipo Rojo siempre derrota al Azul.

Otras características del juego son el nivel de experiencia del jugador, los puntos de ataque y defensa, y la cantidad de estrellas. El nivel de experiencia, como su nombre lo indica, determina la experiencia que tiene el jugador. Mientras más alto sea el nivel, más fuerte será el jugador. Además, en cuanto a los puntos de ataque y defensa, estos indican que tan hábil es el jugador con respecto de sus adversarios. La cantidad de estrellas indica el número que tendrás que pagar para utilizar cualquiera de las cartas que elijas. En cada batalla tendrás un número inicial de estrellas y podrás utilizarlas para elegir las tres cartas que tú consideres mejores. Hasta aquí, ¿tienes alguna duda sobre el juego?”.

En caso de que el participante tenga alguna duda sobre las instrucciones, el encargado las repetirá. En cuanto el participante se encuentre listo, el encargado saldrá del espacio experimental y dará inicio el juego.

Durante la Fase 1 de la Etapa 3, el participante se expondrá a condiciones casi idénticas a las de la Fase 1 de las etapas anteriores, excepto que la temática de las cartas será de jugadores de fútbol. De igual manera, durante esta Fase 1, se expondrá a los valores del gradiente de distracción de manera ascendente, correspondiendo con la organización de cartas de jugadores similar a la de las cartas de Pokémon. Es decir, en el valor 1 del gradiente, se mostrará una carta del equipo que derrota al equipo del jugador contrincante, mientras que las otras ocho cartas solo derrotan al jugador contrincante en el resto de las características. De esa manera se presentará cada valor del gradiente en segmentos de nueve ensayos, hasta llegar al valor 9 del gradiente y concluir los 81 ensayos de la Fase 1. Al finalizar la fase, el encargado agradecerá la participación e invitará a la persona a regresar al día siguiente.

Al día siguiente, durante la Fase 2 de la Etapa 3, el participante se expondrá a condiciones similares a las de la fase anterior, excepto que la exposición a los valores del gradiente de distracción será descendente. Es decir, los primeros nueve ensayos corresponderá al valor 9 y así sucesivamente, hasta llegar al valor 1 en los últimos ensayos, completando los 81. Al concluir, el encargado lo invitará a regresar al día siguiente.

Al inicio de la Fase 3 de la Etapa, el encargado le indicará al participante que es el último día de aplicación y que le agradece haber asistido. Además, le brindará las siguientes instrucciones:

“Bienvenido nuevamente. En esta ocasión, seguirás realizando el juego de cartas de jugadores de fútbol soccer. Sin embargo, el día de hoy tienes la posibilidad de obtener un obsequio al finalizar la sesión, en caso de que logres completar cada batalla dentro del límite de tiempo que te va a marcar la pantalla. Si logras cumplir este requisito, podrás ganar uno de los obsequios que tenemos aquí. ¿Listo? Mucha suerte”.

De esa manera, el participante se expondrá a condiciones idénticas a las de Fase 1 de la Etapa 3, en la medida en que los valores del gradiente de distracción se presentarán de manera ascendente, empezando por el valor 1 hasta llegar al valor 9. Al concluir los 81 ensayos de la Fase 3, el encargado le entregará uno de los obsequios al participante. Además, le informará que fue el último día de aplicación, agradeciendo su constancia y compromiso con el estudio.

Análisis de datos

Los datos se analizarán de manera individual para cada participante, a partir de las medidas conductuales propuestas para configurar el perfil interactivo en una situación de distracción. De acuerdo con ello, la medida conductual será el número de elementos irrelevantes seleccionados en cada uno de los valores del gradiente de distracción. Los elementos irrelevantes en la preparación experimental utilizada se contemplan como aquellas cartas que no cumplen con el criterio de ser la carta que derrota al contrincante debido a su tipo o color. De acuerdo con la distribución por ensayo que ya se señaló en el apartado de *Procedimiento*, el número de cartas de este tipo se manipula por cada valor del gradiente de distracción.

En primer lugar, se analizarán los resultados en tiempo real por fases experimentales, lo cual permitirá hacer un análisis de la ejecución del participante momento a momento. En segundo lugar, se utilizará la técnica estadística de la regresión polinomial de 6 grados de

libertad, la cual permitirá identificar la covariación entre el número de elementos irrelevantes seleccionados para cada uno de los valores del gradiente de distracción. De esta manera, la regresión polinomial permite identificar visualmente el perfil interactivo del individuo al margen del tiempo real. Lo anterior se concibe, de acuerdo con Ribes (2018), como la manera singular e idiosincrática de comportarse de un individuo en una situación al margen de las condiciones presentes. Se obtendrá una función a partir de la regresión polinomial para participante en cada una de las fases y etapas de aplicación. La comparación intrasujeto permitirá resaltar que, si las regresiones polinomiales son semejantes entre sí, el perfil interactivo es consistente en tiempo y entre situaciones. A su vez, la comparación de las regresiones polinomiales entre participantes permitirá establecer qué se trata de perfiles interactivos idiosincráticos y singulares para cada uno de ellos.

Conclusiones preliminares

El presente documento tuvo como objetivo describir una propuesta metodológica para el estudio de los estilos interactivos en una situación de distracción, la cual forma parte de las situaciones contingenciales planteadas por Ribes (1990; 2018) para el estudio empírico de la individualidad psicológica. Originalmente, esta situación contingencial fue denominada como dependencia de señales, sin embargo, para facilitar la comunicabilidad en el uso de los términos, se prefirió utilizar un término del ámbito ordinario como lo es la distracción. Actualmente, la situación de distracción se define como la tendencia que muestra un individuo a responder ante una situación que muestra una proporción variante de objetos relevantes con respecto de los irrelevantes. Aunque existen investigaciones antecedentes de los estilos interactivos en la situación de distracción, tal como se reportó recientemente (Martínez-Montor, 2017), la tarea experimental utilizada en dicha

investigación no permitió identificar el estilo interactivo al margen de los criterios de logro que se incorporaron de manera inadvertida. Por lo tanto, al ser una situación contingencial inicialmente estudiada, se consideró pertinente plantear una tarea alternativa que permite solventar las dificultades ya señaladas. A continuación, se resaltan tres elementos que, al menos de manera preliminar, permiten anticipar que la propuesta metodológica descrita facilitará el estudio de los estilos interactivos en una situación de distracción.

En primer lugar, como ya se señaló en un apartado anterior de este documento, la tarea experimental propuesta en uno de los estudios previos en la situación de distracción (Martínez-Montor, 2017) se basó en una forma adaptada del test de palabras y colores de Stroop (1935). En esa medida, de manera inadvertida se incorporó un criterio de logro dado que en una situación de ese tipo existen respuestas correctas e incorrectas. Es decir, el participante puede responder de manera errónea ante el criterio de selección de las propiedades relevantes. Por ello se consideró que eso impuso una condición de contingencia cerrada a la situación. Por el contrario, la preparación experimental de los juegos de cartas de combate que se plantea aquí no impone ningún criterio de efectividad en el responder. De hecho, como se resaltó en la descripción del procedimiento, todas las opciones de cartas entre las que el participante puede elegir permiten derrotar a la carta contrincante. No hay opciones correctas ni incorrectas en esta tarea, lo que se tiene es solo una proporción de estímulos relevantes con respecto de los irrelevantes. La tarea facilita que la interacción de los participantes se muestre de manera ilimitada, sin restricciones de efectividad. Con lo anterior, se cumple con uno de los supuestos acerca de los estilos interactivos que plantea que la individualidad psicológica no se mostrará en caso de que los criterios de respuesta sean restringidos o cerrados.

En segundo lugar, otra de las ventajas que se resaltan de la presente propuesta metodológica, es que se trata de una tarea de naturaleza lúdica. Es decir, en primera instancia, al participante no se le expone a una situación tradicional de evaluación psicológica, es decir, se dejan de lado aquellos instrumentos como lo son las pruebas o *tests* psicométricos, los cuestionarios, los inventarios autoadministrados, entre otros ampliamente utilizados en la medición de la personalidad. Además, aunado a las limitaciones técnicas de la medición psicométrica que ya se han resaltado en otros espacios (Ribes, 1990), este tipo de instrumentos imponen al participante un clima de evaluación académica o clínica, por lo que las personas tienden a ajustarse al criterio de deseabilidad social que ellos consideran es el pertinente. En contraste, se considera que una situación de juego de cartas favorece la percepción de un ambiente menos controlado, dado que las personas difícilmente interactúan como si los estuvieran evaluando, sino que simplemente se perciben como colaboradores para el desarrollo de un juego virtual de cartas. Solo para resaltar un elemento que abona a la naturaleza lúdica de la tarea, cabe mencionar que, tanto la temática de Pokémon como de equipos de futbol soccer, son temáticas bastante populares y forman parte de los intereses recreativos de muchas personas jóvenes.

En tercer lugar, se debe resaltar que al margen de las características particulares de la tarea experimental que se propone, la metodología del gradiente de distracción favorece la manipulación de los parámetros relevantes de la situación independientemente de si se trata de un juego de cartas o de cualquier otro tipo de actividad. Es decir, la descripción del diseño de investigación promueve que, en futuros estudios, los investigadores puedan retomar la metodología de los gradientes y plantear tareas que respondan a necesidades experimentales emergentes. Una de las bondades tangenciales de esta consideración se relaciona con el hecho de que, eventualmente, se puedan llevar a cabo estudios fuera del ámbito del laboratorio, los cuales retomem la manipulación de los

parámetros relevantes pero en circunstancias que involucren actividades de la vida cotidiana. De esta manera, se favorece la replicabilidad de los resultados y su consistencia para la observación de la individualidad psicológica en situaciones ecológicamente más pertinentes.

A pesar de las bondades recién descritas, también es pertinente resaltar un par de limitaciones que pueden vislumbrarse en la presente propuesta. La primera limitación es de nivel teórico/metodológico, relacionada con las propiedades lingüísticas involucradas en la tarea. En concreto, las instrucciones, las características de los objetos de estímulo y de las circunstancias del juego requieren un nivel de interacción eminentemente lingüístico. No solo eso, sino que la complejidad de tales elementos de la tarea puede no ser lo suficientemente comprensible como para ser aplicado en participantes que no tengan las competencias lingüísticas mínimas, como puede ser el caso de adultos no instruidos o de niños pre lingüísticos. Esta es una limitación que fue resaltada para la tarea propuesta en la situación de conflicto en un estudio previo (Martínez-Montor, 2017). Sin embargo, se espera que la tarea propuesta aquí brinde algunos elementos de análisis para avanzar a la aplicación de tareas con menores componentes lingüísticos. La segunda limitación es de un nivel más técnico e instrumental y se relaciona con lo elemental del software que se utilizará para presentar la tarea experimental. En este caso, si bien el uso del programa de Microsoft PowerPoint favorece que la tarea pueda ser desarrollada con un bajo nivel de complicación, en un futuro se prevé que sea una tarea que utilice un software y lenguaje de programación más avanzados. Con ello se pueden vislumbrar posibilidades más flexibles y lúdicas para el juego, en favor de la recreación de los participantes. Una alternativa que se ha considerado de manera reciente es, a mediano plazo, utilizar la herramienta de programación virtual llamada *Unreal Engine* versión 5, la cual permite diseñar escenarios con posibilidades casi ilimitadas, realistas y flexibles, además de tratarse de software libre y de acceso gratuito.

Finalmente, la presente propuesta metodológica se plantea como un estudio que favorezca el avance en la investigación empírica de los estilos interactivos, no solo en la situación de distracción, sino en general. Una de las posibilidades de avance en el área, es que el desarrollo de tareas en computadora favorezca que, en algún momento posterior, se tenga una preparación única pertinente para la evaluación de los estilos en todas las situaciones contingenciales. Es posible que un juego con características similares a la tarea que se propone aquí sea el camino por medio del cual se avance en el estudio e identificación de la individualidad psicológica como integración de los estilos interactivos, sin necesidad de recurrir a las metodologías tradicionales de la llamada evaluación de la personalidad.

Anexos

Anexo 1. Cadena de elementos para la tarea experimental.



Anexo 2



Referencias

- Adler, A. (1912). *El carácter Neurótico*. Paidós.
- Allport, G. (1961). *Pattern and growth in personality*. Holt, Rinehart & Winston.
- Bandura, A. (1973). *The control of Aggression*. Routledge.
- Bermúdez, J. (2004). *Psicología de la personalidad. Teoría e investigación*. Madrid: Unidad Didáctica de la UNED.
- Carretero, M., & Palacios, J. (1982). Los estilos cognitivos. Introducción al problema de las diferencias cognitivas individuales. *Infancia y Aprendizaje*, 20-28.
- Cattell, R. B. (1965). *The scientific analysis of personality*. Penguin.
- McCrae, R. R., & Costa, P. T. (1999). A Five-Factor theory of personality. *En* L. A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research* (pp. 139–153). Guilford Press.

- Eysenck, H. (1952). *The structure of human personality*. Methuen Press.
- Eysenck, H. J., & Eysenck, S. (1982). *Manual of the Eysenck Personality Inventory*. Hodder and Stoughton.
- Gardner, R. W. (1953). Cognitive styles in categorizing behavior. *Journal of Personality*, 22, 214–233.
- Hermangómez, L., & Fernández, C. (2012). *Psicología de la Personalidad y Diferencial*. Madrid: Manual CEDE de Preparación PIR.
- Maslow, A. (1964). *Religions, Values, and Peak Experiences*. Ohio State University Press.
- Mischel, W. (1996). *Personality and Assessment*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Pavlov, I. (1927). Conditioned reflexes: An investigation of the physiological activity of the cerebral cortex. *Annals of neurosciences*, 17(3), 136–141.
- Ramos, J. (2006). Evaluación del estilo cognitivo «Dependencia/independencia de campo» en el contexto de los problemas de ansiedad. *Clínica y Salud*, 17, 31-49.
- Rayner, S. & Riding, R. (1997). Towards a categorization of cognitive styles and learning styles. *Educational Psychology*, 17(2).
- Ribes, E. (1990). La individualidad como problema psicológico: el estudio de la personalidad. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 16, 7-24.
- Ribes, E. (2005). ¿Qué es lo que se debe medir en psicología? la cuestión de las diferencias. *Acta Comportamental: Revista Latina de Análisis de Comportamiento*, 13, 37-52.

- Ribes-Iñesta, E. (2009). La personalidad como organización de los estilos interactivos. *Revista Mexicana de Psicología*, 26(2), 145-161.
- Ribes-Iñesta, E., & Marínez-Montor, D. (2018). Individual Consistencies as Interactive Styles under Decision. *The Psychological Record*.
- Stenberg, R. (2016). *Creative Intelligence in the 21st Century: Grappling with Enormous Problems and Huge Opportunities*. Rotterdam [The Netherlands]: Brill.
- Strachey, J. (1992). *Sigmund Freud Obras Completas*. Amorrortu.
- Teplov, B. M. & Nebylitzyn, V. D. (1966). The study of the basic properties of the nervous system and their significance for the psychology of individual differences. *Soviet Psychology and Psychiatry*, 4(3), 80-85.
- Tertullian. (2001). *Acerca del alma*. Akal.
- Tinajero, C., & Páramo, M. F. (2013). El estilo cognitivo dependencia–independencia en el proceso de enseñanza–aprendizaje. *Revista Colombiana de Educación*, 57-78.
- Todes, D. P. (2014). *Pavlov: a russian life in science*. Oxford University Press.
- Valle, M., & Rodríguez, M. (2015). *Validación De Una Tarea Para Evaluar Conductualmente A La Curiosidad*. Jalisco: Universidad de Guadalajara.
- William H. (2009). *The Cattell Controversy: Race, Science, and Ideology*. University of Illinois Press.

Witkin, H., Moore, C., Goodenough, D., & Cox, P. (1977). Field-Dependent and Field-Independent Cognitive Styles and Their Educational Implications. *Review of Educational Research, 47*, 1-64.