



## Revista Electrónica de Psicología Iztacala



Universidad Nacional Autónoma de México

Vol. 26 No. 3

Septiembre de 2023

# EFECTOS DE LAS INSTRUCCIONES Y LAS CONSECUENCIAS SOBRE LA CONDUCTA DE MENTIR DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS<sup>1</sup>

Luis Alberto Serrano Contreras<sup>2</sup> y Virginia Pacheco Chávez<sup>3</sup>  
Facultad de Estudios Superiores Iztacala  
Universidad Nacional Autónoma de México

## RESUMEN

Se evaluaron los efectos de distintos tipos de instrucción y el uso de consecuencias diferenciales sobre la conducta de mentir en 41 estudiantes universitarios, en tareas de elección. Los participantes se asignaron a uno de seis grupos definidos en función del tipo de instrucción (general, prohibición o sugerencia) y del tipo de consecuencias (positivas por mentir y negativas por no mentir; o negativas por mentir y positivas por no mentir). Se diseñó una plataforma web específica para esta investigación que simula el juego *Adivina quién*; los participantes eligieron entre mentir o no mentir al responder las preguntas que les hacía un compañero virtual acerca del juego. Se encontró que la opción de respuesta elegida con más frecuencia por los participantes fue la asociada con consecuencias positivas (75.6%), al margen de si tal elección implicaba mentir o no, y la opción de respuesta asociada con consecuencias negativas fue elegida con menor frecuencia (24.4%). Por otro lado, no se identificaron elecciones diferenciadas sistemáticas en función del tipo de instrucción. Se discute la relación de los resultados con lo reportado por otros trabajos sobre comportamiento socialmente valorado, y el control que tienen las consecuencias en el ajuste de los individuos a criterios sociales.

<sup>1</sup> Esta investigación se llevó a cabo con el apoyo del Consejo Nacional de Humanidades Ciencias y Tecnologías (CONAHCyT) otorgado mediante la Beca Nacional para estudios de posgrado del primer autor (CVU: 1002084) y con el auspicio de la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA), a través del Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) con clave IN311320

<sup>2</sup> Ayudante de profesor de asignatura de la División de Investigación y Posgrado, FES Iztacala, UNAM. Correo electrónico: [beto.2194@gmail.com](mailto:beto.2194@gmail.com)

<sup>3</sup> Profesora Titular C. División de Investigación y Posgrado, FES Iztacala- UNAM. Correo Electrónico: [vpacheco@unam.mx](mailto:vpacheco@unam.mx)

**Palabras clave:** conducta de mentir, instrucciones, consecuencias diferenciales, estudiantes universitarios.

## EFFECTS OF INSTRUCTIONS AND CONSEQUENCES ON LYING BEHAVIOR OF UNIVERSITY STUDENTS

### ABSTRACT

The effects of different types of instruction and the use of differential consequences on the lying behavior of 41 university students in choice tasks were evaluated. Participants were assigned to one of six defined groups based on the type of instruction (general, prohibition, or suggestion) and the type of consequences (positive for lying and negative for not lying; or negative for lying and positive for not lying). A web platform was designed, specifically for this research, which simulates the game "Guess who", the participants had to choose between lying or not lying when answering the questions that a virtual partner asked them about the game. It was found that the response option chosen most frequently by the participants was the one associated with positive consequences (75.6%), regardless of whether such choice involved lying or not; the response option associated with negative consequences was chosen less frequently (24.4%). On the other hand, no systematic differentiated choices were identified based on the type of instruction. The relationship of the results with that reported by other works on socially valued behavior is discussed, and the control that the consequences have on the adjustment of individuals to social criteria.

**Keywords:** Lying behavior, instructions, differential consequences, online experiments, university students

La conducta de mentir en este trabajo se conceptualiza como la falta de correspondencia entre lo que un individuo refiere de un evento (antecedente o concurrente) y el evento mismo. Su estudio se inscribe en la línea de investigación del comportamiento socialmente valorado, la cual enfatiza la valoración que hacen los individuos de un grupo social sobre el comportamiento de alguno de los miembros de dicho grupo (Carranza, 2018). Se asume que el altruismo, la solidaridad, el egoísmo, entre otros, no son valores en sí mismos, ni propiedades intrínsecas al individuo, sino conducta que puede establecerse, mantenerse, promoverse, o reducirse en función de variables como la dificultad de la tarea, el uso de consecuencias y la exposición a interacciones lingüísticas previas a la tarea experimental, entre otras.

En estos términos, se han caracterizado conductas como la solidaria, altruista, la colaborativa, la perniciosa, la transgresora y la egoísta, realizando estudios

empíricos que generalmente utilizan tareas de elección. Un hallazgo consistente en estas investigaciones es el incremento la probabilidad de que los participantes elijan la opción de respuesta asociada la entrega de consecuencias positivas, es decir, que estas últimas regulan el comportamiento socialmente valorado (Cano 2014; Carpio et al. 2008; Carranza 2014; Luna, 2013; Reyes de Anda, 2007; Reyes, 2019). En las investigaciones mencionadas, las consecuencias consisten en otorgar puntos (positivas) o retirarlos (negativas) en función de la respuesta de elección del participante. Por ejemplo, Carpio et al. (2008) evaluó los efectos de consecuencias positivas y negativas en la elección de ayudar o no ayudar a otro. Se programó la entrega de 3 puntos cuando un individuo *ayudaba* a otro, y no se entregaron puntos cuando el mismo individuo elegía no ayudar a otro. Para los participantes de otro grupo ocurrió lo contrario. Se entregaban de 3 puntos cuando el participante *no ayudaba* y no recibía puntos si elegía *ayudar*.

Cabe señalar que, sobre la disposición de consecuencias, la ausencia de puntos también es una consecuencia de la respuesta de elección del participante, la cual puede alterar su comportamiento. Si se acepta tal planteamiento, es posible decir que la preparación experimental del estudio citado, incluía implícitamente consecuencias diferenciadas tanto para *ayudar* como para *no ayudar*. Este proceder, denominado en otras áreas como uso de consecuencias diferenciales, ha demostrado una mayor precisión y velocidad de adquisición de la respuesta de interés (De Long y Wasserman, 1981; Pacheco, 1999; Trapold, 1970), sin embargo, no se ha evaluado explícitamente el efecto de este procedimiento en el área del comportamiento socialmente valorado.

Por otro lado, se ha documentado que las instrucciones que se presentan a los participantes en la tarea experimental generalmente describen en qué consiste esta, lo que debe hacer el participante y las consecuencias que seguirán a su ejecución (Ayllon y Michel, 1959; Ayllon y Azrin, 1964). Sin embargo, en los estudios relativos al comportamiento socialmente valorado, no se ha evaluado si las instrucciones modifican los resultados reportados en esta línea de investigación. Al respecto, una variable que se aproxima, por los menos operacionalmente, a las instrucciones se refiere a la exposición a interacciones lingüísticas previas (ILP) a la presentación de

la tarea de elección (Carpio et al. 2018; Carranza 2014; Carranza 2018; Carranza y Carpio, 2019; Garduño 2012; Rocha et al. 2018). Por ejemplo, Cano (2014) evaluó los efectos de diferentes ILP sobre el comportamiento egoísta. Las ILP positivas consistieron en la presentación de un texto que contenía diferentes oraciones a favor del comportamiento egoísta. Mientras que las ILP negativas consistieron en la presentación de oraciones en contra de dicho comportamiento. Se encontró que la exposición a estos segmentos afecta la elección de los participantes, es decir, los participantes elijen con mayor frecuencia la opción de respuesta asociada con las ILP positivas y elijen con menor frecuencia la opción de respuestas asociada con ILP negativas.

Por otro lado, el análisis de la conducta de mentir es de interés particular en este trabajo debido a su estrecha relación con la noción de verdad, la relevancia que esta tiene para el establecimiento de vínculos entre los miembros de un grupo social y la incorporación de individuos jóvenes al mismo. A partir de *hablar con la verdad* acerca de cómo es el mundo, es que los individuos identifican las prácticas de su comunidad y aprenden a ajustarse a los criterios de tales prácticas. A la luz de estos planteamientos, que los individuos digan *la verdad* es la base de las relaciones humanas y puede decirse que si los individuos mienten ponen en riesgo la estructura de la convivencia humana (Tomasini, 2020). Quizá por ello, el estudio del mentir se ha abordado históricamente, desde diferentes disciplinas (Alonso-Quecuty, 1991; Ekman, 1985; Masip y Garrido, 2001; Talwar y Lee 2002). Una razón adicional del interés en la conducta de mentir en el marco del comportamiento socialmente valorado, es abonar en la investigación que da cuenta de los elementos que regulan el mentir además de los ya señalados por Luna (2013) con respecto a la probabilidad de ser descubierto.

A partir de los planteamientos vertidos es pertinente indagar si la conducta de mentir puede ser regulada por las consecuencias diferenciales, y si los efectos de estas son similares o no, al efecto de las consecuencias consideradas no diferenciales. Además de identificar si el tipo de instrucción interactúa con el efecto de las consecuencias. Específicamente, el objetivo de esta investigación fue evaluar los

efectos de las instrucciones y de consecuencias diferenciales sobre la conducta de mentir de estudiantes universitarios en una tarea de elección.

## MÉTODO

### Participantes:

De manera voluntaria participaron 41 estudiantes de Psicología de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza de la UNAM que contaban con las habilidades básicas para operar un equipo de cómputo.

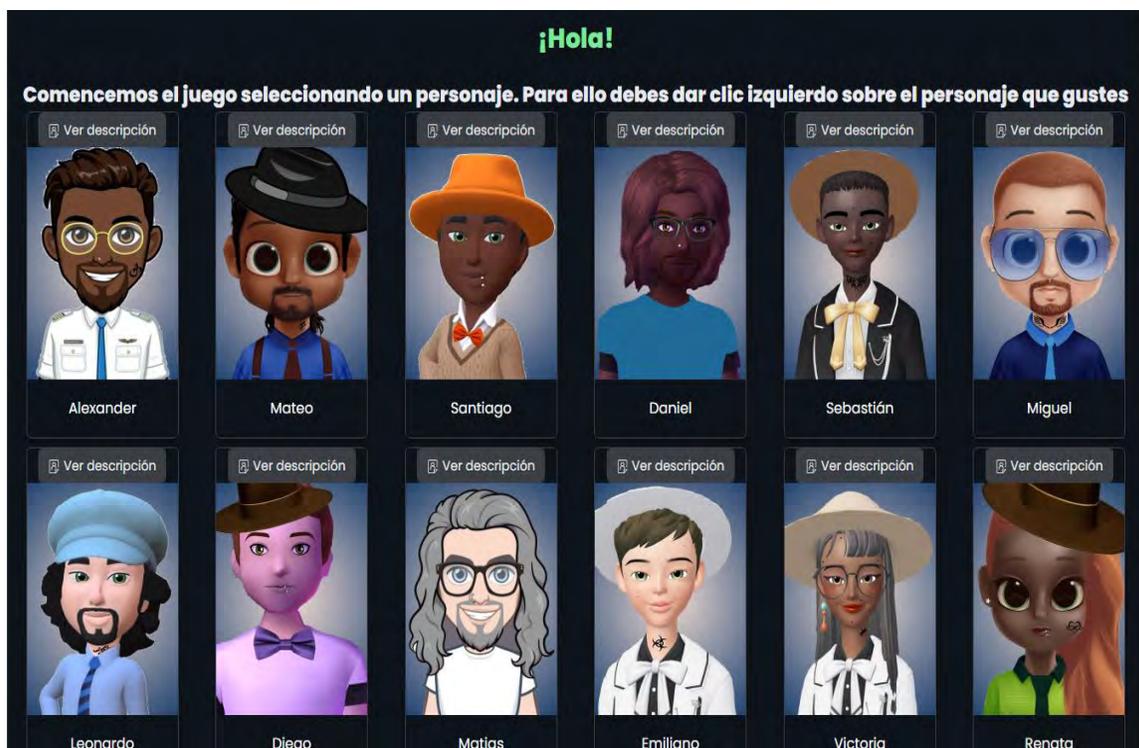
### Aparatos e instrumentos

Se utilizaron doce computadoras de escritorio con sistema operativo Microsoft Windows 10 con conexión a internet.

Se diseñó una plataforma web específicamente para esta investigación, la cual simula el juego Adivina quién ® (Ver figura 1).

### Figura 1.

*Pantalla de la plataforma en la que se muestran algunos de los personajes disponibles*

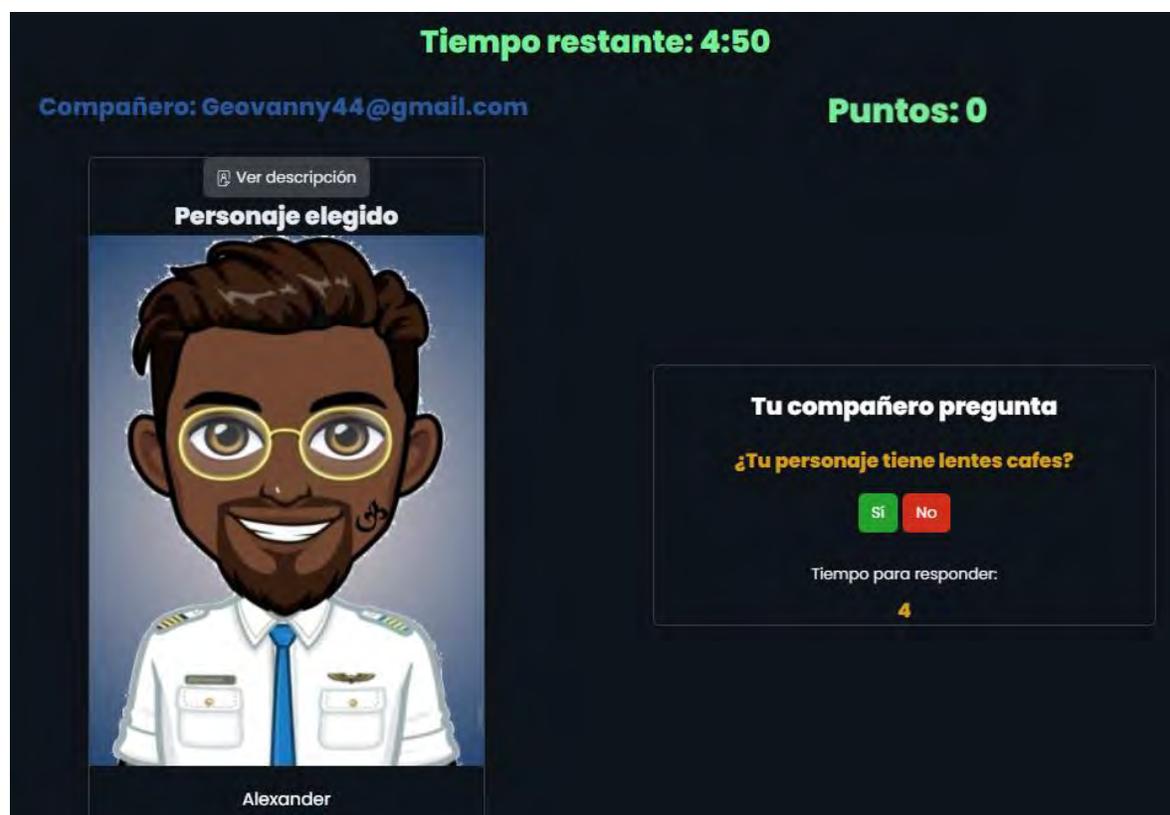


### Tarea Experimental

Se utilizó una plataforma web específica para esta investigación que simuló el juego Adivina quién. Esta plataforma estuvo conformada por los siguientes elementos: 1) un reloj que mostró el tiempo en el que la partida finalizaba, 2) el correo que identificaba al compañero virtual (este cambió en cada partida), 3) el puntaje del participante, 4) el personaje seleccionado por el participante en conjunto con un botón con la leyenda Ver descripción que desplegaba un breve texto con las características del personaje, 5) la pregunta del compañero virtual y el tiempo que tenía para contestar y, 6) dos botones para responder, uno con la leyenda Sí y otro No (Ver figura 2).

### Figura 2.

*Pantalla de la plataforma durante la tarea experimental*



### Situación Experimental

Para 21 de los participantes las sesiones se llevaron a cabo en una de las aulas del Centro de Tecnologías para el Aprendizaje de la FES Zaragoza de la UNAM, en donde se dispuso de cuatro mesas, cada una con tres equipos de cómputo (Monitor, teclado, ratón, audífonos y CPU). Para los otros 20 participantes, las sesiones se realizaron a distancia mediante videoconferencias, usando la aplicación Zoom. Durante las sesiones se solicitó mantener el micrófono y la videocámara encendida en todo momento.

### Diseño:

Se empleó un diseño experimental de grupos (Ver tabla 1). Los participantes fueron asignados al azar a uno de seis grupos, definidos en términos del tipo de instrucciones (sugerencia, prohibición, general) y el arreglo de las consecuencias diferenciales programadas (positivas por mentir y negativas por no mentir; o bien negativas por mentir y positivas por no mentir).

**Tabla 1.**  
*Diseño experimental*

<b>Grupo</b>	<b>Instrucciones</b>	<b>Consecuencias</b>
Sugerencia - Positivas por mentir	Sugerencia “... <b>MENTIR ES UNA POSIBILIDAD</b> ”	Positivas por mentir y Negativas por no mentir
Prohibición - Positivas por mentir	Prohibición “... <b>SI MIENTES ES BAJO TU PROPIO RIESGO</b> ”	
General - Positivas por mentir	General	Negativas por mentir y positivas por no mentir
Sugerencia - Negativas por mentir	Sugerencia “... <b>MENTIR ES UNA POSIBILIDAD</b> ”	
Prohibición - Negativas por mentir	Prohibición “... <b>SI MIENTES ES BAJO TU PROPIO RIESGO</b> ”	
General - Negativas por mentir	General	

### Procedimiento:

#### a) Grupo Sugerencia - Positivas por mentir

Se invitó a estudiantes de la carrera de psicología de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza a participar en el estudio experimental. A aquellos que decidieron participar se les entregó un formato de consentimiento informado que

debían firmar. Se les informó que el estudio consistía en jugar *Adivina quién* y que al finalizar podrían participar en la rifa de cinco tarjetas de regalo de Google Play® con un valor de \$100.

Una vez completo este requerimiento, los participantes fueron asignados a un equipo de cómputo para interactuar la plataforma web. Cada participante registró sus datos y comenzó su sesión con la pantalla que se muestra en la Figura 1 y el mensaje *“Hola. Comencemos el juego seleccionando un personaje. Para ello debes dar clic sobre el personaje que gustes”*.

Una vez elegido el personaje, en la pantalla se presentaron las siguientes instrucciones:

*Reglas del juego:*

- 1) El objetivo de esta partida consiste en evitar que tu compañero adivine el personaje que has seleccionado.*
- 2) Tu compañero tiene 5 minutos para hacerte varias preguntas y adivinar. MENTIR ES UNA POSIBILIDAD.*
- 3) Si el tiempo finaliza y tu compañero no ha logrado adivinar, ganarás 50 puntos. Pero si logra adivinar no ganarás esos 50 puntos adicionales.*
- 4) Si no logras distinguir alguna característica de tu personaje puedes consultar el botón “Descripción”.*
- 5) Tienes 10 segundos por pregunta, si no la contestas el reloj de los 5 minutos se detendrá.*
- 6) Podrás acumular esos puntos para cambiarlos por algún obsequio al finalizar todo el juego.*

Veinte segundos después de ser presentadas las instrucciones, se habilitaba un botón con la leyenda “continuar”. Una vez que el participante daba clic en el botón, se presentaba la primera pregunta del compañero virtual y dos botones: uno con la leyenda “SI”, y el otro con la leyenda “NO”. Es importante señalar que las preguntas fueron programadas por el investigador y hacían referencia a las posibles características del personaje elegido por el participante. Por ejemplo: *¿Tu personaje usa lentes? ¿Tu personaje tiene barba? ¿Tu personaje tiene sombrero? ¿Tu personaje usa corbata?*

Inmediatamente después que el participante daba clic en uno de los dos botones (SI, NO) se presentaba en la pantalla el letrero: “Perdiste cinco puntos” (consecuencias negativas), siempre y cuando la respuesta del participante se correspondiera con el personaje. Por ejemplo: si la pregunta era *¿Tu personaje tiene lentes azules?* y la respuesta del participante era *SÍ*, cuando el personaje del participante sí tenía lentes azules, se presentaban consecuencias negativas.

En contraparte, si la respuesta del participante no se correspondía con alguna de las características del personaje se presentaba en la pantalla el letrero: “Ganaste cinco puntos” (consecuencias positivas). Siguiendo el ejemplo; Si la pregunta era *¿Tu personaje tiene lentes azules?* y la respuesta la respuesta del participante era *NO*, cuando el personaje del participante sí tenía lentes azules, se presentaban consecuencias positivas.

Posterior a la consecuencia, se presentaba la siguiente pregunta y así sucesivamente durante un periodo de 5 minutos después de los cuales finalizaba la sesión.

#### b) Grupo Prohibición – Positivas por mentir

Las condiciones a las que fueron expuestos los participantes de este grupo fueron similares a las del grupo anterior, excepto que en las instrucciones que describían las reglas del juego, la regla 2 era la siguiente:

*2) Tu compañero tiene 5 minutos para hacerte varias preguntas y adivinar.*

*SI MIENTES ES BAJO TU PROPIO RIESGO.*

#### c) Grupo General – Positivas por mentir

Las condiciones a las que fueron expuestos los participantes de este grupo fueron similares a las del grupo anterior, excepto que en las instrucciones que describían las reglas del juego, la regla 2 era la siguiente:

*2) Tu compañero tiene 5 minutos para hacerte varias preguntas y adivinar.*

#### d) Grupo Sugerencia – Negativas por mentir

Las condiciones a las que fueron expuestos los participantes de este grupo fueron similares a las del Grupo Sugerencia – Positivas por mentir. Lo que distingue a este grupo fueron las consecuencias de la respuesta de elección.

Después que el participante daba clic en uno de los dos botones (SI, NO) se presentaba en la pantalla el letrero “Perdiste cinco puntos” (consecuencias negativas) cuando la respuesta del participante no se correspondiera con el personaje. Por ejemplo: Si la pregunta era *¿Tu personaje usa corbata?* Y la respuesta era *SÍ*, cuando el personaje del participante usaba corbata, se presentaban consecuencias positivas.

En contraparte, si la respuesta del participante no se correspondía con alguna de las características del personaje se presentaba en la pantalla el letrero: “Ganaste cinco puntos” (consecuencias positivas). Siguiendo el ejemplo: Si la pregunta era *¿Tu personaje usa corbata?* Y la respuesta era *NO*, cuando el personaje del participante usaba corbata, se presentaban consecuencias negativas.

#### e) Grupo Prohibición - Negativas por mentir

Este grupo estuvo expuesto a condiciones similares al grupo anterior. Lo que distingue a este grupo radica en la regla 2 de las instrucciones de la tarea experimental, a saber:

*2) Tu compañero tiene 5 minutos para hacerte varias preguntas y adivinar.*

*SI MIENTES ES BAJO TU PROPIO RIESGO.*

#### f) Grupo General - Negativas por mentir

Las condiciones a las que fueron expuestos los participantes de este grupo fueron similares a las del grupo anterior, excepto en la regla 2 de la tarea:

*2) Tu compañero tiene 5 minutos para hacerte varias preguntas y adivinar.*

## RESULTADOS

Se registró la opción de respuesta (Sí / No) elegida por los participantes en cada ensayo. Si la respuesta del participante se correspondía con la característica del personaje que había elegido se consideraba como *no mentir* y si dicha respuesta no se correspondía se consideraba *mentir*. A partir de estas elecciones, se calcularon los porcentajes de elección de mentir y no mentir de cada participante.

En la Figura 3 se aprecia que en los grupos con consecuencias positivas por mentir y negativas por no mentir (grupos de la fila superior) se encuentran los participantes con porcentajes de mentir más altos. En el grupo *Sugerencia - Positivas por mentir*,

4 participantes (P1, P3, P6 y P7) mintieron en más de la mitad de los ensayos. Algo similar ocurre en el grupo *Prohibición - Positivas por mentir*, en el que la mitad de los participantes (P3, P5, P6 y P7) mintieron también en más de la mitad de los ensayos. Mientras que en el grupo *General - Positivas por mentir* el 5 participantes (P2, P3, P4, P5 y P7) mintieron entre el 75% y 90% de los ensayos.

En contraste, en los grupos con consecuencias positivas por no mentir y negativas por mentir (grupos de la fila inferior), todos los participantes de los grupos *Sugerencia - Negativas por mentir*, *Prohibición - Negativas por mentir* y *Generales - Negativas por mentir* eligieron no mentir en más del 75% de los ensayos. Incluso, 12 de los 18 participantes mintieron en menos del 5% de los ensayos.

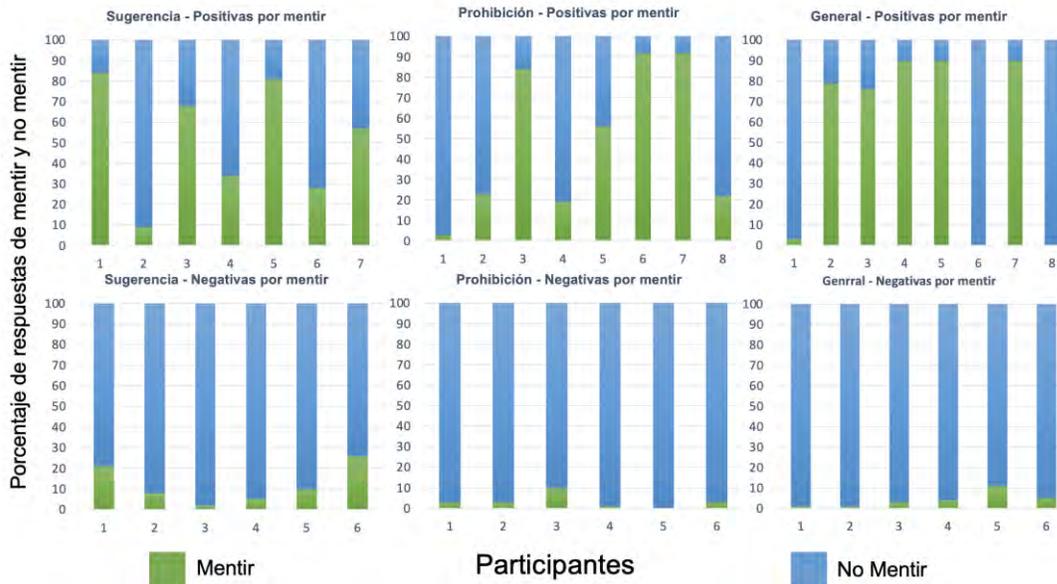
Esto implica que, el 75.6% de todos los participantes eligieron con más frecuencia aquella opción de respuesta asociada con consecuencias positivas, mientras que el 24.4% de los participantes eligieron con mayor frecuencia aquella opción de respuesta relacionada con consecuencias negativas.

Al comparar los grupos con la misma instrucción se observan diferencias en los porcentajes de mentir. Específicamente, los porcentajes de respuesta de mentir de los participantes del grupo *Sugerencia - Positivas por mentir* oscilaron entre el 10% y el 85% mientras que los porcentajes de respuesta de mentir de los participantes del grupo *Sugerencia - Negativas por mentir* se pueden encontrar entre el 5% y el 25%.

Los porcentajes de respuesta de mentir de los participantes de grupo *Prohibición - Positivas por mentir* se encuentran entre el 2% y el 95%. Mientras que en el grupo *Prohibición - Negativas por mentir* se aprecian porcentajes menores al 5%. Y finalmente, en el grupo *General - Positivas por mentir* se observan porcentajes del 0% al 90% y en el grupo *General - Negativas por mentir* se observan porcentajes menores al 10%.

**Figura 3.**

*Porcentaje de las respuestas de mentir y de no mentir de todos los participantes por grupo*



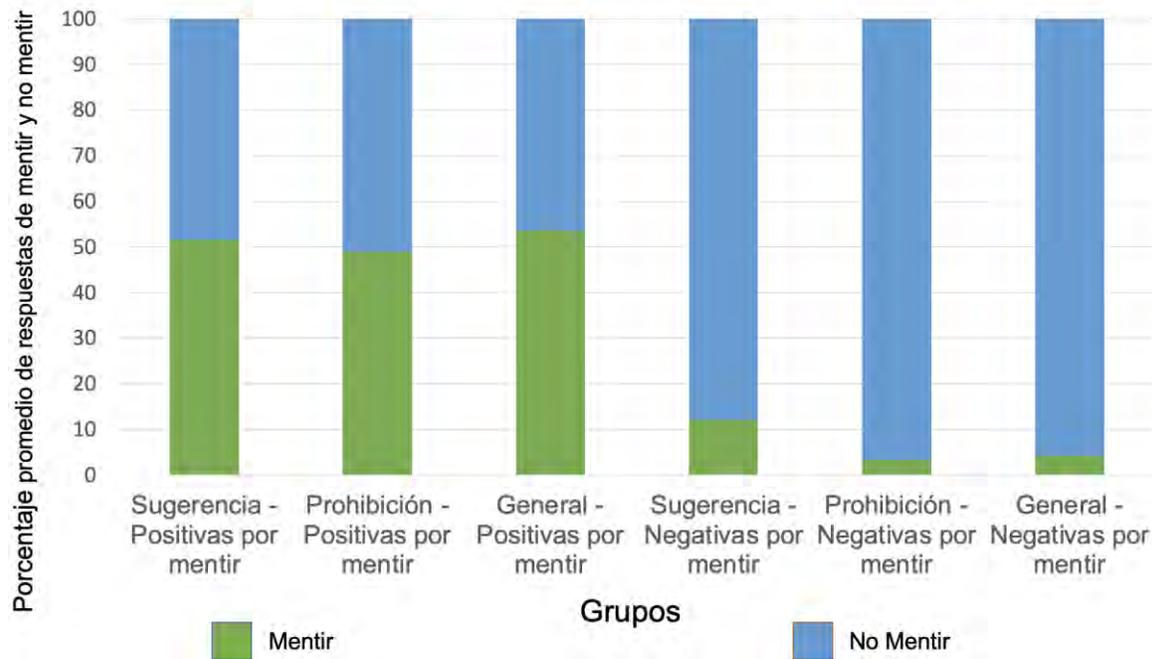
En la Figura 4 se muestran los porcentajes promedio de respuestas de Mentir y de No Mentir de todos los grupos. En ella se puede apreciar que, los participantes grupo *Sugerencia - Positivas por mentir* mintieron en el 52% de los ensayos; los participantes del grupo *Prohibición - Positivas por mentir* mintieron en el 49% de los ensayos; y los participantes del grupo *General - Positivas por mentir* mintieron en el 54% de los ensayos (el más alto de todos los grupos).

Por su parte, los participantes del grupo *Sugerencia - Negativas por mentir* mintieron en promedio en el 12% de los ensayos; los participantes del grupo *Prohibición - Negativas por mentir* mintieron en el 3%; y los participantes del grupo *General - Negativas por mentir* mintieron en el 4% de los ensayos.

Al comparar estos promedios se observa una mayor similitud en los porcentajes de mentir y no mentir entre los grupos con las mismas consecuencias. Mientras que los participantes de los grupos con *consecuencias positivas por mentir* mintieron en promedio en la mitad de los ensayos, los participantes de los grupos con *consecuencias positivas por no mentir* eligieron mentir en menos del 12% de los ensayos. Ello permite enfatizar en que los participantes eligieron con mayor frecuencia aquella respuesta asociada a consecuencias positivas.

**Figura 4.**

*Porcentajes promedio de respuesta de mentir y no mentir de cada grupo experimental*



**DISCUSIÓN**

El objetivo de este trabajo fue evaluar los efectos de diferentes tipos de instrucción y consecuencias diferenciales sobre la conducta de mentir. Lo anterior, además de contribuir en los hallazgos de Luna (2013), abona a identificar las condiciones en las cuales los individuos mienten en mayor o menor medida.

Los resultados muestran que la mayoría de los participantes (75.6%) eligen con mayor frecuencia aquella opción asociada con consecuencias positivas, independientemente de si dicha opción implica mentirle o no mentirle al compañero virtual. Se encuentran resultados similares al considerar los diferentes tipos de instrucción; el 76.9%, de los participantes que fueron expuestos a la instrucción “sugerencia” eligieron la opción de respuesta vinculada a consecuencias positivas. Por su parte 71.4% y 78.5% de los participantes que fueron expuestos a las instrucciones “prohibición” y “general” respectivamente, eligieron dicha opción de respuesta. Estos resultados coinciden con aquellos trabajos que mencionan que el uso de consecuencias diferenciales favorece la precisión del responder de los individuos (De Long y Wasserman, 1981; Pacheco, 1999; Trapold, 1970).

Estos resultados indican que, cuando se procuran consecuencias positivas por no mentir y consecuencias negativas por mentir, los individuos mienten con menor frecuencia en comparación con situaciones en las que se entregan consecuencias positivas por mentir y consecuencias negativas por no mentir. Esto ocurre incluso de manera independiente de lo que se le diga a un individuo (“mentir es una posibilidad” o “miente bajo tu propio riesgo”).

Del mismo modo, el mayor porcentaje de participantes que mintieron fueron aquellos expuestos a las instrucciones generales (35.7%), seguidos de los participantes de los grupos con instrucciones de sugerencia (30.7%) y de los grupos con instrucciones de prohibición (28.5%). Se esperaría que las instrucciones que sugieren mentir hubieran promovido el mayor porcentaje de participantes que mintieron, no obstante, el mayor porcentaje de participantes que mintió se encontró en los grupos con instrucciones generales.

Este hallazgo es inconsistente con los trabajos que evaluaron los efectos de interacciones lingüísticas previas y señalan a estos aspectos lingüísticos como un factor que determina el comportamiento de los individuos (Cano, 2104: Carpio et al. 2018; Carranza 2014; Carranza 2018) pero estos resultados pueden ser explicados en términos de la interacción entre las instrucciones y el uso de consecuencias diferenciales y por el tipo de manipulación metodológica.

En el caso de las interacciones lingüísticas previas, por lo regular los participantes eran expuestos a diferentes textos y después tenían que responder un cuestionario acorde el tipo de interacción lingüística (positiva o negativa). Mientras que, en el caso del presente estudio, se manipularon las instrucciones y las diferencias entre ellas radicaron en algunas palabras, por lo que probablemente los participantes interactuaron con instrucciones muy parecidas y por ello se encuentran porcentajes de respuesta similares.

Un hallazgo adicional radica en la similitud de los resultados entre los participantes que realizaron el experimento de manera presencial y a distancia. Esto se puede atribuir a que todos los participantes fueron expuestos a la misma tarea, instrucciones y configuración de consecuencias por medio de una pantalla de cómputo. La única diferencia radicó en que los participantes que realizaron el experimento de manera

presencial se encontraron en la misma aula que los investigadores mientras que los participantes que hicieron el experimento a distancia se encontraban en un lugar geográfico diferente al de los experimentadores. Estos datos concuerdan con aquellas investigaciones que sugieren la pertinencia de realizar investigaciones con apoyo de herramientas de videoconferencia (Barberena et al., en prensa; Cordero, Rincón-Reyes y Yáñez, 2022; Pacheco et al, en prensa; Serrano et al., 2022; Trejo, 2022), aunque es necesario ampliar la investigación sistemática sobre esta variable. Tanto el mentir como el no mentir son comportamientos de interés para el presente trabajo. Muestra de ello es que se registraron todas las respuestas de los participantes independientemente de si estas eran conceptualizadas como *mentir* o *no mentir*. Esto no tiene implicaciones exclusivamente metodológicas, sino que se pretende dar cuenta de las condiciones que promueven, mantienen o interfieren que los individuos mientan o no. En esta línea argumentativa, los resultados muestran que el *mentir* y el *no mentir* de los individuos es regulado por las mismas variables que otros comportamientos socialmente valorados y, por consiguiente, el mentir de los individuos debe ser atribuido a los parámetros involucrados en la situación y no a alguna clase de regulación moral, característica, cualidad o proceso interno que dirija el comportamiento.

Para futuras investigaciones se recomienda continuar con la evaluación de otros parámetros de las consecuencias. En primer lugar, para abonar en una perspectiva paramétrica que articule la descripción de la conducta socialmente valorada y en segundo lugar para enfatizar en que existen diferentes factores involucrados en el ajuste de los individuos y dar cuenta de este no puede atribuirse exclusivamente a una variable como el uso de consecuencias diferenciales.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso-Quecuty, M.L. (1991). Mentira y testimonio: el peritaje forense de la credibilidad. *Anuario de Psicología Jurídica*, 1(1), 55-57.
- Ayllon, T. & Azrin, N. H. (1964). Reinforcement and instructions with mental patients. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 7(4), 327-331.
- Ayllon, T. & Michael, J. (1959). The psychiatric nurse as a behavioral engineer. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 2, 327-331.

- Barberena, I., Cruz, E., Serrano, A., Trejo, A., Zavala, J. y Pacheco, V. (en prensa). Antes y después de la investigación en psicología: La pandemia por COVID-19. En V. Pacheco, E. Cruz y C. Carpio (coords). *Competencias profesionales: docencia e investigación psicológica en el contexto pandémico COVID 19*. México: UNAM-FESI.
- Cano, R. (2014). *Análisis interconductual de la conducta egoísta: un ejemplo de desarrollo psicológico*. (Tesis de licenciatura). México: Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM.
- Carpio, C., Silva, H., Garduño, H., Pacheco, L., Rodríguez, R., Chaparro, M., Carranza, J. y Morales, G. (2018). El comportamiento pernicioso: el efecto de las consecuencias en la elección entre perjudicar/no perjudicar a un compañero. *Universitas Psychologica*, 17(3), 1-12.  
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy.17-3.cpec>
- Carpio, C., Silva, H., Pacheco-Lechón, L., Cantoran, E., Arroyo, R., Canales, C., Morales, G. y Pacheco, V. (2008). Efectos de consecuencias positivas y negativas sobre la conducta altruista. *Universitas Psychologica*, 7(1), 97-107.
- Carranza, J. (2014). *La conducta transgresora y sus implicaciones en el desarrollo psicológico* [Tesis de Licenciatura]. México: Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM.
- Carranza, J. (2018). *El papel de los componentes verbales en la transgresión: efectos de la historia referencial valorativa y las consecuencias* [Tesis de doctorado]. México: Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM.
- Carranza, J. y Carpio, C. (2019). Transgresión de normas sociales: efectos de la historia de valoración. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(1), 338-366.
- Cordero, A., Rincón-Reyes, R. y Yáñez, F. (2022). Exploración del patrón de respuestas tipo procrastinación mediante operantes concurrentes con componente crítico. *Registro Acumulativo*, 4(1), 48-62.
- De Long, R. y Wasserman, E. (1981). Effects of differential reinforcement expectancies on successive matching-to-sample performance in pigeons. *Journal of Experimental Psychology: Animal Behavior Processes*, 7, 394-412.
- Ekman, P. (2005). *Como detectar mentiras. Una guía para utilizar en el trabajo, política y la familia*. Paidós.
- Garduño, H. (2012). *El comportamiento pernicioso: el efecto de las consecuencias en la elección entre perjudicar/no perjudicar a un compañero* [Tesis de licenciatura]. Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM.

- Luna, V. (2013). *La conducta de mentir y sus implicaciones en el desarrollo psicológico. Apuntes desde la Psicología Interconductual* [Tesis de licenciatura]. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Masip, J. y Garrido, E. (2001). Is there a kernel of truth in judgements of deceptiveness? *Anales de Psicología*, 17(1), 101-120.
- Pacheco, V. (1999). *Expectativas de reforzamiento consistentes e inconsistentes en igualdad a la muestra*. (Tesis de Maestría). México: Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM.
- Pacheco, V., Zavala, J., Barberena, I., Trejo, A., Serrano, A., Cruz, E. y Carpio, C. (en prensa). Valoración individual de riesgo sanitario y ajuste conductual preventivo en la Covid 19. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*.
- Reyes de Anda, A. (2007). *Interacción de factores situacionales e históricos en la determinación del comportamiento solidario* [Tesis de licenciatura]. Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM.
- Reyes, A. (2019). *Historia situacional y elección de contingencias individuales y compartidas: Estudio experimental de la conducta perniciosa* [Tesis de licenciatura]. Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM.
- Rocha, E., Galguera, R., Pedraza, A., Aguilar, F. y Silva, H. (2018). Distribución del perjuicio como factor disposicional situacional en la elección entre perjudicar o no a un compañero. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 21(4), 1567-1586.
- Serrano, A., Zavala, J., Trejo, A., Cruz, E., Barberena, I. y Pacheco, V. (2022). Identificación, elaboración y formulación en el reporte de investigación: Efectos de la secuencia de entrenamiento. *Registro Acumulativo*, 4(1), 1-16.
- Talwar, V. y Lee, K. (2002). Development of lying to conceal a transgression: Children's control of expressive behavior during verbal deception. *International Journal of Behavioral Development*, 26(5), 436-444.
- Tomasini-Bassols, A. (2020). Mentira, Engaño y Desorientación. *Praxis Filosófica*, (50), 207-226. doi: 10.25100/pfilosofica.v0i50.8839.
- Trapold, M. A. (1970). Are expectancies based upon different positive reinforcing events discriminably different? *Learning and Motivation*, 1(2), 129-140. doi: 10.1016/0023-9690(70)90079-2
- Trejo, U. A. (2022). *Individualidad psicológica: análisis molar de los estilos interactivos*. (Tesis de doctorado). México: Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM.