



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PSICOLOGÍA CLÍNICA
MODALIDAD PRESENCIAL



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
PSICÓLOGA CLÍNICA

TEMA:

JUEGOS ELECTRÓNICOS Y LA VIOLENCIA FILIOPARENTAL EN
LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN CARLOS

AUTORA:

YARELI JACQUELINE MENA MÉNDEZ

TUTORA:

MSC. HÉCTOR PLAZA ALBÁN

QUEVEDO- ECUADOR

2020

ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	iv
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓNPREVIO A LA SUSTENTACIÓN.....	v
RESUMEN.....	vi
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.	vii
INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
1. INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA	2
TEMA DE INVESTIGACIÓN	2
MARCO CONTEXTUAL.....	2
1.2.1. Contexto Internacional.....	3
1.2.2. Contexto Nacional	3
1.2.3. Contexto Local	4
1.2.4. Contexto Institucional.....	4
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	5
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
1.4.1. Problema General.....	6
1.4.2. Subproblemas o Derivados.....	6
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	8
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	9
1.7.1. Objetivo General	9
1.7.2. Objetivos Específicos.....	9
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	10
2.1. MARCO TEÓRICO.....	10

2.1.1. Marco Conceptual.....	10
Tipos de conocimiento	33
Conocimiento filosófico.....	33
2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de la investigación	47
2.1.2.1. Antecedentes Investigativos.....	47
2.1.2.2. Categoría de análisis.....	49
2.1.3. Postura teórica	50
2.2. HIPÓTESIS.....	54
2.2.1. Hipótesis general	54
2.2.2. Subhipótesis o derivadas	54
2.2.3 Variables.....	54
CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	55
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	55
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.	55
3.1.2. Análisis e interpretación de datos.....	56
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	62
3.2.1. Específicas.....	62
3.2.2. General	62
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	63
3.3.1. Específicas.....	63
3.3.2. General	63
CAPÍTULO IV.- PROPUESTA DE APLICACIÓN	63
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	64
4.1.1. Alternativa obtenida	64
4.1.2. Alcance de la alternativa	64
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.....	64
4.1.3.1. Antecedentes	65
4.1.3.2. Justificación.....	66
4.2.2. Objetivos.	67
4.2.2.2. Específicos.	67
4.2.2.1. General.	67
4.3.3. Estructura general de la propuesta.....	68

4.3.3.1. Título.....	68
4.3.3.2. Componentes.....	68
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.....	94
Bibliografía	95

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Detalle de la muestra que se tomó a estudiantes, padres de familia y docentes de la Unidad Educativa San Carlos	54
Tabla 2: ¿Con autorización de quién accedes a las consolas de videojuegos para jugar juegos electrónicos?	55
Tabla 3: ¿Cree Ud. que, en algún momento, les ha faltado el respeto a sus padres?	56
Tabla 4: ¿Cree Ud. que, en algún momento, su hijo (a) le ha faltado el respeto a Ud. o su cónyuge?	57
Tabla 5: Si contesto afirmativo a la pregunta anterior, ¿de qué manera le faltó el respeto su hijo (a)?	58
Tabla 6: ¿Piensa que es importante darles más responsabilidades a sus estudiantes a medida que se van haciendo mayores?	59
Tabla 7: ¿Alguna vez se ha sentido chantajeado por sus estudiantes para conseguir algo específico que deseaban?	60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Detalle de la muestra que se tomó a estudiantes, padres de familia y docentes de la Unidad Educativa San Carlos	54
Gráfico 2: ¿Con autorización de quién accedes a las consolas de videojuegos para jugar juegos electrónicos?	55
Gráfico 3: ¿Cree Ud. que, en algún momento, les ha faltado el respeto a sus padres? .	56
Gráfico 4: ¿Cree Ud. que, en algún momento, su hijo (a) le ha faltado el respeto a Ud. o su cónyuge?	57
Gráfico 5: Si contesto afirmativo a la pregunta anterior, ¿de qué manera le faltó el respeto su hijo (a)?	58
Gráfico 6: ¿Piensa que es importante darles más responsabilidades a sus estudiantes a medida que se van haciendo mayores?	59
Gráfico 7: ¿Alguna vez se ha sentido chantajeado por sus estudiantes para conseguir algo específico que deseaban?	60

INTRODUCCIÓN

La adolescencia es un período de adquisición y perfilamiento de cuidados psicológicos esenciales para el proceso del desarrollo de la personalidad (identidad, autoestima, sentido de pertenencia, intimidad), por lo que si bien, muchas de las etapas previas tienen eco en la adolescencia, ésta última constituye, el proceso donde se intensificarán las experiencias previas.

Los juegos electrónicos aparecen presentando en diferentes dimensiones y contenidos para el público, sin embargo presentemente no existe un control por el cual se pueda regular el acceso y uso de los mismos debido al descuido de las autoridades por hacer cumplir las reglas concernientes a la regulación de determinados tipos de videojuegos no aptos para determinada población de edad entre otras cuestiones, puesto que los jóvenes tienen la habilidad de acceder a cualquier programa de computador por medio de una cabina de internet conectado a la red o en algunos casos desde su celular.

La presente investigación se centró en la influencia que tienen los juegos electrónicos en la aparición de la violencia filiofamiliar en los estudiantes de la Unidad Educativa San Carlos, estableciendo como indicios la selección e afiliación a través de las nuevas tecnologías, que pueden influir en el desarrollo académico, realizándose el contacto, principalmente o en gran parte, dentro del hogar.

Este problema puede venirse manifestando en la forma de sus relaciones interpersonales de los estudiantes de la Unidad Educativa San Carlos, los cuales presentan muchas de las características de los jugadores habituados a estos juegos, como en el grado de irresponsabilidad a sus deberes o agresión decidida a sus compañeros de aula, siendo los reincidentes en estas problemáticas que son reportados constantemente a los respectivos departamentos de orientación, además de generarse la violencia filiofamiliar, que es la agresión psicológica, verbal o física a sus padres

CAPITULO I

DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

JUEGOS ELECTRÓNICOS Y LA VIOLENCIA FILIOPARENTAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN CARLOS, AÑO 2019

1.2. MARCO CONTEXTUAL

Contexto Internacional

Se vive en una época en la que los padres cada vez se inquietan más del bienestar de sus hijos, por lo que el hecho que su hijo posea todo lo necesario para ser feliz, es una prioridad para la mayoría de los progenitores pero, a la vez, se observa, en muchos casos, que esto se convierte en un exceso de permisividad y en libertad malentendida, ya que hay quien pone al hijo como centro de atención, buscando dar respuesta a sus demandas y exigencias, consiguiendo únicamente hacerles egoístas e insoportables.

En estos tiempos, los adolescentes se introducen en los videojuegos que supone un ocio de grupo, un entretenimiento que se desarrolla con jugadores en distintos ordenadores, ya que, en definitiva, utiliza los mismos esquemas de entretenimiento que se establece en los videojuegos.

Al buscar la relación entre los juegos electrónicos y las relaciones interpersonales se demuestra el alto grado de acceso de los juegos, generando que las relaciones interpersonales se vean afectadas, por presentar un alto grado de incidencia entre el acceso diario y un trato hostil, hacia sus demás compañeros, debido principalmente que sus relaciones no contemplan la necesidad de tener contacto afectivo o de intimidad.

Contexto Nacional

En el Ecuador, las nuevas tecnologías han pasado a ser parte de las vidas de los más jóvenes, que interpretan el ordenador como un elemento indispensable en sus aulas y en sus hogares; y, lo que es aún más importante, conforma gran parte de su tiempo de ocio, su nueva “niñera tecnológica”, que deja que los jóvenes sean protagonistas de su propio aprendizaje a través de un proceso experimentador.

La creencia popular sitúa a los videojuegos como una de las nuevas adicciones juveniles debido a un estereotipo poco establecido, que instala al jugador como un ser solitario, con capacidades mentales atrofiadas, ociosa y por si fuera poco peligroso, gracias a episodios de violencia en los que se ha culpado a la realidad virtual de influir negativamente en el comportamiento.

Sin embargo, cada vez existen más estudios de universidades y organismos de prestigio que demuestran como los beneficios de la práctica de esta actividad, siempre con moderación y criterio, superan por lejos a la percepción negativa, teniendo beneficio como en el mejoramiento de la motricidad en el niño, pero también desarrollar la memoria y destrezas pedagógicas.

Sin embargo, el uso abusivo de la nuevas tecnologías, la televisión, las videoconsolas e Internet están incrementando el aislamiento y los comportamientos agresivos dentro del núcleo familiar, ya que todo esto puede tener resultados funestos para las familias y, por supuesto, también para la sociedad.

Contexto Local

En la localidad, puede haberse generado en gran medida respuestas a las conductas abusivas de estos jóvenes, que usan videojuegos, que son comportamientos adquiridos desde la más tierna edad que siempre les han permitido obtener sus demandas, criados por padres involucrados, afectuosos, pero confusos en la interpretación de lo que son relaciones democráticas, con los que hay que vencer el sentimiento de culpa y aislamiento.

Es a partir del vencimiento de miedos, de interpretaciones equívocas de hijos y de padres, de cambio de actitudes y posicionamientos que podrán modificarse en positivo los comportamientos individuales y relacionales, siendo posible existiendo un sentimiento de pertenencia, de vínculo, de apego.

Por ello, el gran problema de la sociedad actual, es que se impacienta sólo de que sus hijos sean los números uno en formación, pero no en educación, refiriéndose esto a lo que debería de dar un padre a su hijo, de moralidad, de respeto al prójimo, etc., que no todo vale para conseguir los objetivos, evitando que sus hijos adviertan que están muy cansados y de que de la educación se pueden ocupar otras personas.

Contexto Institucional

En el trabajo con familias en instituciones educativas como la referida en la presente investigación, uno de los iniciales aspectos que florecen es el tiempo que los hijos pasan con la tecnología, bien sean videojuegos o redes sociales. La barrera tecnológica que separa a los adultos de los originarios digitales problematiza además estos aspectos. Los adultos no perciben las nuevas formas de comunicación, que sin embargo, son gran parte del mundo social de los adolescentes.

Lejos de intentar concebir este cambio en las comunicaciones, los adultos deben combinar el tiempo de sus hijos, y fomentar unas costumbres que favorezcan su desarrollo personal. No tener el móvil durante las comidas o las cenas, dejarlo antes de irse a dormir y usar ese espacio para descansar, usar horas determinadas al uso de videojuegos tras el cumplimiento de las obligaciones, son pautas que favorecen el buen uso de la tecnología.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Las relaciones interpersonales entre adolescentes se vienen deteriorando a causa del excesivo acceso a los juegos electrónicos, debido a que actualmente es posible acceder por medio de ordenadores como tablet, celulares, laptop y por medio de cabinas de internet; conectados a la red, que forma parte de la vida cotidiana de grandes y chicos.

Las nuevas tecnologías han llegado a formar parte las vidas de los más pequeños, dándole una interpretación a las consolas de video juego como un dispositivo imprescindible en las aulas y hogares, y lo que es aún más trascendental, satisface gran parte de su tiempo de ocio, su nueva “nana tecnológica”, que asume que los infantes sean intérpretes de su adecuado aprendizaje a través de un proceso investigador.

Es en este espacio de diversión, en el que el niño o adolescente encuentra una fuente inagotable de aprendizaje, por lo que una gran diferencia marca la nueva época, los jóvenes se forman espontáneamente, con gran destreza, en un transcurso de alineación no formal que compone un pilar básico en el contexto cultural en el que se mueven, adquieren conocimientos lúdicos y motrices, que se crean alrededor de las consolas como una forma de sociabilizarse.

El reconocimiento popular sitúa a los juegos electrónicos como una de las nuevas adicciones púberes o juveniles, esto debido a estereotipos poco establecidos, que dispone al jugador como un ser solitario, con contenidos intelectuales disminuidos, inactivos y por si fuera poco peligroso, gracias a episodios de violencia en los que se ha culpado a la realidad virtual de incidir negativamente en el comportamiento.

Además, cada vez concurren más estudios de universidades y asociaciones de influencia que manifiestan como los beneficios de la práctica de esta actividad, siempre con moderación y discernimiento, superan por lejanamente a la percepción negativa que se les puede dar previamente a los juegos electrónicos.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema General o Básico

- ¿Qué influencia tienen los juegos electrónicos en la aparición de la violencia filioparental en los estudiantes de la Unidad Educativa San Carlos?

1.4.2. Sub-problemas o Derivados

- ¿Cuáles son los principales contextos que se generan por el uso y abuso de los juegos electrónicos entre los adolescentes?
- ¿Cuál es el uso que le dan al tiempo libre los estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa San Carlos?
- ¿Qué ayuda psicológica se podría suministrar para optimizar las actividades dentro del medio familiar que ayude en la disminución de los casos de violencia filioparental en los estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa San Carlos?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto investigativo, se encuentra delimitado de la siguiente manera:

Delimitador espacial: El presente trabajo de investigación se efectuó en la Unidad Educativa Unidad Educativa San Carlos, situada en la provincia de Los Ríos, cantón Quevedo, parroquia rural de San Carlos.

Área: Guía psicológica

Campo: Desarrollo de competencias emocionales

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de investigación de la facultad: Talento humano educación y docencia.

Línea de investigación de la carrera: Prevención y diagnóstico

Sub-Línea de investigación: Repercusión en los conflictos interpersonales y grupales de los estudiantes en la práctica de las relaciones humanas de la comunidad educativa

Delimitador temporal: Esta investigación se efectuará en el año 2019.

Delimitador demográfico: Los beneficiarios directos de la presente investigación fueron los estudiantes, padres de familia y docentes de la Unidad Educativa Unidad Educativa San Carlos

1.6. JUSTIFICACIÓN

En las afirmaciones ordinarias de la sociedad es se promueve en los niños y adolescentes la diversión manejando los juegos electrónicos, en ello se resalta que las consolas portátiles son los aparatos más manipulados y preferidos de los más jóvenes de la casa, generándose la necesidad de investigar sobre la influencia que tienen los videojuegos dentro del desarrollo social y psicológico del pequeño, sin embargo, el uso desmedido o el derroche de productos no apropiados a la edad del jugador, pueden dar lugar a secuelas negativas para el menor.

Otra particularidad para acceder a los juegos electrónicos es usar los dispositivos móviles como celulares, Tablet y laptop para acceder a los mismos dentro de la institución educativa, en clases, durante el recreo o en sus casas. Este constante acceso a los juegos lleva a tener un estilo de relación interpersonal intransigente y conflictiva entre compañeros, puesto que observan e interiorizan sucesos de violencia que son transmitidos por los personajes de dichos juegos.

Las preferencias de los adolescentes sobre los juegos electrónicos se modifican continuamente en función de las características de juegos, las novedades, las empresas y otros tipos de variables, de tal modo que es dificultoso instituir unas preferencias en la elección de los juegos con importancia intacta. En la presente investigación se pretendió obtener el tiempo o número de horas que dedican los jóvenes a jugar juegos electrónicos y las posibles consecuencias que pueden afectar la sociabilidad del día a día.

El presente estudio procuró fundamentar la influencia que tienen los juegos electrónicos en la aparición de la violencia filiofamiliar en los estudiantes de la Unidad Educativa San Carlos, resaltando las posibles afectaciones del uso excesivo de los juegos electrónicos a edades tempranas y las horas que dedican a jugar cada día, afectando las relaciones interpersonales entre compañeros, influyendo en el trato descortés, irrespetuoso, conflictivo e intolerante, con constantes agresiones psicológicas entre los mismo, generándose un tipo de agresividad basadas en la indiferencia, el rechazo y la exclusión entre los mismos.

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general

- Fundamentar la influencia que tienen los juegos electrónicos en la aparición de la violencia filioparental en los estudiantes de la Unidad Educativa San Carlos

1.7.2. Objetivos específicos

- Analizar los principales contextos que se generan por el uso y abuso de los juegos electrónicos entre los adolescentes
- Explorar el uso que le dan al tiempo libre los estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa San Carlos
- Diseñar una programa de ayuda psicológica para la optimización de las actividades dentro del medio familiar que ayuden en la disminución de los casos de violencia filioparental en los estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa San Carlos

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco conceptual

Concepto de Videojuego

Videojuego o juego de video, es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade(máquina para alojar videojuegos), una videoconsola (dispositivo que se conecta al televisor y ordenadores), un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo), los cuales son conocidos como “plataformas” (Ochoa, 2016).

Por otra parte, Ariza (2017) reseñan que, en la actualidad, la formación de los jóvenes esta intervenida por juegos de video, computadores, televisión y publicidad, explicando el enorme atractivo que los y las adolescentes pueden llegar a sentir hacia el juego. Por lo cual los y las adolescentes empiezan a concebir un mayor gusto por los juegos de azar, y esto se incrementa cada vez más hasta convertirse en un problema, denotado como juego patológico o ludopatía.

Indudablemente, la adicción al juego no reconoce las diferencias de estrato social, económico o religioso; por tanto, los jóvenes que empiezan a jugar en edad temprana tienen más tendencia a presentar los síntomas de la ludopatía, con lo que se empieza a arriesgar relaciones significativas y a engendrar comportamientos poco favorables para su desarrollo.

Es importante señalar que los adolescentes de hoy han encontrado en los salones de juego el lugar de encuentro y cita con sus amigos. Siendo la ubicación de estos salones

que coincide con la de institutos o centros educativos o vías de paso importantes, lo que acrecienta el acercamiento de dichos juegos (Ariza, 2017).

Según el autor estimado, la adicción al juego comienza con los videojuegos y máquinas, y cuanto más atractivo más adicción y el freno, si no lo ponen los padres, causará una conducta adictiva en el adolescente. La finalidad siempre es vencer y con ello empieza a formarse el ludópata, ganando y así sintiéndose bien pero pronto se da cuenta que ganar no es lo que verdaderamente importa, sino que lo que en realidad le estimula es jugar.

La adicción a los videojuegos es una forma de ludopatía, tan grave y tan autodestructiva como la adicción a las máquinas de premio o a los juegos de bingo o casino. Es de aclarar que el aspecto económico, aun siendo la consecuencia más llamativa de la enfermedad del juego, no es por ello la más grave (Ariza, 2017).

El ludópata busca en el juego un refugio, una vía de escape a sus miedos, sus complejos, sus carencias de personalidad. El dinero es sólo un componente más en el mundo de fantasía del ludópata. No es más importante que todos los demás: el pensamiento mágico que le lleva a pensar que puede dominar al azar; la serie de gestos y rituales que habitan en una mesa de bingo, en la ruleta de un casino o en una noche de póker;

la superstición del jugador; las otras conductas adictivas que suelen acompañar al juego, especialmente el alcohol y el tabaco; el jugador se comunica con el juego mediante un código propio y privado. Se evade del mundo real, para el que no se considera hábil, y trata de crear su propio mundo, su propio cosmos (Ariza, 2017).

Influencia de las nuevas tecnologías en el desarrollo adolescente y posibles desajustes

Para Barquero & Calderón (2016), plataformas como el internet, redes sociales y sistemas operativos de dispositivos móviles, dan paso a diversas formas de violencia y agresividad como el cyberbullying, exponiendo a esta población a riesgos mayormente

ignorados por ellos y sus padres. Con la llegada de la modernidad, los sistemas tecnológicos, constituyen un pilar fundamental para la consolidación de la globalización.

Este proceso trae consigo cambios sociales, políticos y económicos que se producen de forma rápida y que tienen una influencia directa en la forma en la que los seres humanos se desarrollan.

Los adolescentes actualmente han nacido en medio de estas transformaciones e incorporan cualquier forma o artefacto que se cree a través de nuevas tecnologías, por lo que estas experiencias están talladas, con profundas modificaciones a los esquemas culturales, sociales y familiares (Barquero & Calderón, 2016).

Tomando en cuenta el acceso y la capacidad de adquisición a tecnología de punta que tiene esta población, es que consideramos importante conocer sobre las repercusiones de este tipo de prácticas, siendo que el auge de la globalización, trae consigo la modernización de todos los esquemas y sistemas de funcionamiento global. En la era tecno-científica, se da un salto a la invención de nuevas tecnologías mecánicas, científicas, de información y de la comunicación.

Los autores destacan que, cuando se trata este tema, es necesario centrar la atención particularmente en el internet junto con las redes sociales, dispositivo móvil y los videojuegos; por ejemplo, la importancia del internet, radica, principalmente en la facilidad para tener acceso a ellas, la rapidez para el envío y recepción de información, el tipo de imágenes y el lenguaje utilizado, la accesibilidad a contactos e información ilimitada.

Estos avances alcanzan a todas las personas y los adolescentes no escapan de esta realidad, saturados por la publicidad y arrojados al consumismo, e impactados por la novedad de fenómenos, son población meta para la comercialización de nuevas tecnologías.

Para las recientes generaciones, los juegos en el ordenador, navegar por Internet, el uso de la telefonía móvil, enviar un email o mensajes SMS, es un elemento intrínseco de sus

vidas, dando por momentos la impresión de venir previamente entrenados para su manejo (Barquero & Calderón, 2016).

Algunos autores han reportado el cambio, en la cantidad de minutos que los adolescentes invierten en su tiempo libre. Así, por ejemplo, según algunas encuestas realizadas en Rusia, al inicio de la década de los 90, la mayoría invertía su tiempo en asociarse con sus amigos, y casi nadie interactuando con la computadora.

Dentro de la gama de actividades que las y los adolescentes prefieren hacer en su tiempo libre, el uso de tecnologías en información va ganando terreno y compitiendo con otras como, practicar deporte, ir a conciertos, leer libros o compartir con amigos (Barquero & Calderón, 2016).

La adolescencia es una etapa en la que los jóvenes tienden a buscar sensaciones nuevas, por otro lado, están familiarizados con las nuevas tecnologías y cuentan con los recursos tecnológicos necesarios para este fin. La población infanto-juvenil, es la principal víctima del uso indebido del internet, la falta de control parental, la prolongación del tiempo de exposición y la falta de regulación de las autoridades, pone en peligro a los infantes y jóvenes.

El riesgo de desarrollar una adicción no química, es importante señalar que se presenta un cuadro clínico, tal cual otro tipo de adicciones (uso compulsivo, aprehensividad, supresión, abstinencia, craving, recaída). El adolescente es incapaz de interrumpir la conexión y se conecta, pese a no pretenderlo, argumentándose diferentes excusas o se conecta antes de lo habitual y durante más tiempo

Un indicador destacable es que la intensidad de los síntomas aumenta gradualmente. Se permanece muchas horas conectado y/o se pierde la noción del tiempo, si bien no es posible establecer un límite temporal que diferencie el uso seguro del uso adictivo (Barquero & Calderón, 2016).

Experiencia de juego

Se considera a la experiencia como “un fenómeno más extenso-que no solo ocurre en el momento del juego-y que se establece tanto por el hecho de jugar como por los juegos como un producto. La experiencia de juego depende del contexto en que se produce, la presencia o ausencia de personas cuando se juega y la relación afectiva con dichas personas modifica la experiencia de juego, un grupo de jugadores unidos por lazos afectivos genera una historia de interacciones mayor que un grupo de desconocidos (Oleas, 2015).

González & Igartua (2018) destacan que, los individuos pertenecientes a una audiencia no deben entenderse únicamente como consumidores pasivos que se limitan a recibir y a procesar los productos audiovisuales; por el contrario, también deben ser considerados como entes activos que buscan de manera autónoma satisfacer sus necesidades psicológicas y sociales mediante la selección y la elección de unos contenidos frente a otros en función de sus expectativas, necesidades y valores personales.

En la medida en la que un usuario tenga una determinada percepción de sí mismo (por ejemplo, considerándose extrovertido), tenderá a decantarse por un tipo general de contenidos (por ejemplo, videojuegos multijugador), con los que buscará dar respuesta a ciertas necesidades personales específicas (por ejemplo, la interacción social) (González & Igartua, 2018).

Es lógico, por lo tanto, que en la investigación sobre el uso de videojuegos sea recurrente la observación de la relación entre los motivos y los rasgos de personalidad de los usuarios.

La industria del videojuego se encuentra en constante evolución y desarrollo, con la aparición de nuevos géneros y plataformas que son susceptibles de modificar el uso que los consumidores harán de los videojuegos en el futuro.

De este modo, es necesario que los estudios de esta índole se mantengan en constante desarrollo, avanzando y actualizándose a la par de la industria del software de entretenimiento, solo así podrá conseguirse el objetivo de disponer de herramientas de medida que reflejen la realidad social de la manera más fiable y ajustada posible (González & Igartua, 2018).

Videojuegos, adolescencia e influencia en la esfera social

En este sentido, no hay que olvidar que en la infancia y en la adolescencia el desarrollo de la personalidad depende, entre otras cosas, de modelos o estereotipos sobre los que el niño o el adolescente centran su atención en su entorno (Ariza, 2017).

Llegando a este punto disertar acerca de la problemática de las adicciones vale tener en cuenta, que estas, se han venido presentando cada vez con mayor frecuencia y estructuración, una considerable complejidad de comportamientos que desarrollan ciertas personas y que vienen causando problemas relativos en la comunidad mundial.

Partiendo de la premisa expuesta anteriormente, el autor citado destaca que, conduce hacia un espacio reflexivo, en el que sin afirmar que tales comportamientos son definidos como adictivos, si surge el cuestionamiento hasta donde son propios del ocio, hasta donde comprar, trabajar, jugar, comportamientos desarrollados dentro de las acciones habituales de las personas dejarían de ser productivos socialmente, o beneficiosos para el desarrollo de muchas habilidades en los más jóvenes, como saber utilizar adecuadamente las nuevas tecnologías de la información o hacer deporte se podrían convertir en conductas patológicas.

Es por ello que se logra determinar, para tranquilidad de todos, hasta qué punto se puede llegar a considerar un problema de adicción algunos comportamientos que de alguna forma en su repetición sistemática se tornaran obsesivos, compulsivos o altamente reforzantes,

para ejemplificar las personas que se están retocando con cirugía plástica continuamente, aquellas mujeres que siguen al lado de un maltratador, a pesar de que su vida es un

auténtico infierno, quienes se tatúan el cuerpo de forma obsesiva hasta no dejar un solo centímetro libre de piel o quienes se pasan la vida comprando enseres de dudosa necesidad, gastando un dinero que no tienen, o delimitar más claramente, entre el uso y el abuso de las nuevas tecnologías, el trabajo, el juego, el deporte, el sexo y un largo etcétera de comportamientos que tienen altas recompensas inmediatas y pocos límites preestablecidos (Ariza, 2017).

Influencia de los videojuegos en los estudiantes

Sosa, Ruiz, & Covarrubias (2018) afirman que, en las últimas décadas, los medios electrónicos interactivos se han convertido en una de las principales herramientas de entretenimiento para los estudiantes universitarios. En años más recientes, Internet ha cambiado por completo la aplicación de estos instrumentos pasando de ser individuales y estáticos a tener un uso colectivo interactivo.

El extendido uso de videojuegos es un fenómeno que permea no sólo en infantes y adolescentes, es común en adultos, principalmente jóvenes, por lo que quizá, debido al costo considerable de los aparatos para esta actividad, familias con cierto nivel adquisitivo son las que se permiten comprar las consolas para realizar esta actividad, aunque también se puede jugar en una computadora o hasta en un teléfono celular, por lo que casi cualquier persona es susceptible de esta práctica.

Los estudiantes desde educación básica hasta la universidad, representan las primeras generaciones en crecer con la tecnología digital, ya que han pasado toda su vida rodeados y usando computadoras, videojuegos, reproductores de música digital, cámaras de video, teléfonos celulares y todos los demás juguetes y herramientas de la era electrónica (Sosa, Ruiz, & Covarrubias, 2018).

El graduado universitario promedio de hoy pasó al menos, cinco mil horas de su vida leyendo, pero más de diez mil horas jugando videojuegos (sin mencionar veinte mil horas viendo televisión).

La tendencia hacia el aumento de los videojuegos y otros medios digitales interactivos no parece estar desapareciendo;

los futuros estudiantes universitarios son aún más propensos a estar estrechamente vinculados a esta tecnología que los estudiantes de hoy. La generación actual se muestra extremadamente cómoda con las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) y el entretenimiento electrónico (Sosa, Ruiz, & Covarrubias, 2018).

En los últimos años el uso de videojuegos es una actividad común en el tiempo de ocio del estudiante de cualquier nivel educativo, independientemente de su edad o sexo. Hay distintos artículos donde se aborda esta temática y su efecto en el rendimiento académico en niños.

Los videojuegos pueden ser beneficiosos para los jugadores casuales o que juegan ocasionalmente, ya que, según los citados autores, incrementa su concentración, su habilidad para detectar diversos objetos en movimiento, su toma de decisiones, entre otros. Pero, por otra parte, los jugadores frecuentes o hardcore podrían manifestar serios problemas en su rendimiento académico, ya que estos pueden llegar a jugar por 21 horas o más a la semana, afectando seriamente su estado mental y físico.

Este problema afecta más a los jugadores online, ya que al estar más presente el concepto de competitividad, los jugadores no miden el tiempo de juego con tal de mejorar sus habilidades, resultando en la falta de sueño, falta de concentración, desorden alimenticio, pérdida de la noción del tiempo y problemas de socialización (Sosa, Ruiz, & Covarrubias, 2018).

Prevalencia y dependencia a los videojuegos

Desde su creación por Thomas Goldsmith en 1947, *citado por* (Sánchez & Silveira, 2019), el videojuego se ha definido de diversas maneras, algunas de ellas en correspondencia a los efectos que trae su uso. Durante las últimas dos décadas del siglo pasado, la finalidad de éste

consistía básicamente en entretener o divertir, al tiempo incluso, de desarrollar alguna capacidad cognitivo-motriz.

Posteriormente con la proliferación del Internet y la elaboración de una serie de dispositivos electrónicos para su acceso, el videojuego empezó a circunscribirse como un software, consecuentemente el uso de plataformas virtuales con fines comerciales dio apertura a un nuevo mercado y recientemente a un singular problema de salud pública (Sánchez & Silveira, 2019).

De acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2014), *citado por* (Sánchez & Silveira, 2019), videojuego se define como un “Juego electrónico capaz de ser visualizado en una pantalla”, mientras que el juego según la misma fuente implica “Realizar algo con agrado, con la finalidad de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. De lo anterior, se puede señalar que la noción más común para videojuego quedaría contextualizada en una acción lúdica llevada a cabo mediante un dispositivo electrónico, que al tiempo de ser ejecutada puede favorecer otras capacidades humanas.

Dicho esto, y tomando en cuenta que, en tanto acción humana la relación del hombre con los objetos del mundo es dinámica y cambiante, no es osado pensar que, con el avance tecnológico aplicado a los dispositivos electrónicos, definir la situación que se establece entre el videojuego y los sujetos de manera generalizada no permitiría delimitar lo que hoy en día engloba esta compleja situación. (Sánchez & Silveira, 2019)

En otro contexto, con un matiz contemporáneo Frasca (2001), *citado por* (Sánchez & Silveira, 2019), señala que el videojuego es cualquier forma de software de entretenimiento basado en computadora que usando cualquier plataforma electrónica involucra a uno o más jugadores en un entorno físico o virtual. Posteriormente, refiere que en el contexto de su empleabilidad el videojuego puede conceptualizarse según su área, en el caso de los desarrolladores de software aplicados a la educación manifiesta que éste se podría definir como una herramienta académica que puede utilizarse para la enseñanza de las ciencias provocando una mejor atención en el aula.

Para finales de los años 70s apareció en el mercado el Space Invader un juego diseñado por Toshiro Nishikado en 1978, la temática espacial como idea central fue acertada, puesto que, en ese tiempo el avance tecnológico en esa área era predominante al tiempo de ser divulgado a través de la ciencia ficción.

Transmisión de valores en adolescentes: un análisis con videojuegos

Sinde, Medrano, & Martínez (2015) establecen que, a lo largo de los años, desde sus inicios hace alrededor de 60 años, los videojuegos han ido evolucionando de distintas maneras. No obstante, lo que ha permanecido intacto ha sido su objetivo: entretener. Como su propio nombre indica son juegos de carácter audiovisual.

La Real Academia de la Lengua (RAE) los define como “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o un ordenador” (RAE, 2001), *citado por* (Sinde, Medrano, & Martínez, 2015). Obviamente, de acuerdo a los últimos avances respecto a este objeto de estudio, esta definición ha quedado un tanto desfasada, en cuanto a que ya no necesariamente se necesita una pantalla de televisión o de ordenador, pudiendo jugarse en consolas portátiles y móviles.

Del mismo modo que ocurre con cualquier medio de comunicación, los videojuegos poseen una serie de características propias. De acuerdo con Gros (2000), *citado por* (Sinde, Medrano, & Martínez, 2015), son las siguientes: reúnen una serie de notaciones simbólicas, es decir, podemos encontrar en ellos informaciones textuales, sonido, música, animación, vídeo, fotografías e imágenes en tres dimensiones, son dinámicos y nos permiten mostrar en pantalla fenómenos de procesos cambiantes y altamente interactivos.

Más allá del impacto económico que puedan suponer los videojuegos, se encuentra la influencia y el arraigo que han conseguido con el paso de los años. Los videojuegos, aunque en muchos lugares siguen siendo vistos como un mero entretenimiento, han llegado a convertirse en una profesión, un modo de vida.

Según Sinde, Medrano, & Martínez (2015), en Corea del Sur, por ejemplo, desde hace 15 años se vienen retransmitiendo en distintos canales de televisión partidas de diferentes videojuegos en las que participan jugadores profesionales, y en Estados Unidos se conceden visa de atleta a diversos jugadores. Es lo que se conoce hoy en día como deporte electrónico y se ha convertido en una industria que cada vez atrae a más gente: el campeonato mundial de League of Legends, uno de los videojuegos más exitosos del momento (reúne 27 millones de jugadores diarios), tuvo una audiencia de 32 millones de personas a lo largo del mundo.

Los valores han sido estudiados por muchos autores y en diversos ámbitos o campos, entre ellos el de los medios de comunicación.

Diversos han sido los estudios que han analizado la presencia y la incidencia de los medios de comunicación en la sociedad y la capacidad que estos tienen para transmitir contenidos de variada índole, valores incluidos. Del mismo modo, se ha estudiado qué tipo de valores transmiten a sus consumidores (Sinde, Medrano, & Martínez, 2015).

Los videojuegos, si bien no podrían considerarse un medio de comunicación per se, comparten diversos aspectos con ellos: no dejan de ser historias contadas a través de una pantalla (del mismo modo que ocurre en la televisión o el cine), con la peculiaridad de que es un medio interactivo, es decir, es el propio consumidor quien decide y toma el control de la historia.

Por tanto, la capacidad transmisora sería, si no la misma, muy pareja a la televisión, teniendo en cuenta, además, la gran aceptación que tienen hoy en día. Y, del mismo, los contenidos, actitudes, valores y creencias que transmiten ambas plataformas son también parecidos (Sinde, Medrano, & Martínez, 2015).

Los autores destacan que los videojuegos han demostrado ser capaces de transmitir contenido de todo tipo y convertirse en una herramienta con la que poder llevar a cabo diferentes actividades y tareas desde el mero entretenimiento hasta sus aplicaciones educativas y en tratamientos y/o rehabilitaciones diversas.

En ocasiones se ha explicitado, tanto en los contextos académicos como desde los medios de comunicación, que los videojuegos violentos producen conductas violentas; empero, no hemos hallado investigaciones que corroboren dicha hipótesis.

Del mismo modo que no existe estudios que traten de buscar los posibles efectos que tienen en los adolescentes el hecho de que los videojuegos transmitan valores en los que la comunidad educativa se ha puesto de acuerdo en denominar como deseables. ¿Ciertamente, al utilizar un juego que difunda valores colectivistas, esa persona será más proclive a ese tipo de conductas?

Los adolescentes, que tan bien se manejan con los aparatos electrónicos y las nuevas tecnologías, edifican sus valores de manera diferente a los adultos de hoy en día. No lo hacen a través de los medios de socialización tradicionales, como la escuela o la familia, sino que lo hacen gracias a los medios de comunicación y los iguales (Sinde, Medrano, & Martínez, 2015).

La adicción y sus características

Ariza (2017) confirman que existen términos socialmente definidos y teóricamente comprobados que no siempre son agradables en el marco de la comprensión social, es así como entender el significado que representa el término de “adicción” palabra con la que no se está habituado, ni mucho menos preparado, dada que la expresión por si sola asusta, evoca imágenes de consumidores de heroína, que se clavan agujas en los brazos, y por ello llevan una vida autodestructiva, desagrada la representación que hacemos de este vocablo, el desagrado en ocasiones no permite apropiarla como un tema de carácter social.

En las definiciones de adicción, se establece el protagonista principal, el consumo de psicoactivos, que según lo reporta el Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas, serie de reportes NIDA, NIH Publicación 02-3959, *citado por* (Ariza, 2017),; a finales de los años setenta y como consecuencia de la alarma por el consumo de heroína entre los jóvenes

norteamericanos, empezaron a generarse las primeras respuestas al consumo de sustancias que, respondiendo a la demanda social del momento, eran de carácter asistencial.

En su momento el objetivo de cualquier estrategia pública o privada, tenía que ver con el tratamiento a la adicción, y especialmente de sus consecuencias físicas y sociales. El autor destaca que, en la actualidad, se encuentra una sociedad actual, caracterizada por una mayor presencia de adicciones que no solo conllevan el uso de sustancias psicotrópicas, sino otras propias de la sociedad post-industrial, como, por ejemplo: la comida, el sexo, la televisión, la Internet, los videojuegos, entre otros.

Dentro del marco de desarrollo del concepto de la adicción, Castelló (2005), *citado por* (Ariza, 2017), introduce las diferencias que existen entre la dependencia instrumental y la emocional.

La primera caracterizada por “falta de autonomía en la vida cotidiana, inseguridad, carencia de iniciativa, búsqueda de apoyo social por sensación de indefensión, escasa capacidad para tomar decisiones, asumir responsabilidades y desenvolverse con eficacia”.

La segunda involucra aspectos cognitivos, emocionales, motivacionales y comportamentales orientados a un otro como fuente de satisfacción y seguridad personal, para satisfacer necesidades afectivas, pero que no hace referencia a una sensación de indefensión, con respecto a otras áreas de su vida (ibíd) Castelló (2005), *citado por* (Ariza, 2017),.

Así los cambios culturales afloraron conductas asociadas a la adicción y condujo a los investigadores a considerar nuevas adicciones y el naciente concepto de dependencia, en la actualidad la Organización Mundial de la Salud (OMS), *citado por* (Ariza, 2017),, refiere al término de consumo y consumidor en sustitución al concepto “reduccionista” de adicción y adicto.

La aparición de los primeros consumos suele tener lugar durante la adolescencia, esta etapa evolutiva es considerada desde todos los ámbitos como un momento de especial importancia de cara a la consolidación de la autonomía del individuo.

Cuando se habla de adolescencia se está hablando de una amplia franja de edad, que va desde los 12/13 años, (pre adolescencia) hasta los 22/23 años (juventud), espacios en el que se producen enormes cambios en el individuo, tanto físicos como psicológicos que van a influir de manera decisiva en la manera de posicionarse y relacionarse en su entorno social (Ariza, 2017).

Para Ariza, la necesidad de asentar su propia identidad ante la rapidez de esos cambios, y la búsqueda de autonomía e independencia frente al mundo adulto estimulan en el adolescente la aparición de conductas socialmente propositivas, pero también conductas de riesgo, como pueden ser el consumo de drogas u otros comportamientos socialmente inaceptables o considerados antisociales.

Hay que tener en cuenta las peculiaridades de los cambios psicológicos que se producen en la adolescencia para comprender que función cumple el consumo en esas edades, por si misma esta etapa de transición genera en la persona una gran incertidumbre, que lleva ligada la necesidad de reducir el estrés a través de la experimentación de nuevas “sensaciones” y conductas que le puedan autoafirmarse (Ariza, 2017).

Además, los cambios cognitivos que van teniendo lugar en el adolescente hacen que tengan una percepción diferente del mundo que le rodea, marcada por su egocentrismo y su sentimiento de invulnerabilidad, que, aunque son condiciones necesarias para el establecimiento de la propia identidad pueden también estar en el origen de algunas conductas de riesgo que se observan en los adolescentes.

Por otra parte, la influencia del grupo de amigos es determinante ya que se tienen en mayor relevancia en el proceso de construcción de su propia identidad pues permiten al adolescente compararse y conocerse mejor así mismo, sin embargo, aumenta su

percepción de vulnerabilidad cuando se enfrenta a situaciones de presión grupal (Ariza, 2017).

Respecto a lo anterior, el autor refiere que el grupo de amigos va adquiriendo progresivamente más, influencia como fuente de determinación de hábitos, actitudes, valores y modos de vida, la búsqueda de una identidad diferenciada de la de su entorno familiar invita al adolescente a compartir experiencias, con sus amigos y buscar con ellos seguridad y apoyo de modo que el grupo de amigos se convierte en un entorno de socialización.

Los primeros contactos con las formas de consumo se vinculan a situaciones sociales siendo muy infrecuente que la experimentación inicial se realice en solitario, el grupo de amigos y los contextos de ocio son los ámbitos en los que aparece el consumo (Ariza, 2017).

Repercusiones de las nuevas tecnologías en la comunicación y procesos vinculares

Barquero & Calderón (2016) destacan que, ciertamente, hay características de personalidad en las y los adolescentes, que se perfilan, independientemente del uso de TIC. Pero no se puede negar que la utilización de dichas tecnologías contribuye para la personalidad en gestación de los adolescentes. Y en este tiempo de construcción de identidad, de modelamiento de la personalidad y de elecciones; son de vital importancia los procesos de comunicación y los procesos vinculares.

Varios autores coinciden en el impacto que las TIC han tenido en estos rubros. Lo que hace algunos años parecía inadecuado, ahora pareciera ir convirtiéndose en la norma: los chicos tienen más “amigos” virtuales que reales.

Las TIC se convierten en el medio perfecto para que los adolescentes satisfagan sus jóvenes cerebros, sedientos de estímulos para un sistema de recompensa hiperfuncionante, y un escaso control inhibitorio; pues siempre tienen estímulos nuevos y frescos, cargados de mensajes halagadores (Barquero & Calderón, 2016).

Siguiendo este mismo argumento, los autores señalan que, las TIC poseen una característica magnética para el cerebro adolescente: el fácil acceso. Este aspecto cobra relevancia en los adolescentes ya desde el simple asunto pecuniario. Con excepciones en algunos sustratos socioeconómicos, la mayoría de adolescentes busca las opciones de entretenimiento más baratas. Dentro de los posibles efectos benéficos, encontramos uno de los más importantes para los especialistas en salud mental: la posibilidad de usar las TIC como herramienta en la atención al adolescente.

Son muchas las formas en que esto se puede hacer. Dentro de las comunes, y de un impacto real, están las citas médicas con recordatorios en el teléfono móvil. Unos (aunque busquen cuidar al adolescente), acaban dando un tinte “de peligro” a Internet. Allison et al, *citado por* (Barquero & Calderón, 2016), por su parte, realzan esta tecnología como una manera de ofrecer educación sexual saludable, con resultados prometedores en cuanto a enfermedades de transmisión sexual y embarazos no deseados.

Finalmente, según los autores, queda por discutir el impacto dañino que las TIC (de acuerdo al uso que se haga de ellas), eventualmente, pueda ejercer sobre las y los adolescentes, efectos que muestren impacto en su desarrollo social, emocional, aparición de problemas conductuales y adicción al uso del internet y los videojuegos.

El uso de tecnologías, está motivado en muchas ocasiones al intercambio social, la expresión libre de pensamientos y emociones y la relación entre iguales.

Pero también provoca en quienes le utilizan sensación de no saciedad, poca tolerancia a la frustración, incapacidad de postergación, pérdida del control de los impulsos, bajo rendimiento escolar, tensiones familiares, además de un alto nivel de competitividad en videojuegos y juego en línea (Barquero & Calderón, 2016).

Frecuencia de acceso a los juegos electrónicos por estudiantes

Quispe (2017) subraya que los videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento patológico en personalidades en formación como es el caso de los estudiantes adolescentes, por lo que no se debe olvidar que en la infancia y en la adolescencia el desarrollo de la personalidad depende, de modelos o estereotipos sobre los que el niño o el adolescente centran su atención. En contraposición a la figura de los padres y al igual que los modelos erróneos de héroes pueden resultar perjudiciales.

No se puede despreciar el efecto terrible que pueden tener esos personajes de ficción con estas conductas agresivas y de menosprecio hacia los demás (xenofobia, machismo, intolerancia, etc.), existiendo en el mercado una cantidad importante de videojuegos destinados a niños y adolescentes que contienen imágenes violentas, temas sexuales, expresiones groseras y otro tipo de temas relacionados con el consumo del alcohol y las drogas (Quispe, 2017).

El tema de los videojuegos es un fenómeno sobre el que se ha construido toda una presentación colectiva derivada de la realidad que ha servido de espacio para la confrontación de posturas y para la discusión de conflictos propios del fenómeno. Esa representación social sobre los videojuegos les atribuye un carácter adolescente, en cierto modo identificatorio de ese colectivo, que también incluye connotaciones de modernidad.

El acceso de juegos electrónicos, según Quispe (2017) es un comportamiento cultural claramente masculino puesto que los chicos juegan el doble que las chicas, esto hace que el mercado se organice para los varones y así se refuerza la tecnología de género y la tipología de juegos está orientada a esta población.

Diversos estudios concluyen que la frecuencia de acceso a los juegos electrónicos se ha incrementado considerablemente, por el relativo abaratamiento de los dispositivos electrónicos, la masificación de cabinas de internet destinados exclusivamente a alquilar máquinas que contienen juegos electrónicos como: dota minecraft, startcraft, warcraft, counter stricke, diablo, etc. y pinballs.

Por la ausencia de los padres y el limitado tiempo que prestan los mismos al cuidado de sus hijos por las condiciones laborales, por la flexibilidad laboral y la ausencia de los miembros en los espacios de socialización tradicionales como el momento del desayuno, el almuerzo y la cena;

en la actualidad se percibe que por las condiciones actuales de la dinamiza familiar es que los adolescentes están más al pendiente de los avances tecnológicos, de los nuevos juegos electrónicos que están tendientes fomentando el sedentarismo, la ludópata y la adicción por estos softwares (Quispe, 2017).

Los adolescentes de 14 a 17 años de edad prefieren los videojuegos con alto contenido en violencia, además de la relación que existe entre el tiempo de juego y la agresión, donde los adolescentes que juegan de 11 horas a más presentaron un nivel alto de agresión en comparación a los que juegan menos tiempo, por lo tanto, los adolescentes que muestran mayores niveles de agresión son aquellos que consideran que el videojuego de su preferencia contiene agresión de tipo verbal.

Además de causar estragos en la persona que destina mucho tiempo conectado a estos juegos electrónicos, o interactuando a través de las herramientas o comandos anexos a estos dispositivos, motivan a los adolescentes a adoptar ciertas actitudes y comportamientos nocivos para su personalidad y en consecuencia para su entorno más cercano y hasta su salud (Quispe, 2017).

A más del comportamiento violento la tensión ocular alta, la fatiga visual y el dolor de cabeza, se plantea que los cambios rápidos y constantes de las imágenes, al igual que el contraste de luces y los sonidos intempestivos, generan daños severos a la vista y al oído, así como las posiciones que adopta el jugador generan tensión excesiva en el cuerpo y favorecen los problemas en la columna vertebral.

Existen estudios donde muestran los efectos que traen a la persona al estar expuesto gran cantidad de tiempo y frecuentemente a los juegos electrónicos que va en aumento como,

por ejemplo, la obesidad, el sedentarismo, aislamiento, fobia social, pérdida de amistades, deserción escolar, bajas calificaciones, entre otros (Quispe, 2017).

Violencia filioparental

La violencia filioparental es un problema cada vez más evidente en los sistemas de protección social, sanitaria y judicial que, sin embargo, sigue presentando lagunas respecto a su definición, tipos de violencia, prevalencia, principales características de sus implicados, así como factores predisponentes. Fijar los límites para establecer si un comportamiento dirigido hacia los demás es aceptable o no lo es, es una tarea complicada desde el punto de vista moral (Martínez, 2017).

Para Arellanez, Tlaxcalteco, & Morales (2018) uno de los fenómenos sociales que ha irrumpido en el mundo en el presente siglo y que ha trastocado la vida cotidiana de millones de personas es la violencia, expresada a través de múltiples manifestaciones. La violencia familiar, al igual que la violencia general, no es un tema nuevo; pero fue hasta la década de los 60 que se visualizó como un problema grave, sobre todo por el maltrato cada vez más frecuente que se observaba hacia los niños, las niñas y los adolescentes.

Los autores señalan que, 'para la década de 1970 el movimiento feminista puso en evidencia una alta ocurrencia de eventos violentos contra las mujeres en el contexto familiar. Si bien es de reconocerse que la violencia en el contexto familiar ha sido ampliamente estudiada, lo cierto es que hasta la presente década se ha empezado a estudiar la violencia que se llega a ejercer de los hijos hacia los padres.

La violencia de los hijos hacia los padres se asocia con la exposición a la violencia familiar en general, a una baja disciplina ejercida por los padres, amigos con problemas de conducta, síntomas de depresión, conducta delincuente, consumo de drogas, impulsividad, creencias justificadoras de la violencia y de grandiosidad (Arellanez, Tlaxcalteco, & Morales, 2018).

Aproximación a la definición de violencia filio-parental

Chamba (2015) afirma que, para comprender la definición de la violencia filio parental en la familia se debe hacer un recordatorio del fenómeno de la violencia, pero antes se debe establecer primeramente una distinción entre “agresiva” y “conducta violenta”. La primera, con una característica relacional, forma parte de la expresión humana, de la personalidad de un determinado sujeto, de su carácter; pero no tiene, necesariamente, que producir daño en el interlocutor.

Según la autora alusiva, desde años atrás el sujeto de descarga pulsional en la familia ha sido el niño y la mujer, pero diversos estudios han demostrado que los hijos han comenzado a desarrollar conductas violentas contra sus padres describiendo esta agresión como violencia filio-parental, este tipo de violencia según lo estudiado no solo aparece en familias de clase social alta o media como en Europa sino en todo tipo de familia, donde se presente los factores ecológicos.

La mayoría de los estudios realizados en centros para menores infractores no revelan las características específicas que los padres deben poseer para ser el centro de agresión de sus hijos, pero coinciden en señalar a la madre como la víctima principal de los abusos de sus hijos adolescentes (Chamba, 2015).

Socialmente la mujer sigue siendo el sexo débil y según Joanna & Izaskun, *citado por* (Chamba, 2015), también lo es para el menor, la madre en este caso investigativo se vuelve el blanco de agresión de su hijo, por ser a que convive más tiempo con él y trata de imponer normas,

siendo el medio social dominante hacia la mujer y los adolescentes poseen mayor libertad para recompensar erróneamente la ausencia de los padres en el hogar, careciendo de normas, las misma que al ser expuesta hacen que el joven defienda su libertad por cualquier medio (Chamba, 2015).

Violencia filio-parental: delimitación conceptual

Aroca (2012) establece que la sociedad nunca se ha aproximado a la cuestión de la violencia o la violencia intrafamiliar de una manera consciente, por esta razón, la definición de cualquier tipo de conducta violenta en el seno de la familia ha sido siempre el resultado de los cambios sociológicos y culturales ocasionados en las prácticas de crianza válida hasta ese momento. Del mismo modo, los ancestros tenían padres y maridos con un control físico total sobre sus hijos y esposas; incluso el infanticidio era, en esos tiempos, aceptable como un tipo de control social.

Así pues, la violencia familiar puede manifestarse de formas muy diversas, aunque la mayoría de las investigaciones sobre esta área y la literatura científica existente se centren en el abuso infantil y en la violencia en la pareja, no debemos olvidar otras formas de interacción víctima-agresor intrafamiliar como la que ocurre entre hijos adultos y sus ascendientes ancianos, ni tampoco la que se produce entre niños y adolescentes y sus progenitores.

En el caso de la violencia filio-parental, este olvido obedece, en parte, a la escasa información sobre las respuestas institucionales de ayuda, pero, sobre todo, se explica por la creencia extendida en nuestra sociedad de que el comportamiento de los hijos se debe, exclusivamente, a una buena o mala educación parental (Aroca, 2012).

De lo anterior, no se niega que no sea así, lo es en la mayoría de los casos, pero también es cierto que existe un reducido grupo de niños, con un temperamento difícil, que no responden adecuadamente a las prácticas de crianza competentes, caracterizadas por una gran dosis de cariño, de supervisión y control parental (Garrido, 2008), *citado por* (Aroca, 2012),.

El culpabilizar a los progenitores genera grandes sentimientos de impotencia, rabia y culpa en los que tienen hijos violentos, puesto que crean atribuciones de fracaso personal sobre la educación de su progenie. en la violencia interpersonal aparece un nuevo elemento necesario en todo tipo de abuso: la utilización repetida de conductas maltratantes.

Aunque una conducta aislada podría tener consecuencias de violencia interpersonal (por ejemplo, una sola agresión física), en nuestra definición del fenómeno de violencia filio-parental, los diferentes tipos de maltrato se ejercen sobre la víctima de forma reiterada, lo que nos permite a la vez determinar conceptualmente, y desde la criminología, la figura del victimario o agresor y de la víctima (Aroca, 2012).

Por tanto, se determina que el hijo agresor utiliza la violencia de forma intencional y repetida contra su víctima.

Las víctimas son madres y padres que sufren malos tratos a manos de su hijo, niño o adolescente, quien les causa un importante deterioro en su autoridad y en el establecimiento de las normas de convivencia que se fijan en su hogar. Este incumplimiento de las normas implica un menoscabo en su dignidad como progenitores y en su necesaria función socializadora.

“La violencia filio-parental es aquella donde el hijo/a actúa intencional y conscientemente con el deseo de causar daño, perjuicio y/o sufrimiento en sus progenitores, de forma reiterada a lo largo del tiempo, y con el fin inmediato de obtener poder, control y dominio sobre sus víctimas para conseguir lo que desea, por medio de la violencia psicológica, económica y/o física” (Aroca, 2012).

Agresividad Vs Violencia

Lema (2015) afirma que, la violencia y agresividad son dos conceptos íntimamente unidos, pero que mantiene importantes connotaciones diferentes en función de la perspectiva teórica y/o la valoración etimológica que se haga de dichos términos. Por ello, y dadas estas diferencias y similitudes, se hace imprescindible aclarar debidamente dichas concepciones terminológicas; del mismo modo se hace necesario conocer de qué tipologías de violencia estamos hablando y en qué nos basamos para tomar una u otra clasificación.

No resulta del todo claro diferenciar los términos agresividad y violencia; y reflejo de ello es el hecho de que cierta parte de la comunidad científica emplea dichos conceptos

indistintamente. a agresividad se podría definir como un comportamiento propio, que no emerge de lo aprendido y que no tiene intención de causar daño; por lo tanto, podemos deducir que se trata de un comportamiento impulsivo.

En cuanto a la violencia desde esta perspectiva, se definiría en términos de intencionalidad, y a su vez, excluyente del comportamiento innato.

Esta diferenciación es sumamente importante ya que, si aludimos a la distinción entre violencia y agresividad según lo expuesto, se encuentra que aquellas conductas que provocan daño motivadas por un trastorno serán agresividad y no violencia, puesto que, aunque ese innatismo tenga la raíz en un trastorno, ello no le exime de la cualidad de innato; y a su vez carece de intencionalidad (Lema, 2015).

Centrándonos en la violencia de hijos a padres, es necesario definir terminológicamente de qué estamos hablando. Así pues, debemos de señalar que no existe un único término para referirse a la violencia ejercida de hijos a padres, sino que nos encontramos con diversidad de conceptos.

Es necesario señalar que este término no debe de confundirse con violencia hacia ancianos, sino que refiere de hijos preadolescentes y adolescentes, que ejercen alguna forma de violencia hacia sus padres, quienes son de mediana edad, y donde los hijos dependen de los padres, cuanto menos a nivel económico; existiendo, a su vez, una responsabilidad parental (Lema, 2015).

El hecho de acotar la violencia hacia los padres a la adolescencia implica la exclusión de aquellas conductas infantiles, rabietas, etc. que no representan formas de violencia, ya que carecen de esa intencionalidad de causar daño inherente al propio concepto de violencia, sino que se corresponden con formas de agresividad infantil.

Existen múltiples teorías explicativas de la conducta violenta, provenientes de diferentes campos del conocimiento, como la criminología, la sociología, la psicología, o el ámbito

educativo; así mismo, desde cada uno de estos campos los enfoques que nos encontraremos serán diferentes, de modo que la base de las teorías podrá ser muy dispar (Lema, 2015).

Relaciones entre la violencia hacia los iguales y la violencia filio-parental

Carrascosa, Buelga, & Cava (2018) destacan que, la violencia hacia los iguales y la violencia filio-parental son dos problemáticas actuales que conllevan graves consecuencias psicosociales, tanto para las víctimas como para los agresores. A pesar de su incidencia y gravedad durante la adolescencia, pocos estudios han explorado las posibles relaciones entre ambos tipos de violencia.

La violencia filio-parental constituye actualmente una problemática que suscita gran preocupación tanto a la sociedad como a los profesionales. A pesar de ello, los estudios sobre esta temática no son tan numerosos como cabría esperar, y las definiciones aportadas difieren en cuanto a la diversidad de conductas incluidas dentro de este tipo de violencia.

No obstante, en los estudios sobre violencia filio-parental es fundamental mantener una perspectiva ecológica, ya que las causas de ella, parecen ser múltiples y, por tanto, además de las características personales de los menores implicados en este tipo de violencia es necesario analizar también el contexto familiar y el de las relaciones con sus iguales (Carrascosa, Buelga, & Cava, 2018).

Sin embargo, los estudios sobre cómo son las relaciones entre iguales en menores infractores por violencia filio-parental y en qué medida estos menores utilizan también la violencia en las relaciones con sus iguales son mucho más escasos.

La utilización de la violencia en las relaciones con los iguales, sobre todo si su utilización va unida a una carencia de habilidades sociales, puede implicar el rechazo y aislamiento social del adolescente, lo que le privará de una importante fuente de apoyo durante esta etapa de su vida (Carrascosa, Buelga, & Cava, 2018).

Respecto a la violencia entre iguales, es necesario distinguir entre formas directas y formas indirectas de violencia.

En algunos adolescentes la utilización de la violencia, como forma habitual de resolver conflictos, tanto en la relación con sus progenitores como con sus iguales podría implicar la interiorización de un patrón general de interacción social que incluya el uso de la violencia (Carrascosa, Buelga, & Cava, 2018).

Por lo anterior, según los autores, convendría profundizar en las relaciones entre la violencia dirigida hacia los progenitores y hacia los iguales, con el fin de poder desarrollar intervenciones más efectivas con los menores que presentan graves dificultades de convivencia familiar y que se encuentran ya con medidas judiciales por violencia filio-parental.

En este sentido, sería de especial utilidad explorar la calidad de las relaciones que mantienen con sus iguales los menores infractores por violencia filio-parental y, en concreto, conocer si también utilizan la violencia (directa e indirecta) en estos tipos de relaciones (Carrascosa, Buelga, & Cava, 2018).

Predictores familiares de la violencia filio-parental: el papel de la disciplina familiar

Para Ibabe (2015) la adolescencia constituye un periodo evolutivo caracterizado por numerosos cambios biológicos, psicológicos y sociales, siendo habitual en esta etapa los conflictos familiares entre progenitores e hijos/as. En estas situaciones puede haber tanto agresión verbal como física de hijas o hijos hacia las madres y padres de diferentes niveles de severidad.

La familia sigue siendo el más importante agente de socialización, a pesar de todos los cambios experimentados en las últimas décadas en cuanto a su estructura o el cambio en los roles de los padres y madres. Hay evidencia empírica de que el clima familiar positivo es un factor protector de la violencia filio-parental (VFP) evaluado a través de la cohesión familiar, relaciones paternofiliales positivas y conductas prosociales.

Las relaciones padres-hijos, basadas en el afecto y la comunicación, sirven para prevenir la violencia filio-parental y las conductas antisociales en general.

Por el contrario, el clima familiar negativo es uno de los factores de riesgo más conocidos de la violencia filio-parental y está caracterizado por un elevado nivel de conflicto familiar, bajo nivel de cohesión y presencia de violencia familiar (violencia marital y violencia de padres a hijos) (Ibabe, 2015).

El contexto cultural y la falta de afecto e implicación paterna en la educación de los hijos (estilos autoritario y negligente), estarían relacionados con la manifestación de agresividad dirigida hacia los progenitores, mientras que los estilos parentales basados en el afecto (estilos indulgentes y democráticos) se relacionarían con un menor nivel de agresividad verbal y física de los hijos hacia los padres. Sin embargo, la relación entre estilo parental y violencia filio-parental podría estar modulada o mediada por el contexto cultural.

El clima familiar positivo es un factor protector importante de la VFP mientras que la violencia marital física es un factor de riesgo, ya que todas las estrategias coercitivas de disciplina parental se asocian moderadamente a la violencia filio-parental mientras que las estrategias de disciplina no coercitiva (disciplina positiva) no se relacionan (Ibabe, 2015).

Para el referenciado autor, las estrategias de disciplina familiar de alto y medio nivel coercitivo se relacionan con más violencia filio-parental, mientras que el clima familiar positivo predice menos violencia de este tipo y más conductas prosociales. Parece que en la sociedad española las relaciones familiares basadas en el afecto y la comunicación son las que favorecen las conductas prosociales de los hijos, y reducen las conductas violentas en el hogar. Un aspecto importante es la manera cómo los padres se dirigen a sus hijos y el tipo de relación que tengan con ellos.

Los padres percibidos como hostiles y distantes casi nunca tendrán una influencia positiva sobre los hijos, por lo que éstos podrían presentar conductas agresivas ante

cualquier intento de los padres por controlar su comportamiento, sin embargo, conviene recalcar que la supervisión parental es necesaria en todos los momentos de la vida de las hijas e hijos, pero se debe ajustar en cada momento a sus necesidades y madurez (Ibabe, 2015).

Intervención en violencia filio-parental a través de la musicoterapia

La terapia en casos de conducta problemática grave versará sobre encontrar un equilibrio entre el apoyo que se brinda a los padres y el que se da al adolescente: reinstaurando el poder parental sin provocar el distanciamiento del adolescente, demostrando especial interés por la versión que da el joven de la situación, logrando que el adolescente se comprometa con el tratamiento, etc.

Por su parte, Smeijsters, *citado por* (Trujillo & López, 2018), -recogido en el trabajo citado- postula que los procesos psíquicos del individuo tienen su analogía en los procesos musicales, por lo que en el contexto musical ocurren sucesos no musicales que permiten una intervención más allá del pro-pio hecho musical.

Esto se debe a que los elementos musicales (ritmo, melodía, armonía...) equivalen a nivel simbólico con un hecho no musical, como por ejemplo tocar un instrumento musical con un volumen muy alto puede indicar un requerimiento de atención, o que no exista un contacto musical en el momento en que la familia realiza una improvisación musical terapéutica grupal, puede ser reflejo de la pobreza en los vínculos, que habría que abordar durante la intervención.

Cualquier intervención terapéutica en violencia familiar, es una oportunidad que se les presenta a las familias como alternativa a su modelo de relación, con lo cual toda intervención supone un desafío y un alivio para esa familia que acude a la misma.

La intervención psicológica en violencia familiar, sirve sobre todo para evitar la escalada de la violencia existente en el hogar, a través de las medidas que se ponen en juego; las familias se ven afectadas por la violencia adolescente en una variedad de formas (Trujillo & López, 2018).

Conducta antisocial

Desde el punto de vista de la sociología, se trata la conducta antisocial como una desviación.

Serían aquellos comportamientos que no siguen las normas sociales establecidas en ese momento, es decir, aquellas conductas que nos son normales. Las normas sociales definen una serie de comportamientos típicos dentro de una sociedad y, por tanto, lo desviado sería lo “raro”, aquellas conductas que se salen de lo socialmente aceptado (Oroval, 2015).

El problema de esta definición es que depende del grupo social en el que se dé y del momento en que ocurra, ya que una conducta considerada desviada para la mayoría, dentro de un grupo de iguales determinado puede ser considerada como normal, y también lo que hoy consideramos como “raro”, mañana lo podemos ver normal.

La violencia filioparental en contextos de transformación familiar y procesos de individualización cuando los números no hablan

Acuña (2016) asevera que, para el mundo científico y académico de las Ciencias Sociales –especialmente- la violencia y particularmente la intrafamiliar, ha sido objeto de una preocupación cada vez mayor, con la finalidad de develar abusos, subordinaciones, explicar causas, interpretar y comprender motivaciones, evidenciando además con el tiempo, que existen nuevas víctimas de violencia.

La violencia está presente en diferentes dimensiones de la vida social, permeando espacios y situaciones cotidianas; como tal, la violencia tiene múltiples caras con anclajes sociales e históricos; y el que no posea una demarcación clara hace que aumente su complejidad como fenómeno social (Acuña, 2016).

Precisamente por su carácter multidimensional -por ejemplo, si es pasiva o activa, o por el tipo violencia que se ejerza: simbólica, física, psicológica, sexual; por el lugar donde ocurre: barrial, social, doméstica, escolar; por quien es la víctima: de género, infantil, a los ancianos, etc.- es que existen dificultades en su abordaje y comprensión.

La autora en cuestión señala que, cuando la violencia sucede en el territorio familiar, comúnmente se habla de violencia doméstica o intrafamiliar para referirse a la violencia interpersonal, según la clasificación de la OMS. Según este mismo informe, la naturaleza de los actos violentos puede ser física, psicológica, sexual, o bien aquellos que incluyen privaciones y/o descuido; la violencia intrafamiliar se refiere a la que afecta a los niños, a los adultos mayores, en la pareja, y que se constituye en una de las más recurrentes.

La palabra violencia viene del latín violentia cualidad de violentus. Esta viene de vis que significa "fuerza" y lentus que como sufijo tiene valor "continuo".

Es decir, es "el que continuamente usa la fuerza", tratándose de un comportamiento deliberado e intencionado; violencia y agresión, aun cuando son cotidianamente utilizados indistintamente, no lo son, por lo que se debe entender que todos los seres humanos incorporan una cuota de agresión producto de su pertenencia al reino animal (Acuña, 2016).

Si bien la violencia tiene efectos en todos los sujetos que la viven directa o indirectamente, ha habido un fuerte trabajo en su prevención y erradicación, centrando esfuerzos importantes al interior de la familia pues como espacio social deja una huella en los sujetos imposible de no considerar.

Han sido objeto de violencia, en las diferentes sociedades del mundo principalmente las mujeres, independiente de su categoría edad (desde que se encuentran en el vientre materno - infanticidio femenino- hasta las más ancianas). Ello ha llevado a la formulación de tratados y convenios firmados entre diversas naciones del mundo, con el objetivo de erradicar una serie

de prácticas físicas, psicológicas y simbólicas que recaen especialmente en los cuerpos femeninos.

Factores que inciden en la violencia filio-parental

Bárbara Suárez, *citado por* (Chamba, 2015), en un artículo de ciencias sociales revela que, los cambios socio-históricos son el primer factor de la violencia filio-parental y es considerado la base de todos los demás, puesto que se supone que han favorecido un desequilibrio de poder tanto en la familia como en el sistema educativo. Los padres no han sido despojados de la responsabilidad en el cuidado de sus hijos, pero, a menudo, sí de la autoridad, así como de algunos de los medios utilizados habitualmente para mantenerla.

Factores sociales

Siguiendo a Pereira y Bertino citado por Suárez (2012), *citado por* (Chamba, 2015), se pueden describir otros cambios sociales además de socio-histórico que están dando lugar a las dificultades a las que se enfrentan los padres a la hora de mantener su autoridad como por ejemplo:

- **Disminución del número de descendientes**, con incremento importante de los hijos únicos. Los hijos, cada vez más escasos, se convierten, con frecuencia, en un tesoro que hay que mimar y cuidar muy delicadamente, al que debe prestársele atención siempre y en todo lugar. Se convierten así en los reyes de la casa.
- **Modificaciones en los modelos familiares predominantes**, con una disminución progresiva del tipo nuclear, tipologías como las monoparentales o las reconstituidas, las de acogimiento o adoptivas, ocupan cada vez un mayor espacio. En todos estos nuevos modelos, por razones específicas a cada uno, el mantenimiento de la autoridad del o de los padres se hace más difícil (Chamba, 2015).

Factores familiares

Un segundo factor para Calvet (2011), *citado por* (Chamba, 2015), considerado muy importante y presente en todos los estudios sobre Violencia Filio-parental son las prácticas de crianza. Comúnmente conocidas como estilo parental, aludiendo esta forma de violencia en un inicio al estilo educativo autoritario donde los padres ejercen un gran control sobre los menores e incluso hacen uso frecuente del castigo físico corporal como estrategia de disciplina.

Actualmente algunos autores asocian esta forma de violencia a un estilo de crianza permisivo en el que no se establecen límites y en donde la ausencia de una estructura jerárquica ocasiona déficits en el establecimiento de normas y en la supervisión de su cumplimiento, por lo que el abandono de las reglas de disciplina lleva a un entorno poco seguro en el que los menores adquieren una autonomía y desarrollan conductas violentas en búsqueda de los límites de los que carecen (Chamba, 2015).

Relaciones familiares y las posibilidades de que aparezca la adicción

Ariza (2017) destaca que, la familia se concibe como un todo diferente a la suma de las individualidades de sus miembros, cuya dinámica se basa en mecanismos propios y diferentes a los que explican la del sujeto aislado.

La familia es un sistema en la medida en que está constituida por una red de relaciones;

es natural porque responde a necesidades biológicas y psicológica inherentes a la supervivencia humana, y tiene características propias, en cuanto a que no hay ninguna otra instancia social que hasta ahora haya logrado remplazarla como fuente de satisfacción de las necesidades psicoafectivas tempranas de todo ser humano (Ariza, 2017).

El conocimiento integral y coherente de la familia considera tanto sus aspectos generales como los particulares, respecto a sus tres perspectivas:

- **Estructural:** relativa a los aspectos de composición, jerarquía, límite, roles, subsistemas, personas incluidas y parentesco.
- **Funcional:** relacionada con los patrones y fenómenos de la interacción, la comunicación, la afectividad, cohesión y adaptación.
- **Evolutiva:** donde se considera a la familia como un sistema morfogenético en creciente complejidad.

La familia está llamada a cumplir con una serie de funciones de cuyo adecuado ejercicio contribuye al desarrollo armónico de esta.

De igual manera busca aportar al individuo un estatus que lo define en la sociedad, y que le permite interactuar dentro de ella de manera adecuada, interiorizando pautas, desarrollando destrezas que aportan al buen funcionamiento del individuo dentro de un rol social (Bonilla, Mayorga, & Valbuena, 2008), *citado por* (Ariza, 2017).

Lo anterior induce, según el autor, a establecer la importancia que tienen los estilos disciplinarios de los padres, como son; los democráticos, los autoritarios, los permisivos y los indiferentes, como una actividad que juega un papel trascendental en el desarrollo de la asunción de normas y adaptación a los parámetros sociales de los jóvenes, a partir de la presencia de los roles ejercidos por los padres.

Siendo evidente, que al igual que ocurría durante la infancia, los padres democráticos, que combinan en la relación con sus hijos la comunicación y el afecto con el control no coercitivo de la conducta y las exigencias de una conducta responsable, son quienes más van a favorecer la adaptación de sus hijos, que mostraran un desarrollo más saludable, una mejor actitud y rendimientos académicos, y menos problemas en la conducta (Ariza, 2017).

En cuanto a aquellos padres que se comportan de forma fría y excesivamente controladora, el autor refiere que, como ocurre entre los padres autoritarios, suele ocurrir que

en corto plazo sus hijos se muestran obedientes y conformistas, pero que, a largo plazo, sobre todo cuando la disciplina es muy severa, tienden a rebelarse y a orientarse en exceso hacia los amigos, buscando en ellos, la oportunidad de sostener unas interacciones de carácter más igualitario.

Es frecuente que estos jóvenes desarrollen una baja autoestima, síntomas depresivos y una actitud hostil y rechazante hacia sus padres.

A pesar de mostrar una relación cálida y afectuosa con sus hijos, los padres permisivos van a presentar un claro déficit en el control de su conducta, lo que se va a relacionar con la falta de esfuerzo, problemas de conducta y consumo de alcohol y drogas (Ariza, 2017)

Por último, cuando los adolescentes carecen tanto de control como de afecto en el contexto familiar, que es lo que ocurre en el caso de los padres indiferentes, van a desarrollar problemas tanto externos (agresividad, conductas antisociales, consumo de drogas, escasa competencia social), como internos (baja autoestima, malestar psicológico) entre muchos problemas de conducta y abuso en consumo de drogas.

En la adolescencia se establece más fuertemente la identidad personal lo cual produce un cambio en las relaciones interpersonales y familiares, lo que genera que los padres jueguen un papel muy importante en el desarrollo personal e integral de sus hijos, ya que es la familia la institución donde se establecen normas, valores y límites creando un espacio adecuado para el desarrollo del individuo y por ende una vida socialmente apropiada (Ariza, 2017).

El conflicto conyugal

La autora Chamba (2015) subraya que, la violencia intrafamiliar donde nos centramos, a su vez en la violencia paterno-filial y la violencia de género. Respecto de la violencia

intrafamiliar, se ha identificado que los hijos que han crecido en las familias donde la violencia entre todos ha sido habitual, pueden desarrollar posteriormente un tipo de violencia generalizada

La violencia paterno-filial se la define como “cualquier acción u omisión no accidental, de parte de los padres o cuidadores, que provoca daño físico y/o psicológico a un niño asumiendo la forma de abuso físico, emocional, abandono emocional y niños testigos de violencia”.

Resaltando la reciprocidad negativa en la comunicación de la pareja y que está a su conlleva a la violencia física en el hogar, el autor referenciado, concuerda con Wilson y Gottman, en que este ambiente altera el comportamiento del menor, haciendo que este exprese su dolor mediante la agresión o la sumisión, en este caso investigativo la violencia vivida en la niñez hace que el adolescente convierta a su agresor en víctima e incluso maltratar al progenitor que el considere incompetente, debido a que esa imagen de sumiso es la que siempre ha visto en el progenitor al permitir el maltrato de su pareja.

Punto como este valorizan más la intervención preventiva de la violencia en sus diferentes ámbitos. En relación a las características socio-familiares y pese a que la V.F.P. parece poder darse en todo tipo de familias, las características más frecuentemente señaladas por diversos autores y que hemos considerando como moderadores se refieren a:

- El tipo de familia, englobando en este apartado, variables tales como la composición familiar, la estructura familiar, el nivel socioeconómico, o la edad de los diferentes miembros del sistema.
- Las relaciones de tipo fusional entre el hijo y uno de los padres (habitualmente la madre), se caracterizarían principalmente porque no se permite la existencia de divergencias en lo que a emociones e intereses se refiere.

Estas exigencias, se hacen especialmente evidentes cuando en la familia existen situaciones de una mayor intensidad emocional, que demandan de cada uno de los miembros, una mayor incondicionalidad hacia las reglas y normas implícitas que rigen las

relaciones entre ellos, renunciándose por lo tanto a la necesidad de diferenciarse (Chamba, 2015).

En la dinámica se observa en la trasgresión de los límites entre subsistemas, en hacer partícipe al hijo de información que no le corresponde, o en la subsanación de carencias emocionales de los padres, percibiendo el hijo la obtención de algún tipo de beneficio en la relación.

En un momento del desarrollo familiar esta relación asume una función de apoyo mutuo, pero comienza a convertirse en problemática con la llegada del hijo a la adolescencia, al entrar en colisión con la necesidad de una mayor individuación-separación por parte de éste (Chamba, 2015).

Desde esta perspectiva teórica el modelo procesual describe a la violencia filio-parental como el medio de desahogo que el adolescente posee para expulsar el dolor causado por la violencia intrafamiliar, además cuando los padres utilizan al menor para fastidiar a la pareja generan en el hijo un desapego hacia uno de los padres e incluso guardarle rencor y en un momento de confrontación llegue a maltratarle física o psicológicamente a uno de sus padres por defender al otro.

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

Trujillo & López (2018) en su trabajo denominado “Intervención en violencia filio-parental a través de la musicoterapia” afirman que, en la actualidad, por multitud de factores, existe un fenómeno en auge como es el de la violencia filio-parental. La terapia familiar puede actuar como reguladora de los procesos convivenciales de aquellas familias que presentan situaciones de violencia entre sus miembros.

No son pocos los telediarios, programas televisivos, periódicos que a lo largo de la última década se han referido a noticias relacionadas con el uso de la violencia intrafamiliar en el que los protagonistas son los hijos, quienes realizan acciones violentas hacia sus progenitores; en la crisis económica actual, la institución familiar se ha visto profundamente afectada. El fenómeno de la violencia filio-parental, o ascendente, se concibe como un problema social de un creciente interés tanto en el plano académico-científico, como en el de la intervención terapéutica.

El ciclo de la violencia filio-parental se define como un conjunto de características del comportamiento que conforman un patrón de la conducta que se manifiesta en forma de falta de límites, arrebatos incontrolados y una creciente tendencia a los extremos (Omer, 2004), *citado por* (Trujillo & López, 2018).

Las conductas problemáticas adolescentes suelen agruparse, de tal modo que la presencia de una de ellas puede retroalimentar, generar y pronosticar la aparición de otras conductas, por tanto, resulta interesante clasificarlas según su gravedad. Según Micucci (2005), *citado por* (Trujillo & López, 2018), ante casos con conducta problemática leve, la terapia deberá basarse en instar a la familia a resolver mejor los conflictos que conlleva la conducta problemática, centrándonos en el fortalecimiento de las relaciones, la mejora del diálogo y el apoyo a los padres en esta tarea.

En casos de conducta problemática moderada hay que lograr que los esfuerzos parentales dejen de estar dirigidos a controlar al adolescente y se orienten a reconstruir su relación con él, ayudando a los padres a distinguir entre lo que pueden y no pueden controlar y creando y manteniendo una alianza con el adolescente (Trujillo & López, 2018).

En otro tema, Sánchez & Silveira (2019), en su investigación “Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes” refieren que un aspecto que favoreció significativamente su expansión global fue su origen japonés, su popularidad fue tal, que en poco tiempo de su aparición alcanzó el estatuto de fenómeno social, al menos en medio oriente. Las creaciones e innovaciones en el campo de los juegos de video se han complejizado

y modificado sustancialmente hasta nuestro presente al punto de ser hoy en día parte sustancial de la vida cotidiana de muchas personas.

En este sentido, los jugadores que en tiempos de antaño realizaban esta actividad por placer y entrenamiento cada vez son más escasos, las grandes corporaciones han llegado a ofrecer una remuneración económica por ejercer esta actividad al grado de profesionalizarla, sobreponiéndose incluso a las controversias acerca de los estragos que a decir de algunos causa en la población el uso de los videojuegos (Sánchez & Silveira, 2019).

En base a la indagación teórica realizada, según los autores, se ha identificado que el tema mayormente abordado por parte de la comunidad científica contemporánea ha sido el poder explicar el modo en que los juegos de video con temática violenta genera mayor violencia en los jugadores, en esta mismo sentido se encuentra una línea de investigación dedicada a reconocer de qué manera los videojuegos pueden generar una dependencia similar a la que presentan los sujetos adictos a sustancias ilegales.

Con el pasar del tiempo el incremento del uso de los videojuegos es más notorio, gracias al desarrollo tecnológico se han convertido en uno de los productos más influyentes en la dinámica diaria de los adolescentes, al tiempo de ser más atractivos y de fácil accesibilidad para el público en general.

La empleabilidad de los juegos de video se ha ampliado considerablemente con el avance de las tecnologías de la información y la comunicación, lo que permite que los jóvenes den un uso múltiple a estos, sin vislumbrar las consecuencias de su ilimitado uso (Sánchez & Silveira, 2019).

2.1.2.2. Categorías de análisis

Categoría de análisis 1: Juegos electrónicos

Definición: Videjuego o juego de video, es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade(máquina para alojar videojuegos), una videoconsola (dispositivo que se conecta al televisor y ordenadores), un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo), los cuales son conocidos como “plataformas”

Operacionalización de las subcategorías

- Tics
- Dispositivos móviles
- Paternidad responsable

Categoría de análisis 2: Violencia filioparental

Definición: La violencia filioparental es un problema cada vez más evidente en los sistemas de protección social, sanitaria y judicial que, sin embargo, sigue presentando lagunas respecto a su definición, tipos de violencia, prevalencia, principales características de sus implicados, así como factores predisponentes.

Operacionalización de las subcategorías

- Agresividad
- Violencia
- Familia

2.1.3. Postura teórica

Ariza (2017) establece que en la actualidad, el campo de las adicciones se ha ampliado ante la aparición de una patología similar a las adicciones a las sustancias químicas, pero donde no existe una sustancia psicoactiva, denominadas conductas adictivas o adicciones no convencionales, en donde encontramos:

- **A instrumentos o aparatos:** Nintendo, juegos electrónicos, ordenadores, televisión e Internet.
- **A actividades:** Deporte, trabajo, ahorro, compras, juegos de azar o ludopatía y al sexo.

Dando continuidad al concepto de las llamadas adicciones conductuales, entre ellas la Internet, se establece que aún siguen encontrándose en un limbo científico por las dificultades que entraña discriminar adecuadamente entre conductas propias de la cotidianidad y en principio normales, hasta el momento en que se convierten en patologías considerándolas como adictivas.

Los videojuegos son programas de ordenador que, conectados a una pantalla de computadora o de televisión, integran un sistema de vídeo y audio.

A través de ese sistema el usuario puede vivir experiencias y disfrutar de actividades que en la realidad no practicaría; estos videojuegos comenzaron a extenderse de forma imparable a partir de la década de los ochenta, cuando hicieron un espacio en muchos hogares y generaron un mercado que ejerce una gran presión económica (Ariza, 2017).

Según el autor, al igual que la computación, el uso de los videojuegos es controvertido; sus efectos en los adolescentes, y sobre todo en los niños, han sido muy discutidos, y son catalogados por muchos investigadores como nocivos porque la mayoría son juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como premio o víctima).

Estos videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas en una personalidad en formación, como lo es el de los niños y los adolescentes.

Las conductas que ejercen los hijos violentos sobre sus ascendientes poseen graves efectos nocivos sobre éstos, incluso cuando no son visiblemente dañinos a primera vista; sobre todo porque es la intención el elemento más destacado, y se trata de una intención perversa, que persigue un resultado cruel.

Según la autora Aroca (2012), estos tipos de abuso pueden aparecer juntos o por separado. No obstante, nuestra intención es doble: primero, queremos que el lector observe la similitud entre estas conductas de abuso y las de cualquier otro tipo de maltrato bien estudiado (p.ej.: maltrato en la pareja); tras lo cual, es nuestra intención presentar una clasificación

exhaustiva de las principales conductas de maltrato psicológico, porque anuncian el maltrato físico, y normalmente suelen pasar desapercibidas por los progenitores.

En primer lugar, por abuso físico entendemos un grupo de conductas que suelen producir daño corporal, como golpear a los progenitores con objetos contundentes, propinar patadas, bofetadas, empujones, escupir, etcétera. Esta modalidad de maltrato incluye conductas de robo de dinero, pertenencias o venta de posesiones de los progenitores.

También incluye algunas acciones como la de destruir objetos costosos e importantes, generar deudas que pagan sus padres y madres, exigir bajo amenazas de objetos que los progenitores no quieren o no pueden comprar, etcétera; el maltrato psicológico sería el tipo de abuso más infravalorado por las madres y los padres, sin embargo, como en muchos otros tipos de violencia, suele ser el anuncio, la antesala de la violencia física (Aroca y Garrido, 2005) *citado por* (Aroca, 2012).

Acuña (2016), por otra parte confirma que, uno de los aspectos fundamentales de la violencia es tratar de conocer las causas que generan este fenómeno: ¿qué determina que un hijo ejerza violencia en contra de sus padres? Quizás en este sentido, la respuesta más simple es la de argumentar la existencia de patologías, pero lo concreto es que dado lo reciente del campo especializado, las respuestas son diversas.

Al pensar la violencia de hijo/as a padres, se podría considerar que se trata de familias denominadas disfuncionales –en el lenguaje funcionalista–, con presencia de consumo de drogas, delincuencia o presencia de patologías severas de alguno de sus miembros especialmente de los hijo/as (Acuña, 2016).

Es evidente que uno de los aspectos que rodea la violencia intrafamiliar es el intento de parte de quienes la viven, directa o indirectamente, de mantenerlo entre sombras, el caso de la violencia de los hijos/as a los padres tampoco está ausente de esta condición.

A estos sentimientos, se le suman también las culpas por no haber cumplido los roles como se exige socialmente o como se cree que debieron cumplirse según el mandato social para evitar esta situación, por lo que, no pueden dejarse de lado las exigencias del orden normativo que, de forma implícita, insta a los padres a una suerte de sacrificio en torno a los hijos/as que implica asumir importantes responsabilidades (Acuña, 2016).

La violencia en la familia es de largo alcance. Su conexión a otras manifestaciones fuera de lo doméstico como la violencia en la escuela, en el barrio, es innegable, pues obligaría a los jóvenes y a niños, a salir a las calles, donde encontrarían ambientes más hostiles y en los cuales opera la ley del más fuerte (Acuña, 2016).

Por último, Duarte (2005), *citado por* (Acuña, 2016), señala que la violencia “es una relación social en que individuos, grupos o instituciones –por separado o simultáneamente– actúan contra seres humanos, otros seres vivos y/o contra la naturaleza impidiendo su despliegue en plenitud.

En términos específicos, violencias refieren a las prácticas e ideas que generan la reducción de los seres humanos y de la naturaleza a la condición de objeto, es decir procesos en que se les niegan su condición de sujetos, le inhiben, le castran, les vuelven dependientes, sin autonomía”.

En síntesis, variadas son las perspectivas que permiten una mayor comprensión del fenómeno de la violencia, más aún cuando esta se produce y reproduce en espacios históricamente íntimos y alejados de la mirada externa. Sin embargo, trabajar violencia vinculado a la familia, no puede ser posible sin la presencia de la categoría de género, ello en virtud que en la vida cotidiana ambos se encuentran imbricados.

Lo cierto es que en la familia hay relaciones de poder y de violencia –que la perspectiva de género ha logrado visibilizar- en diferentes modalidades y que claramente a nuestro juicio tiene efectos en los vínculos y lazos entre los integrantes de ese grupo; de ahí que la violencia, puede ser vista como un elemento de dominación que la sostiene y la perpetua (Acuña, 2016)

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis General o Básica

- Los juegos electrónicos tienen una fuerte influencia en la aparición de la violencia filioparental en los estudiantes de la Unidad Educativa San Carlos.

2.2.2. Sub-hipótesis o Derivadas

- La violencia filioparental y la irresponsabilidad escolar son algunos contextos que se generan por el uso y abuso de los juegos electrónicos entre los adolescentes

- Los estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa San Carlos dedican mucho de su tiempo libre a actividades que involucran el uso de los dispositivos móviles.
- Los programas de prevención son herramientas psicológicas que ayudan en la optimización de las actividades dentro del medio familiar que disminuyan los casos de violencia filiofamiliar en los estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa San Carlos

2.2.3. Variables

Variable Independiente:

Los juegos electrónicos

Variable Dependiente:

La violencia filiofamiliar

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

La presente investigación fue Formativa por que se describe a sujetos, particularmente a estudiantes que son preparados, a través de las actividades desarrolladas en este tipo de indagación, para comprender y adelantar investigación científica, además de la formación o estructuración o refinamiento de proyectos de investigación.

En la presente investigación se consideró una población de estudio determinada en la totalidad por estudiantes, padres de familia y docentes de la Unidad Educativa “San Carlos”. Se tomó en consideración una población de 80 estudiantes, 80 padres de familia y 10 docentes, la misma que facilitó el estudio y la investigación.

INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	%	MUESTRA	%
Estudiantes	80	47%	80	47%
Padres de familia	80	47%	80	47%
Docentes	10	6%	10	6%
Total	170	100	170	100

*Elaborado por: Yareli Mena
Fuente: Unidad Educativa “San Carlos”*

Total, encuestas: 170

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

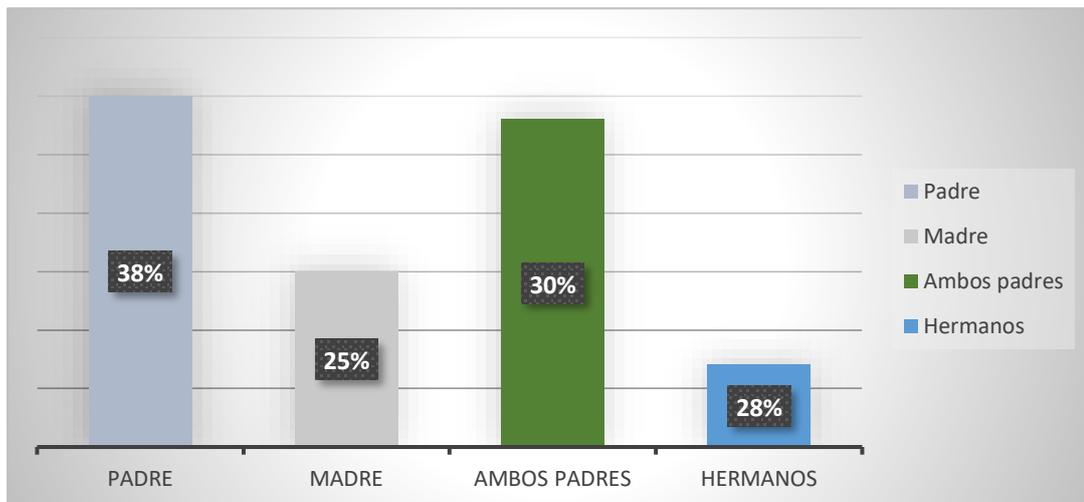
Encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa “San Carlos”

¿Con autorización de quién accedes a las consolas de videojuegos para jugar juegos electrónicos?

Tabla #1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Padre	30	38%
Madre	15	19%
Ambos padres	28	35%
Hermanos	7	8%
Total	80	100%

Gráfico #1



FUENTE: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa “San Carlos”
ELABORACIÓN: La autora

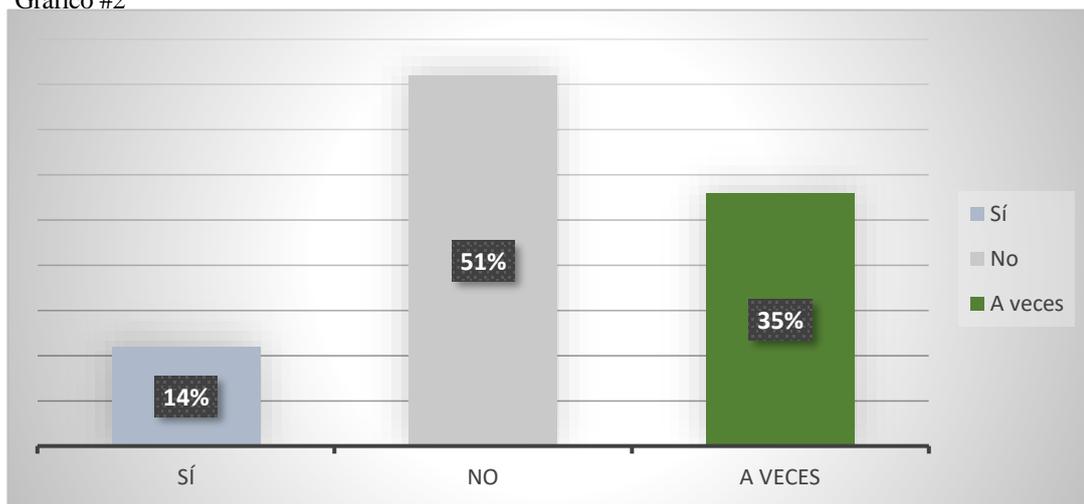
Análisis e interpretación. – El 38% de encuestados afirmaron que los hijos reciben únicamente autorización de sus padres para tener acceso a las consolas de videojuegos; el 19% de las madres, el 35% de ambos padres y el restante 8% de sus hermanos. Por lo general, son los padres los llamados a establecer los límites de lo que pueden o no, hacer sus hijos, en este caso, el tiempo máximo que pueden pasar frente al televisor, jugando juegos electrónicos, y también, no menos importante, el contenido de los juegos a los que tienen acceso.

¿Cree Ud. que, en algún momento, les ha faltado el respeto a sus padres?

Tabla #2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	11	14%
No	41	51%
A veces	28	35%
Total	80	100%

Gráfico #2



FUENTE: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "San Carlos"
 ELABORACIÓN: La autora

Análisis e interpretación. – Para el 14% de estudiantes encuestados, consideran que, en algún momento, les han faltado el respeto a sus padres, el 51% destacó que nunca lo han hecho y el restante 35% refirió que en alguna ocasión faltaron la autoridad de uno de sus padres. Dentro del vínculo familiar, no se debería dar lugar a faltar al respeto de padres a hijos y viceversa, ya que eso generará un ambiente de convivencia lleno de conflictos y problemática que, de no establecer una solución a corto plazo, terminara en agresiones que no deben ser concebidas en ninguno de sus tipos.

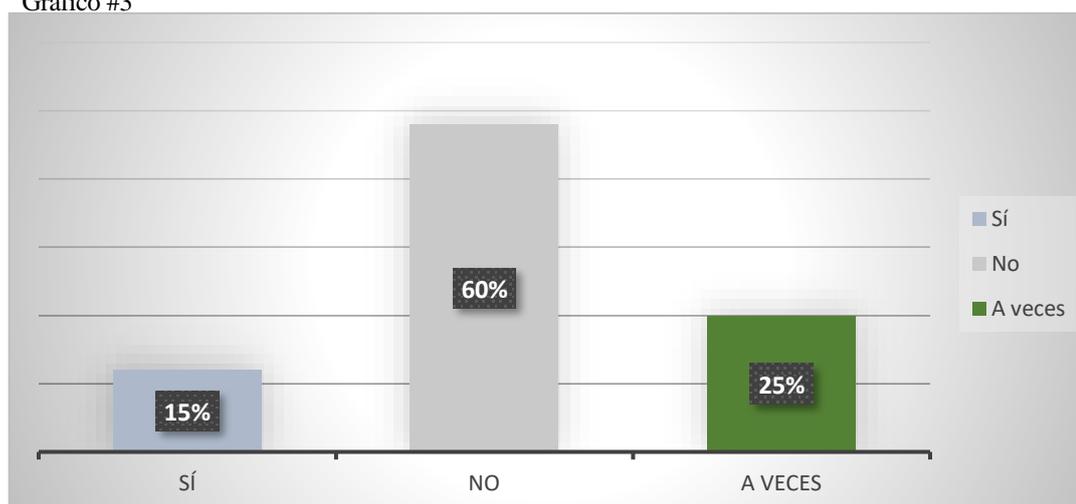
Encuesta dirigida a los padres de familia de la Unidad Educativa "San Carlos"

¿Cree Ud. que, en algún momento, su hijo (a) le ha faltado el respeto a Ud. o su cónyuge?

Tabla #3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	12	15%
No	48	60%
A veces	20	25%
TOTAL	80	100%

Gráfico #3



FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa "San Carlos"
ELABORACIÓN: La autora

Análisis e interpretación. – De los padres encuestados, el 15% afirmó que, en algún momento, su hijo (a) le ha faltado el respeto a él o su cónyuge, el 60% refirió que nunca ha ocurrido esto en su hogar y el 25% reconoció que, en alguna ocasión, si se ha dado esta situación. Es importante que dentro de las paredes del hogar, los padres enseñen y por sobre todo, practiquen valores fundamentales en una convivencia, tales como el respeto mutuo, a pesar de que sus hijos sean mucho menores en edad que ellos, siempre será necesario que se establezca el respeto en ambas partes.

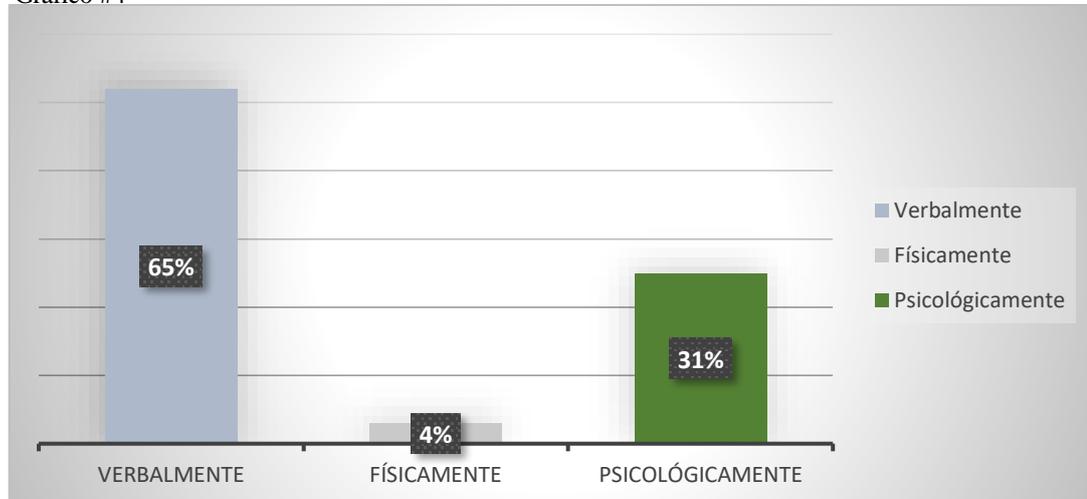
Si contesto afirmativo a la pregunta anterior, ¿de qué manera le faltó el respeto su hijo (a)?

Tabla #4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Verbalmente	20	65%
Físicamente	1	4%

Psicológicamente	11	31%
Total	32	100%

Gráfico #4



FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa "San Carlos"
ELABORACIÓN: La autora

Análisis e interpretación. – De los 32 padres de familia que afirmaron a la pregunta anterior que, en algún momento, él o su cónyuge han recibido una falta de respeto por uno de sus hijos, 65% aseveraron que esa agresión fue verbal, el 4% refirieron que fue física y el restante 31% psicológica. Ante situaciones de violencia filiofamiliar, los padres deben de buscar ayuda profesional, para lograr establecer el orden que debe primar dentro de su familia, ya que la convivencia debe de ser sana, para que los miembros de dicha familia puedan establecer lazos sociales que le ayuden a desenvolverse en su ambiente.

Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa "San Carlos"

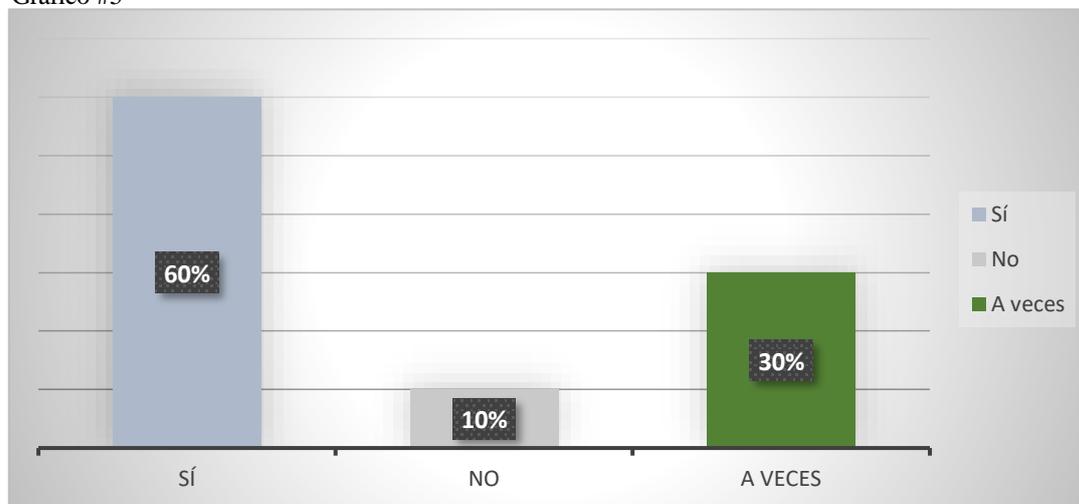
¿Piensa que es importante darles más responsabilidades a sus estudiantes a medida que se van haciendo mayores?

Tabla #5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
-------------	------------	------------

Sí	6	60%
No	1	10%
A veces	3	30%
Total	10	100%

Gráfico #5



FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa "San Carlos"
ELABORACIÓN: La autora

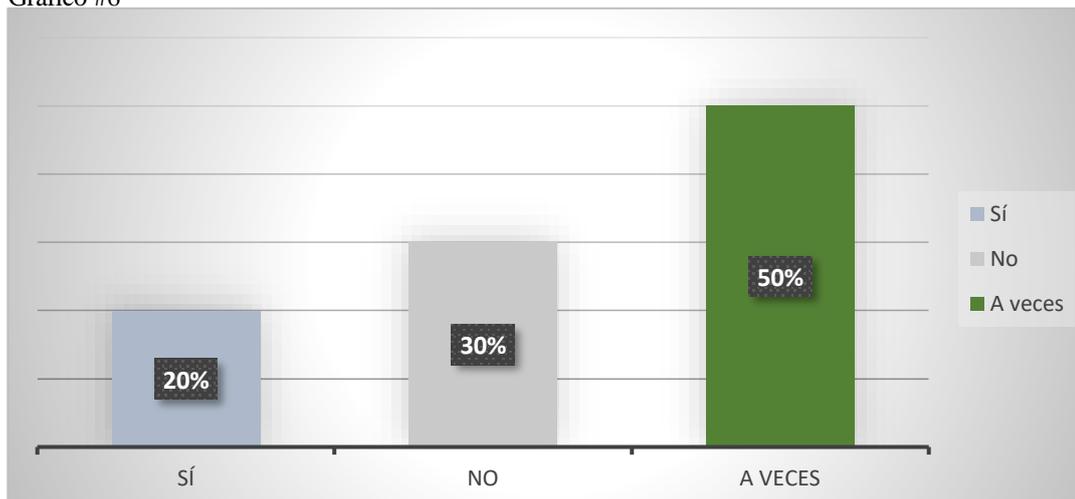
Análisis e interpretación. – El 60% de maestros encuestados, piensan que es importante darles más responsabilidades a sus estudiantes a medida que se van haciendo mayores, el 10% considera que no es necesario y el restante 30% afirmó que en alguna ocasión si es básico darles responsabilidades a los adolescentes. Los niños y jóvenes, deben crecer en un entorno en la que se les permita ser responsable, desde muy temprana edad, para que aprendan a considerar las consecuencias de las decisiones que ellos deberán de tomar en el transcurso de sus vidas.

¿Alguna vez se ha sentido chantajeado por sus estudiantes para conseguir algo específico que deseaban?

Tabla #6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	2	20%
No	3	30%
A veces	5	50%
Total	10	100%

Gráfico #6



FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa "San Carlos"
ELABORACIÓN: La autora

Análisis e interpretación. – El 20% de los docentes que participaron en la encuesta contestaron que alguna vez se han sentido chantajeado por sus estudiantes para conseguir algo específico que deseaban, el 30% afirmó que no ha pasado por esta situación y el restante 50% destacó que, en alguna ocasión, sintió que sus estudiantes estaban tratando de engañarlos. Los maestros son los llamados a fortalecer la educación que debería ser impartida en clases, para que de esta forma la formación que reciben los adolescentes en el aula, sea más eficaz y se logre impregnar en la vida de los estudiantes.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Especificas

- Los juegos electrónicos han tenido su sitio destacado en el momento de su aparición con las generaciones de videoconsolas, que han generado un gran boom debido a la enorme creación que supuso para el mundo del ocio y del entretenimiento, que, debido al aumento y popularidad de este tipo de juegos, se llegaron a convertir en una parte cada vez más significativa de la vida cotidiana de muchos jóvenes.
- Según la encuesta aplicada, muchos de los adolescentes encuestados, se han involucrado desmedidamente, al punto de obsesionarse con los juegos

electrónicos, por lo que el dedicar grandes cantidades de tiempo a jugar estos juegos, ha generado dificultades que han concebido habilidades sociales limitadas, menos tiempo para estar con la familia, malas calificaciones y un aumento de pensamientos y comportamientos agresivos.

- Un programa de prevención con ayuda y orientación psicológica serviría como herramienta para la optimización de las actividades dentro del medio familiar, ayudando en la disminución de los casos de violencia filioparental en los estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa San Carlos

3.2.2. General

- El principal problema que se genera por el uso excesivo de los juegos electrónicos, es que como resultado de su disposición repetitiva y de premiación, puede concebir un sometimiento de los mismos que produciría en los adolescentes una atención selectiva a lo largo del día, conduciendo a una gran pérdida de tiempo, problemas para llevar a cabo adecuadamente los deberes escolares, falta de atención y concentración durante las horas de clase y un comportamiento agresivo dentro y fuera de casa.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Especificas

- Se sugiere que se socialice con la comunidad educativa la prevalencia de los juegos electrónicos y el sitio destacado que se han ganado desde el momento de su aparición con las generaciones de videoconsolas, y que han generado un gran boom debido a la enorme creación que supuso para el mundo del ocio y del entretenimiento, permitiendo que se lleguen a convertir en una parte cada vez más significativa de la vida cotidiana de muchos jóvenes, debido al aumento y popularidad de este tipo de juegos.
- Que se logre planificar adecuadamente un programa preventivo que permita que se les brinde una asesoría profesional a aquellos alumnos que se han involucrado

desmedidamente en los juegos electrónicos, al punto de obsesionarse, por lo que el dedicar grandes cantidades de tiempo a jugar estos juegos, genera dificultades que conciben habilidades sociales limitadas, menos tiempo para estar con la familia, malas calificaciones y un aumento de pensamientos y comportamientos agresivos.

- Plantear por parte de las autoridades, un programa de prevención con ayuda y orientación psicológica, que sirva como herramienta para la optimización de las actividades dentro del medio familiar, ayudando en la disminución de los casos de violencia filio-parental en los estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa San Carlos

3.3.2. General

- Se sugiere que se enfatice con la comunidad la idea de que el principal problema que se genera por el uso excesivo de los juegos electrónicos, se da como resultado de su disposición repetitiva y de premiación, ideando un sometimiento de los mismos que produce en los adolescentes una atención selectiva a lo largo del día, conduciendo a una gran pérdida de tiempo, falta de atención y un comportamiento agresivo dentro y fuera de casa.

CAPÍTULO IV PROPUESTA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa obtenida

PROGRAMA DE PREVENCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS
ELECTRÓNICOS Y LA DISMINUCIÓN DE LA VIOLENCIA FILIO-PARENTAL EN
LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN CARLOS

4.1.2. Alcance de la alternativa

El tema de los juegos electrónicos es repetido, el consumismo es inevitable y la presión comercial inadmisiblemente. Con respecto al uso preponderante de estos, no existe una receta ni una respuesta universal, ya que mucho depende de la situación familiar, de los modelos culturales, de los valores morales y de la formación que reciben los niños y los adolescentes en esta época.

Por ello, como parte del proceso de resolución de problemas se debe suponer el momento de organizar alternativas de solución, las cuales luego de un proceso de valoración llevarán a tomar una decisión sobre la solución a efectuar. Para que las alternativas de solución sean válidas debe ser operativa y concreta, es decir que puedan ejecutarse de manera efectiva, que permitan conseguir los resultados esperados.

Los objetivos serán alcanzados tomando en cuenta los peligros de los juegos electrónicos, su incidencia en la conducta, el tiempo que dedican a los mismos los estudiantes, y la necesidad de estar comprometido en generar en los adolescentes la capacidad de seleccionar el tipo de juegos, y el tiempo que invierten en esta clase de entretenimiento.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

En la actualidad es difícil entender el mundo del adolescente sin reflexionar el gran impacto que los juegos electrónicos hacen en su vida, ya que estos lidian con las familias, los amigos, las escuelas y las comunidades en su capacidad para obtener los intereses, actitudes y valores de los adolescentes, estando presentes constantemente en las vidas de niños y jóvenes.

La mayoría de los adolescentes ven televisión y películas, utilizan el Internet, intercambian correos electrónicos, escuchan discos y emisoras de radio que van dirigidas específicamente a ellos con música y anuncios comerciales, y leen artículos y anuncios en las revistas para adolescentes.

Primordialmente hay que advertir el lado bueno, ya que las nuevas tecnologías de la comunicación pueden ser muy divertidas y emocionantes, cuando son utilizadas sabiamente, también pueden educar. Los buenos programas de televisión pueden informar, la buena música puede dar aliento, y las buenas películas pueden ampliar los intereses y abrir nuevos horizontes. Además hay muchos tipos de medios que se utilizan dentro del aula de clases – computadoras, televisión por cable, y video caseteras que ya son parte íntegra de la enseñanza.

El problema reside en que los adolescentes frecuentemente no saben cómo o no pueden distinguir entre lo que es bueno en los juegos electrónicos y lo que es dañino. Algunos se pasan horas interminables frente al televisor o enchufados a sus audífonos, alimentándose pasivamente de todo lo que ven y oyen – violencia, sexo, maldiciones, estereotipos y personajes e historias totalmente fuera de la realidad.

El ver excesiva violencia en la televisión parece aumentar los comportamientos agresivos en los niños y que el exponerse frecuentemente a la violencia hace que ésta sea menos sorprendente y más fácil de aceptar.

4.1.3.2. Justificación

En la actualidad las dinámicas de las familias ecuatorianas se han transformado, ya que los padres no tienen la misma autoridad en sus hijos como antes, por lo que ahora se ha desarrollado en la familia un ambiente permisible donde los límites y roles de los miembros de la familia son indefinidos, coexistiendo con ello, padres que desatienden a sus hijos generando en ellos un resentimiento, que los consideran culpables directos de las situaciones por las que están pasando, generándose en estos jóvenes una distorsión de la realidad presentando dificultades en sus comportamientos tanto en el centro educativo como en su hogar.

Algunos padres sienten impotencia ante las condiciones violentas de sus hijos, como es el caso de las familias de adolescentes en donde se exteriorizan casos de violencia filio-parental; estos padres de familias, demandan ante las instituciones educativas un espacio donde les asesoren profesionalmente ante estas situaciones familiares que les

generan malestar. Es por ello que surge esta propuesta, que tiene la consigna de conceder a los padres un espacio de reflexión y conocimientos que les permita encontrarse como padres y con ello mejorar la dinámica familia.

Además, este programa de prevención ayudará en la disminución de casos de violencia filio-parental, en donde por lo general, siempre el padre ha sido percibido como el agresor, pero ahora esto ha variado y lo malo es que las madres que son víctimas de esta violencia por parte de sus hijos enmudecen, por vergüenza o por considerarla como algo normal.

Por tanto en la presente puesta denominada Programa de prevención sobre el uso de juegos electrónicos y la disminución de la violencia filio-parental en los estudiantes de la Unidad Educativa San Carlos, surge como una iniciativa en donde los padres e hijos puedan participar activamente en los talleres planificados, de manera que los progenitores en un espacio de reflexión reconozcan la importancia de la familia en la formación personal de sus hijos, fortaleciendo la armonía familiar y el progreso formativo del adolescente.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. General

Ejecutar un Programa de prevención sobre el uso de juegos electrónicos y la disminución de la violencia filio-parental en los estudiantes de la Unidad Educativa San Carlos

4.2.2. Específicos

- Exponer el grado de predominio que puede llegar a tener los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales en los estudiantes de la Unidad Educativa San Carlos

- Especificar la base teórica interpretativa sobre la violencia filio-parental y sus efectos en las dinámicas familiares de los estudiantes adolescentes
- Efectuar el programa de prevención para la comunidad educativa como estrategia de prevención a casos de violencia filio-parental entre los estudiantes de la Unidad Educativa San Carlos

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

PROGRAMA DE PREVENCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS ELECTRÓNICOS Y LA DISMINUCIÓN DE LA VIOLENCIA FILIO-PARENTAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN CARLOS

4.3.2. Componente

Introducción

Al abrir las páginas de esta guía los maestros y jóvenes podrán descubrir nuevas alternativas de utilización de su tiempo libre la cual permitirá el desarrollo de varias

actividades que los padres, maestros y jóvenes podrán realizar, posibilidades de acercarse y descubrir las actividades recreadoras y amenas. Tenemos como fundamento el desarrollo de varias actividades cotidianas en eventos de aprendizaje y el cultivo de valores de amor, respeto y cariño inherente a todo ser humano.

La guía pretende ser una herramienta que permita al profesor introducir con toda naturalidad la comunicación intrafamiliar. Para ello hemos incluido una serie de conceptos básicos del tema que le posibilite comprender y entender. El aprendizaje se dará en forma gradual desde el disfrute de la actividad y en permanente respeto por los tiempos y posibilidades de los adolescentes, desde lo individual y lo grupal.

Características de los juegos electrónicos que se deben tomar en cuenta

Texto referenciado del trabajo de (Cordones, 2012)

La competitividad

Es uno de los ejes de nuestra sociedad, presente en todos los niveles y todos los ámbitos, en la empresa, el deporte, la familia, etc. Ocupa un papel importantísimo en la infraestructura de los videojuegos, tanto en la competición con otros como en la competición con uno mismo.

Violencia

La violencia es otra de las dimensiones que tienen un gran hueco en el conjunto de los videojuegos y que, lamentablemente, está también muy presente en nuestra sociedad, puesto que vivimos un entorno violento, sobre todo a través de la televisión, en donde se destaca como tema estelar en las películas, telediarios, etc.

Sexismo y erotismo

La utilización del sexo para conseguir objetivos comerciales y la difusión y promoción de los roles sexuales diferenciados y en relación de dependencia, tiene también un fuerte eco en los juegos de pantalla, al igual que son utilizados por la publicidad diaria con el fin de conseguir objetivos económicos.

Velocidad

Es otra de las características de nuestra sociedad moderna, que fomenta el impulso de correr más rápido que nadie, al tiempo que parece impotente para reducir las muertes por accidentes de circulación. Numerosos juegos muestran este aspecto competitivo relacionado con la velocidad de coches, motos y otros vehículos, en total consonancia con lo que ocurre en la vida real (Cordones, 2012).

Consumismo

La iniciación en el mundo de los juegos electrónicos supone un fuerte impulso para el desarrollo de actitudes y comportamientos consumistas, con la compra de aparatos, accesorios, cambios de modas, revistas especializadas, infraestructuras, ordenadores, etc.

Psicología del aprendizaje y Juegos electrónicos.

1. Se reconoce que la observación puede influir notablemente en los pensamientos, los afectos y las conductas de los hombres. Se acentúa la importancia de los procesos vicarios, simbólicos y auto-regulatorios en el funcionamiento psicológico.
2. La capacidad humana de emplear símbolos permite representar los fenómenos, analizar su experiencia consciente, planear, imaginar, y actuar de manera previsor.

3. Los procesos de autorregulación juegan un papel central, seleccionando, organizando y filtrando las influencias externas. El sujeto no se limita a reaccionar.
4. Hay una interacción continua entre el sujeto y el entorno, haciendo que la persona influya en su destino y que se establezcan los límites de esa autonomía.

También se realizará informe de seguimiento trimestral con el objetivo de evaluar cómo van los apoyos y ajustar mejor las adaptaciones en los casos que sean necesario. Este documento será entregado a los padres, en cada evaluación, con el fin de mantenerlos informados. Además, se mantendrán reuniones periódicas para transmitir cualquier información relevante para los padres, por lo que será necesario mantener una buena comunicación, para reconocer datos del ámbito familiar que pueden influir en el proceso de enseñanza aprendizaje y viceversa (Cordones, 2012).

Así mismo, cada alumno contará con un informe final que reflejará los objetivos, trabajados y conseguidos, siendo punto de referencia para el año siguiente. La finalidad de la evaluación no es otra que la de verificar la educación del proceso de enseñanza-aprendizaje a las necesidades de los alumnos, y en función de ello, realizar las mejoras oportunas.

Para la teoría del aprendizaje social

Las fuentes de la motivación y de la conducta en las personas se centran en torno a muchos factores:

- a) La mayor parte de las conductas las aprendemos a través de la observación, por medio del modelado, la imitación o el aprendizaje vicario. De este modo evitamos errores, aprendiendo con ejemplos. Refranes como "donde fueres haz lo que vieres"
- b) Un reforzador es todo aquello que aplicado a una determinada conducta incrementa o disminuye la probabilidad de su aparición. Los tipos de reforzadores son variados:

- c) Los refuerzos causales, son consecuencias de la conducta que tienen una relación arbitraria con la misma, como por ejemplo el dinero, ventajas y privilegios, los castigos, la aprobación, etc. Los refuerzos extrínsecos aparecen también como una gran fuente de motivación en la conducta y la vida cotidiana está también plagada de este tipo de refuerzos. En algunos casos, al margen de la satisfacción personal que obtiene, el pianista se esfuerza en su actividad por conseguir un premio o el aplauso del público.

Al contrastar esta actividad de los Juegos electrónicos con otras actividades realizadas en el aula o en el hogar, comprobamos que el desequilibrio en cuanto a la utilización de los recursos para la motivación de la conducta es totalmente favorable hacia los juegos electrónicos (Cordones, 2012).

Ni en la escuela ni en la familia se realizan, por lo general, actividades lúdicas que por sí solas produzcan gran satisfacción, ni existe un conocimiento exacto de los fines a conseguir, ni un refuerzo inmediato y constante por los logros conseguidos, ni una actividad programada para desarrollarse con una dificultad progresiva.

Tanto en las instituciones educativas como en la familia se realizan muchas veces tareas rutinarias, para las que no existen estímulos tan intensos como en el Juegos electrónicos (luces, sonidos, manipulación), que casi nunca reciben una recompensa, mientras que por el contrario son más abundantes los silencios o los castigos.

La máquina, el videojuego, nos hace una demostración de cómo se juega, nos plantea claramente las reglas del juego, nos permite jugar al nivel adecuado a nuestras posibilidades, nos facilita el progresar continuamente, nos invita a manipular y a manejar instrumentos y resolver problemas, nos dice inmediatamente el nivel que hemos conseguido, nos da recompensas si cumplimos determinados requisitos, nos dice cuándo hemos alcanzado el record, nos permite inscribirlo públicamente, nos aplaude, nos anima, en suma, nos da la oportunidad de sentirnos héroes.

Esta serie de circunstancias sólo se dan en los juegos electrónicos y no se dan en la vida escolar ni en la familiar de una manera tan intensa. La competición es una fuente intensa de motivación, tal y como queda evidenciado en la vida diaria con los deportes, olimpiadas, concursos y la vida laboral. Los videojuegos están basados en una fuerte dosis de competición que se refleja en varios niveles, que pueden manifestarse simultáneamente.

Existe competición entre el jugador y la máquina, como en el ajedrez. También se puede dar entre el jugador y quienes han inscrito su record anterior en el juego, entre el jugador y sus compañeros presentes, entre el jugador y su propio record (auto-estimulación). En fin, el juego electrónico permite al niño competir con su padre o con su madre en algo que, quizás, va a ser la primera actividad en la que va a poder superarle (Cordones, 2012).

Probablemente, estudiante 12 o 13 años, supera a sus padres en el dominio y las puntuaciones de los videojuegos, y es seguramente una de las primeras y pocas actividades en las que puede manifestarse esa superioridad ante sus padres. Cuando esto ocurre, la satisfacción de los niños es de una magnitud enorme.

La constante repetición es una de las formas de afianzar comportamientos y de permitir mayor dominio de la actividad cada vez. Por ello, a fuerza de repetición y de jugar durante muchas horas, los niños y adolescentes llegan a convertirse en grandes expertos y alcanzan progresivamente puntuaciones o niveles superiores. El videojuego les muestra diariamente, de modo palpable y cuantificable, todo lo que están progresando, de manera que cada día que avanza consiguen un mejor nivel.

Si bien el uso educativo de los Juegos electrónicos o Video juegos no está muy extendido, o por lo menos no existen muchas referencias bibliográficas sobre investigaciones al respecto, en el tema de la reeducación, las dificultades de aprendizaje, la terapia psicológica y fisiológica cuenta con abundantes trabajos que se han llevado a cabo utilizando los videojuegos.

Modalidades de la guía sobre la influencia de los juegos electronicos

Realizará apoyos a retrasos escolares no muy significativos y siempre que las posibilidades organizativas del colegio permitan que el estudiante no tenga que salir del aula.

Muchos de los videojuegos hacen referencia a los problemas humanos universales, especialmente aquellos que preocupan a la mente del estudiante. Las historias que se desarrollan en ellos conectan con su mundo interno y estimulan su desarrollo.

Fuera del aula

El videojuego cumple una función esencial en el manejo de la agresión y la destructividad cuando éstas son procesadas y pueden ser expresadas de manera simbólica: el objeto puede ser dañado o destruido y luego reparado, ensuciado y vuelto a limpiar (Cordones, 2012).

Grupos tecnológicos

El éxito extraordinario de los videojuegos y su progresiva implantación entre los, jóvenes y adultos merece una atención especial, puesto que algo debe haber en este tipo de actividad que atraiga y mantenga de una manera tan intensa el interés de los usuarios.

Dos son las razones, a nuestro juicio, del gran eco que los videojuegos tienen en nuestra sociedad. Por una parte, hay que tener en cuenta la gran afinidad que existe entre los valores, actitudes y comportamientos que promueven los videojuegos y los que son imperantes en nuestra sociedad actual. Por otra parte, desde el punto de vista del aprendizaje, hay que tener en cuenta que los videojuegos cumplen muchos de los requisitos que una eficaz enseñanza debe contemplar, y en muchos casos lo hacen mejor incluso que nuestros actuales sistemas educativos.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS PARA LOS MAESTROS

- Adaptaciones curriculares como medida extraordinaria. Actividades de refuerzo.

- Modificaciones en la Metodología y en los instrumentos de evaluación
- Priorización, eliminación e introducción de contenidos.
- Priorización, introducción o eliminación de objetivos.

El uso de medios artificiales, la transición a la actividad mediada, cambia fundamentalmente todas las funciones psicológicas, al tiempo que el uso de herramientas ensancha de modo limitado la serie de actividades dentro de las que operan las nuevas funciones psicológicas. Si se introduce una tecnología, sea desde dentro o desde fuera, en una cultura, y da nueva importancia o ascendencia a uno u otro de nuestros sentidos, el equilibrio o proporción entre todos ellos queda alterado (Cordones, 2012).

Sugerencias organizativas

El horario y agrupamiento para trabajar con los alumnos se ha de configurar teniendo en cuenta algunas pautas:

- Para que un juego electrónico mantenga, realmente, la atención del niño, ha de divertirlo y excitar su curiosidad. Pero, para enriquecer su vida, ha de estimular su imaginación, ayudarle a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones.
- De igual manera, deberá ir acorde con sus ansiedades y aspiraciones; incluso hacerle reconocer plenamente sus dificultades, al mismo tiempo que le sugiera soluciones a los problemas que le inquietan. Es decir, para que el videojuego tenga un verdadero éxito deberá estar relacionado con todos los aspectos de la personalidad adolescente.
- Establecer el tiempo de apoyo en función de las necesidades de cada alumno.
- Con carácter general, el alumno será reforzado dentro de su clase, siempre que la situación lo merezca.

Sugerencias para el uso de la televisión y los juegos electrónicos

Busque programas y juegos que: Tengan alguna lección que enseñar, sean interesantes para el joven, lo animen a escuchar y hacer preguntas, le ayuden a aprender más palabras, le hagan sentirse bien sobre su aprendizaje, le presenten nuevas ideas y nuevas experiencias (Cordones, 2012).

Ponga límite el tiempo que su niño mira la televisión y pasa jugando juegos electrónicos. - Mantenga un control sobre cuántas horas el adolescente pasa viendo la televisión o jugando, qué programas ve, y qué juegos utilice. Algunos expertos recomiendan que los jóvenes no deben ver la televisión más de dos horas por día. Se debe recordar que la televisión y los juegos no son reemplazos para actividades importantes en la vida de su niño, como leer, jugar con sus amigos, pasar tiempo a fuera, hacer proyectos, y hablar con otros miembros de la familia, que son muy importantes para su desarrollo.

Aprenda más sobre los programas y juegos infantiles que hay y ayude a su niño a hacer sus selecciones. - Hay muy buenos programas disponibles en línea sobre cómo se puede disminuir el tiempo que dedican los hijos a los juegos electrónicos. Algunos de estos programas ofrecen transmisión simultánea en español, y juegos relacionados con actividades educativas.

Busque los programas y juegos educativos. - Hay muchos programas, películas, conciertos, y juegos para niños y adolescentes con énfasis en las capacidades de lectura, lenguaje, y matemáticas.

Hable con su hijo sobre sus intereses. - Después de seleccionar los programas que son apropiados para su niño, permita que él decida qué programas quiere ver, prendan el televisor al comienzo del programa y apáguelo cuando se acabe.

Vea televisión o juegue con su niño cuando pueda para que pueda responder a sus preguntas y hablar sobre lo que han visto. - Señálele cosas en el programa que son parecidas a las cosas de su vida cotidiana.

Cuando no pueda ver la televisión o pasar jugando los juegos electrónicos con su niño, revise de vez en cuando lo que está viendo. - Hágale preguntas al terminar el programa. Fíjese en las cosas que le emocionan y las que le molestan. Descubra qué ha aprendido y de qué se acuerda más.

Vayan a la biblioteca y busquen libros que exploren más a fondo los temas del programa de televisión que le gusta ver a su niño. Ayúdele a dibujar o recortar revistas para hacer un libro basado en el programa que más le interesa (Cordones, 2012).

Después de ver un programa de televisión, jueguen o hagan otras actividades. Pida a su hijo que le diga una palabra nueva que se aprendió durante el programa. Juntos, busquen la palabra en el diccionario y hablen sobre su significado. O pídale que haga su propia historia basada en uno de sus personajes favoritos que ve en sus juegos.

Asegúrese de nunca utilizar el televisor o los juegos electrónicos como niñera. - Más bien, balancee la buena televisión con otras actividades agradables y educativas para su niño.

Dé el ejemplo de los buenos hábitos que quiere que su hijo siga. - Recuerde que los hijos suelen imitar a sus padres. Los hijos que viven en hogares en que los padres y otros miembros de la familia ven demasiada televisión, quieren hacer lo mismo. Los jóvenes que viven en hogares en que los padres y otros familiares apartan un tiempo tranquilo lejos de la televisión para leer (solos o con otras personas), hablan con otras personas, juegan o hacen otras actividades, igualmente los imitan

Uso de internet juntos. - Si el padre de familia no tiene una computadora en casa, pregunte en la biblioteca si ellos tienen computadoras que usted y su niño pueden utilizar. Si no conoce mucho sobre las computadoras o el uso del Internet, pregunte si hay alguien en la biblioteca que le puede enseñar. Si el adolescente ya sabe cómo usar la computadora, pídale que le enseñe.

Solicitar que le explique qué está haciendo y por qué. Pida que le enseñe cuál es su sitio Web favorito y que le diga por qué le gusta tanto. Esto le ayudará a tener más confianza en sí mismo y a sentirse orgulloso de sus destrezas.

Ayude a su hijo a localizar sitios Web adecuados. - Asegure al mismo tiempo que su niño entienda qué tipos de sitios Web usted considera adecuados. Sugíerale sitios que le puedan ayudar con su tarea o que tienen que ver con sus intereses (Cordones, 2012).

Preste atención a los juegos electrónicos que use o copie del Internet. - Algunos juegos para la computadora son de contenido violento o sexual, inadecuado para uso de los niños. Existen recursos, tales como GetNetWise, un servicio electrónico de las compañías del Internet y grupos para la protección del interés público, y FamiliesConnect, que le pueden ayudar a seleccionar buenos sitios Web y darle mayor información sobre el uso del Internet.

Quizás prefiera usar un "filtro" para bloquear acceso a sitios inadecuados. Estos filtros incluyen programas que usted puede instalar en su computadora. Además, varios servicios de Internet ofrecen filtros (frecuentemente gratis) que restringen el acceso de los niños a sitios seguros para su uso. Sin embargo, estos filtros no siempre son efectivos- y los niños pueden aprender a evadirlos. Lo más efectivo sigue siendo su participación y supervisión.

Supervise la cantidad de tiempo que su hijo se pasa en la consola de juegos electrónicos. - El uso de la consola de juegos electrónicos puede resultar tan adictivo como la televisión. No se debe permitir que se apodere de la vida del joven. Se puede ubicar un reloj al lado de la consola y pedirle que se limite al tiempo que se le establecerá previamente.

Enséñele a su niño las reglas de uso seguro del Internet. Asegúrese de que nunca haga lo siguiente: Nunca le diga a nadie, ni siquiera a sus amigos, la contraseña de su computadora, Nunca use malas palabras o mande mensajes crueles, amenazantes o mentiras, Nunca comparta información personal en línea como su nombre o los nombres de los miembros de su familia, su dirección, teléfono, edad, nombre de su escuela, Nunca

haga arreglos para reunirse con una persona desconocida con quien haya en una "sala de charla" (chat room) en el Internet.

Para lograr la eficiencia en el uso de los juegos electrónicos, será necesario trabajar en forma mancomunada, pensando siempre en optimizar el valor educativo de estos juegos. Para dicho efecto es necesario considerar los peligros de este tipo de entretenimiento, el tiempo que nuestros hijos/as, estudiantes dedican al mismo (Cordones, 2012).

Jornada de talleres

Cooperar al fortalecimiento de la función parental es la particularidad principal del presente programa de prevención, en este caso en particular se enfoca en fortalecer los vínculos familiares entre padres e hijos, mediante talleres teórico-práctico que responde a una nueva forma pedagógica que intenta alcanzar la integración de teoría y práctica a través de una instancia que llegue a los participantes y lo haga empezar a conocer su realidad objetiva.

Taller n° 1

Tema: Acercándome a mi hijo sin prejuicios

Objetivo:

Socializar a los padres de familia partícipes sobre cuanto conocen a su hijo y la comunicación que poseen entre ellos.

Desarrollo:

¿Qué puedo hacer para ser un buen padre con mi adolescente?

Los padres frecuentemente se involucran menos en las vidas de sus hijos cuando entran a la secundaria. Pero un adolescente necesita la misma cantidad de atención y amor

de usted que cuando era más pequeño—y quizás un poco más. Una buena relación con usted y otros adultos es la mejor defensa para su niño a medida que va creciendo y explorando más.

Para cuando llegue a la adolescencia, usted ya habrá tenido años de experiencia con él; el padre del bebé de hoy será el padre del adolescente de mañana. Su relación con su hijo puede cambiar—de hecho, es casi seguro que debe cambiar—a medida que desarrolla las destrezas necesarias para tener éxito como adulto.

Estos cambios pueden ser agradables y beneficiosos. A medida que su alumno de secundaria se desarrolla mental y emocionalmente, sus conversaciones serán más ricas y sustanciosas. A medida que sus intereses se desarrollan y profundizan, su adolescente le enseñará a usted—cómo lanzar una pelota de béisbol, qué está sucediendo en el cabildo de la ciudad, o la junta del condado, o los méritos de un nuevo libro.

El pueblo de los Estados Unidos posee una gran variedad de actitudes, opiniones y valores. Los estadounidenses tienen distintas ideas y prioridades, las cuales afectan la manera en que criamos a nuestros hijos. A pesar de estas diferencias, las investigaciones científicas han demostrado que los padres eficaces poseen las siguientes cualidades en común:

Demuestran amor. Cuando los niños se portan mal, nos hacen enojar. Nosotros también nos sentimos mal porque estamos enojados o molestos. Pero estos sentimientos no quieren decir que no queremos a nuestros niños. Los adolescentes necesitan adultos con quienes puedan contar—personas que formen un enlace con ellos, se comuniquen con ellos, inviertan tiempo con ellos y demuestren interés genuino por su bienestar.

Así aprenden a cuidar y amar a otras personas. Según la consejera escolar Carol Bleifield, “Los padres pueden amar a sus hijos sin necesariamente amar lo que hacen—y los niños deben confiar que esto es cierto”.

- Dan apoyo. Los adolescentes necesitan apoyo mientras batallan con problemas que quizás los padres y las familias no piensen que son tan importantes. Necesitan

elogio cuando han dado su mejor esfuerzo. Necesitan aliento para desarrollar sus intereses y sus características personales.

- Fijan límites. Los adolescentes necesitan padres u otros adultos que les den estructura y supervisión de manera consistente, firme y adecuada para su edad y etapa de desarrollo. Los límites ayudan a mantener emocionalmente seguros a todos los niños y adolescentes.

La sicóloga Diana Baumrind identifica tres tipos de padres: autoritario, indulgente y con autoridad experta. Al analizar los resultados de más de 20 años de investigación, ella y sus colegas descubrieron que para ser padres eficaces, lo mejor es evitar los extremos. Los padres autoritarios que imponen reglas rígidas y esperan que los hijos siempre obedezcan o los padres indulgentes que tienen pocas reglas y les dan demasiada libertad a sus hijos, son los padres que probablemente tendrán más dificultades con sus hijos.

- Los niños corren mucho riesgo de sufrir consecuencias negativas emocionales y en su comportamiento. Sin embargo, los padres con autoridad experta, quienes fijan límites claros y con buenas explicaciones, tienden a tener menos dificultades con sus adolescentes. “Hazlo porque yo digo” quizás no les rindió muy buenos resultados con su niño cuando tenía 6 años, y ahora que es un adolescente, les rendirá todavía menos.
- Dan buenos ejemplos. Los adolescentes necesitan buenos ejemplos. Intente vivir con el comportamiento y los valores que usted espera que su hijo desarrolle. Sus acciones dicen mucho más que sus palabras. Si usted fija metas altas para sí mismo y trata a otras personas con amabilidad y respeto, es más probable que su niño seguirá su ejemplo. Mientras que los adolescentes exploran distintas posibilidades sobre quién quieren ser, ellos buscan ejemplos entre sus padres, sus compañeros, personalidades famosas y otras personas para definir quién serán.
- Enseñan la responsabilidad. Nadie nace sabiendo cómo actuar responsablemente. Un sentido de responsabilidad se forma con tiempo. A medida que los niños

crecen, ellos aprenden a hacerse cada vez más responsables por: hacer sus deberes, como trabajar en el patio, limpiar sus cuartos, o ayudar a preparar la comida, deberes que contribuyen al bienestar familiar;

Terminar su tarea sin que se les ruegue; involucrarse en actividades comunitarias; buscar formas de ayudar a otras personas; y hacerse responsables por las buenas y las malas decisiones que toman.

1. Proveen una variedad de experiencias. La adolescencia es una buena etapa para explorar nuevas áreas y hacer nuevas cosas. Su adolescente quizás intente nuevos deportes, o nuevos intereses académicos o lea nuevos libros. Quizás experimente con diferentes tipos de arte, o quiera aprender de distintas culturas o sobre carreras y tome parte en actividades comunitarias o religiosas.

Según sus recursos, usted puede abrir puertas para su hijo. Usted puede presentarle a nuevas personas y nuevos mundos. Al hacerlo quizás usted recobre intereses o talentos que ha ignorado por años, y puede poner un buen ejemplo para su hijo. No se desaliente cuando los intereses del joven cambien.

2. Demuestran respeto. Es muy tentador calificar a todos los adolescentes como rebeldes y dificultosos. Pero estos jovencitos varían tanto entre sí como los niños en cualquier otro grupo. Su hijo necesita que se le trate con respeto, lo cual requiere que usted reconozca y aprecie sus diferencias y que lo trate como un individuo.

Él también requiere que usted le demuestre compasión al intentar ver las cosas desde su punto de vista y considerar sus necesidades y sentimientos. Al tratar a su adolescente con respeto, usted le ayuda a encontrar placer en el buen comportamiento.

Taller n° 2

Tema: El desarrollo de los hijos, como resultado de la formación

Objetivo: Analizar el estilo de crianza permisivo y las conductas agresivas de padres a hijos y viceversa

La identidad es el conjunto de características, actitudes, competencias y capacidades que definen a una persona. Se va construyendo en los primeros años de vida. Empieza cuando el niño toma conciencia de sí mismo como una persona diferente a quienes lo rodean, e intenta definirse a sí mismo. Su entorno familiar, las interacciones y el contexto en el que se desarrolla influyen, en gran medida, en la formación de su identidad personal.

Cuando la construcción de identidad se da de manera positiva, esta fortalece su autoestima y viceversa. La autoestima es el resultado de un proceso de asimilación y reflexión de las opiniones de personas socialmente significativas en nuestras vidas. Es decir, padres, hermanos o maestros.

Por el contrario, una baja autoestima desde la niñez o adolescencia repercute en las relaciones que se establecerán a futuro y hasta en nuestro rendimiento intelectual. Esta se manifiesta cuando la persona busca la aprobación y el reconocimiento de los demás. Tampoco asume responsabilidades, está desmotivado y con poca energía, se frustra con facilidad y le cuesta asumir. Presenta ansiedad, no se siente capaz de lograr lo que se propone y tiene un bajo nivel de inteligencia emocional, entre otros síntomas.

Por ello, la formación positiva de la identidad de un niño es vital. Celia Rodríguez, psicóloga y pedagoga de la web Educa y Aprende, recomienda que los padres muestren a sus hijos una imagen adecuada de sí mismos. La opinión que construya de sí mismos se apoya en la imagen que le ofrecen sus figuras más cercanas.

Se debe fomentar además el desarrollo de sus habilidades sociales y su autonomía. Es importante dejar que los hijos hagan cosas por sí mismos. Hay que preguntarles qué es lo que quieren y qué es lo que les gusta en lugar de decidir por ellos.

Hay que motivar a los niños a que sean ellos mismos y proporcionarles un clima donde puedan expresar su yo con confianza y sin miedo o vergüenza. De este modo pasarán la etapa de la adolescencia mostrando una sana rebeldía que refuerza su identidad. Después se convertirán en adultos con una personalidad madura, un autoconcepto adecuado y una sana autoestima.

Las ideas de bondad, de belleza, de inocencia, de pureza, de mal, de pecado, las recibimos implícitas y explícitas -pero mucho más implícita que explícitamente -en el seno de la familia. El ambiente de la vida de familia está impregnado de ese tipo de influencias, y es por eso que cada familia tiene un modo propio de ser buena, pura, cortés, o de ser mala, mundana, descortés etc.

Hay insolencias que son típicas de cierto tipo de familias, y ciertas formas de delicadeza características de otra gente. Ciertas groserías o ciertas gentilezas traen la marca de fábrica. Hay bellaquerías o hay habilidades que son propias de ciertas estirpes: los padres, los abuelos, los tíos, todos hacen bellaquerías de ese tipo, y los hijos aprenden a hacerlas del mismo modo. Existen ciertos modos de hacer tonterías en los negocios, por ejemplo, que caracterizan a una familia.

Taller n° 3

Tema: Educar no es lastimar

Objetivo: Determinar los efectos de un estilo de crianza autoritario en los hijos.

Cuando se trata de educar adolescentes, debes ser muy cuidadoso con tus palabras y acciones. Recuerda que, en esta etapa de la vida, los chicos están formando su carácter y decidiendo lo que quieren ser. Deben evitarse al máximo tanto la laxitud como la rigidez, para que los adolescentes tengan un comportamiento equilibrado.

Aunque quieras que tu hijo no sienta ningún tipo de incomodidad o sufrimiento, ambos son indispensables. ¿Por qué? Porque no estarás siempre para protegerlo y defenderlo, ni tampoco siempre podrás aliviar sus dolores. La vida adulta está llena de obstáculos y los chicos deben estar preparados; enséñales cómo defenderse por sí mismos. Los errores más comunes a la hora de educar adolescentes

1. Hacerles creer que son el centro del universo

Seguramente tus hijos son lo más importante en tu vida y está bien que les demuestres tu amor. Sin embargo, un niño que más que amado es casi idolatrado crece pensando que el mundo gira a su alrededor. Ámalos tanto como puedas y como quieras, pero evita que se formen en el egoísmo y el complejo de superioridad. Así, le ayudarás a tener una autoestima sólida pero con los pies en la tierra.

2. Pensar que tus hijos son perfectos

Los consejeros escolares y los docentes son testigos de que los padres no quieren escuchar nada negativo de sus hijos. La reacción de un padre al saber algo que no

esperaba, puede ser la de atacar a quien se lo dice. Recibe con apertura las opiniones de las otras personas que conviven con ellos.

Lo mejor que puedes hacer por tus hijos adolescentes es escuchar temprano antes que la situación se complique. Los chicos aún están construyendo su identidad, así que es buen tiempo para ayudarles a corregir sus comportamientos. Educar adolescentes es una tarea compleja para los padres: es una etapa de cambios y rebeldías.

3. Vivir a través de los hijos

Los hijos no son extensiones de tus sueños y expectativas. Ellos tienen sus propias metas, deseos y aspiraciones; celebra su éxito pero no ejerzas presión. Cada cosa que hagan debe estar encaminada a luchar por su felicidad y no a aumentar tu satisfacción. Los adolescentes no son segundas oportunidades para los padres, son seres autónomos que deben labrar sus destinos.

4. Comportarse como el mejor amigo

Uno de los grandes problemas de la sociedad actual es que muchos padres no se comportan como tales y no son aptos para educar adolescentes. El deseo de recibir amor y aceptación por parte de los hijos hace que el rol llegue a confundirse. Ten en cuenta que es normal que tus hijos a veces se enojen contigo y no estén de acuerdo con tus decisiones. La permisividad se debe evitar al máximo si quieres educar a tus hijos en el respeto.

5. Perder el tiempo de familia

No hay nada más enriquecedor para una familia que el tiempo de calidad que comparten. Aunque los horarios laborales, el cansancio y las tareas del hogar lo dificulten, siempre hay que encontrar la manera.

Lo maravilloso de que tus hijos sean adolescentes es todo el camino que ha transcurrido hasta llegar allí. Un padre o madre presente es el mejor regalo que puedes darles.

6. Olvidar la importancia del buen ejemplo

Las actitudes hablan más claro que las palabras. Los padres tienen la difícil tarea de ser ejemplo de las actitudes que demandan por parte de sus hijos. Si quieres que tu hijo sea la mejor versión de sí mismo, es momento de que tú también empieces a serlo. Recuerda que te observan permanentemente y aprenden cada cosa que haces. Educar adolescentes requiere de diálogo y comprensión.

7. Evitarles la adversidad

Para que un niño o adolescente forme carácter, confianza, resiliencia y persistencia, necesita superar sus propios retos. Cada dificultad a la que se sobrepone en su vida diaria le hace ganar en valores. La gratificación de sentirse capaces e independientes hará que sean adultos exitosos y fuertes.

En el largo camino de educar adolescentes, se presentan grandes desafíos. Aunque no hay una única manera de hacer las cosas, evitar estos errores te llevará por un camino más seguro. Acompaña a los chicos en una de las etapas más bellas y difíciles de sus vidas.

Taller n° 4

Tema: La importancia del buen trato hacia los hijos para evitar casos de violencia

Objetivo: Incentivar una crianza democrática mediante el buen trato.

Herramientas de crianza positiva y buen trato en la familia

Desarrollar el rol de padres y madres encierra una gran complejidad, sobre todo el ejercicio positivo de la función parental, y a fin de evitar el mal trato y el uso de la violencia con los hijos/hijas, te proporcionamos algunas herramientas para la crianza positiva y el buen trato en la familia.

1. Proporcionar afecto y apoyo

Todos necesitamos recibir atención, respeto, afecto y reconocimiento para nuestro desarrollo personal. El no satisfacer esas necesidades básicas, da lugar a la aparición de comportamientos conflictivos. Cuando los padres y las madres proporcionan afecto y apoyo a sus hijos/hijas, los menores se sentirán aceptados, valorados y especiales. A continuación te mostramos algunas opciones para demostrar afecto y apoyo a los pequeños:

- Acariciarlos, sobre todo cuando son pequeños.
- Juega e interacciona con ellos.
- Escucha lo que tengan que decir, intenta comprender lo que quieren decir, aunque no siempre se esté de acuerdo con ello.
- Habla con tus hijos/hijas con frecuencia en un tono amable y respetuoso; firme cuando haya que comentarles aspectos que no les guste oír.
- Pide que contribuyan a hacer algo que les gusta y que, a la vez, es positivo para todos; y agradecer su ayuda y esfuerzo.
- Disfruta de su compañía y hacérselo notar.
- Transmite interés por lo que piensan, sienten y hacen.

- Transmite expectativas positivas sobre sus capacidades, habilidades y potencialidades.
- Comparte con ellos sentimientos, ideas, planes, compromisos, tiempo y actividades para que padres, madres e hijos se conozcan, apoyen y protejan mutuamente.
- Ten comportamientos amables y respetuosos que los hijos puedan imitar.

2. Dedicar tiempo para interactuar con los hijos

Las distintas responsabilidades que han de asumir cada día en la vida familiar, laboral y social hacen que el tiempo se perciba escaso para conciliar y responder adecuadamente a todas ellas. Esto lleva consigo contar con pocas opciones para el descanso y el disfrute personal y familiar.

La percepción de la falta de tiempo lleva a los padres y las madres a distribuirlo entre distintas tareas y rara vez se planifica tiempo exclusiva para interactuar tranquilamente con los hijos/hijas. Esto puede deberse a que los padres y madres entienden que están con ellos mientras conviven en casa, que tienen lo que necesitan, que controlan lo que hacen, y que el hecho de vivir bajo el mismo techo ya facilita su desarrollo personal. Sin embargo, los padres y madres pueden tener sentimientos de culpa por no poder interactuar con sus hijos todo el tiempo que desearían.

Algunas opciones pueden ser: charlar con tranquilidad, jugar, contar cuentos, escuchar música, cantar, bailar, leer, ver televisión, escribir, dibujar, pintar, manualidades o cocinar juntos. Salir juntos a pasear o a caminar, estar en contacto con la naturaleza en el campo, la montaña, la playa, granjas, zoológico, parques, etc. Visitar bibliotecas, a los amigos. En fin, hacer cosas juntas.

3. Comprender las características evolutivas y de comportamiento de los hijos a una determinada edad.

Con cierta frecuencia los padres y madres comentan que les cuesta entender el comportamiento de sus hijos; esto se produce tanto si estos se encuentran en la etapa

infantil como en la adolescente, dado que el comportamiento de los niños, como el de los adultos, no se mantiene siempre igual. Varía en función de muchos aspectos, como puede ser el contexto y las personas con las que uno se relacione en cada momento, el vínculo afectivo que tengamos con ellas, la situación en que nos encontremos, el grado de ánimo o de cansancio que uno tenga, etc. También varía en función de la edad que tengamos y de la etapa de desarrollo en que nos encontremos.

El proceso de desarrollo de una persona se desenvuelve durante toda su vida. Es continuo y ocurre en los diferentes ámbitos: biológico, psicomotor, intelectual, afectivo, y social. Durante ese proceso los menores van adquiriendo competencias personales según su edad y ritmo de desarrollo; por ejemplo, dentro de un mismo intervalo de edad, unos niños pueden aprender hablar o caminar antes que otros.

Van adquiriendo experiencias, habilidades, conocimientos, formas de pensar, de sentir, de interpretar y de dar significado a la realidad y a las personas que les rodean que pueden influir en el modo en que se relacionen y se comporten con ellas. Ten la humildad de aprender junto con ellos y disfruta cada etapa, no será permanente ninguna.

4. Comunicarse abiertamente con los hijos, escuchar y respetar sus puntos de vista y promover su participación en la toma de decisiones y en las dinámicas familiares.

La comunicación abierta y sincera entre padres y madres e hijos es fundamental para promover un clima de convivencia adecuado en la familia. Contribuye a la construcción del respeto mutuo y al desarrollo personal, de la autoestima y afectivo de todos sus miembros.

Dado que en la infancia, los hijos aprenden a desarrollar comportamiento a través de la observación e imitación de las conductas de sus padres y madres, es conveniente allegarse de estrategias de comunicación. Te recomendamos leer el artículo: 10 Conductas que dificultan la comunicación en la familia y hacer una adecuada valoración de uno mismo como adulto que contribuya a generar la asertividad y la seguridad

personal, necesarias para afrontar los diversos retos de la vida familiar, personal, laboral y social.

5. Establecer límites y normas para orientar el adecuado comportamiento de los hijos y generar expectativas de que cooperarán en su cumplimiento

Los niños y las niñas necesitan límites que les ayuden regular sus comportamientos espontáneos, sobre todo cuando estos tienden a ser poco adaptados o poco respetuosos con los demás, con los objetos o con el ambiente y contexto que les rodea. Los hijos necesitan que sus padres y madres les vayan orientando desde pequeños para que aprendan a respetar las normas establecidas en el hogar, en los centros escolares y en la sociedad, así podrán adaptarse progresivamente a las exigencias de convivencia.

Entre las estrategias que los padres y madres pueden utilizar para ayudar a sus hijos a adquirir esa capacidad de autocontrol se encuentran generar expectativas positivas hacia ellos de que cooperarán en el cumplimiento de las normas y de las consecuencias asociadas a ellas. Esto se facilitará si se producen, además, procesos de comunicación asertiva en la familia a través de la escucha activa, la expresión de sentimientos y la empatía.

Recuerda que para tener relaciones sanas en familia, aprende a reaccionar ante sus comportamientos, aunque parezcan inadecuados o desproporcionados. Explícales las cosas, ten una buena comunicación y evitando castigos violentos o desproporcionados. Es un niño o una niña que está creciendo.

Taller n° 5

Tema: La convivencia familiar y el buen vivir

Objetivo: Fortalecer los lazos afectivos padres hijos para prevenir la violencia filio parental.

La convivencia familiar es un factor clave esencial en la vidas de las personas, porque la familia es el grupo social más importante de cada individuo. Una convivencia amena y positiva entre miembros de la familia repercute en la salud y define el éxito que cada uno de sus miembros pueda tener en los otros aspectos de su vida: laboral, escolar, romántico, entre otros.

La convivencia familiar es un tema muy importante que las mamás debemos considerar en la crianza de nuestros hijos. Principalmente, porque una buena convivencia familiar en el hogar les brinda a los niños seguridad, confianza, contención emocional y más herramientas para construir un autoconcepto positivo, asegurando el bienestar psicológico y emocional. Además sienta el ejemplo de cómo los niños construirán su propia familia en el futuro y como se relacionarán con los demás integrantes: hermanos, padres, primos, etc.

Tener una familia en armonía no es tarea fácil, pero cuando trabajamos por ello con amor y disposición por el bienestar de nuestros hijos, se puede hacer más gratificante de lo que pensamos. La vida con una convivencia familiar positiva está llena de tranquilidad, aprendizajes y éxitos que obtendremos junto a las personas más importantes en nuestras vidas, la familia.

La convivencia familiar ayuda al desarrollo de la autoestima, brinda sostén y seguridad a los miembros de la familia. Y es que, cuando un grupo familiar tiene una convivencia negativa se nota a simple vista. Primero porque todos evitan estar en casa. Compartir con los otros miembros de la familia puede presentar incomodidad, ansiedad, dudas y peleas constantes.

Al afrontar nuevos retos y desafíos los integrantes no tienen una base firme y aparece la inseguridad al tomar decisiones. En cambio, cuando un grupo familiar tiene una convivencia familiar armoniosa los miembros de la familia se muestran optimistas en los otros ambientes donde se desenvuelven ya que encuentran en casa el apoyo necesario.

Y es que, cuando un grupo familiar tiene una convivencia negativa se nota a simple vista. Primero porque todos evitan estar en casa. Compartir con los otros miembros de la familia puede presentar incomodidad, ansiedad, dudas y peleas constantes. Al afrontar nuevos retos y desafíos los integrantes no tienen una base firme y aparece la inseguridad al tomar decisiones.

En cambio, cuando un grupo familiar tiene una convivencia familiar armoniosa los miembros de la familia se muestran optimistas en los otros ambientes donde se desenvuelven ya que encuentran en casa el apoyo necesario. A continuación, te detallo una serie de normas, que puedes tener en cuenta para aplicar en tu familia, con el fin de mejorar la convivencia familiar

1. Desarrollar una buena comunicación

Es bueno desarrollar y estimular la comunicación familiar, por medio de charlas cotidianas entre sus miembros así como por medio de reuniones familiares.

No hay mejor manera de resolver y prevenir conflictos que hablando. Quizás alguna vez te haya ocurrido que el enojo o la molestia de un familiar te tomó de sorpresa, y no supiste exactamente qué había detrás de todo eso. Para evitar estas situaciones, siempre es recomendable limar las asperezas promoviendo y aceptando la sinceridad y la honestidad.

2. Respetar los tiempos del otro

Planificar y organizar en base a la comunicación una forma de convivir, por ejemplo, horarios de cada miembro de la familia para colaborar en tareas del hogar. Horarios en que se deberían compartir actividades, horarios en que algún miembro esté

realizando alguna actividad que requiera silencio o que requiera de algún lugar específico de la casa. Esta es una de las normas de convivencia familiar más básicas, pero no por eso menos importante. El concepto mismo de convivencia implica la necesidad de respetar al otro.

3. Tolerar y respetar los gustos de cada miembro

Si bien se recomienda que haya acordado una serie de normas y pautas de convivencia, es bueno que también se respeten los gustos de cada uno en su espacio propio, por ejemplo, los dormitorios. Para conseguir una buena convivencia familiar, es imprescindible que, así como esperas que respeten tu individualidad, tú también respetes la de los demás.

4. Compartir espacios de forma ordenada

En el caso de dormitorios compartidos, quienes los habitan tendrían que acordar pautas y normas propias de convivencia. Son espacios muy íntimos y, por ese motivo, suelen ser el origen de muchos conflictos. En el caso de muchos miembros familiares y pocos baños es bueno establecer horarios y tiempo de permanencia, para evitar problemas.

5. Disfrutar de tiempo de ocio en familia

No basta con tolerar y respetar al otro, para conseguir una buena convivencia familiar también debes conocer a tus hermanos, padres, hijos o pareja. Esto implica compartir tiempo de ocio, haciendo actividades que propicien la alegría y el disfrute colectivo.

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

- Que los estudiantes aprendan a seleccionar los juegos apropiados, tanto en contenido como en el nivel de desarrollo, para que se eviten jugar juegos con contenidos indebido que puede generar en estos, una diversidad de situaciones, que desembocaran en una conducta indebida que presentan muchos de los adolescentes que dedican muchas horas del día a esta actividad
- que se establezcan normas claras acerca del contenido de los juegos y del tiempo que pueden dedicarle a jugarlos, ya sea dentro o fuera del hogar, indicándoles rotundamente sobre el potencial de peligro serio debido al uso excesivo de estos aparatos electrónicos que pueden llegar a apoderarse del tiempo diario que los estudiantes les dedican a sus estudios.
- Que los padres de familia constituyan ciertos límites, como por ejemplo el permitirles jugar los juegos por un horario determinado después que ha terminado las tareas escolares y fomentar a que el estudiante participe en otras actividades, para alternar las actividades que planifica realizar en su tiempo libre o de ocio.
- Que se lleve a efecto una discusión sobre la situación de la violencia filioparental que podría estar generándose a causa del uso excesivo de juegos electrónicos y que ha tenido un impacto en los adolescentes generando conflicto en la sociedad, aprendiendo a evadir los peligros del ocio electrónico y saber beneficiarse de sus beneficios que puedan llegar a tener.

BIBLIOGRAFÍA

Acuña, C. (2016). *La violencia filio-parental en contextos de transformación familiar y procesos de individualización cuando los números no hablan*. Escuela de Postgrado, Facultad de Ciencias Sociales. Santiago de Chile: Universidad de Chile.

Arellanez, J., Tlaxcalteco, A., & Morales, D. (2018). Estudio comparativo de la percepción de la violencia familiar entre adolescentes, usuarios y no usuarios de drogas ilícitas. *Revista Internacional de Investigación en Adicciones*, 4(2), 10-18.

Ariza, A. (2017). *Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los Colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá D.C.* Programa de Psicología, Facultad de Psicología. Bogotá D.C.: Fundación Universitaria Los Libertadores.

Aroca, C. (2012). *La violencia filio-parental: una aproximación a sus claves*. Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación, Departamento: Teoría de la Educación. Valencia-España: Universidad de Valencia.

Barquero, A., & Calderón, F. (2016). Influencia de las nuevas tecnologías en el desarrollo adolescente y posibles desajustes. *Revista Cúpula*, 30(2), 11-25.

Carrascosa, L., Buelga, S., & Cava, M. (2018). Relaciones entre la violencia hacia los iguales y la violencia filio-parental. *Revista sobre la infancia y la adolescencia*(15), 98-109.

Chamba, P. (2015). *Programa escuela para padres para prevenir la violencia filio-parental, en los estudiantes del primer año de bachillerato paralelo "A" de la Unidad Educativa Manuel José Rodríguez De Malacatos, 2013-2014*. Carrera de Psicología Educativa y Orientación, Área de la Educación, El Arte y la Comunicación. Loja-Ecuador: Universidad Nacional de Loja.

Cordones, M. (2012). *Influencia de la práctica de los juegos electrónicos en la conducta de los estudiantes de octavo año paralelos "A" y "B" de educación básica durante la*

jornada académica en el Instituto Tecnológico Superior “Vicente León” de la ciudad de Latacunga. Carrera Ciencias de la Educación Mención Educación Básica, Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas. Latacunga-Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.

González, A., & Igartua, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.info*(42), 135-146.

Ibabe, I. (2015). Predictores familiares de la violencia filio-parental: el papel de la disciplina familiar. *Anales de psicología*, 31(2), 615-625.

Lema, E. (2015). *La violencia filio-parental como proceso. Análisis de las variables personales, familiares y contextuales*. Doctorado en Psicología de la Salud, Departamento de Psicología. A Coruña: Universidade da Coruña.

Martínez, M. (2017). *Intervención en violencia filio-parental: Un estudio cualitativo desde la perspectiva ecológica y la experiencia en el sistema judicial*. Departamento de Psicología de la Salud. Área Psicología Evolutiva y de la Educación, Facultad de Ciencias Sociosanitarias . Elche-España: Universidad Miguel Hernández.

Ochoa, L. (2016). *Análisis de los principios y valores presentes en el video juego Gta 5 popular entre los adolescentes de 14 años, en la ciudad de Cuenca, en el contexto de las normas deontológicas de la ley orgánica de comunicación*. Carrera de Comunicación Social, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Cuenca-Ecuador: Universidad de Cuenca.

Oleas, B. (2015). *Influencia de los videojuegos en la inteligencia espacial y rendimiento escolar para la aplicación de Talleres didácticos dirigidos a los padres de familia y niños de la unidad Educativa “Monseñor Leónidas Proaño” del cantón Durán en el 2015*. Carrera de Comunicación Social, Facultad de comunicación Social. Guayaquil-Ecuador: Universidad de Guayaquil.

Oroval, R. (2015). *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*. Castellón de la Plana, Castellón, España: Universidad Jaume.

Quispe, I. (2017). *Influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la institución educativa secundaria Glorioso San Carlos Puno, 2016*. Escuela Profesional de Trabajo Social, Facultad de Trabajo Social. Puno–Perú: Universidad Nacional del Altiplano.

Sánchez, J., & Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 6(11), 1-16.

Sinde, J., Medrano, C., & Martínez, J. (2015). Transmisión de valores en adolescentes: un análisis con videojuegos. *Revista Latina de Comunicación Social*(69), 230-251.

Sosa, J., Ruiz, J., & Covarrubias, J. (2018). Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior. *RITI Journal*, 6(11), 55-60.

Trujillo, J., & López, A. (2018). Intervención en violencia filio-parental a través de la musicoterapia. *Aportaciones Arbitradas– Revista Educativa Hekademos*, 11(24), 80-87.