

UNIVERSIDAD DEL ACONCAGUA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

TESINA DE LICENCIATURA

PERCEPCIÓN DE RIESGOS Y ESTRATEGIAS DE
AFRONTAMIENTO EN USUARIOS DE VIDEOJUEGOS
ADOLESCENTES DE 13 A 18 AÑOS

Alumno: Ortega, Gabriela Elisa.

Cel:155751973.

Director: Lic. Daniel Venturini.

Mendoza, Febrero 2012.

HOJA DE EVALUACIÓN

TRIBUNAL

Presidente:

Vocal:

Vocal:

Profesor invitado: Lic. Daniel Venturini.

NOTA:.....

AGRADECIMIENTOS

Al Lic. Daniel Venturini por su tiempo de dedicación e interés en el trabajo de investigación, al cual guió aportando sus valiosos puntos de vista.

A mis padres y hermanos por la confianza y el apoyo.

A Maximiliano, mi compañero de vida, por su cooperación incondicional, quien me ayudó a que este proyecto personal se concretara a pesar de las dificultades.

A Guillermina, por enseñarme el significado del amor.

A mis amigas y compañeras, ahora colegas Andrea y Sandra, con quienes compartí mis horas de estudio y pasión por la carrera.

A mi amigo Claudio, por sus valiosas sugerencias y apoyo.

A los adolescentes de las diferentes escuelas por la colaboración.

A los preceptores Paola y Juan por su valiosa ayuda.

A Maximiliano y Alejandro por su ayuda y apoyo.

RESUMEN

En el presente trabajo se pretende analizar un fenómeno característico de estos tiempos: los usuarios de videojuegos. Dentro de éstos, nos abocaremos a los adolescentes de entre 13 y 18 años, analizando sus estrategias de afrontamiento y percepción de riesgo.

Realizaremos una aproximación al tema de manera general acerca del juego y luego específicamente acerca de los videojuegos. Considerando la etapa de con la cual se trabajará, desarrollaremos la etapa de la adolescencia con especial énfasis, bajo la mirada de dos grandes referentes como Mouján y Piaget. También se realizará un acercamiento teórico sobre estrategias de afrontamiento bajo la mirada de referentes como Lazarus y Folkman. Además se profundiza la temática con una aproximación al concepto de percepción de riesgo.

Considerando el marco teórico planteado, se procede a buscar el conocimiento del funcionamiento cognitivo y conductual de dichos adolescentes a través de la aplicación de un inventario de estrategias de afrontamiento y preguntas abiertas que pretenden descubrir la percepción de riesgo subjetiva y la frecuencia de uso de los videojuegos, también los indicadores de posibles problemas adictivos.

Finalmente, se pretende relacionar la teoría planteada con los casos, poniéndolo bajo la mirada de la Psicología Cognitivo Conductual.

ABSTRACT

In the present work one tries to analyze a phenomenon typical of these times: the users of video games. Inside these, we will approach to the teenagers of between 13 and 18 years, analyzing his strategies of confrontation and perception of risk.

We will realize an approximation to the topic of a general way it brings over of the game and then specifically it brings over of the video games. Considering the stage of with which one will work, we will develop the stage of the adolescence with special emphasis, under the look of two big modals as Mouján and Piaget. Also a theoretical approximation will be realized on strategies of confrontation under the look of modals as Lazarus and Folkman. In addition the subject matter is deepened by an approximation to the concept of perception of risk.

Considering the theoretical raised frame, one proceeds to look for the knowledge of the cognitive and behavioral functioning of the above mentioned teenagers across the application of an inventory of strategies of confrontation and opened questions that try to discover the subjective perception of risk and the frequency of use of the video games, also the indicators of possible addictive problems. Finally, one tries to relate the theory raised with the cases, putting it under the look of the Psychology Cognitive Behaviorally.

INDICE

Título.....	2
Hoja de evaluación.....	3
Agradecimientos.....	4
Resumen.....	5
Abstract.....	6
Índice.....	7
Introducción.....	13
CAPÍTULO I EL JUEGO.....	17
I.1 Características y definiciones.....	18
I.2. Teorías del juego.....	19
I.2.1. Teoría de la energía excedente.....	20
I.2.2. Teoría recreativa de esparcimiento y recreación.....	21
I.2.3. Teoría de la práctica del instinto.....	21
I.2.4. Teoría de la recapitulación.....	22
I.2.5. Teoría de la catarsis.....	23
I.2.6. Teoría de la autoexpresión.....	23
I.2.7. Teoría del juego como estimulante del crecimiento.....	24
I.2.8. Teoría del entretenimiento.....	24
I.2.9. Teoría del juego como ejercicio complementario.....	25
I.2.10. Teoría del crecimiento y mejoramiento.....	25
I.2.11. Teoría de reestructuración cognoscitiva.....	25

I.3. Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla.....	26
I.4. Videojuegos.....	28
I.4.1. Definición.....	28
I.4.2. Un poco de historia.....	28
I.4.3. Clasificación de videojuegos.....	32
I.4.4. Preferencia de tipo de videojuegos.....	34
I.4.5. Éxito y atractivo de videojuegos.....	34
I.4.6. La diferencia sexual en el uso de los videojuegos.....	38
I.4.7. Atribuciones positivas a los videojuegos.....	39
I.4.7.1. Desarrollo de habilidades cognitivas.....	39
I.4.7.2. El videojuego como herramienta educativa.....	40
I.4.7.3. Los videojuegos como herramienta en solución de problemas psicológicos.....	42
I.4.8. Atribuciones negativas.....	43
I.4.8.1. Temáticas violentas y agresión en videojuegos.....	43
I.4.8.2. Dificultades en habilidades sociales creadas por el uso.....	45
I.4.9. Frecuencia de uso.....	46
CAPÍTULO II ADOLESCENCIA.....	50
II.1. Definición.....	51
II.2. Un acercamiento desde el psicoanálisis de Mouján.....	52
II.2.1. La adolescencia como un proceso de duelo.....	52
II.2.2. Tareas fundamentales.....	52
II.2.3. Conductas típicas.....	53

II.2.4. Tres áreas, tres tareas fundamentales.....	53
II.2.5. Relaciones de objeto.....	54
II.2.6. El Yo.....	56
II.2.7. Pensamiento.....	57
II.3. Un acercamiento desde la psicología Psicogenética de Piaget.....	59
II.3.1. Definición.....	59
II.3.2. Organismo y Medio.....	60
II.3.3. Características generales.....	60
II.3.4. Pensamiento.....	61
CAPÍTULO III PERCEPCIÓN DE RIESGO.....	65
III.1. Riesgo.....	66
III.1.1. El riesgo como ámbito de estudio.....	66
III.1.1.1. Aproximaciones teóricas paradigmáticas en la concepción del riesgo.....	67
III.1.1.1.1. Desde el ámbito de la sociología: la teoría social del riesgo.....	67
III.1.1.1.2. Desde la Antropología: la teoría cultural del riesgo.....	67
III.1.1.1.3. Desde la Psicología Sociocognitiva: el paradigma Psicométrico del riesgo.....	69
III.1.2. Significado del concepto.....	70
III.1.2.1. Peligro.....	72
III.1.2.2. Miedo, terror y angustia.....	73
III.2 Percepción de Riesgo en videojuegos.....	74
CAPÍTULO IV ESTRATEGIAS DE AFRONTAMIENTO.....	75
IV.1. Planteamientos tradicionales.....	76

IV.1.1. Sobre el concepto de afrontamiento.....	76
IV.1.2. Modelo animal del afrontamiento.....	77
IV.1.3. Modelo psicoanalítico del ego.....	77
IV.1.4. Diferencia entre ambos modelos.....	79
IV.1.5. El afrontamiento como un rasgo.....	79
IV.1.6. El patrón A como un estilo de afrontamiento.....	80
IV.1.7. La diferencia entre afrontamiento y conductas adaptativas automáticas.....	82
IV.1.8. La diferencia entre afrontamiento y resultados.....	83
IV.2. Definición y conceptualización de afrontamiento por Lazarus y Folkman.....	84
IV.2.1. El afrontamiento como proceso.....	85
IV.2.2. Etapas del proceso de afrontamiento.....	86
IV.2.3. Modos de afrontamiento dirigidos a la emoción.....	88
IV.2.4. Modos de afrontamiento dirigidos al problema.....	89
IV.2.5. Recursos para el afrontamiento.....	90
IV.2.6. Principales categorías de recursos.....	91
IV.2.7. Limitaciones en la utilización de los recursos del afrontamiento.....	95
IV.2.7.1. Condiciones personales.....	95
IV.2.7.2. Condiciones ambientales.....	95
IV.3. El afrontamiento desde Halan, Moos y Schaefer.....	96
IV.3.1. Modos de afrontamiento.....	96
IV.3.1.1.1. Acercamiento cognitivo.....	97
IV.3.1.1.2. Reformulación Positiva.....	97

IV.3.1.2. Acercamiento conductual.....	97
IV.3.1.2.1. Búsqueda de apoyo.....	97
IV.3.1.2.2. Solución de problemas.....	97
IV.3.1.3. Evitación cognitiva.....	97
IV.3.1.3.1. Evitación cognitiva.....	97
IV.3.1.3.2. Aceptación Resignación.....	97
IV.3.1.4. Evitación conductual.....	97
IV.3.1.4.1. Gratificación alternativa.....	97
IV.3.1.4.2. Descarga emocional.....	97
CAPÍTULO IV TRABAJO DE CAMPO.....	98
IV Marco metodológico.....	98
IV.1. Tipo de diseño.....	99
IV.1.2. Descripción de la muestra.....	100
IV.1.2.1. Características más relevantes de la muestra.....	101
IV.1.3. instrumentos utilizados.....	102
IV.1.4. Procedimiento.....	103
IV.1.5. Presentación de datos.....	105
IV.1.5.1. Resultados obtenidos mediante Cuestionario de Nuevas Tecnologías sobre frecuencia de uso, problemas que causa y frecuencia de estos problemas.....	107
IV.1.5.2. Resultados obtenidos mediante preguntas abiertas de Percepción de riesgo.....	115
IV.1.5.3. Resultados obtenidos mediante pregunta abierta de atracción a los videojuegos.....	129

IV.1.5.4. Resultados obtenidos mediante Cuestionario de Nuevas Tecnologías sobre indicadores de posibles problemas adictivos.....	136
IV.1.5.5. Resultados obtenidos mediante Inventario de Respuestas de Afrontamiento.....	158
IV.1.6. Análisis de datos, discusión de resultados y conclusiones.....	164
Bibliografía.....	179
Anexo.....	183

INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías que incluyen Internet, teléfono móvil, televisión y videojuegos, han tenido un crecimiento acelerado en las dos últimas décadas, por ello es factible cuestionarse acerca del uso de las mismas.

En esta investigación pretendo poner especial énfasis en los videojuegos y en los usuarios de los mismos, eligiendo la franja de la adolescencia, debido a que en esta etapa el consumo de estos tipos de juego es muy alto y frecuente.

Hay diversos motivos que llevan a los adolescentes a ser usuarios de videojuegos, entre ellos podemos nombrar su comodidad, fácil acceso, vivir en primera persona cualquier juego sin consecuencias en la vida real, son además emocionalmente estimulantes y novedosos, entre otras características que fomentan su atractivo. Es por esto que me cuestiono acerca de **qué es lo que los hace atractivo**. Para ello, formulamos la pregunta por medio de un cuestionario “¿qué es lo que más te atrae?” dejando la misma abierta para conocer el pensamiento de cada adolescente.

En cuanto a la **frecuencia de uso** hay interesantes investigaciones que revelan porcentajes tales como que un 59% (adolescentes españoles entre 14 y 18 años) utilizan estas tecnologías o en un estudio posterior un 85% (adolescentes españoles entre 9 y 16 años) son usuarios de estos juegos. **Para indagar la frecuencia de uso se introdujo en el cuestionario tres preguntas**. La primera hace referencia a la **cantidad de veces** que utiliza este tipo de tecnologías, donde cada adolescente debió seleccionar entre las posibles respuestas de “NUNCA; A VECES; FRECUENTEMENTE O SIEMPRE”, entendiendo a la opción NUNCA como no haber usado jamás los videojuegos. La opción A VECES hace referencia a una o dos veces al mes; la opción FRECUENTEMENTE 1 o 2 veces por semana y la opción SIEMPRE, utilizarlas todos los días. La segunda pregunta se refiere a si jugar le **causa problemas** debido a “que LE DEDICAS EXCESO DE TIEMPO; TIENE DISCUSIONES CON LOS PADRES DEBIDO A ELLO; GASTAS DEMACIADO DINERO O TE ENCUANTRAS ENGANCHADO” deben elegir entre estas 4 opciones. Y el tercer ítem a completar solo se contesta si se ha contestado el segundo y tiene como objetivo aclarar si estas situaciones anteriores les trae problemas: “NUNCA; A VECES; CON FRECUENCIA O SIEMPRE, es decir a la **frecuencia con que tales problemas se presentan** entendiendo la primer opción (NUNCA) como aquella en donde el adolescente jamás ha tenido ningún problema debido al uso; la opción A VECES, con problemas por el uso 1 o 2 veces al mes; CON

FRECUENCIA trae estos problemas 1 o 2 veces en una semana y finalmente la opción SIEMPRE, que le causa problemas todos los días.

También se investiga a cerca de las **diferencias que pueden existir en cuanto a edad** dentro de la misma etapa de desarrollo de la adolescencia. Para esto dividiremos en tres grandes grupos de investigación: el PRIMER GRUPO se forma por las edades de 13 y 14; el SEGUNDO GRUPO por 15 y 16 años y el TERCER GRUPO de 17 y 18 años.

Los **indicadores de posibles problemas adictivos** son también analizados en este trabajo, uno por uno son descriptos y evaluados en cada adolescente a fin de evaluar cual de ellos les afecta de modo tal que se puedan hacer predicciones sobre posibles problemas en un futuro con los videojuegos, para esto se utiliza también el **Cuestionario de Nuevas Tecnologías de Labrador y Villadangos**.

Hay cuestiones que comienzan a preocupar en los profesionales de la salud y son de mi especial interés y es que tienen estos juegos un alto potencial adictivo, pero aún no lo declaran una adicción en niños ni en adolescentes, ya que por ejemplo no está incluido en el Manual Diagnóstico y Psiquiátrico DSM IV, exceptuando el juego patológico en el epígrafe de trastornos del control de los impulsos, pero es para adultos.

También es interesante indagar en estos adolescentes las **estrategias de afrontamiento** que utilizarían en la situación hipotética de “JUGAR VIDEOJUEGOS EN ESTOS ÚLTIMOS 12 MESES” que se les presenta por medio del **inventario de respuestas de afrontamiento de Moos, forma adulta, con modificaciones en el vocabulario adaptado a esta etapa del desarrollo**.

Además es interesante conocer si existe en estos usuarios o no **percepción de riesgo**, ya que estudios anteriores sobre el tema revelan que tanto los adolescentes como sus familias son concientes de que el riesgo existe, pero también consideran que hay personas que son más propensas que otras, percibiendo como peligroso el riesgo de dependencia y aislamiento en un alto porcentaje, esto se indaga en esta investigación por medio de **dos preguntas**. La primera hace referencia a “**¿Qué consecuencias pensás que puede traer el uso de los videojuegos?**” y la segunda pregunta es “**¿Qué pensás acerca de estas tecnologías?**” haciendo referencia a los videojuegos también.

En lo personal este es un tema que siempre me ha llamado a investigar y leer al respecto, siempre me pregunte acerca de las conductas adictivas de estos juegos y qué es lo que le atraen de los mismos

Hay situaciones que comienzan a preocupar y me llaman la atención, y es que tienen un alto potencial adictivo, pero aún no lo declaran una adicción en niños y en adolescentes menores de 18 años. Esta problemática no está incluida en el DSM IV, (Manual Diagnóstico Y Psiquiátrico de los Trastornos Mentales), exceptuando el juego patológico en el epígrafe de Trastornos del control de los impulsos, que hace referencia a la ludopatía).

También es interesante indagar en estos adolescentes las estrategias de afrontamiento a las que recurren en la situación problema planteada de “usar videojuegos en los últimos 12 meses” utilizamos para esto el Cuestionario de Respuestas de Afrontamiento de Rudolph Moos. Y además conocer si existe o no percepción de riesgo en ellos, ya que estudios anteriores revelan que tanto los adolescentes como sus familias son concientes de que el riesgo existe; pero consideran que hay personas que son más propensas que otras, percibiendo como peligroso el riesgo de dependencia y aislamiento en un alto porcentaje, es por esto que lo investigamos por medio de dos preguntas, en las cuales el adolescente debe responder de forma abierta. La primera de ellas es ¿Qué consecuencias piensas que puede traer el uso de los videojuegos? Y la segunda es ¿Qué piensas acerca de estas tecnologías?.

El procedimiento de investigación fue el siguiente: se administraron las escalas de Estrategias de Afrontamiento de Rudolph Moos a (cantidad de sujetos) varones(-) y mujeres.

Las **hipótesis** que guiaron el trabajo fueron las siguientes:

- Existen diferencias significativas en cuanto al uso de Estrategias de Afrontamiento entre varones y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades frente a la situación problemática de “jugar videojuegos en los últimos 12 meses”.
- Existen diferencias significativas en cuanto a frecuencia de uso entre varones y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades.
- Existen diferencias significativas en cuanto al riesgo percibido entre varones y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades.
- Existen diferencias significativas en los motivos que atraen a varones y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades en el uso de videojuegos.
- Existen diferencias significativas en cuanto a los problemas que causan el uso de videojuegos y la frecuencia con que este problema se presenta en varones y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades.
- Existen diferencias significativas en cuanto a indicadores de posibles conductas problemáticas tanto en hombres y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades.

Y se persiguieron los siguientes **objetivos**:

1. Análisis comparativo de las modalidades de respuestas de afrontamiento, mediante la administración del Inventario de Respuestas de Afrontamiento en varones y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades.
2. Análisis comparativo entre varones y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades en lo referente a la presencia o ausencia de percepción de riesgo.
3. Análisis comparativo entre varones y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades en cuanto a frecuencia de uso.
4. Análisis comparativo entre varones y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades en cuanto a los motivos que atraen estas tecnologías.
5. Análisis comparativo varones y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades en lo referido a los problemas que causan el uso y la frecuencia con que estos problemas se presentan.
6. Análisis comparativo entre hombres y mujeres y dentro de cada género en los diferentes grupos de edades en cuanto a indicadores de posibles problemas adictivos.

CAPÍTULO I

EL JUEGO

I.EL JUEGO:

I.1 Características y Definiciones

Primero hacemos una pequeña introducción al juego en general, para acercarnos de manera más completa al tema.

Montero y Alvarado (2001), respecto del juego señalan que:

El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. (p. 1).

Además agregan que:

La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante. (p. 1).

Díaz (1993 citado en Montero y Alvarado (2001, 1), lo caracteriza como: “una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien”.

Para Flinchum

(1998 citado en Montero y Alvarado 2001, 2), explica que “el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social”.

Zapata (1990 citado en Montero y Alvarado 2001, 2), afirma que “el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas”.

Huizinga (1998 citado en González, Salazar y Velásquez 2009, 370), conceptualiza al juego como “una acción libre ejecutada “como si”, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, se ejecuta un determinado tiempo y un determinado espacio “(...)”.

Características:

Huizinga (1998) citado en González, Salazar y Velásquez 2009), involucra características que le otorgan un papel fundamental en la constitución de la cultura, de este modo:

Una de ellas es la libertad, entendida como una actividad libremente asumida y elegida por el placer que trae consigo la posibilidad de disfrute y libertad de abandono. Por lo mismo el juego, construye un espacio grato paralelo a la vida corriente, pero que al mismo tiempo se integra con ésta. En la cotidianeidad, el juego se ubica dentro del tiempo de ocio y para el ocio, un espacio libre y diferente cargado de sentido en sí mismo y no por fuera de él. Por lo mismo el juego también se caracteriza por ser una actividad que se distingue de la vida corriente y que, incluso, busca escaparse de ésta. (370).

I.2 Teorías del juego:

Diversos autores han enfocado sus estudios en explicar el juego y su influencia en el ser humano, algunas de las propuestas teóricas son las que se muestran a continuación:

- Groos (1896, citado en Montero y Alvarado, 2001, 116) “estudió el juego en los animales y posteriormente en los seres humanos; esto le permitió conocer las características innatas en las especies”.
- Claparède (1990, cotado en Montero y Alvarado, 2001,116),“continúa el estudio de Groos y define la teoría del preejercicio; ejercicios de tendencias instintivas que posteriormente encontrarán en la vida adulta, su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte o en la vida cotidiana”.
- Maria Montessori (1870-1952, citado en Montero y Alvarado, 2001,117), “se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación en los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal”.

Las diversas teorías desarrolladas, son las siguientes:

I.2.1. Teoría de la energía excedente:

Kraus, (1990, citado en Montero y Alvarado, 2001,118),explica que “en el siglo XIX, el filósofo inglés Herbet Spencer consideró que el juego se daba por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso. Este criterio estuvo basado en el de Friedrich von Schiller, quien afirmaba que cuando los animales satisfacían sus necesidades básicas; liberaban la energía excedente por medio de una serie de juegos placenteros e inofensivos”.

“Spencer vio en el juego de los niños una limitación de las actividades adultas, en las que intervenían “instintos predadores”. Él conceptualizó el juego como la base para una serie de actividades humanas”. Kraus, (1990, citado en Montero y Alvarado, 2001,118).

Es un punto de vista que se orienta principalmente al sector infantil. “Se dice que existe una superabundancia de energías nerviosas y musculares propias de la fisiología del cuerpo de los niños en edades preescolares y escolares...A mayor energía, más duradera la actividad; o sea hay un cúmulo de energía que no se utiliza y que se puede utilizar en actividades de movimiento”. Vargas (1995, citado en Montero y Alvarado, 2001, 119).

I.2.2. Teoría recreativa de esparcimiento y recreación:

“Moritz Lazarus afirmaba lo siguiente que el propósito del juego es conservar o restaurar la energía cuando se está cansado. Él hacía la diferencia entre la energía física y la mental. Cuando el cerebro está cansado, es necesario un cambio de actividad hacia el ejercicio físico, esto restaurará la energía nerviosa” Kraus, (1990, citado en Montero y Alvarado, 2001, 119). Se trata de una teoría más enfocada en los adultos.

“En el juego se utilizan grandes porciones del sistema neuromuscular no agotadas para recuperar el equilibrio, y las energías perdidas. Este equilibrio se produce en el organismo por medio del juego y los deportes”. Vargas (1995, citado en Montero y Alvarado, 2001, 119).

Newman y Newman (1983 citado en Montero y Alvarado, 2001, 119). Comentan que “la frecuencia con que el juego se da entre los niños se debe a la enorme necesidad de esparcimiento que tienen dada la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos nuevos conocimientos y tantas habilidades”.

I.2.3. Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida futura):

“Para Groos el juego ayudaba a los animales a sobrevivir, pues por medio de él, aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta. Mientras más adaptable e inteligente era una especie, más necesitaba de protección durante la infancia y la niñez para el aprendizaje de destrezas”. Kraus, (1990, citado en Montero y Alvarado, 2001, 119).

Aportando a esta teoría Vargas (1995, citado en Montero y Alvarado, 2001) explica que:

La actividad lúdica traducida en la actividad el juego presenta las formas más diversas de acuerdo con los intereses biológicos de una edad determinada. El animal y el hombre juegan porque sienten la necesidad de hacerlo. Esta teoría solo se refiere al niño ya que el juego es considerado necesario para el desarrollo físico e intelectual y el aprendizaje de los animales se reduce en el tiempo porque sus instintos son más desarrollados al nacer que los del niño. El niño deberá jugar más en sus diferentes manifestaciones y lograr así un desarrollo óptimo en las conductas que manifieste. (P.119).

I.2.4. Teoría de la recapitulación (teoría atávica):

El psicólogo y pedagogo estadounidense creía que “los niños eran el eslabón en la cadena de la evolución entre los animales y los hombres, estudiando la historia de la raza humana en los juegos de la niñez y la adolescencia”.

Stanley Hall (1906 citado por Kraus, 1990, en Montero y Alvarado, 2001, 119).

“Es llamada atávica porque proviene del término biológico atavismo que es la tendencia en los seres vivos a la reaparición de caracteres propios de sus antepasados remotos”. Vargas (1995, citado en Montero y Alvarado, 2001, 119).

“Por medio del juego, los niños eran enseñados a revivir la vida de sus ancestros relacionándose en actividades que fueron vitales para su especie, tales como pescar, andar en canoas, cazar y acampar”. Kraus, (1990, citado en Montero y Alvarado, 2001, 120).

Demostó que los juegos de los niños reflejan los diferentes periodos de la historia de la humanidad: la etapa “animal”, la “salvaje”, la “nómada” y la de “tribu”. Kraus, (1990, citado en Montero y Alvarado, 2001, 120).

I.2.5. Teoría de la catarsis:

Esta teoría sostiene que “el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas”. (Kraus, 1990, citado en Montero y Alvarado, 2001, 120).

Patrick, sostiene que “las emociones fuertes, como el miedo o cólera causan una serie de cambios internos en el organismo que lo exponen a respuestas agotadoras, las cuales conducen al individuo a situaciones amenazantes. Por lo cual el juego, actuaría como un catalizador de esa energía y ayudaría al cuerpo a recuperar su estado de equilibrio. (Kraus, 1990, citado en Montero y Alvarado, 2001, 120)

Al igual que la teoría de la energía excedente, considera que el juego activo libera la energía que posee en exceso y provee un canal socialmente aceptable para la agresión y las emociones. Esta teoría es poco aceptada en la actualidad, aunque es mejor aceptada en las sociedades preindustriales (Kraus, 1990, citado en Montero y Alvarado, 2001, 120).

I.2.6. Teoría de la auto expresión:

Autores como Mitchell y Mason, consideraban al juego como el resultado de la necesidad de autoexpresión. El juego estaba influenciado por factores psicológicos, anatómicos, la condición física y deseos de la humanidad, tales como el de una nueva experiencia. (Kraus, 1990, citado en Montero y Alvarado, 2001, 120).

(Vargas 1995, citado en Montero y Alvarado, 2001), establece que:

La estructura anatómica y fisiológica del hombre le permite correr, saltar y trepar. Además el uso de los movimientos

hace que la función sea correcta, las características estructurales del organismo influyen en la elección de las actividades del juego, la aptitud física determina sus preferencias hacia algunas actividades del juego y las condiciones psicológicas llevan al hombre a ejecutar ciertas actividades del juego. (p.120)

Además (Vargas 1995, citado en Montero y Alvarado, 2001), explica lo siguiente:

Por experiencia el hombre, adquiere hábitos de juego. La experiencia se adquiere como actitudes en forma de respuestas de conductas hacia determinados patrones sociales y culturales. Para el hombre identificado con tradiciones culturales, sus hábitos se perfeccionan hasta el grado de que las formas de juegos de un grupo social tienden a constituirse hábitos, el individuo va tomando las costumbres del medio en el que se desarrolla. (p.120).

I.2.7. Teoría del juego como estimulante de crecimiento:

“A medida que el ser humano desarrolla actividad física por medio del juego prepara su organismo y lo habilita para obtener mayor y mejor rendimiento.” (Montero y Alvarado, 2001, 120).

I.2.8. Teoría del entretenimiento:

(Vargas 1995, citado en Montero y Alvarado, 2001, 121), comenta que esta teoría considera al juego como “un simple pasatiempo o forma de diversión, que no tiene mayor significado en la vida. Lo ve como una forma del perder el tiempo”.

I.2.9. Teoría del juego como ejercicio complementario:

(Vargas 1995, citado en Montero y Alvarado, 2001, 121), asegura que “el juego conserva y renueva los conocimientos, las habilidades y destrezas del niño y además crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos”.

I.2.10. Teoría de crecimiento y mejoramiento:

(Newman y Newman 1983 citado en Montero y Alvarado, 2001, 121), hacen mención a Appleton (1910), quien consideraba al juego como “un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y practican sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud madura y efectiva”.

I.2.11. Teoría de reestructuración cognoscitiva:

(Piaget 1951 citado en Montero y Alvarado, 2001,) asegura que:

El juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño utiliza el juego para adaptar hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Además considera al juego como un fenómeno que decrece en importancia a medida que el niño adquiere las

capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta. (p.121).

(Newman y Newman 1983 citado en Montero y Alvarado, 2001, 121), comentan que “cuando los niños experimentan cosas nuevas juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la nueva situación se asemejan a conceptos ya conocidos”.

I.3 Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla:

Díaz (1993 citado en Montero y Alvarado, 2001), realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrolla, de la forma siguiente:

- Juegos sensoriales: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Caracterizándose por ser pasivos y por promover un predominio de uno o mas sentidos en especial.
- Juegos motrices: buscan la madurez de los movimientos en los niños.
- Juegos de desarrollo anatómico: estimulan el desarrollo muscular y articular en los niños.
- Juegos organizados: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener la enseñanza en forma implícita.
- Juegos predeportivos: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.

- Juegos deportivos: tienen como objetivo desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder. (p.122).

I.4. VIDEOJUEGOS

I.4.1 Definición:

Según Ortega (2002, citado en Gómez 2005, 1), “los videojuegos son narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o arcade y, representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos”.

También Marqués (2001, citado en Gómez 2005, 1-2), los define como “todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática)”.

La Real Academia de la Lengua citado en Gómez (2005, 2), define a los videojuegos “como el dispositivo electrónico que permite mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador”.

I.4.2. Un poco de historia:

Con respecto a la historia de los videojuegos, Félix Etxeberría Balerdi (2011) desarrolla lo siguiente:

Los primeros pasos actuales de los videojuegos se destacan en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de ordenadores, reduciendo su tamaño y coste de manera drástica y a partir de ahí el proceso ha sido continuado.

En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que los grandes ordenadores de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestros ordenadores, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.

Tras una rápida evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitieron nuevas mejoras, en 1986, la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás. La calidad del movimiento, el color, el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de dichos videojuegos, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo, pasando en poco tiempo a constituirse en uno de los juguetes preferidos de los niños.

La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, desde la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente por los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son visto como algo negativo y perjudicial. Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones están haciendo un hueco a la preocupación por uno de los temas preferidos a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos.(p. 1)

Mejía, Mora y Jaramillo (2009), desarrollan la evolución de los videojuegos en cuatro etapas:

1)- Aparición: durante la década del 70 aparecen los primeros juegos de video, y, lo que es quizás más importante, adquieren un estatus en las representaciones sociales de la época. Es decir se crean materialmente los primeros ejemplares, pero a la vez se genera el concepto básico. Estos juegos se caracterizan por una interfaz gráfica primitiva en 2D (algunos de ellos en código ASCII). El audio de estos primeros juegos operaba mediante tonos básicos generados en la computadora. La mayoría de estos juegos eran de tipo arcade, tales como: Pong Space Invaders y Pacman. Un hecho destacado de esta primera temporada es la aparición de personajes – de los cuales probablemente el primero fue Pacman en 1980-, lo cual resulta crucial al menos, por dos aspectos: en primera instancia la creación de personajes genera una *identidad* del propio juego que lo destaca con respecto a los demás; y segundo, facilita la *identificación* del jugador con tal personaje. Este aspecto de aparición temprana será en adelante uno de los componentes fundamentales de los videojuegos.

2)- Expansión: la evolución de los videojuegos ha sido de la mano de los avances tecnológicos en el campo de la informática y la electrónica. Con la apropiación de tales avances, los diseñadores y desarrolladores tuvieron siempre un respaldo para su creatividad. Un hito en esta historia fue la aparición de dos importantes consolas: el Nintendo Entertainment System (NES) en 1985 y la Supernintendo (SNES) en 1991. es en ese momento cuando se concreta la creación de múltiples tipos de juegos tales como Mario Bros, Ninja Gaiden, Castelvania, Donkey Kong (todos ellos de plataforma), Street Fighter, Dragon Ball Z, Mortal Kombat (combate), F1, Top Gear, Mario Kart (arcade, velocidad). Aún cuando todavía predominan las animaciones en 2 D (vista superior y lateral), aparecen los primeros juegos en perspectiva isométrica, gracias a la cual los juegos adquieren, literalmente, una nueva dimensión (profundidad). Adicionalmente, la historia del juego en la que se tejen los avatares del personaje, comienza a destacarse como un elemento importante.

3)- Consolidación o complejización: se trata de un momento crucial cuya cúspide es la aparición de la Play Station One, en

1995. Hacia finales de los años 80 y principios de los 90 se crearon los primeros juegos en 3 D para consolas de Zega y Nintendo, pero es con PS1 cuando estos juegos se popularizan sin precedente alguno. Los juegos tridimensionales suponen una relación completamente distinta del jugador con el juego. Si se piensa detenidamente, los videojuegos son, por definición, simulaciones (aún cuando lo sean de situaciones fantásticas o imposibles), y son las gráficas en 3 D las que introducen, sin lugar a dudas, el realismo propio de de las coordenadas especiales del ser humano. Para completar el cuadro, se introducen poderosos ambientes sonoros en estéreo., que refuerzan el trasfondo emocional del juego y permiten la incorporación de instrucciones orales, mediante la voz grabada de un narrador. Como si fuera poco, se vuelve práctica común y necesaria la grabación de las partidas (juegos multisesiones). Esto trae consigo que los juegos se complejicen hasta el punto que sería imposible llegar al final en una sola partida, tal como sucedía con los primeros videojuegos.

4)- Masificación: si los avances tecnológicos delimitan los alcances de los videojuegos, la Internet abre posibilidades nunca antes vistas. Con ella aparecen los juegos masivos en línea – MMOG, del inglés *Multisesion Massive On-line Games*-. Se trata de juegos persistentes, es decir, continúan aunque el jugador no este jugando. Y operan desde máquinas remotas de alta potencia, lo cual amplía casi infinitamente las posibilidades de programación y soporte informático. (p.24).

I.4.3. Clasificación de videojuegos:

Para clasificar estos tipos de juegos, recurriré a diversos autores que lo desarrollan.

Gómez (2005) Distingue los siguientes tipos de videojuegos:

- Arcade donde el usuario debe superar pantallas con ciertas dificultades y llevar un ritmo rápido que requieren tiempos de reacción cortos.
- Deportivos que recrean algún deporte (fútbol, tenis, su manejo. baloncesto...) y requieren habilidad, rapidez y precisión para
- De estrategia (aventuras, rol...) que tratan de trazar una estrategia para superar al contrincante, exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival.
- De simulaciones que reproducen una realidad de forma ficticia, permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones, y pueden aportar conocimientos específicos.
- De mesa : similares a los materiales tradicionales, pudiendo ser sustituidos el adversario por la máquina, potencian la rapidez de reflejos, la coordinación oculomanual, la organización espacial, la astucia y la adquisición de conocimientos.
- De acción, éstos son normalmente violentos (luchas, peleas, destrucción...), muchas veces incluyen ejercicios de repetición (botón para disparar...).(p. 48).

Estallo (1995 citado en Félix Etxeberría Baleri 2011). clasifica los mismos en torno a las siguientes categorías:

- Arcade: estos tipos de juegos tienen como característica el rápido ritmo de juego y tiempo de reacción mínimo, una atención focalizada y componente estratégico secundario. Las

modalidades de este tipo de juegos son plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida.

- Simuladores: este tipo de juegos posee una baja influencia del tiempo de reacción. Se trata de estrategias complejas y cambiantes con conocimientos específicos. Las modalidades existentes son instrumentales, situacionales y deportivos.
- Estrategia: en estos juegos se adopta una identidad específica, donde sólo se conoce el objetivo final del juego, hay desarrollo de órdenes y objetos. Las modalidades que desarrolla este autor son de aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra.
- Juegos de mesa: denomina así a aquellos como las cartas, el ajedrez, etc. La modalidad de este tipo de juegos es Trivial Pursuit.
- Otros juegos: esta clasificación la deja abierta para aquellos juegos que no entran en las otras categorías. (p. 2).

Otra clasificación disponible es la que ofrece Rodriguez (2002 citado en Rosell, Sanchez-Carbonel, Jordana y Fargues 2007) la misma se basa en la temática dando origen a juegos de:

- Plataforma como el Supermario BROS;
- Simuladores como GT2 o Fly Fortress;
- Deportivos como el FIFA
- De Estrategia deportiva como el PCFutbol
- De Estrategia no deportiva como The Sims
- De disparo como Quake
- De lucha como Mortal Kombat
- De aventura como Tom Raider
- De rol como Final Fantasy. (p. 201).

Rosas y Neumann (2003 citado en Mejía et. al 2009) enumeran los elementos que caracterizan un buen videojuego, ellos son los siguientes:

- Una meta clara
- Un adecuado nivel de complejidad que implique un desafío
- Alta velocidad, mayor a los juegos mecánicos
- Instrucciones incorporadas que aparecen a lo largo del juego a medida que se vayan necesitando
- Independencia de leyes físicas
- Holding power, del inglés poder de retención, donde los usuarios se sienten partícipes en la construcción de micromundos, con sus propias reglas y leyes. (p.22).

I.4.4.Preferencia de tipo de videojuegos.

Teniendo en cuenta el tipo de juego más utilizado, (Rodríguez et al., 2002 citado en Alonqueo y Rehbein 2008,) explica que el juego más utilizado es el de práctica deportiva con un 47%, seguido por el de aventuras gráficas (39%), disparo (36%), y lucha (35%); mientras que los menos utilizados serían los de plataforma con un 27%, y rol (26%). Posteriormente, (Diez et al, 2004 citado en Alonqueo y Rehbein 2008), encuentra que en primer lugar se prefieren los juegos de estrategia con un 32%, seguidos muy cerca por los juegos de arcade (31%), y simulación (29%).

I.4.5.El éxito y atractivo de los videojuegos:

A los videojuegos y a su enorme capacidad para atraer y cautivar la atención de niños y adolescentes (Pindado 2005) lo atribuye a lo que en psicología se denominan factores dinamizadores de nuestra conducta; es decir que poseen el suficiente atractivo y la suficiente motivación como para que los niños y jóvenes sean incapaces de sustraerse a su dinámica interna.

Además Pindado (2005) enumera los atractivos que poseen los videojuegos, de la siguiente manera:

- Un **carácter lúdico y entretenido**, junto a un alto valor en estimulación auditiva, kinestésica y, visual, etc.
- La incorporación **de niveles de dificultad** progresivos y graduales que requieren el dominio de los anteriores. Esto hace que cada vez que juega el niño se enfrente a un reto: superarlo pondrá la consiguiente de llegar a la meta o la resolución de un problema complejo (...).
- (...) el **reto** se presenta como el elemento dinamizador de su comportamiento. Es una continua llamada a la superación personal.
- Relacionado con ello se encuentra la situación de **competividad**, generada no solo por el propio desarrollo del juego, sino también por la situación de enfrentamiento con otros compañeros (...).
- La existencia de **incentivos** es clara, pues obtener una puntuación o bien pasar una pantalla es muy estimulante. Cada fase superada supone una gratificación que no obtiene en otros actos de su vida. Es una recompensa interna que a veces conlleva otra externa debida al grupo de iguales.
- Todo ello hace que el papel de la **autoestima** se acreciente a medida que los objetivos propuestos se obtienen
- Otro factor importante en los videojuegos es la **individualización** y el ritmo personal que se impone el jugador, frente al anonimato colectivo de la clase y el desentendimiento de muchos educadores.
- A ello hay que añadir las posibilidades de **identificación** y **proyección** de sus fantasías como consecuencia de los contenidos simbólicos de los propios videojuegos, repletos de personajes famosos, héroes y símbolos de los universos infantil y juvenil. (p. 63).

Existen razones que se le atribuyen al uso intensivo de este tipo de juegos, y autores que responden a la pregunta ¿Qué razones existen para el éxito de los videojuegos?.

Félix Etxeberría Balerdi (2011), lo explica bajo dos grandes argumentos:

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, en muchos casos lo hacen mejor incluso que nuestros actuales sistemas educativos. (p.7-8).

En cuanto a la Psicología del aprendizaje y los videojuegos Félix Etxeberría Balerdi (2011), analiza el éxito de los mismos a la luz de las teorías de la motivación y del aprendizaje. Enumera la contribución de la Psicología del Aprendizaje Social al proceso de enseñanza aprendizaje del modo siguiente:

- 1).- Se reconoce que la observación puede influir notablemente en los pensamientos, los efectos y las conductas de los hombres. Se acentúa la importancia de los procesos vicarios, simbólicos y autorregulatorios 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 previsoramente.
- 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. (p. 9).

Para la teoría del aprendizaje social, Félix Etxeberría Balerdi (2011), las fuentes de la motivación y de la conducta en las personas se centran en torno a estos factores:

- a).- Los modelos(...), 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... el aprendizaje vicario, aprender viendo hacer a otros, se revela como un sistema eficaz de aprendizaje (...).

b).- Los reforzadores. Un reforzador es todo aquello que aplicado a una determinada conducta incrementa o disminuye la probabilidad de su aparición (...). (p.10).

Los videojuegos contienen dentro de su esquema una gran cantidad de reforzadores Félix Etxeberría Balerdi (2011), los desarrolla de este modo:

- El carácter lúdico de los aprendizajes
- La dificultad creciente y progresiva de las habilidades
- El ritmo individual de cada participante
- El conocimiento inmediato de los resultados
- El conocimiento claro de las tareas y objetivos a conseguir
- La posibilidad de repetir y corregir el ejercicio
- La recompensa inmediata después de cada logro
- El conocimiento de que existe un sistema determinado y definido de recompensas
- El reconocimiento social de los logros adquiridos (compañeros, boleras, etc.)
- La posibilidad de inscribir los récords o niveles máximos
- La constante superación del propio nivel
- Los aplausos, los gritos del público
- La gratificación del beso de la chica, etc.
- La actividad participativa, manual, cardiovascular, etc.
- La identificación con héroes socialmente prestigiosos (...)
- La práctica de deportes o actividades valoradas, fútbol, automovilismo
- La estimulación visual, auditiva, kinestésica, actitudinal, etc. de los juegos. (p.12-13).

I.4.6.La diferencia sexual en el uso y contenidos sexistas en videojuegos:

Hay diversos autores que opinan al respecto de este tema, el cual desarrollaremos brevemente.

Con respecto al tipo de juego utilizado, Espinar Y Fernández, (2005) señalan que:

En líneas generales, los chicos utilizan en mayor medida las consolas, los juegos por ordenador o los juegos en red, especialmente los de contenido violento. Las chicas juegan en menor medida, aunque también lo hacen, especialmente en juegos relativos a realidades virtuales. (p. 9).

Dominick (1984, citado en Alonqueo y Rehbein 2008) explica que:

Se observan patrones de juego diferenciados entre hombres y mujeres, mientras que los primeros dedican gran cantidad de tiempo a dicha práctica, las mujeres que juegan frecuentemente son escasas. Además el juego femenino tiene características eminentemente sociales y el masculino se inclina más hacia el logro social y la superación. (p.15).

Sin embargo, Kuhlman y Beitel, (1991, citado en Alonqueo y Rehbein 2008, 14) explican que “no se observan mayores diferencias entre hombres y mujeres en cuanto a nivel de resultados derivados en cuanto al nivel de entretenimiento o aprendizaje”.

Rodríguez et al., (2002 citado en Alonqueo y Rehbein 2008) comenta que considerando que esta es una práctica típicamente masculina, el mercado de los videojuegos se organiza para un imaginario masculino de tal modo que los contenidos, estética y personajes están pensados para los hombres.

Herreras (2008) desarrolla al respecto que:

Se considera que muchos videojuegos son una perpetuación y extensión de la cultura sexista, en unos casos de forma implícita y en otros casos de

forma explícita. Es decir que los valores que se transmiten están anclados en el mundo tradicionalmente masculino. Otra de las conclusiones de este estudio es la desmotivación de las jóvenes hacia los ordenadores en general, ya que no responden a sus inquietudes, siendo los videojuegos creados especialmente para la población eminentemente masculina. (...) los chicos son los que más juegan a los videojuegos y las temáticas de estos llevan a componentes de competición y agresividad. (p. 148).

Con respecto a la imagen de la mujer en este tipo de juegosHerrerias (2008), explica que:

(...) se presenta generalmente minusvalorada y en actitudes dominadas y pasivas; sus modelos corporales son exagerados, mostrando actitudes de insinuación y seducción hacia los hombres. Además se observan estereotipos de género, así, los personajes masculinos aparecen más que los femeninos en situaciones que implican agresión física. (p.148).

I.4.7 Atribuciones positivas hacia los videojuegos:

I.4.7.1.Desarrollo de habilidades cognitivas.

Respecto al valor cognitivo de los videojuegos Fresch (1994, citado en Pindado 2005)asegura que:

Al margen de los aspectos afectivos vinculados a los videojuegos, numerosas investigaciones han puesto de relieve las posibilidades cognitivas que los mismos poseen y que se hallarían asociadas a determinados tipos de habilidades intelecto

manuales. Por ejemplo, los videojuegos de tipo arcade, acción, rol y plataformas permitirían un desarrollo de los aspectos motores, manuales y de reflejos. Al mismo tiempo, videojuegos más complejos y ejecutados en ordenadores, como los de estrategia y simulación, se relacionarían con el desarrollo intelectual (p. 56).

Pindado (2005, 56) afirma que “su práctica favorece el desarrollo de estrategias de conocimientos diversas, entre ellas la atención, la memoria, la concentración espacial, la resolución de problemas o la creatividad”

Según Estallo (1995 citado en Pindado 2005, 57) los videojuegos pueden contribuir de manera destacada al desarrollo tanto emocional como intelectual de los adolescentes. Los jugadores de videojuegos suelen ser sujetos de mayor nivel intelectual que sus compañeros no jugadores.

I.4.7.2. El videojuego como herramienta educativa.

Otros autores apoyan esta postura asegurando que “poseen un potencial educativo importante, no sólo por ser altamente motivantes sino que además porque permiten el desarrollo de habilidades variadas que inciden en el proceso enseñanza- aprendizaje” Alfagame y Sánchez (2002, citado en Alonqueo y Rehbein, 2008, 15).

Además otro autor sostiene que “los videojuegos pueden transformarse en una herramienta pedagógica para el aprendizaje de contenidos específicos”. Gros et. Al citado en Alonqueo y Rehbein, 2008, 15).

Aportando a esta temática Gee, (2004, citado en Mejía, Rodríguez y Castellanos, 2009, 27) asegura que “(...) muchas de las destrezas necesarias para solucionar las tareas de numerosos videojuegos son análogas a tareas escolares, en cuanto a los recursos cognitivos necesarios para resolverlas”.

Cada vez son más los autores en el área de la pedagogía que aseguran que en estos tipos de juegos existe un alto componente educativo.

Respecto a ello, una autora dice que “los vídeo jugadores tienen la enorme ventaja de conducir el flujo de los acontecimientos. Es precisamente esta característica la que permite entender porqué los videojuegos pueden convertirse en un poderoso instrumento educativo” Sánchez (1998, citado en Revuelta 2004, 97).

También Gross y cols. (1997 citado en Revuelta 2004) lo enuncian de la siguiente forma:

Pensamos que los juegos de ordenador constituyen un material informático de gran valor pedagógico por las siguientes razones:

- Constituyen un material muy motivador para niños y niñas.
- Favorecen el trabajo de aspectos procedimentales.
- Son programas muy flexibles dado que se pueden utilizar en una asignatura concreta, como taller, como eje transversal, como crédito variable, etc.
- Proporcionan elementos para el trabajo de la autoestima de los alumnos.
- Es un material que está a disposición tanto de los alumnos como del profesorado. (p.98).

Diversos autores (Funk, 1993; Mc Farlone; Parrawhowk y Helad, 2002 citado en Gross 2003; Calvo, 1995; Etcheverría, 1998 b, citados en Martín y García 2006,) señalan los siguientes aspectos que se desarrollan de forma positiva en el sujeto a través del empleo didáctico de los videojuegos:

- Desarrollo del pensamiento reflexivo y del razonamiento.
- Desarrollo de la atención y la memoria.
- Desarrollo de la capacidad verbal.
- Desarrollo de la capacidad visual y espacial.
- Desarrollo de la habilidad óculo- manual.
- Desarrollo de habilidades necesarias para resolver conflictos o situaciones problemáticas.
- Desarrollo de las capacidades de trabajo colaborativo.

- Desarrollo de las habilidades necesarias para identificar y aprender vocabulario y conceptos numéricos.
- Desarrollo de la capacidad de superación.
- Desarrollo de la capacidad de relación.
- Desarrollo de la motivación por y para el aprendizaje de diferentes materias.
- Desarrollo de conductas socialmente aceptadas.
- Disminución de conductas impulsivas y de autodestrucción. (p. 116).

I.4.7.3. Los videojuegos como herramienta en solución de problemas psicológicos.

Martín y García (2006,16) agregan que: “También podemos emplear los videojuegos para tratar de reducir la ansiedad y las conductas problemáticas que algunos adolescentes desarrollan a lo largo de su período de socialización y en el tratamiento de algunas minusvalías”.

Otro autor asegura que “son positivos tanto en lo que respecta a la motivación para el aprendizaje como para la adquisición de conceptos y habilidades prácticas”. Pindado (2005, 64).

Guifford, (1991; Casey, 1992 citado en Pindado 2005) explica que:

(...) muchos trabajos han defendido su alto valor intelectual. Algunos de ellos muestran un elevado optimismo sobre las grandes posibilidades educativas de los videojuegos., llegando a considerarlos un medio tan atractivo como efectivo en el desarrollo de la fantasía, conocimiento de otros mundos y culturas, desarrollo del razonamiento lógico, resolución de problemas y otra serie de operaciones de carácter procedimental. (p. 64).

I.4.8. Atribuciones negativas hacia los videojuegos.

I.4.8.1. Temáticas violentas y agresión en videojuegos.

Una investigación acerca del tema indica que en los jóvenes que enfrentan juegos de video violentos se activan ciertas áreas del cerebro que incrementan el nivel arousal emocional. Esta activación, de estructuras probablemente hipocampales, conjugada con cierto nivel de inhibición de áreas prefrontales implicadas en la autorregulación, predispone a los jóvenes a comportamientos agresivos. (Mathews 2007, citado en Mejía et. al 2009)

Un autor sostiene que “aunque no podemos afirmar que existen investigaciones concluyentes para afirmar que los videojuegos llevan a comportamientos violentos, es decir, no se ha encontrado una relación de causa- efecto, si parece existir una relación entre una mayor conducta agresiva y el uso/abuso de videojuegos violentos”. Gómez del Castillo Segurado (2005, 49).

En cuanto a los referidos valores y actitudes más impulsados por los videojuegos, Félix Etxeberría Balerdi (2011), destaca algunos de ellos por su especial interés:

- a).- 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.
- b).- 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.

c).- 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.

d).- 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 tal consonancia con lo que ocurre en la vida real.

e).- Consumismo. La iniciación en el mundo de los videojuegos 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. (p. 8).

Anderson y Dill, (2000; Kirsh 2003, citado en Martín y García 2006), respecto a los aspectos negativos de este tipo de juegos aseguran que:

Una de las principales críticas que se le hacen gira en torno a sus temáticas, siendo su principal diana la velocidad y la agresividad que las imágenes y contenidos transmiten. La aparición continuada de monstruos, alienígenas o extraterrestres, zombis o cualquier otro elemento (peleas callejeras, combates reglados, asesinatos, atropellos indiscriminados,...) que reflejan violencia o agresividad sin justificación alguna, en muchos casos ha puesto de manifiesto en numerosos estudios cómo estas circunstancias quedan reflejadas en las conductas que los jugadores desarrollan con su grupo de iguales o en el seno familiar. (p.116).

A pesar de ello es significativo como este tipo de juegos son los más populares Etxeberría (1998 citado en Martín y García 2006).

En lo que respecta a las consecuencias que generan este tipo de juegos, Anderson y Dill, (2000 citado en León 2003), las investigaciones referidas a ello aseguran que:

En una investigación reciente con estudiantes universitarios, encontraron que sólo una breve exposición a este tipo de videojuegos puede temporalmente incrementar la conducta agresiva en cualquier tipo de persona. También se evidenció que había más manifestaciones de conductas delictivas (agresivas y no agresivas) en aquellos estudiantes que más reportaron haber jugado videojuegos violentos en primaria y bachillerato. Es decir que la exposición a videojuegos de esta naturaleza incrementa la agresión tanto de una manera temporal como duradera. (...). En los videojuegos violentos, al igual que en los equivalentes juegos para computadoras, los niños aprenden a ser violentos, se les recompensa por la violencia y se les demuestra que esta no tiene consecuencias negativas. Este tipo de juegos constituye un medio para aprender y practicar solución de conflictos de una manera agresiva. A corto plazo, estos juegos influyen en la conducta agresiva ya que imprimen pensamientos y sentimientos agresivos. A largo plazo también, con la preocupación de que la dedicación excesiva de sus hijos a los videojuegos y a los juegos en computadora, interfiere en su rendimiento estudiantil. Esta preocupación tiene bases reales, en vista de que resultados de investigación indican que a mayor dedicación de los niños y los jóvenes a jugar videojuegos, menor es el rendimiento estudiantil y el grado académico que alcanzan. (p. 224).

I.4.8.2. Dificultades en habilidades sociales creadas por el uso de videojuegos.

Otros autores apoyan esta postura dando razones para catalogar a los videojuegos como algo pernicioso y negativo para los niños y adolescentes, estas son las siguientes:

La creación de pautas antisociales provocan el no desarrollo de las habilidades sociales necesarias para poder establecer relaciones con otros grupos de iguales, atentar contra la salud (tensión ocular, cambios en la circulación sanguínea, aumento de la frecuencia cardíaca y de la presión arterial, epilepsia,...), su naturaleza adictiva, la transgresión de normas físicas, el bloqueo de la mente, la incapacidad para desarrollar otro tipo de actividades tanto

lúdicas como <<educativas>>, el sonido estridente, el excesivo tiempo que se le dedica(...). (P.114-115).

I.4.9.Frecuencia de uso

En un estudio realizado con adolescentes españoles, de entre 14 y 18 años de edad se encontró que el 59% eran videojugadores, (Rodríguez et al, 2002, citado en Alonqueo y Rehbein 2008). Además en otro estudio posterior se concluyó que el 85% de los niños españoles entre 9 y 16 años, son usuarios de este tipo de juegos. (Rodríguez et al., 2002 citado en Alonqueo y Rehbein 2008,).

Con respecto a la frecuencia de uso de los videojuegos, los estudios que se han dado refieren porcentajes correspondientes al 48% de usuarios de estos juegos, es decir , sujetos que juegan más de una vez a la semana, (Estallo, 1995, citado en Alonqueo y Rehbein 2008) y un 66% juegan de manera diaria (Diez et al, 2004 citado en Alonqueo y Rehbein 2008).

Otro de los riesgos frecuentes asociado al uso de las nuevas tecnologías [dentro de las cuales se encuentran los videojuegos], es la posible generación de dependencia hacia las mismas que pudieran llegar a conducir a situaciones calificables de adicción.(Young, 2004, citado en Ruiz y López 2009).

Se hace recomendable hablar de un uso inadecuado e inmoderado de las tecnologías de la información y la comunicación, (TICS), más que de una adicción generalizada.

Teniendo en cuenta el tiempo que dedican los sujetos al juego, recurriremos a diversos estudios que dan cuenta del aumento progresivo, que indican una tendencia creciente en el número de horas que utilizan en estos tipos de juegos.

:

En el estudio siguiente se basa en el número de horas semanales y en razón del sexo del jugador, en la sociedad americana. Los chicos en un 36 % juegan alrededor de 1 o 2 horas semanales, un 29% juegan entre 3 y 6 horas, un 23% más de 6 horas y un 12% no juegan; mientras que las chicas juegan en un 42% 1 o 2 horas, un 15% juegan entre 3 y 6 horas, un 6% más de 6 y un 37% no juegan. (Funk 1993 citado en Félix Etxeberría Balerdi 2011).

Otro estudio posterior muestra que estos datos han ido incrementando, es decir hay un aumento en el número de horas que utilizan videojuegos. Se analizó una muestra de 278 sujetos entre 12 y 33 años, seleccionados al azar, con 146 mujeres y 132 hombres. Clasificando a los encuestados en 3 categorías, la distribución de la muestra arrojó estos resultados: los jugadores anecdóticos, es decir que juegan 1 vez al mes fue con un 58 %, los regulares (entre 3 veces al mes y 1 a la semana) fue con un 23% y los jugadores habituales, que usan este tipo de juegos entre 1 vez a la semana y más de 1 vez al día, un 19%. Con respecto al sexo masculino un 36% son anecdóticos, un 23% son regulares y habituales con 27%. Las mujeres en cambio un 78% son anecdóticas, un 22% son regulares y un 12% habituales. Por último teniendo en cuenta la edad, los adolescentes anecdóticos representan el 33%, regulares el 29% y habituales 19%, los jóvenes anecdóticos poseen un 29%, los regulares un 20% y los habituales un 23%, mientras que los adultos anecdóticos representan el 48% , los regulares el 11% y los habituales el 4%. (Estallo, 1995 citado en Félix Etxeberría Balerdi 2011).

Félix Etxeberría Balerdi (2011, 6) aclara que:“Es evidente que los jugadores son más habituales y dedican más tiempo a los videojuegos a medida que decrece su edad, siendo los jugadores de más edad quienes menos horas practican el juego”.

Labrador y Villadangos, (2010), respecto a este tema aclaran que:

Aunque se habla mucho de “adicción a las NT”, no existe una definición precisa de qué es o qué criterios caracterizan dicha adicción. En algunos casos se considera la frecuencia o duración del uso de NT como criterio para caracterizar esta adicción, pero el número de horas dedicadas a una actividad no parece suficiente para establecer un problema adictivo. (p.180).

Otros autores señalan que cualquier conducta normal puede convertirse en patológica en función de la intensidad, frecuencia o cantidad de dinero invertida en ella y del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y/o laborales de las personas implicadas. (Etcheburúa, Corral y Amor, 2005 citado en Labrador y Villadangos, 2010).

Para algunos una adicción sin drogas es aquella conducta repetitiva que resulta placentera, al menos en las primeras fases, y que genera una pérdida de control en la persona, con una interferencia grave en su vida cotidiana a nivel social, laboral, familiar (Fairburn, 1998 citado en Labrador y Villadangos, 2010).

Labrador y Villadangos (2010), señala que:

Aunque sí es posible identificar conductas específicas, características de adicciones ya establecidas y ver si se presentan entre los usuarios de NT. Esto no permite establecer la existencia de “adicción a NT”; pero si identificar conductas concretas que pueden ser indicadoras de posibles problemas adictivos derivados del uso de NT. (p. 181).

Además Labrador y Villadangos (2010), agrega que:

Parece interesante identificar si, en el uso de NT, aparecen conductas similares a las observadas en personas que cumplen criterios para ser diagnosticadas con la categoría de “adicción”. En especial conductas similares a la de los jugadores patológicos, prototipo de una adicción sin sustancia. Asimismo parece interesante saber hasta qué punto los usuarios perciben o consideran que el uso de estas NT les ha generado algún problema. (p. 181).

Sin embargo hay otros autores que incluyen esta problemática dentro de otras y las denominan “adicciones tecnológicas”, Griffiths (1997 citado en Castellana et al. 2007) entiende por éstas a “aquellas que involucran la interacción hombre-máquina, y las divide entre pasivas (como la televisión) y activas (Internet, móvil y videojuegos).

Además hay autores que diagnostican la adicción a las TIC partiendo del mismo principio que las adicciones a sustancias. Señalan 3 síntomas nucleares Etcheburúa, (1999; Griffiths 2000; Washton y Boundy 1991 , citados en Castellana et al. 2007):

- Incapacidad de control e impotencia. La conducta se realiza pese al intento de controlarla y /o no se puede detener una vez iniciada.
- Dependencia psicológica: incluye el deseo, ansia o pulsión irresistible (craving) y la polarización o focalización atencional (la actividad se convierte en la más importante al dominar pensamientos y sentimientos).
- Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos para la persona (conflicto interpersonal: trabajo, estudio, ocio, relaciones sociales, etc.). (p. 197).

Además de estos síntomas nucleares desarrollan síntomas no esenciales Echeburúa, (1999; Griffiths 2000; Washton y Boundy 1991, citados en Castellana et al. 2007), ellos son:

- a) Tolerancia y abstinencia;
- b) Modificación del estado de ánimo. Sensación creciente de tensión que precede inmediatamente el inicio de la conducta. Placer o alivio mientras se realiza la conducta. Agitación o irritabilidad si no es posible realizar la conducta;
- c) Euforia y trance mientras se desarrolla la actividad;
- d) Negación, ocultamiento y/o minimización;
- e) Sentimientos de culpa y disminución de la autoestima;
- f) Riesgo de recaída y de reinstauración de la adicción.(p.197.)

II. ADOLESCENCIA:

II. ADOLESCENCIA

La franja etárea con la que trabajaremos en esta investigación pertenece a la adolescencia, ya que investigaremos a sujetos entre 13 y 18 años.

Para comprender esta etapa de la vida recurriremos a diversas fuentes, entre ellos autores que se han dedicado a investigarla, describirla y trabajar sobre ella en la clínica.

II.1. Definiciones

Primero buscaremos su significado. La Real Academia Española (2011), la describe como “Del lat. *Adolescentia*. Edad que sucede a la niñez y que transcurre desde la pubertad hasta el completo desarrollo del organismo”.

Otros autores analizan esta etapa a través de términos descubiertos desde la clínica, como Fernández Mouján quien desarrolla en su libro “Abordaje teórico y clínico del adolescente”, esta etapa del desarrollo.

En uno de sus capítulos explica que para entender este período de la vida, que es limitado psicológica y socialmente, es preciso conocer la gran cantidad de elementos que intervienen en su configuración. (Mouján, 2002).

Además Mouján (2002) agrega:

La adolescencia es un periodo muy ilustrativo del fenómeno del duelo. Los adolescentes luchan, sufren, se esfuerzan, no sólo a causa de los objetos externos que tienen que ser abandonados y adquiridos, sino también debido a las identificaciones infantiles que tienen que dejar y a la adquisición de las nuevas, que configurarán la identidad adulta. (p.18).

II.2. Un acercamiento a la etapa de la adolescencia desde el Psicoanálisis de Mouján.

II.2.1. La adolescencia como un proceso de duelo

(Mouján, 2002,17) Explica la adolescencia a través del duelo, de la siguiente manera:

“El duelo es uno de los fenómenos más comunes en la vida de todo individuo. Su importancia radica en la redefinición que aporta a los procesos de desarrollo: aparece ante cualquier pérdida y provoca una reconfiguración objetal”.

Tanto en el nacimiento como en la adolescencia y la menopausia son los tres momentos de la vida en que el monto de ansiedad es mayor promovido por el cambio. En todos ellos los duelos se hacen por una pérdida, en tres áreas específicas (ambiente, cuerpo y mente) y en los tres tiempos (pasado presente y futuro). (Mouján 2002).

El adolescente es objeto de duelo para los padres además de ser sujeto de duelo, el campo de elaboración del duelo se amplía desde lo individual a lo familiar y social. (Mouján 2002).

II.2.2. Tareas Fundamentales

El adolescente frente a este duelo tiene dos tareas fundamentales: luchar por la reconstrucción de su realidad psíquica (mundo interno) y la lucha por la reconstrucción de sus vínculos con el mundo externo, ambas supeditadas a una tercera y básica, la lucha por la identidad (ser uno mismo en el tiempo, el espacio en relación con los otros y con el propio cuerpo). (Mouján 2002).

II.2.3. Conductas típicas

Mouján (2002) describe conductas típicas que son observables, así como también frecuentes mecanismos de defensas en esta etapa:

Es frecuente observar conductas basadas en la *omnipotencia*, como la altanería, la rebeldía, la temeridad, las ideas sobrevaloradas, basadas en la *negación* bajo la forma de inhibiciones, formaciones reactivas, actuaciones, así como en la *idealización*: el fanatismo, el culto al héroe, las amistades extrañas, los entusiasmos. Otros mecanismos defensivos del Yo son: la *disociación* que explica las conductas opositoras, de ambivalencia, los cambios repentinos, extremismos, etcétera; la *identificación proyectiva introyectiva*, que aparece en el exagerado narcisismo, el manejo de los objetos, las ilusiones desmedidas, bisoñerías, superficialidad, etcétera. (p.20).

II.2.4. Tres áreas, tres tareas fundamentales

“El adolescente se sitúa frente a tres fenómenos”. Mouján (2002, 21).

El primero se refiere al *área corporal*, que se caracteriza por la irrupción de estímulos de orden hormonal, cambios corporales y confusión en la excitabilidad zonal (oral, anal y genital). (Mouján, 2002).

El segundo fenómeno es referido al *área social*, donde el adolescente puede observar una sociedad con roles más libre, asignables, a diferencia de la familia, donde los roles son definidos en sí mismos. (Mouján, 2002)

Por último el tercer fenómeno es el *área de la mente*, donde el adolescente tiene que abandonar las identificaciones de la infancia, el funcionamiento limitado y algunas funciones ya jerarquizadas, como el pensamiento concreto. (Mouján 2002).

Este autor explica la tarea más importante del adolescente diciendo que:

(...)“la tarea más específica de la adolescencia: el logro de la identidad” (Mouján, 2002, 24).

Y describe Mouján (2002) a la misma como:

La identidad es la relación entre los elementos básicos de la personalidad: su continuo filo y ontogenética, la cohesión interna pareja con la adecuación al medio ambiente y el logro de sus metas. Esta relación crea el sentimiento de sí mismo en el tiempo y en espacio; a esto llamamos identidad. (p.24-25).

Después de desarrollar la tarea fundamental de esta etapa, este autor describe lo que el adolescente experimenta en la misma Mouján (2002), lo hace de esta manera:

El adolescente experimenta sus pulsiones instintivas incrementadas por el desarrollo físico y sus fantasías correspondientes (edípicas, sádicas, bisexuales, etcétera); experimenta además enorme cantidad de estímulos externos que también despiertan fantasías por la nueva configuración objetal, aunque en este caso dependen de las proyecciones previas sobre el objeto. Por último, experimenta las nuevas fantasías que surgen de la interacción de objetos y que se modificarán en contacto con las viejas fantasías. (p. 25).

Explica Mouján (2002, 26) que “el medio y en especial la pandilla, permitirá la proyección de aspectos del Yo imposibles de sintetizar en momentos determinados, y evitará el sentimiento de confusión dentro de sí mismo.

II.2.5.Relaciones de objeto

Mouján desarrolla diversos aspectos que dan cuenta de los cambios que suceden en la adolescencia:

Uno de esos aspectos tiene que ver con las *relaciones de objeto* durante la adolescencia a la cual dedica un capítulo especial en su libro. Este autor explica que durante esta etapa, se realiza un cambio de las relaciones objetales familiares e infantiles a las nuevas relaciones juveniles, que ponen al Yo frente a un desequilibrio tanto interno como externo. (Mouján ,2002).

Se realiza internamente un cambio en la libido, se desplaza las cargas de libido objetal de objetos internos y del mundo externo también, rompiéndose el equilibrio, el cual el adolescente intentará restablecer. (Mouján, 2002).

Este cambio de objeto es una situación de duelo. (Mouján 2002).

Durante este camino se producen relaciones de objeto transitorias que sirven de mediadores en el desarrollo de la identidad en crisis. (Mouján, 2002).

Aclara este autor que “Nos referimos especialmente a los vínculos objetales de características *narcisistas, transicionales y ambivalentes*”. (Mouján, 2002, 109).

En esta búsqueda de nuevas relaciones de objetos los adolescentes tienen tendencia al acting- out.(Mouján, 2002).

Concomitantemente el Yo en esta etapa del desarrollo va haciendo más fuertes sus funciones, es decir fortalece el pensamiento reflexivo, lo imaginario, la sensibilidad artística y una fantasía referida a la realidad externa desconocida (también hacia el futuro), se convierte así el adolescente en un agente activo de descubrimiento y transformación.(Mouján, 2002).

Además agrega (Mouján, 2002,116) “Las relaciones objetales a que hicimos referencia hasta ahora se estructuran en función de la necesidad disociativa que tiene el Yo adolescente para aliviarse de la confusión imperante durante la crisis de identidad”.

A través de estas relaciones de objeto transicionales se comienza a relacionar aspectos del Yo rechazados con los valorados. (Mouján, 2002).

Estas relaciones de objeto posibilitan reconocer la agresión y el amor hacia el mundo externo con un nivel de ansiedad que puede tolerar. (Mouján, 2002).

II.2.6. El yo

Otro de los aspectos que desarrolla este autor es el *Yo del adolescente*. Este tema ocupa un nuevo capítulo de su libro "Abordaje teórico y clínico del adolescente". En el cual explica claramente que por ser la adolescencia una etapa de duelo, el Yo entra como lo suele hacer en estos procesos, en una crisis. (Mouján, 2002).

Pero por la intensidad de la crisis, el Yo tiene una especial capacidad de maniobrar, por lo que se puede afirmar que no se trata de un duelo puro, sino mezclado con un renacer no propio de este proceso, que se encuentra permanentemente presente (Mouján, 2002).

Mouján (2002) aclara que:

Quiero decir que el Yo adolescente recurre a mecanismos defensivos muy regresivos y a conductas por medio de objetos transicionales que le permiten mantener la ilusión de una gratificación incondicional de las necesidades por el mundo externo, donde formalmente los objetos conservan su realidad concreta, pero el significado lo dan las identificaciones idealizadas (ideal del Yo) sobre ellos. (p. 124).

Hay en el adolescente una tendencia marcada a idealizar las amistades o alguna figura deportiva, política o humanística, con ellos se sienten muy interpretados y se reconocen por medio de los mismos. (Mouján 2002).

Son frecuentes en esta etapa las gratificaciones que se dan en el Yo ideal, es decir que son narcisistas, los sueños diurnos (el mundo imaginario) suele ser muy importante, al igual que la pasión por algún juego que le permiten vivir los sucesos como si fueran reales. (Mouján 2002).

Tanto la masturbación como el exhibicionismo se muestran como claros ejemplos en los cuales el adolescente satisface de manera idealizada e ilusoria las necesidades más urgentes. (Mouján 2002).

El Yo del sujeto en esta etapa recurre a mecanismos defensivos como la disociación, la identificación proyectiva e introyectiva, la idealización, la omnipotencia; la idealización se hace a costa de la omnipotencia y proyección de los aspectos más persecutorios o rechazados. (Mouján 2002).

La capacidad de mediar de la instancia del Yo llega a su máximo entre los 15 y 16 años que es cuando se adquiere la capacidad de pensar a partir de las propias ideas, puede reflexionar y puede también incluir lo real dentro de lo posible, adquiriendo así las estructuras lógico formales del pensamiento adulto.(Mouján ,2002).

II.2.7. Pensamiento

Otro aspecto a tener en cuenta desde este autor, es conocer el pensamiento del adolescente, que enfrenta como una de las principales tareas jerarquizar las funciones yoicas. (Mouján, 2002).

Respecto de este aspecto, el pensamiento en el sujeto en esta etapa Mouján (2002) explica que:

Los vínculos adultos que el adolescente empieza a descubrir se caracterizan porque hay una percepción de los “objetos reales incluidos dentro de los posibles”, lo cual quiere decir que existiría un tipo de pensamiento lógico-formal capaz de pensar a partir de ideas y no sólo sobre objetos reales (dichas ideas, más adelante son transformadas en reales o no). (p.138).

Al ir dejando sus vínculos de la infancia, el adolescente, deja además una forma de pensar que le posibilita conectarse con la realidad. (Mouján, 2002).

Pasa a un nuevo pensamiento que le permite operar sobre objetos ideales, no sólo reales que hacen posibles nuevas configuraciones. (Mouján, 2002).

Además sostiene en sus escritos Mouján (2002, 139). Que “Durante la adolescencia, el pasaje del pensamiento lógico-formal con características “mágicas”, al pensamiento lógico –formal con características “científicas” se

realiza en tres tiempos que corresponde a los tres períodos en que hemos dividido las etapas de la adolescencia”.

La primera manera de pensar ocurre en la pubertad, donde se ejercita por vez primera el pensamiento mágico.) (Mouján, 2002).

En la mediana adolescencia se acepta la pérdida de la omnipotencia del pensamiento aunque no del todo, manteniéndolo en los grupos donde el control es compartido. (Mouján, 2002).

Y por último, al final de esta etapa adquiere totalmente un pensamiento lógico-formal, lo cual le posibilita estar a la par de los adultos y criticar la cultura. (Mouján, 2002).

Este nuevo pensamiento que adquiere el adolescente, le posibilita entrar en nuevos terrenos que, Mouján (2002) desarrolla de la siguiente manera:

La lógica formal permite al pensamiento adolescente no sólo la incorporación a la sociedad (por manejar el mismo código de los adultos), sino también un mayor dominio de los impulsos al poder ampliar el mundo de los objetos gratificantes a nivel del pensamiento, dado que lo posible es mayor que lo real y con ello la espera se hace posible. La lógica formal, crea, por fin, un nuevo tipo de sensibilidad, permite captar valores culturales abstractos lógica formal, crea, por fin, un nuevo tipo de sensibilidad, permite captar valores culturales abstractos como patria, ideología, etcétera, hasta ahora no reconocibles, pues la sensibilidad se limitaba a ideales encargados u objetos concretos. (p.142).

Este nuevo pensamiento que adquiere el sujeto en la etapa de la adolescencia, le permite ubicar su identidad en un nuevo contexto, y ello lo capacita para tres grandes logros: el primero de ellos percibir intelectualmente todas las partes del self como formando una unidad. El segundo logro es percibir vivencialmente el sentido de continuidad de su identidad y el tercer logro hace referencia a percibir el sentido de pertenencia que tiene el Yo, incluido ideológica y socialmente dentro de una cultura. (Mouján, 2002).

Agrega Mouján (2002, 144). “En la mediana adolescencia, el pensamiento sufre un cambio muy importante: pierde el carácter transicional y confuso de la pubertad y adquiere un fuerte carácter grupal”.

Esto les permite poder discutir y compartir lo que piensan con sus grupos de pares, es decir, se acepta una prueba de realidad aunque al principio se busquen

grupos de ideologías muy semejantes y no se aceptan los diferentes, este pensamiento se denomina mesiánico, ya que se comparte con otros que tienen ideas semejantes, salvadoras y redentoras, que no se ponen a prueba. (Mouján, 2002).

Esto se acompaña de un desprendimiento de sus padres y mayores, ya no reciben de ellos información y aprendizaje, sino de su propia generación o grupos de pares o elegidos. (Mouján, 2002).

En la adolescencia tardía, se afirma la identidad, el duelo pasa sus etapas críticas y el pensamiento lógico-formal ya ha sido totalmente incorporado, lo cual permite al adolescente renunciar al pensamiento de tipo omnipotente, mesiánico y mágico de las etapas pasadas y adoptar un pensamiento creador y realizador. Tanto la erotización como el control de objeto no son obstáculos para pensar de manera más personal, flexible y hasta es capaz de interrogarse sobre el futuro y buscar cambios. Acepta poner a prueba sus ideas por medio del trabajo y la ampliación de sus relaciones sociales. (Mouján, 2002).

II.3. Un acercamiento a la adolescencia desde la teoría Psico genética de Piaget

II.3.1. Definición

En cambio para Piaget, la adolescencia constituye una etapa crucial del desarrollo de la inteligencia en el que la habilidad de los procesos cognoscitivos acelera su camino hacia niveles más elevados; es decir empiezan a funcionar intelectualmente como adultos. Piaget, (citado en Uribe, 1993).

II.3.2. Organismo y medio

Explica Piaget que organismo y medio interactúan de manera compleja e inseparable, lo que va permitiendo que el niño construya por si mismo, en interacción con el medio, las estructuras cognoscitivas en forma continuada desde el nacimiento hasta la adolescencia. (Piaget, 1970, citado en Uribe, 1993).

Un autor aclara que “Esto significa que el proceso cognitivo no se organiza en torno a la acumulación de pequeños fragmentos de aprendizajes, sino que está regido por un proceso progresivo de los esquemas hacia el equilibrio entre la asimilación y la acomodación”. (Uribe, 1993, 4).

II.3.3. Características generales.

“Este periodo comprende entre el final de la infancia y el principio de la adultez”
Herrera et al. (2009, 2)

“Por lo regular comienza entre los 12 y 14 años en la mujer y en el hombre respectivamente y termina a los 21 por lo general”. Herrera et al. (2009, 2)

“Se experimentan cambios sociales, sexuales, físicos y psicológicos (...)” Herrera et al. (2009, 2)

En cuanto a la adolescencia como etapa Piaget y Carretero (1982), citado en Herrera et al. (2009, 2) describen que “Es una experiencia interna, además es intrasubjetiva, y tiene características particulares, que lo diferencian de otros procesos, no necesita de la presencia de las cosas para que estas existan”.

II.3.4. Pensamiento

Piaget, (1904citado enHerrera et al. 2009) explica que:

El pensamiento formal se desenvuelve durante la adolescencia. El adolescente, por oposición al niño, es un individuo que reflexiona fuera del presente y elabora teorías sobre todas las cosas, complaciéndose particularmente en las consideraciones intelectuales. (p.5)

Además Piaget (añocitado en Herrera et al. 2009) agrega:

Este pensamiento reflexivo, característico del adolescente, tiene nacimiento hacia los 11-12 años, a partir del momento en que el sujeto es capaz de razonar de un modo hipotético-deductivo, es decir, sobre simples suposiciones sin relación necesaria con la realidad o con las creencias del sujeto, confiado en la necesidad del razonamiento (*vi formae*), por oposición a la concordancia de las conclusiones con la experiencia. (p.6).

También explica que el pensamiento formal consiste en reflexionar las operaciones, operar sobre operaciones y sobre sus resultados y en agrupar operaciones de segundo grado(Piaget, 1904 citado en Herrera et al. 2009).

Uribe (1993),respecto de esta etapa en el desarrollo cognoscitivo explica que:

El estadio de las operaciones formales difiere substancialmente de las operaciones concretas. Aparece la lógica formal. El alumno ya es capaz de reflexionar no tan solo sobre los objetos concretos, sino además, sobre proposiciones que contienen dichos objetos. El pensamiento es capaz de realizar la combinatoria lógica que le posibilita un análisis de las distintas resoluciones de un problema: se vuelve hipotético deductivo. (p. 4).

Inhelder (1975 citado en Uribe 1993)agrega que:

Las operaciones formales facilitan efectivamente, al pensamiento un poder totalmente nuevo, que equivale a desligarlo y liberarlo de lo real para permitirle a su antojo trazar reflexiones y teorías. La

inteligencia formal señala, pues, el despegue del pensamiento y no debe sorprendernos que este use o abuse, para partir del imprevisto puede que se le ha concedido. Esto es una de las novedades esenciales que opone la adolescencia a la infancia: la libre actividad de la reflexión espontánea. (p.4).

Uribe (1993), describe este periodo de las operaciones formales de la siguiente manera:

Las características del periodo de las operaciones formales un tipo de razonamiento lógico sistemático y complejo. En esta etapa, están en condiciones de utilizar el silogismo, el razonamiento propositivo y el reflexivo. Presentan la capacidad de pensar en utopías y aceptar confrontaciones, comprender alegorías, ejercer metarreflexión para prever situaciones similares a las que se ha podido resolver, ejercer la lógica combinatoria, el pensamiento proporcional, establecer sistemas de clasificación jerárquicos, cuestionar la autoridad, y paralelamente, aceptar decisiones por consenso. (p.5).

Siguiendo con esta teoría desde Piaget y Carretero (año), citado en Herrera et al. agregaremos que:

El pensamiento formal implica una actividad formal implica una actividad global del sistema cognitivo con intervención de los mecanismos de memoria, atención, proceso de comprensión, aprendizaje, concibiendo los fenómenos de distintas maneras, es un proceso de cambios conceptuales durante la adolescencia dependiendo de sus capacidades lógicas y de solución de problemas de cada adolescente. (p. 2).

Piaget de la mano de Inhelder desarrollan las características del pensamiento formal. Éstas son indisociables y se influyen entre sí para dar una nueva lógica que modifica y amplía la visión del individuo sobre el mundo, dotando de nuevas formas de resolución de problemas más sofisticadas. (Cano, 2007).

Desarrolla dos tipos de características, las funcionales y las formales o estructurales. (Cano, 2007).

Dentro de las características funcionales del pensamiento formal, da a conocer tres de las – mismas, que desarrollaremos ampliamente del siguiente modo:

1)-Lo real es un subconjunto de lo posible:

En el pensamiento formal se da una inversión de sentido entre lo que es real y lo que posible, lo real aparece subordinado a lo posible. (Cano, 2007).

“El adolescente (...) concibe a los hechos como el sector de las realizaciones efectivas en el interior de un universo de transformaciones posibles (...)”. Inhelder & Piaget (1955-1972, citado en Cano, 2007, 151).

El sujeto admite los hechos después que los verifica dentro de un conjunto de posibles hipótesis que tienen compatibilidad con la situación. (Cano, 2007).

Las relaciones que son posibles, deben ser deducidas por la persona mediante operaciones lógicas de pensamiento, y se pueden considerar virtuales y que no intervienen en la situación considerada. (Cano, 2007)

2)- Carácter hipotético deductivo:

Cano, (2007) respecto de esta característica explica que:

(...) el sujeto de esta etapa tiene la capacidad de probar simultánea o sucesivamente varias de las hipótesis planteadas, aplicando para ello un razonamiento deductivo que le llevará a dilucidar las verdaderas consecuencias de las acciones que ha efectuado sobre la realidad. Como vemos, la deducción en esta etapa no contempla solamente las realidades percibidas, sino que se refiere también a enunciados hipotéticos. (p.152).

Respecto a esto los autores sostienen que “la deducción consiste entonces en vincular entre sí esas presuposiciones extrayendo sus consecuencias necesarias incluso cuando su verdad experimental no vaya más allá de lo posible”. Inhelder & Piaget (1955-1972, citado en Cano, 2007, 152).

Para hacer una comprobación sistemática de las variables implicadas en un problema, el sujeto que posee un pensamiento formal cuenta con el esquema de control de variables, donde aplica la estrategia de ir variando sistemáticamente un factor de la situación problemática, mientras los restantes factores mantiene constantes. (Inhelder & Piaget, 1955-1972; Carretero, 1985; Carretero & León, 2002, citado en Cano, 2007).

3)- Carácter proposicional:

La propiedad más aparente que tiene el pensamiento formal es su capacidad de operar sobre proposiciones verbales y no sólo sobre objetos, como lo hace el niño del período anterior. (Inhelder & Piaget, 1955.1972, citado en Uribe, 1993).

El sujeto no realizará sus operaciones mentales directamente sobre los datos de la realidad sino que convertirá esas operaciones de primer orden, es decir, directas, en proposiciones y operará sobre las mismas; convirtiéndose en operaciones de segundo orden. (Uribe, 1993).

Explican estos autores Inhelder & Piaget (1955-1972, citado en Uribe, 1993) que:

(...) en un estadio de equilibrio mental no solo las operaciones realmente ejecutadas son las que desempeñan su papel en el desenvolvimiento de los actos del pensamiento, sino también el conjunto de las operaciones posibles en tanto orientan la búsqueda hacia la clausura de la deducción, puesto que en este caso, el sujeto es quien deduce y puesto que las operaciones posibles forman parte del mismo sistema deductivo que las operaciones reales efectuadas por este sujeto. Desde el punto de vista de la psicología aplicada ello equivale a decir que no solo hay que evaluar a un sujeto por lo que realmente hace sino también por lo que podría hacer en otras situaciones, vale decir, por su potencial o aptitudes. (p. 153).

Dentro de las características estructurales del pensamiento formal, desarrollan 2 tipos de las mismas:

Para analizar estas estructuras que se ponen en juego en el pensamiento formal estos autores antes mencionados, hacen observaciones acerca de los instrumentos lógico-matemáticos que emplean en dicho análisis. (Inhelder & Piaget 1955-1972 citado en Cano, 2007).

Tomando como modelo las estructuras matemáticas generales expuestas por los hermanos Bourbaki, quienes afirman que tres tipos de estructuras fundamentales se pueden combinar en forma múltiple para explicar cualquier otra estructura, estas estructuras son:

a)- Topológicas, que se refieren a lo continuo y que no interesan en el caso de estructuras psicológicas.

b)- Estructuras algebraicas cuyo prototipo es el grupo.

c) Estructuras de orden, una de cuyas formas principales la constituye el reticulado. Este modelo permite comparar las estructuras del pensamiento operacional concreto y el formal y además la comprobación de cómo las estructuras más complejas se constituyen de las menos complejas. (Inhelder & Piaget, 1955-1972, citado en Cano, 2007).

III PERCEPCIÓN DE RIESGO

III. PERCEPCIÓN DE RIESGO:

III.1.Riesgo:

III. 1.1.El riesgo como ámbito de estudio

Aseguran Vera; Varela y Sepúlveda (2010, 243) “Al estudio del riesgo y de su percepción se han abocado disciplinas como la Economía, la Antropología, la Sociología, la Psicología, las Ciencias ambientales, las Ciencias de la salud, por referir algunas”.

“El origen de este ámbito de estudio se situaría en la década de los años 60 en el contexto de la discusión sobre la energía atómica, sus usos y consecuencias”. Sjoberg (2000, citados en Vera et. al. 2010, 243).

Vera et. al. (2010) explica que:

Los desarrollos posteriores respecto al estudio del riesgo tienen un incremento exponencial, pasando éste a ocupar un lugar privilegiado no sólo en el debate académico y en la literatura especializada sino, también, en diversos ámbitos de aplicación, donde los riesgos asociados a los procesos de toma de decisiones juegan un rol fundamental (ej. Las ciencias políticas, la gestión, los negocios, la seguridad personal, el desarrollo social y la gerencia social. (p. 243).

También podemos señalar la diferencia entre los riesgos tangibles, y aquellos que son producto de una construcción social bajo la línea de pensamiento de los relativistas culturales. Éstos señalan que ningún riesgo lo es en sí mismo, cualquier aspecto o evento de la realidad podría ser un riesgo para una persona, grupo o sociedad. (Vera et. al., 2000).

En el ámbito de la sociología, llama la atención sobre el actual debate en torno al estudio del riesgo. Los temas de fondo son, por una parte si la sociología debe dejar el campo de estudio de riesgo y por otro lado, cómo a partir de las teorías sociológicas del riesgo éste se aborda y operacionaliza en el desarrollo de la investigación.(Vera et. al., 2000).

Para algunos autores abandonar el campo de estudio del riesgo le parece iluso e impensable que sería abandonar el estudio del riesgo, pues por su utilidad sigue siendo un tema unificador para una diversidad de ámbitos – como el tecnológico, la práctica de las ciencias biomédicas, políticas ambientales, económicas, etc. Y los diferentes procesos que se coligen con éstos. (Green, 2009, citado en Vera et. al., 2000).

La teoría de la percepción de riesgo, ha sido en los últimos años estudiada por diversos investigadores. (Korstanje, 2010).

III.1.1.1.Aproximaciones teóricas- paradigmáticas en la concepción del riesgo:

III.1.1.1.1. Desde el ámbito de la Sociología: la Teoría de la Sociedad del Riesgo:

Dentro de la sociología contemporánea, existe una subdisciplina dedicada a la sociología del riesgo.Los precursores de esta teoría son Ulrich Beck y Anthony Giddens. (Vera et. al., 2000).

Podemos diferenciar en esta teoría diversos aspectos, el primero de ellos es la relación del riesgo con la temporalidad e historicidad de los acontecimientos. Deben tenerse en cuenta dentro del proceso que transcurre desde las

sociedades más primitivas hacia las más evolucionadas la diferencia entre la naturaleza del riesgo y la respuesta del mismo. (Beck 1992; Ekberg 2007, citados en Vera et. al., 2000).

Un aspecto importante de esta teoría es diferenciar entre la modernidad primaria industrial, caracterizada por valores estables, seguridad, previsibilidad y permanencia de tradiciones heredadas; de la modernidad reflexiva de la cual somos parte actualmente, donde hablamos de atributos como la desintegración, y desorientación, y abandono de viejas tradiciones. (Beck 1992, citado en Vera et. al. 2010).

Además sumado a esto, otro aspecto es tener en cuenta que los riesgos que suceden en la sociedad son hechos por el hombre y los mismos son complejos, lo que lleva a ser identificados y cuantificados por medio de tecnicismos. El gran objetivo de la humanidad es vivir en esta sociedad de riesgos incontrollables, donde la incertidumbre pasa a ser clave. (Beck 1992; Beck, 1996; Ekberg, 2007, citado en Vera et. al. 2010).

Además esta teoría amplía el concepto y agrega la percepción subjetiva del riesgo, la comunicación intersubjetiva del mismo y experiencia social de vivir en un entorno o concepto de riesgo. (Beck, 2008; Ekberg, 2007, citado en Vera et. al. 2010).

Ekberg, (2007, citado en Vera et. al. 2010) propone un modelo conceptual que identifica y describe seis parámetros propios de la sociedad del riesgo:

El sentido que el autor desea ilustrar con esta propuesta es que el punto de partida de su modelo es el primer parámetro de la sociedad del riesgo (Omnipresencia de la sociedad del riesgo). Luego, el riesgo tendrá distintas caracterizaciones que estarán en consonancia con el desarrollo histórico cultural de las sociedades. Cada uno de los parámetros se va añadiendo al anterior, formando así un intangible engranaje donde el riesgo termina cumpliendo roles que en su naturaleza son heterogéneos. La instancia final en la que culmina el primer ciclo de este engranaje es la política, donde el riesgo es apreciado como una función del poder y actuaría como un catalizador para el desarrollo y transformación social. Luego, el círculo generará un "loop" [lazo, círculo] que irá repitiendo las etapas secuencialmente, con saltos cualitativos que generarán cambios de segundo y tercer orden; y así, sucesivamente. (p. 246).

III.1.1.1.2 Desde la Antropología: la Teoría Cultural del Riesgo

Esta teoría se remonta a la década de los 80. Los pioneros fueron los antropólogos Douglas y Wyldavsky. (Rippl, 2002, citado en Vera et. al., 2010).

La idea central en la teoría cultural del riesgo es que las personas aprenden determinados comportamientos, internalizan creencias y valores que dependen de la cultura en la cual se desarrollan. (Rippl, 2002, citado en Vera et. al., 2010).

Conoceremos cómo se concibe desde esta propuesta teórica del riesgo Vera et. al., (2010):

El riesgo de la cultura será equiparado con tipos de amenaza que coaccionan tanto la individualidad como a los grupos dentro de la sociedad; que una persona de manera individual o un grupo de personas vivan un determinado fenómeno como un riesgo dependerá de múltiples causas, todas ellas relacionadas con su posición sociocultural . (p. 246).

Las creencias y valores que ciertos grupos comparten, ya sea sociales o culturales, influyen en la elección de lo que se considera o no como riesgo, es decir que se preocupan por aquellos acontecimientos que ponen en peligro sus sistemas de creencias o valores, es decir, cada grupo social selecciona los riesgos que quiere temer, para dar coherencia a su estilo de vida y valores e ignora el resto de los posibles riesgos que pueden ser vistos como tales para otro grupo social. (Vera et. al., 2010).

III.1.1.1.3. Desde la Psicología Socio cognitiva: el Paradigma Psicométrico del riesgo:

Sus orígenes se remontan a fines de la década del 70 de la mano de Fischhof y sus colaboradores. (Sjöberg, 2000, citado en Vera et. al., 2010).

Estos autores aplicaron procedimientos psicométricos para dar cuenta de la percepción de riesgo, buscando además el margen de riesgo aceptable y su beneficio percibido, fundando este paradigma. Después de esto, realizaron diversos estudios sobre el riesgo, donde la piedra angular de esto fue determinar los procesos cognitivos frente al riesgo. Ejemplos de estos estudios fueron los que se realizaron para determinar los procesos cognitivos en la toma de decisiones o el mapa cognitivo de las personas al percibir el riesgo, etc. (Vera et. al., 2010).

Aseguran (Vera et. al., 2010) que “desde el paradigma psicométrico del riesgo, el interés va a estar centrado en cuáles son los mecanismos y procesos cognitivos que subyacen a la percepción del mismo”.

Este paradigma se dedica al estudio de procesos como los sesgos cognitivos, los mecanismos de afrontamientos de problemas, los procesos de toma de decisiones, las situaciones de causalidad frente a situaciones adversas, etc. (Vera et. al., 2010).

Los seres humanos utilizan dos mecanismos para la comprensión del riesgo, uno de ellos es el sistema analítico, que opera sobre la base de reglamentos, donde se estima el riesgo bajo parámetros de la lógica, se requiere para ello un control de conciencia y se trata de un proceso lento y el otro, el sistema experiencial, es intuitivo, rápido no accesible a la conciencia y automático. (Slovic et al., 2004, citado en Vera et al., 2010).

Este modelo tiene una concepción conductual-cognitiva de los riesgos y su percepción se encuentran en función de los atributos de los peligros, concentrándose en las percepciones individuales del riesgo, más que en el ambiente social y cultural. (Sjöberg, 2000, citado en Vera et. al., 2010).

III.1.2. Significado del Concepto

Asegura Korstanje (2010, 392) que “La raíz etimológica de la palabra riesgo deriva del latín *resecum* que significa lo que corta”.

En cuanto al vocablo “riesgo” hay controversias en los orígenes en el idioma portugués, podría provenir desde del bajo latín *riscu*, *risicu*, como así también del

español *risco*, que significa: peñasco escarpado. Etimológicamente en las dos acepciones, este término se origina del latín *resecum*, que significa: el que corta, derivado del verbo *resecare* que significa: acto de dividir, cortar separando. Esto designaba el estilete que utilizaban los romanos para marcar las tablillas de cera que usaban para escribir antes de la adopción del papiro. En la época medieval, en lenguaje náutico, *riscum* significaba: peñasco, peligro en el mar o peligro oculto, lo que explica el significado finalmente establecido en la teoría epidemiológica. (Rey, 1993, citado en Filho, Casteil y Ayres, 2009).

En el siglo pasado, en Europa Occidental, este vocablo se encontraba relacionado a las apuestas y posibilidades de ganancias o pérdidas en algunas modalidades de juegos de azar. En épocas más recientes, fue adquiriendo significados relacionados con desenlaces negativos. (Douglas, 1986, citado en Filho et. al., 2009).

En el transcurso de la segunda guerra mundial, en el ámbito de la ingeniería, esta palabra comenzó a relacionarse con la necesidad de estimar daños derivados de la manipulación de materiales peligrosos, que eran radiactivos, explosivos o se trataban de combustibles. En el campo de la biomedicina, se relacionó con los riesgos en la utilización de tecnologías y procedimientos médicos. (Skolbekken, 1995, citado en Filho, et. al., 2009).

El concepto de riesgo homogeniza las contradicciones en el presente, donde sólo se puede administrar el riesgo (el futuro), a través del criterio de consideración de ganancias y pérdidas, según las decisiones que hayan sido tomadas. El riesgo se tornó desorientador y deprimente. (Sennett, 1999, citado en Filho et. al., 2009)

El término riesgo, con una valoración específicamente contextual, fue utilizado en un estudio sobre mortalidad materna de Howard publicado en 1921, donde en este artículo el término se presentaba con un grado de formalización heurística y matemática para expresar proporciones entre el número de afectados y el número de expuestos. (Howard, 1921, citado en Filho et. al., 2009).

Otra mención a este concepto, que fue más consistente se realizó en 1925 y posteriormente en 1928 donde se analiza datos secundarios sobre varias enfermedades infecciosas. Pero sólo con la publicación de 1933, de la mano de Frost con un trabajo sobre riesgo de las personas en contacto familiar con tuberculosis pulmonar, el concepto de riesgo toma de manera plena un carácter técnico e instrumental. (Filho et. al., 2009).

Last, (1989, citado el Falho et.al., 2009,328) asegura que en este diccionario el término riesgo se menciona como “ a). La probabilidad de ocurrencia de un evento (mórbido o fatal). b) Un término no técnico que incluye diversas medidas de probabilidad en cuanto a consecuencias desfavorables”.

Touzet et. al (2000, citado en Korstanje, 2010) explica lo siguiente:

Un riesgo debe comprenderse como el producto entre la magnitud de un daño que puede derivar de un evento y de la probabilidad de que ese hecho ocurra; en este punto la percepción del riesgo se desdobra en dos componentes diferenciados; la evaluación racional del sujeto llevada a cabo con técnicas específicas y la evaluación subjetiva construida por emociones internas y sugerencias externas. (p.392).

La intuición y el afecto juegan un papel fundamental en la toma de decisiones en momentos de riesgos.(Korstanje, 2010).

III.1.2.1. Peligro

Existen superposiciones semánticas entre los vocablos “riesgo” y “peligro”. Si peligro, es definido como una situación que está bajo amenaza, la existencia o integridad de una persona, un animal, objeto, etcétera; al mismo tiempo, es sinónimo de la palabra riesgo, dejando de esta manera de ser causa, es decir, hacer que algo exista o suceda. También a su vez, riesgo es probabilidad de peligro, con amenaza física para el hombre o para el medio ambiente, dentro de una perspectiva favorable donde algo puede o no ocurrir, como una posibilidad o chance. (Filho et. al., 2009).

Gifford (1986, citado en Falho et.al., 2009, 328) asegura que:“La propia idea de probabilidad puede ser leída de dos modos: a) intuitivo, subjetivo, vago, ligado a algún grado de creencia-es decir de una *incertidumbre no mensurable*- ;b) objetivo, racional, determinado en forma precisa mediante técnicas probabilísticas –*incertidumbre mensurable*”.

Una revisión de la historia demuestra que la humanidad ha estado siempre bajo amenazas de tipo externas. (Korstanje, 2010).

III.2.2. Miedo, Terror y Angustia.

Guiddens (2000, citado en Korstanje 2010,392) explica que:

En la antigüedad clásica filósofos como Aristóteles o Cicerón se referían al miedo, sobre todo al miedo a las consecuencias de la guerra. El riesgo nace como una construcción social en la Edad Media para expresar los criterios por los cuales se valoriza un flete o una expedición en tierra desconocida. El riesgo en esta fase se asocia principalmente al traslado comercial y a la utilidad marginal de la expedición. (p.392).

El existencialismo, dado entre los siglos XIX y XX, acuña un nuevo concepto hasta ahora no conocido, la angustia. (Korstanje, 2010).

“En el fondo, riesgo, miedo y angustia han sido creaciones semánticas ancladas en el lenguaje cuyo fin último se orientaba a la simbolización y posterior intelectualización de los peligros provenientes del medio” Korstanje (2010,392).

“La proximidad del riesgo con respecto al sujeto determina la percepción de una amenaza y la posterior reacción la cual puede ser de enfrentamiento o huída”. Korstanje (2010,392).

“A diferencia del miedo el cual permite articular mecanismos de huída ante determinada amenaza, el terror se opone a ellas paralizando al sujeto”. Korstanje (2010,392).

Sauri (1986, citado en Korstanje, 2010) aclara sobre este tema que:

Si el riesgo habla de una amenaza real o potencial, el miedo es su elaboración simbólico-emocional. Cuando esta elaboración se hace externa, (terror) el individuo pierde su defensa implicando su propio aniquilamiento. En la mayoría de los casos de riesgo y miedo van unidos de la mano como ha demostrado la psicología experimental, aunque sólo a veces éstos se transforman en terror. (p.392).

“Los riesgos son consecuencia de la ansiedad que genera la incertidumbre frente a la toma de una decisión específica”. Korstanje (2010,392).

III.2. Percepción de riesgo en Videojuegos y Nuevas tecnologías.

Los jóvenes consideran que Ruiz y López (2009,11), “efectivamente las nuevas tecnologías pueden generar sensaciones de adicción”.

Respecto a la adicción, en un estudio de (Gil y cols. 2003 citado en Díazgranados 2007) se pone de manifiesto que tanto los adolescentes como sus familias son conscientes de que el riesgo existe, pero también consideran que hay personas que son más propensas que otras, al igual que lo son para generar otro tipo de adicciones. (Gil y cols. 2003 citado en Díazgranados 2007).

**IV .ESTRATEGIAS
DE
AFRONTAMIENTO**

IV. ESTRATEGIAS DE FRONTAMIENTO:

IV.1.Planteamientos tradicionales.

IV.1.1. Sobre el concepto de afrontamiento:

Lazarus y Folkman (1986) explican sobre este concepto que:

El concepto de afrontamiento ha tenido importancia en el campo de la psicología durante más de 40 años. Durante los años 1940 y 1950 significó un concepto organizativo en la descripción y evaluación clínica y, actualmente, constituye el centro de toda una serie de psicoterapias y de programas educativos que tienen como objetivo desarrollar recursos adaptativos. (p. 140).

Aseguran Lazarus y Folkman (1986, 140) “Realmente, la palabra afrontamiento es tanto un término coloquial como científico”.

En cuanto a planteamientos tradicionales del afrontamiento, existen dos grandes clases de literatura teórica/empírica muy distintas. Una deriva de la experimentación tradicional con animales y la otra de la teoría psicoanalítica del ego. (Lazarus y Folkman, 1986).

IV.1.2. Modelo animal del afrontamiento.

En el primer modelo nombrado antes (modelo animal), se define al afrontamiento frecuentemente como aquellos actos que controlan las condiciones aversivas del entorno disminuyendo el grado de perturbación psicofisiológicas producidas por éstas. . (Lazarus y Folkman, 1986).

Al respecto Miller (1980, citado en Lazarus y Folkman, 1986,141) dice que “el afrontamiento consiste en el conjunto de respuestas conductuales aprendidas que resultan efectivas para disminuir el grado de *arousal* mediante la neutralización de una situación peligrosa o nociva”.

Ursin (1980, citado en Lazarus y Folkman, 1986) afirma que

El logro de una disminución gradual de la respuesta tanto en los experimentos con animales como en seres humanos, es lo que llamamos afrontamiento. El animal va aprendiendo a afrontar la situación disminuyendo la tensión que le provoca mediante un reforzamiento positivo. (p.141).

(Obrist 1981, citado en Lazarus y Folkman, 1986) desarrolla también el concepto de afrontamiento pasivo en contraste con el activo.

El tema central del modelo animal es el concepto unidimensional de drive o arousal y toda la experimentación es centrada sobre la conducta de huida y evitación, por lo cual esta teoría es catalogada de simplista y pobre en contenido y complejidad cognitivo y emocional. (Lazarus y Folkman, 1986).

IV.1.3. Modelo psicoanalítico del ego

En el segundo modelo, es decir el psicoanalítico de la psicología del ego, el afrontamiento es definido como el conjunto de pensamientos y actos realistas y

flexibles que solucionan las situaciones problemáticas y por lo tanto, se reduce el estrés. (Lazarus y Folkman, 1986).

Menninger, (1963, citado en Lazarus y Folkman, 1986) identifica cinco órdenes o recursos reguladores a los cuales clasifica de acuerdo al nivel de desorganización interna que indican, de la siguiente manera:

En el punto más alto de esta jerarquía se encuentran las estrategias necesarias para reducir las tensiones causadas por las situaciones estresantes que se dan en el curso de la vida diaria. Estas estrategias se llaman recursos de afrontamiento y entre ellas se incluye el autocontrol, el humor, el llanto, blasfemar, lamentarse, jactarse, discutir, pensar y liberar la energía de una forma u otra. Son consideradas como normales o, como mínimo, características idiosincrásicas. Sin embargo, si tales estrategias se utilizan inapropiadamente o de forma externa, como cuando una persona habla demasiado, ríe con demasiada facilidad, pierde los nervios muy a menudo o parece errante y sin rumbo, entonces pierden su categoría de recursos de afrontamiento y se convierten en síntomas que indican un cierto grado de descontrol y de desequilibrio. Cuanto mayor es la desorganización interna, más primitivo se vuelven los recursos reguladores. (p.142).

Los modelos psicoanalíticos de la psicología del yo que han dominado la teoría del afrontamiento también han dominado su medición. (Lazarus y Folkman, 1986).

Los objetivos de medición se han limitado a clasificar a los individuos para predecir la forma en la que afrontarían algún o todos los acontecimientos estresantes con los que pudieran encontrarse. (Lazarus y Folkman, 1986).

La aplicación de este modelo da como resultado considerar el afrontamiento estructuralmente, como un estilo o un rasgo, más que como un proceso dinámico del yo. (Lazarus y Folkman, 1986).

IV.1.4. Diferencia entre ambos modelos

La diferencia entre ambos modelos se basa en el modo de percibir y considerar la relación entre el individuo y el entorno. En el modelo psicoanalítico la conducta no queda ignorada radicalmente, pero es considerada de menor importancia que el factor de la cognición. (Lazarus y Folkman, 1986).

Otra divergencia entre ambos modelos, es que la psicología psicoanalítica del yo diferencia entre varios procesos utilizados por el individuo para manipular la relación individuo- entorno. (Lazarus y Folkman, 1986).

(Menninger, 1963, Haan 1969, 1977 y Vaillant 1977, citados en Lazarus y Folkman, 1986) al respecto de esta diferencia entre ambos modelos, ofrecen una jerarquía en la que el afrontamiento hace referencia a los procesos más organizados o maduros del ego; después vienen las defensas, que se refieren a las formas neuróticas de adaptación, también distribuidas jerárquicamente y, por último, se encontrarían los procesos regresivos o psicóticos de conducta.

IV.1.5. El afrontamiento como un rasgo.

Pero un estilo de afrontamiento es diferente a un rasgo, en grado y además son formas amplias de referirse a los tipos particulares de individuos, por ejemplo, el amigable o el hostil. (Lazarus y Folkman, 1986).

Lazarus y Folkman, (1986,143) aclara que “Los rasgos, que hacen referencia a las propiedades de las que dispone el individuo para aplicar en determinadas clases de situaciones, tienen generalmente un espectro menos amplio”.

Los modelos tradicionales de afrontamiento insisten en los rasgos o estilos, en estructuras del yo que desarrolla el propio sujeto que una vez ya creadas actúan como predisposiciones estables para afrontar acontecimientos de la vida (Lazarus y Folkman, 1986).

Si la determinación de rasgos de afrontamiento permitiera predecir lo que hará una persona para afrontar alguna situación estresante, sería sencillo ya que los propósitos de los individuos quedarían determinados por sus rasgos, por ejemplo si alguien frente a una amenaza enfrenta mediante la evitación, siempre que sienta una amenaza lo que es esperable que utilice este recurso, pero la determinación de los rasgos de afrontamiento ha tenido un valor modesto para predecir los procesos de afrontamiento. (Lazarus y Folkman, 1986).

Aclaran Lazarus y Folkman (1986, 152), “por supuesto, no estamos afirmando que no exista estabilidad en el afrontamiento, ni que el individuo no tenga preferencias por estrategias determinadas a lo largo del tiempo”.

IV.1.6. El patrón A como estilo de afrontamiento

Otra conceptualización que pretende abordar el afrontamiento, es aquella que lo explica a través del patrón A el cual incide más en la conducta que en los procesos del yo, a diferencia del planteamiento antes desarrollado.

Friedman y Roseman (1974, 144) definieron al patrón A como “un esfuerzo crónico e incesante de mejorar cada vez más en menos tiempo y, si es necesario, contra la oposición de cosas o personas”.

Dicho patrón A es una constelación de tres conceptos entre si un conjunto de creencias sobre uno mismo y sobre el mundo; un conjunto de valores que convergen con un modelo de motivación o de compromiso y un estilo conductual de vida que actúan en una amplia variedad de contextos sociales. (Lazarus y Folkman, 1986).

Lazarus y Folkman (1986) explica que:

Para los investigadores en el campo de la medicina conductual, es una cuestión importante saber hasta qué punto y mediante qué mecanismos psicofisiológicos la constelación psicológica del patrón A influye en el estado de salud del organismo y, de forma más amplia, en el funcionamiento moral, social y laboral. (p.145).

Existe en diversas investigaciones que aseguran que este patrón tiene mucha influencia sobre la salud en enfermedades coronarias, y muchos autores han sustituido el término “conducta predisponerte a la enfermedad coronaria” por el de patrón A. (Lazarus y Folkman, 1986).

Los aspectos más importantes y curiosos que deben investigarse en el patrón A son los que se refieren a la identificación de las características psicológicas que aumentan el riesgo de enfermedad coronaria, la psicofisiología que subyace en el patrón y la cuestión de si puede considerarse como un rasgo estable o una reacción que es generada por una situación.(Lazarus y Folkman, 1986).

Investigadores como (Hervig, Arreé y Rosenman, 1981, citados en Lazarus y Folkman, 1986) han intentado la búsqueda de un vínculo entre el patrón A y la actividad de defensa del yo, donde formularon luego la hipótesis de que el aumento en el riesgo a padecer enfermedad cardiovascular sólo aparece cuando el patrón A se combina con recursos deficientes de afrontamiento.

(Frankhaeuser, 1980, citado en Lazarus y Folkman 1986) encontró en sus estudios que los sujetos A prefieren trabajar más rápido y realizar tareas complejas y muestran un rendimiento que no tiene coste mayor para su organismo.

Se pregunta (Lazarus y Folkman, 1986) si puede considerarse el patrón A un estilo de afrontamiento en el que se incluyen varios aspectos conductuales, cognitivos, afectivos y motivacionales interdependientes. Y responde a su pregunta diciendo que sin duda, las conductas mostradas por el patrón A incluyen lo que el considera como afrontamiento. Pero también asegura que los investigadores en general no han medido pensamientos y conductas de afrontamiento ya que sus intereses se han volcado más al rendimiento en el trabajo.

Lazarus y Folkman (1986, 148) “en nuestra opinión, el patrón A probablemente surge evolutivamente por la internalización de determinados valores socialmente deseados, reconocidos o censurados, que son más o menos característicos de las sociedades tecnológicas e industrializadas”.

Por último Lazarus y Folkman(1986, 149) explican que “Dadas las implicaciones de este modelo de conducta sobre la salud, es posible que el patrón A, visto como un sistema de creencias, compromisos y estilos de afrontamiento, prometa ser un importante y fructífero elemento en el estudio del estrés, el afrontamiento y la adaptación”.

IV.1.7.Diferencia entre afrontamiento y conducta adaptativa automática

También es menester diferenciar entre el afrontamiento y la conducta adaptativa automática.

Lazarus y Folkman (1986, 153) explican que, “existe una diferencia importante entre las conductas automáticas y las conductas de esfuerzo que no se pone de manifiesto en ninguno de los planteamientos tradicionales sobre el afrontamiento”.

Agregan que los recursos que necesitamos diariamente para sobrevivir pueden aprenderse con la experiencia. (Lazarus y Folkman, 1986).

Es parte de la adaptación del hombre, donde cuanto más rápido pueda el individuo aplicar estos recursos de forma automática, de manera más eficiente podrá manejar sus relaciones con el entorno. (Lazarus y Folkman, 1986).

“Los esfuerzos de afrontamiento son fácilmente distinguibles de las conductas adaptativas automáticas que aparecen en las situaciones habituales”. Lazarus y Folkman (1986, 155).

“Cuando una situación es nueva, probablemente las respuestas no serán automáticas, pero sí la situación aparece una y otra vez, es probable que las respuestas vayan volviéndose automáticas a medida que son aprendidas”. Lazarus y Folkman (1986, 154).

Otro autor (Murphy, 1974, citado en Lazarus y Folkman, 1986), también considera al afrontamiento como un proceso que requiere esfuerzo, diferencia entre el afrontamiento y los recursos adaptativos de rápida aplicación, como los son por ejemplo los reflejos.

Aclaradas estas diferencias, aclaramos que no todos los procesos adaptativos son de afrontamiento (Lazarus y Folkman, 1986).

“El afrontamiento es un subconjunto de actividades adaptativas que implican esfuerzo y que no incluyen todo aquello que hacemos relación al entorno”. Lazarus y Folkman (1986, 155).

Desde este punto de vista, los estilos cognitivos no pueden considerarse tampoco estilos de afrontamiento, sino sólo procesos adaptativos. (Lazarus y Folkman, 1986).

IV.1.8. Diferencia entre afrontamiento y resultados

Existe una confusión dada muchas veces entre afrontamiento y resultados, en ambos modelos desarrollados anteriormente (modelo animal y psicoanalítico del yo) se equipara el afrontamiento al éxito adaptativo, esto también ocurre en el lenguaje coloquial. (Lazarus y Folkman, 1986).

Explica Lazarus y Folkman (1986, 155) que “En el sentido original de la palabra, decir que una persona afronta las demandas de una determinada situación sugiere que tales demandas serán vencidas con éxito y decir que una persona no podrá afrontar; sugiere ineficacia o ineficiencia”.

Cuando la eficacia necesariamente implica afrontamiento y la ineficiencia va acompañada de defensa, se produce la confusión entre el proceso de afrontamiento y el resultado de tal proceso. (Lazarus y Folkman, 1986).

(Kahn y colaboradores, 1974, citado en Lazarus y Folkman 1986) buscan definir el afrontamiento independientemente del resultado, agregando que el estudio de la conducta debería incluir los errores y los éxitos.

El afrontamiento se define por las conductas que lo engloban, no por el éxito que se consigue con esas conductas. (Kahn y colaboradores, 1974, citado en Lazarus y Folkman 1986).

Afirman estos autores que “Las definiciones de afrontamiento deben incluir los *esfuerzos* necesarios para manejar las demandas estresantes, independientemente del resultado”. Lazarus y Folkman, (1986, 156).

Existe en las definiciones del afrontamiento algo implícito, que hace referencia a considerar ciertas estrategias como mejores o más útiles que otras; es decir que el mejor afrontamiento es aquel que modifica la relación existente entre individuo y entorno en el sentido de mejorarla. Esto se debe a que en esas definiciones están detrás de los valores occidentales que hacen referencia al individualismo y también debido al impacto de las teorías de Darwin sobre el pensamiento psicológico, donde confunden el dominio del entorno como el tipo de afrontamiento ideal. El afrontamiento se considera como la solución efectiva frente a una situación problemática. (Lazarus y Folkman, 1986).

Aseguran Lazarus y Folkman (1986, 161) que “La cuestión no es que la resolución de los problemas no sea algo deseable. Sino que en la vida, no todas las fuentes de estrés son susceptibles de ser dominadas o de ser encajables en un modelo plausible”.

IV.2. Definición y conceptualización de afrontamiento dada por Lazarus y Folkman

Lazarus y Folkman realizaron una definición y conceptualización del afrontamiento teniendo en cuenta las limitaciones y defectos de los planteamientos tradicionales que fueron antes expuestos.

Lazarus y Folkman (1986, 164) formulan una definición al respecto

Definimos el afrontamiento como aquellos esfuerzos cognitivos y conductuales constantemente cambiantes que se desarrollan para manejar las demandas específicas externas y/o internas que son evaluadas como excedentes o desbordantes de los recursos del individuo. (p.164).

Esta definición que estos autores desarrollan está basada en las limitaciones de los planteamientos tradicionales que se hicieron al respecto del término afrontamiento. En primer lugar, el afrontamiento es visto como un proceso y no como un rasgo reflejado en las palabras “constantemente cambiante y demandas específicas y conflictos” de la definición. En segundo lugar, la definición dada por estos autores implica una diferenciación entre afrontamiento y conducta adaptativa automatizada, al limitar el afrontamiento con las demandas que son desbordantes de los recursos que posee el individuo, es decir que el afrontamiento se limita a aquellas condiciones de estrés psicológico que requieren la movilización y excluyen las conductas y pensamientos automatizados que no necesitan esfuerzo. En tercer lugar, el problema de confundir afrontamiento con resultados es obsoleto ya que al definir el concepto de afrontamiento como esfuerzos para manejar las demandas permite incluir cualquier pensamiento o acto independientemente de los resultados que con ello obtenga. (Lazarus y Folkman, 1986).

IV.2.1.El afrontamiento como proceso:

Este planteamiento, que muestra al afrontamiento como un proceso, tiene tres aspectos principales (Lazarus y Folkman, 1986) que se detallarán:

1)- Hace referencia a las valoraciones y observaciones relacionadas con lo que la persona piensa, siente o hace realmente, distinto de lo que en general esta persona haría en determinadas situaciones, ya que esto último es parte del planteamiento de rasgo.(Lazarus y Folkman, 1986).

2)- Esto que el individuo realiza o piensa, se analiza en un contexto específico.las acciones y pensamientos de afrontamiento siempre se dirigen hacia condiciones específicas. Lo cual, para entender el afrontamiento y poder evaluarlo, es menester conocer aquello que la persona afronta, es decir definir el contexto. Cuanto más exacta sea esta definición, resulta más fácil asociar un determinado pensamiento o acto con una demanda que viene del entorno. (Lazarus y Folkman, 1986).

3)- Si hablamos del afrontamiento como un proceso, decimos que va cambiando, se producen cambios en los actos y pensamientos. En algunos momentos recurrirá a estrategias defensivas y en otros a aquellas que sirvan para resolver el problema, a medida que su relación con el entorno se modifique. (Lazarus Y Folkman, 1986).

Los cambios son una consecuencia de las evaluaciones y reevaluaciones que se hacen de manera continua en la cambiante relación entre individuo y entorno. Esta es la dinámica que caracteriza al afrontamiento. (Lazarus y Folkman, 1986).

Las variaciones pueden ser tanto del entorno, independientes del individuo como del propio individuo en los resultados de esfuerzos de afrontamientos que se dirigen al entorno y pretenden cambiarlo. Cualquier cambio en la relación individuo y entorno, se reevalúa aquello que está sucediendo, también se reevalúa su importancia y qué puede hacerse con ello. Esta reevaluación influye en la próxima actividad de afrontamiento. (Lazarus y Folkman, 1986).

IV.2.2.Etapas del proceso de afrontamiento:

Repasaremos aquellos investigadores que observan el afrontamiento por medio de etapas utilizan explícita o implícitamente al proceso como parte del mismo. (Lazarus y Folkman, 1986).

(Main, 1977, citado en Lazarus y Folkman, 1986) desarrolla en una investigación sobre la separación entre un niño pequeño y su madre, donde realiza observaciones en la reacción conductual y emocional del niño al reunirse con su madre. Cuando la separación era larga, el niño evitaba a su madre. Llega a la conclusión a través de esta investigación que el niño procede según tres etapas de separación: protesta, desesperación y desvinculación, todas ellas se consideran formas de afrontar la experiencia estresante.

(Klinger, 1977, citado en Lazarus y Folkman, 1986) entiende que la pérdida o amenaza de un compromiso da origen primero a un aumento del esfuerzo y del nivel de concentración, si la contrariedad sigue, la frustración y el enojo aumenta también la probabilidad de responder de manera primitiva a través de protestas y actos estereotipados; si finalmente no se logra el objetivo deseado o no lograr al menos acercarse, conduce a la depresión, que se caracteriza por pesimismo y apatía. Este autor considera esta secuencia como la propia y normal en la etapa de afrontamiento y agrega que la desvinculación y la depresión son modos adaptativos de afrontamiento.

(Shontz, 1975, citado en Lazarus y Folkman, 1986) formuló la propuesta de que cuando un individuo se enfrenta a una enfermedad física de importancia o alguna incapacidad pasará por una serie de etapas de afrontamiento, que se inician a partir del momento en el cual se entera de la situación. La primera etapa que desarrolla este autor es la de shock, que aparece cuando la crisis ocurre sin previo aviso, esta etapa esta acompañado por un sentimiento de distanciamiento. Después sigue una fase de encuentro, se trata de un periodo intenso en el cual se puede experimentar desesperanza, pánico y desorganización. La fase siguiente es denominada por este autor como de retirada, la cual se parece a la negación. Esta etapa es seguida por una comprobación de la realidad. Cuando el

proceso de afrontamiento se ha completado satisfactoriamente, estos ciclos se dan con menos frecuencia y van desapareciendo.

Otro autor también desarrolla un modelo basado en etapas, partiendo del modelo de reactividad, que explica por qué hay personas que cuando descubren que carecen de ayuda, no se dan por vencidas. La reactividad es definida como la respuesta de enojo y la creciente motivación que la persona tiene para vencer obstáculos que bloquean su libertad de acción. Tanto esa motivación como los intentos por mantener el control, pueden darse como un resultado de una reacción inicial ante situaciones incontrolables, pero si tales intentos no dan resultados, esa motivación inicial disminuye, aumentando la pasividad y aparece la depresión. (Wortman y Brehm, 1975 citado en Lazarus y Folkman, 1986).

(Lazarus y Folkman, 1986, 168) aclaran “lo mencionado hasta ahora nos sugiere que el proceso de afrontamiento es más o menos una cuestión de etapas”.

Pero para aclarar esto Lazarus y Folkman (1986) explican:

Sin embargo debemos tener en cuenta si tales etapas se consideran invariables en su secuencia, como en las etapas de Piaget del desarrollo cognitivo, o simplemente representan una forma apropiada de descubrir ciertos modelos cognitivo-afectivo-conductuales que predominan en función del momento del proceso en que se observe el sujeto. (p.168).

Además hay observaciones clínicas donde la secuencia puede variar, esto pone en tela de juicio el desarrollo del afrontamiento en etapas. (Lazarus y Folkman, 1986).

Un autor hace referencia a esta duda que se crea en los autores antes mencionados acerca del afrontamiento formado por etapas, donde aseguran que lo que se denominan etapas de afrontamiento quizás se trate en realidad de un simple reflejo de demandas físicas o ambientales que cambian y de sus secuencias internas del sujeto. (Lazarus y Folkman, 1986).

Hay observaciones sobre variaciones individuales en cuanto a la manera de evaluar la enfermedad y también de enfrentarse a la misma. (Mendelsohn, 1979 citado en Lazarus y Folkman, 1986).

“Cada paciente, afronta un particular grupo de circunstancias dentro del contexto de una historia personal única”. Mendelsohn (1979, citado en Lazarus y Folkman, 1986, 169).

IV.2.3.Modos de afrontamiento dirigidos a la emoción:

Lazarus y Folkman (1986), desarrollan lo siguiente a través de la revisión de la literatura existente en el tema.

Encontramos en la literatura una amplia gama de formas de afrontamiento dirigidas a la emoción. Un considerable grupo está constituido por los procesos cognitivos encargados de *disminuir* el grado de trastorno emocional e incluyen estrategias como la evitación, la minimización, el distanciamiento, la atención selectiva, las comparaciones positivas y la extracción de valores positivos de los acontecimientos negativos. (p. 173).

Además Lazarus y Folkman (1986), también nos describen otro grupo con características diferentes al citado:

Otro grupo más pequeño de estrategias cognitivas incluye aquellas dirigidas a *aumentar* el grado de trastorno emocional; algunos individuos necesitan sentirse verdaderamente mal antes de pasar a sentirse mejor y para encontrar consuelo necesitan experimentar primero un trastorno intenso para pasar luego al autorreproche o a cualquier otra forma de autocastigo. En otros casos, los individuos aumentan deliberadamente su grado de trastorno emocional para precipitarse a sí mismo a la acción (...). (p.173).

“Ciertas formas cognitivas de afrontamiento dirigido a la emoción modifican la forma de vivir la situación, sin cambiarla objetivamente. Estas estrategias equivalen a la *reevaluación*”. Lazarus y Folkman (1986, 173).

Un tipo de afrontamiento similar a la reevaluación es cuando la amenaza se atenúa consiguiendo cambiar el significado de la situación. (Lazarus y Folkman, 1986).

También denominada por estos autores como amenaza defensiva en escritos anteriores (Lazarus y Folkman, 1966, citado en Lazarus y Folkman, 1986).

“No todas las reevaluaciones son defensivas”. (Lazarus y Folkman, 1986, 173).

No todas las reevaluaciones se dirigen a regular la emoción; algunas se dirigen al problema. (Lazarus y Folkman, 1986).

Cuando nos referimos a las maniobras en vez de intentar modificar el significado de la situación sin cambiarla de manera objetiva, son reevaluaciones cognitivas, no importa que el cambio introducido se base en interpretaciones realistas de las señales emitidas o en una distorsión de la realidad. (Lazarus y Folkman, 1986).

“ Utilizamos el afrontamiento dirigido a la emoción para conservar la esperanza y el optimismo, para negar tanto el hecho como su implicación, para no tener que aceptar lo peor, para actuar como si lo ocurrido no nos importara, etc.” Lazarus y Folkman (1986, 174).

Estos autores aseguran que estos procesos llevan por si mismos a una autodecepción o distorsión de la realidad. (Lazarus y Folkman, 1986).

Cabe agregar que “los procesos cognitivos de evaluación no son concientes”. (Lazarus y Folkman, 1986, 174).

IV.2.4.Modos de afrontamiento dirigidos al problema:

El desarrollo de este tipo de afrontamiento lo realizan Lazarus y Folkman (1986):

Las estrategias de afrontamiento dirigidas al problema son parecidas a las utilizadas para la resolución de éste; como ellas, generalmente están dirigidas a la definición del problema, a la búsqueda de soluciones alternativas en base a su costo y a su beneficio y a su elección y aplicación. Sin embargo, el afrontamiento dirigido al problema engloba un conjunto de estrategias más amplio; la resolución del problema implica un objetivo, un proceso analítico dirigido principalmente al entorno, mientras que el afrontamiento dirigido al problema también se incluyen las estrategias que hacen referencia al interior del sujeto. (p. 175).

(Kahn y cols. 1964, citado en Lazarus y Folkman, 1986) desarrollan dos grupos de estrategias dirigidas al problema: el primer grupo de estrategias son las referidas al entorno, éstas tienen la misión de modificar presiones ambientales, obstáculos, recursos, procedimientos, etc. y las que se refieren al sujeto, que se encargan de los cambios motivacionales o cognitivos, como lo pueden ser la búsqueda de vías de gratificación diferente o el desarrollo de nuevas pautas de conductas.

Algunos autores se han dedicado a diferenciar entre estos dos tipos de afrontamiento por medio de una investigación de estudiantes en períodos de examen de doctorado. Donde el término conducta de afrontamiento, se refiere a conductas importantes para definir, abordar y hacer frente a la tarea. El concepto que maneja de defensa, hace referencia al mantenimiento de la integridad de la persona y al control de sus sentimientos. Es decir, que este autor usa el término afrontamiento para definir aquello que llamamos afrontamiento dirigido al problema y defensa para el afrontamiento dirigido a la emoción. (Mechanic, 1962, citado en Lazarus y Folkman, 1986).

Estas estrategias dirigidas al problema que se relacionan con hacer frente a la tarea, incluyen la selección de contenido de las áreas de estudio, la preparación y disposición del tiempo que se necesita para el estudio y el desarrollo de la línea a seguir. (Mechanic, 1962, citado en Lazarus y Folkman, 1986).

Las estrategias encargadas de regular las emociones incluyen buscar información que mantenga cierta coherencia con actitudes y esperanzas del alumno hacia los exámenes como pueden ser chistes y sentido del humor.

IV.2.5. Recursos para el afrontamiento:

Afirman los autores que el afrontamiento viene determinado por la evaluación cognitiva. (Lazarus y Folkman, 1986).

La respuesta a la pregunta “¿qué puede hacer?” es un clave determinante de lo que hará la persona en determinada situación. (Lazarus y Folkman, 1986).

Respecto a esto Lazarus y Folkman (1986, 180), afirman que : “Decir que una persona tiene muchos recursos no solo significa que dispone de un gran número de ellos, sino que también tiene habilidad para aplicarlos ante las distintas demandas del entorno”.

Estas afirmaciones se basan en la idea que los recursos son algo extraíble de la persona misma, no importa si son realmente útiles en si mismos, o son un

medio para conseguir otros recursos que son necesarios pero no están disponibles.

Existe un planteo diferente al que se viene desarrollando hasta ahora, de la mano de otro autor, Antonovsky (1979, citado en Lazarus y Folkman, 1986) quienes a medida que lo desarrollan lo van comparando con su propia perspectiva, del siguiente modo:

Ha utilizado el término *recursos generalizados de resistencia* para describir las características que facilitan el manejo del estrés. Estas características pueden ser físicas, bioquímicas, materiales, cognitivas, emocionales, de actitud, interpersonales y macrosocioculturales. El planteamiento de Antonovsky difiere del nuestro en que se refiere a los factores que contribuyen a la *resistencia* al estrés mientras que el nuestro hace referencia a los recursos que el individuo *muestra para afrontarlo*. Esta diferencia de orientación queda reflejada en la inclusión de Antonovsky del afrontamiento dentro de los recursos de resistencia, mientras que nosotros lo consideramos un proceso derivado de los propios recursos. En otras palabras, Antonovsky ve los recursos como neutralizadores del estrés y nosotros lo vemos como factores que preceden e influyen en el afrontamiento, lo que a su vez interviene en el estrés. (p.181).

IV.2.6.Principales categorías de recursos:

Como es imposible catalogar todos los recursos que tienen las personas para afrontar las diferentes situaciones que pueden presentarse en la vida, ya que éstas son infinitas, solo identificaremos las categorías principales. (Lazarus y Folkman, 1986).

“Nuestro propósito no es el de ser exhaustivos, sino el de ilustrar la naturaleza multidimensional de los recursos de afrontamiento y los distintos niveles de abstracción a los que pueden considerarse”. (Lazarus y Folkman, 1986, 181).

A continuación enumeraré dichos recursos:

1)- Salud y energía:

“Se hallan entre los recursos más generalizados de los relevantes en el afrontamiento de muchas, si no de todas las situaciones relevantes” (Lazarus y Folkman, 1986, 182).

“El importante papel desempeñado por el bienestar físico se hace particularmente evidente cuando hay que resistir problemas e interacciones estresantes que exigen una movilización importante”. (Lazarus y Folkman, 1986, 182).

Pero también existen investigaciones que aseguran que algunas personas a pesar de tener una escasa salud física y agotamiento de energía, pueden afrontar de manera sorprendente una situación estresante. Es decir que la salud y la energía facilitan el afrontamiento, ya que es más fácil afrontar una situación cuando hay buena salud, las personas que no la tienen pueden ponerse en movimiento cuando lo que se pone en juego es importante para esa persona. (Bulman y Wortman, 1977; Dismsdale, 1974; Hamburg y Adams, 1967; Hamburg et. al., 1953 y Vigotsky et. al., 1961 citados en Lazarus y Folkman, 1986).

2)- Creencias Positivas:

“Verse a uno mismo positivamente puede considerarse también un importante recurso psicológico de afrontamiento”. Aseguran (Lazarus y Folkman, 1986, 182).

Lazarus y Folkman (1986) explican esta categoría de recurso:

Incluimos en esta categoría aquellas creencias generales y específicas que sirven de base para la esperanza y que favorecen el afrontamiento en las condiciones más adversas. (...) la esperanza puede ser alentadora por la creencia de que la situación puede ser controlable, de que uno tiene la fuerza suficiente para cambiarla, de que una persona (p. e., un médico) o un programa determinado (p. e. un tratamiento), resultarán eficaces, o bien por el hecho de tener fe en la justicia, la voluntad de Dios. La esperanza existirá sólo cuando tales creencias hagan posible un resultado positivo, o por lo menos probable. (p.182).

“Pero no todas las creencias sirven para el afrontamiento y algunas incluso puede disminuirlo o inhibirlo”. (Lazarus y Folkman, 1986, 183).

Además “(...) una creencia (un locus interno de control) puede conducir a una evaluación de desesperanza que, a su vez, disminuye el afrontamiento dirigido al problema”.(Lazarus y Folkman, 1986, 183)

“(...) una creencia negativa sobre la propia capacidad para ejercer control sobre una situación o sobre la eficacia de una determinada estrategia puede disminuir la capacidad de afrontar los problemas”. (Lazarus y Folkman, 1986, 183).

El grado de generalización de algún sistema de creencias influye también sobre su papel en el afrontamiento. (Lazarus y Folkman, 1986).

Hay diversos estudios que aseguran que las expectativas generales de control tienen relación con el tipo de afrontamiento. (Lazarus y Folkman, 1986).

Hay estudios donde afirman que los sujetos que creen que los resultados dependen de sus propias conductas afrontan de manera distintas los problemas referidos a la salud, que aquellas personas que consideran los resultados como dependientes del azar, la casualidad, del destino o fuerzas del más allá. (Strickland, 1978, citado en Lazarus y Folkman, 1986). Esto relaciona las expectativas con el tipo de locus de control interno y externo.

Otro autor que también realizó investigaciones sobre expectativas y locus de control fue (Anderson, 1977, citado en Lazarus y Folkman, 1986), quien después de investigar conductas de afrontamiento en propietarios de pequeños negocios quienes sufrieron una inundación, llegó a la conclusión que los sujetos con un locus de control interno usaron estrategias activas en comparación con sujetos que disponían de locus de control externo, quienes se mostraron más propensos en obtener ayuda con la cual hacer frente a las pérdidas iniciales.

“Las discusiones de ambos autores sugieren que las creencias generales sobre locus de control influyen en el afrontamiento: cuando el locus es interno, predominan las estrategias dirigidas al problema, y cuando el locus de control en cambio, es externo, las estrategias utilizadas son las dirigidas a la emoción. (Lazarus y Folkman, 1986).

Pero hallazgos posteriores refutan esta idea, (Folkman, Aldwin y Lazarus, 1981, citados en Lazarus y Folkman, 1986, 185) aseguran que “Las creencias generales sobre el locus de control no guardaron relación con el afrontamiento; en contra de lo que cabría esperar, el locus interno no pareció especialmente relacionado con el afrontamiento dirigido al problema”.

3)-Técnicas para la resolución de problemas:

Estas técnicas incluyen la habilidad para encontrar información, analizar situaciones, examinar opciones alternativas, predecir posibilidades útiles para obtener los resultados buscados y elegir un plan de acción adecuado. (Janis, 1974; Janis y Mann, 1977, citados en Lazarus y Folkman, 1986).

Estos recursos aunque son abstractos, se expresan con acciones específicas y simples, como cambiar una rueda pinchada o conseguir un empleo, etc. (Lazarus y Folkman, 1986).

Estas técnicas derivan de recursos tales como experiencias previas, almacenamiento de información, habilidades cognitivas-intelectuales para aplicar esta información y capacidad de auto control. (Lazarus y Folkman, 1986).

4)- Habilidades sociales:

Dichas habilidades hacen referencia a capacidades tales como comunicarse y actuar de forma socialmente adecuada y efectiva con los demás. Estas habilidades facilitan la resolución de problemas coordinando con otras personas, atraen la cooperación o apoyo y controlan las interacciones sociales. (Lazarus y Folkman, 1986).

5)- Apoyo social:

(Antonovsky, 1972, citado en Lazarus y Folkman) asegura que tener a alguien que brinda apoyo emocional, informativo ha llamado mucho la atención como recurso de afrontamiento. CAPITULO 8.

6)- Recursos materiales:

Este tipo de recursos hace referencia al dinero y bienes y servicios que con él pueden adquirirse. (Lazarus y Folkman, 1986).

Desarrollan Lazarus y Folkman (1986) este tipo de recurso afirmando que:

Las personas con dinero, sobre todo si saben como utilizarlo, generalmente viven mucho mejor que las que carecen de él. Obviamente, los recursos económicos aumentan de forma importante las opciones de afrontamiento en la mayoría de situaciones estresantes ya que proporcionan el acceso más importante y a menudo más efectivo a la asistencia legal, médica, financiera y de cualquier otro tipo. Simplemente el hecho de tener dinero, incluso aunque no se use, puede reducir la vulnerabilidad

del individuo a la amenaza y de esta forma facilitar el afrontamiento efectivo. (p. 187).

IV.2.7.Limitaciones en la utilización de los recursos de afrontamiento.

Respecto a tales limitaciones, Lazarus y Folkman (1986), aseguran que:

La novedad y la complejidad de muchas situaciones estresantes dan lugar a una serie de demandas que muchas veces exceden los recursos del individuo. Sin embargo, en muchas ocasiones los recursos son de hecho adecuados, pero es el individuo el que no los utiliza al máximo porque hacerlo podría crear conflictos y perturbaciones adicionales. Los factores que restringen el afrontamiento del entorno pueden llamarse coactores y algunos derivan de factores personales en tanto que dependen del entorno. (p. 187).

A continuación desarrollaremos cuáles son estas limitaciones a la hora de utilizar recursos de afrontamiento, dando origen a dos condiciones, las personales y las ambientales. (Lazarus y Folkman, (1986).

IV.2.7.1.Condiciones personales:

Se refieren a valores y creencias que están internalizadas en el individuo y que llevan a ciertas formas de acción y de sentimientos. (Lazarus y Folkman, (1986).

“También llamamos a las condiciones personales esquemas o factores de coacción”. Lazarus y Folkman, (1986, 188).

Estas creencias y valores se manejan como normas que determinan si ciertos sentimientos y conductas son o no apropiadas. (Lazarus y Folkman, 1986).

IV.2.7.2.Condiciones ambientales:

“El entorno puede responder a los esfuerzos de afrontamiento del individuo de un modo tal que acabe anulando sus estrategias”. Lazarus y Folkman, (1986, 189).

“Sin embargo, sabemos que también estos factores pueden actuar como facilitadores”.

Habiendo desarrollado el planteo de estos autores definiremos qué son las estrategias de afrontamiento (Martín Díaz; Jiménez Sánchez, Fernández Abascal, 1999 citado en Piracés, 2007, 129).

“Las estrategias de afrontamiento son los procesos concretos que se utilizan en cada contexto y pueden ser altamente cambiantes dependiendo de las condiciones desencadenantes”.

IV.3. El afrontamiento desde Halan, Moos y Schaefer

(Halan, Moos y Schaefer, 1996, citado en Piracés, 2007) desarrollan el afrontamiento con una separación en dos grandes dominios, el acercamiento y la evitación, cada uno de ellos se divide en categorías donde el afrontamiento es conductual o cognitivo, dando lugar a cuatro categorías básicas: (1) Acercamiento Cognitivo; (2) Acercamiento Conductual; (3) Evitación Cognitiva; (4) Evitación Conductual.

El concepto de afrontamiento de estos autores es más integrado y consideran la orientación del individuo hacia un estresor específico (Piracés, 2007).

IV.3.1. Modos de afrontamiento

A continuación desarrollaremos cada uno de los modos de afrontamiento (Halan, Moos y Schaefer, 1996, citado en Piracés, 2007):

IV.3.1.1. Acercamiento Cognitivo:

IV.3.1.1.1. Análisis Lógico: son intentos cognitivos para comprender y prepararse mentalmente para enfrentar el estresor y sus posibles consecuencias.

IV.3.1.1.2.Reformulación Positiva: son intentos cognitivos de construir y reformular la situación problemática de un modo positivo mientras se acepta la realidad situacional.

IV.3.1.2.Acercamiento Conductual:

IV.3.1.2.1. Búsqueda de Apoyo: intentos conductuales de búsqueda de información guía o apoyo de otras personas.

IV.3.1.2.2. Solución del Problema: intentos conductuales para tratar con el problema de forma directa.

IV.3.1.3. Evitación Cognitiva:

IV.3.1.3.1.Evitación Cognitiva: intentos cognitivos para librarse de pensar en el problema.

IV.3.1.3.2.Aceptación- Resignación: intentos cognitivos para reactivarse frente al problema por su aceptación.

IV.3.1.4.Evitación Conductual:

IV.3.1.4.1.Gratificaciones Alternativas: intentos conductuales para realizar actividades nuevas o diferentes y crear nuevas fuentes de satisfacción.

IV.3.1.4.2.Descarga Emocional: intentos conductuales para disminuir la tensión con la expresión de sentimientos negativos.

MARCO

METODOLÓGICO

VI.1. MARCO METODOLÓGICO:

A continuación describiremos la manera en la que este estudio se efectuó, es decir el tipo de estudio o diseño utilizado, descripción de la muestra que formó parte de esta investigación, es decir los sujetos estudiados, los instrumentos que aplicamos a dicha muestra y el procedimiento que se siguió para lograr los objetivos planteados.

VI.1.1. Tipo de diseño o estudio:

El alcance de nuestro estudio será de tipo **Descriptivo**.

Para Danhke (1989 citado en Sampieri, Collado y Lucio, 2006, 102). “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”.

“Miden, evalúan, recolectan datos sobre diversos conceptos (variables), aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar” (Sampieri, Collado y Lucio, 2006, 102). Esto es lo que pretendemos en esta investigación.

“En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide o recolecta información sobre cada una de ellas, para así (valga la redundancia) describir lo que se investiga”. Sampieri, Collado y Lucio (2006, 102).

Únicamente nos propondremos medir las diferentes variables a estudiar antes descritas en la introducción del presente trabajo.

Que nuestro estudio tenga un diseño de investigación **descriptivo**, significa que las conclusiones que emitimos quedan circunscriptas al estudio exploratorio del tema que nosotros abordamos. No procuramos llegar a conclusiones definitivas o a verdades absolutas que agoten el total de las explicaciones posibles sobre esta temática. (Sierra Bravo, R., 1994).

La investigación que se aborda es de tipo **no experimental**, donde no se manipulan las variables deliberadamente, es decir, no se hacen variar las mismas de manera intencional, sino que se observa el fenómeno en su contexto natural y luego son analizados. En estos tipos de estudios, no se construye ningún tipo de situación, sino que son observadas situaciones que ya existen, las variables independientes con las que trabajamos ya han ocurrido y no podemos manipularlas de ninguna manera. (Sampieri, Collado y Lucio, 2006).

Dentro de este tipo de diseño, nuestro estudio será transeccional o transversal, ya que estos diseños son aquellos que recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Tienen como propósito describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado, en un momento único. (Sampieri, Collado y Lucio, 2006).

La muestra seleccionada para esta investigación es de tipo **no probabilística**. Sampieri, Collado y Lucio (2006) nos describen este tipo de muestras de la siguiente manera:

En las **muestras no probabilísticas**, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico, ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de una persona o de un grupo de personas y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación. (244).

Las muestras que son obtenidas por muestreo no probabilístico son denominadas **accidentales**, donde se incluyen los sujetos por la ocurrencia de una circunstancia particular (en nuestro estudio los sujetos encuestados se encontraban circunstancialmente en las escuelas donde se realizaron las encuestas), aunque cabe aclarar que la participación fue voluntaria y podían negarse a ser parte de la misma.

Una de las desventajas de este tipo de muestreo, es que los datos no pueden generalizarse a una población, ya que no se consideró en sus parámetros, ya que la selección de los sujetos no depende de la probabilidad de ser elegidos, sino de la decisión del investigador o de quien encuesta. (Sampieri, Collado y Lucio, 2006)

La muestra estaba conformada en un principio por 50 sujetos adolescentes de entre 13 y 18 años, pero cuando las encuestas fueron procesadas sólo 44 de ellas estaban completas, las 6 restantes no habían sido completadas, aunque podían elegir no realizarlas, por lo cual fueron descartadas para nuestra investigación.

IV.1.2.1. Características más relevantes de la muestra:

- La muestra fue integrada por 44 adolescentes (22 hombres y 22 mujeres) pertenecientes a dos establecimientos escolares estatales secundarios de la ciudad de Luján de Cuyo, Mendoza.
- Una de las escuelas que participó en la investigación fue la escuela número 4-012 ingeniero Ricardo Videla. Donde fueron encuestados 17 adolescentes de entre 13 y 18 años: compuesto por 4 hombres de 13 años, 1 varón de 14, 10 mujeres de 13 años y 2 mujeres de 14).
- El promedio de edad del grupo antes descrito es de 13,17 años.
- La segunda escuela fue la número 1-501 Laureana Ferrari de Olazábal, donde participaron 27 adolescentes de los cuales 4 eran hombres de 15 años, 5 hombres de 16 años, 5 hombres de 17 años y 1 hombre de 18

años; 2 mujeres de 15, 3 mujeres de 16 años, 5 mujeres de 17 años, y 2 mujeres de 18 años.

- El promedio de edad de los sujetos de la segunda escuela que participó en la investigación es de 16.37%.
- El estado civil de todos los sujetos fue soltero.
- El estudio alcanzado de todos los sujetos fue de secundario incompleto, (estaban cursando sus estudios secundarios).

A los 50 sujetos se les administró el “**Cuestionario de Nuevas Tecnologías**” de Labrador y Villadangos modificado (se utilizó sólo el apartado de videojuegos, dejando de lado el de Internet y teléfono celular), además dos preguntas a fin de indagar **percepción de riesgo** y también una tercer pregunta para investigar **qué el lo que más le atrae** a los adolescentes de estos tipos de juego, por último también se aplicó el “**Inventario de Respuestas de Afrontamiento**” en su Forma adulta-manual profesional (CRI-adult) creado por Rudolph H. Moos, PhD. en 1993.

IV.1.3. Instrumentos utilizados:

Utilizamos tres grandes instrumentos:

- “**Inventario de Respuestas de Afrontamiento**” en su Forma adulta-manual profesional (CRI-adult) creado por Rudolph H. Moos, PhD. en 1993. con modificaciones en el vocabulario a fin de adaptarlo a los adolescentes y la problemática es planteada de antemano, se trata de “jugar videojuegos en los últimos 12 meses”, para que no se desvíen con otra problemática y sea aplicable a nuestra investigación.

- **“Cuestionario de Nuevas Tecnologías” de Labrador y Villadangos modificado** (se utilizó sólo el apartado de videojuegos, dejando de lado el de Internet y teléfono celular), donde se utilizó para indagar los indicadores de posibles problemas adictivos, la frecuencia de uso, las problemáticas que causa el uso y la frecuencia con que estas problemáticas se presentan.
- **Dos preguntas** a fin de indagar **percepción de riesgo**, la primera de ellas hace referencia a **qué consecuencia cree que puede tener el uso de los videojuegos** y la otra pregunta se refiere a **qué piensa de estas tecnologías**, se tratan pues de preguntas abiertas.
- Y también una **tercera pregunta** para investigar **qué es lo que más le atrae de este tipo de juego**.

IV.1.4.Procedimiento:

Resumiremos a continuación cada paso que se dio en este trabajo. En primer lugar se buscó información respecto al tema y se seleccionó la más relevante y nueva. Luego se buscaron los instrumentos acordes con los objetivos de la investigación, de manera que fueron elegidos tres grandes instrumentos, un cuestionario para medir frecuencia de uso, problemáticas que causa el uso y frecuencia con que tales problemáticas se presentan, por indicación del director de tesina se abordaron otros temas como la atracción hacia los videojuegos con otro instrumento que fue una pregunta, también se trabajó otro tema mediante esta misma herramienta que fue la percepción de riesgo y por último se utilizó el tercer instrumento que fue el Inventario para abordar estrategias de afrontamiento, cabe aclarar que tanto el cuestionario como esta última herramienta fueron modificados.

Después los datos fueron presentados en tablas y gráficos dividiendo a la población bajo la cual se realizó el estudio en hombres y mujeres y en tres grandes grupos de edades, 13 y 14 como primer grupo, 15 y 16 como un segundo grupo y por último 17 y 18 años, para una mejor comparación y comprensión. Luego estos datos se analizaron comparando mujeres y hombres y grupos de edades y tratando de relacionar los datos y comparando a grandes rasgos los datos que arrojan los estudios que hasta el momento se han realizado sobre este tema. Por último se realizaron las conclusiones con aportes desde la investigación y se dejó abierta la meta hacia nuevos estudios, donde el presente trabajo sirva como guía del mismo, buscando una investigación donde los datos se puedan generalizar a una población de mayor amplitud, de manera representativa.

PRESENTACIÓN DE DATOS

PRESENTACIÓN DE DATOS

Procederemos a exponer los datos recogidos por medio de **TABLAS** y diseños **GRÁFICOS**, (éstos estarán disponibles en la sección de apéndice, sólo se presentarán los gráficos de los datos de manera general) para luego arribar a las conclusiones.

Comenzaremos describiendo los resultados obtenidos por el Cuestionario de Nuevas Tecnologías de Labrador y Villadangos.

Luego, presentaremos las respuestas que arrojaron las preguntas que se realizaron para indagar la percepción de riesgo de estos juegos y qué es lo que más atraen a los adolescentes de los videojuegos.

En un segundo momento, describiremos los resultados obtenidos por el Inventario de Respuestas de Afrontamiento de Moos.

1-Resultados obtenidos de la administración del CUESTIONARIOS DE NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Cabe aclarar que se utilizó sólo una parte de este cuestionario, ya que el mismo se trata de Nuevas Tecnologías e incluye a teléfono móvil (celular), Internet y videojuegos, en esta investigación solo utilizamos el apartado de videojuegos, que incluyen preguntas sobre la frecuencia de uso, los problemas que causan el uso de los mismos y la frecuencia con que se presentan dichos problemas. También utilizamos una segunda parte dentro del mismo apartado que se refiere a los indicadores de posibles problemas adictivos, donde se utilizan los indicadores que aparecen en el DSM IV (manual diagnóstico y psiquiátrico de los trastornos

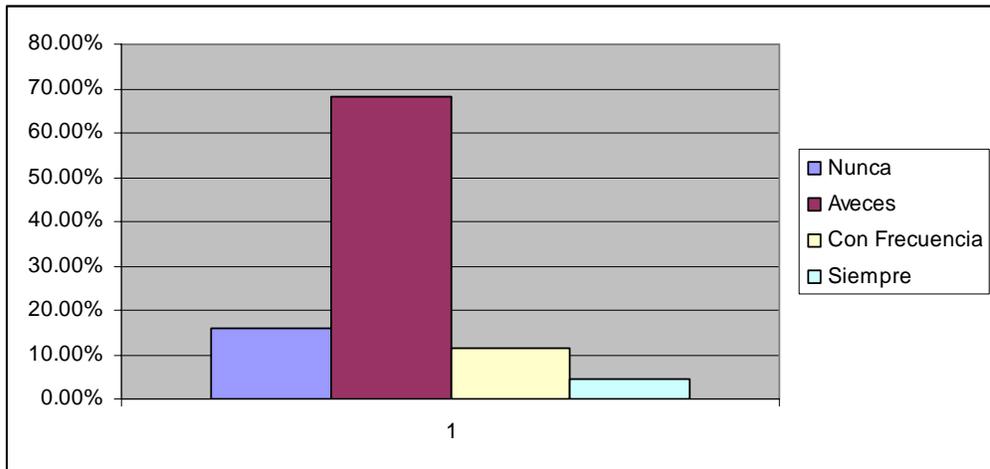
mentales en el epígrafe de trastornos en el control de los impulsos dentro del juego patológico.

I. RESULTADOS OBTENIDOS POR EL CUESTIONARIO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LABRADOR Y VILLADANGOS.

A continuación presentaremos los resultados obtenidos por dicho cuestionario:

FRECUENCIA DE USO DE VIDEOJUEGOS:

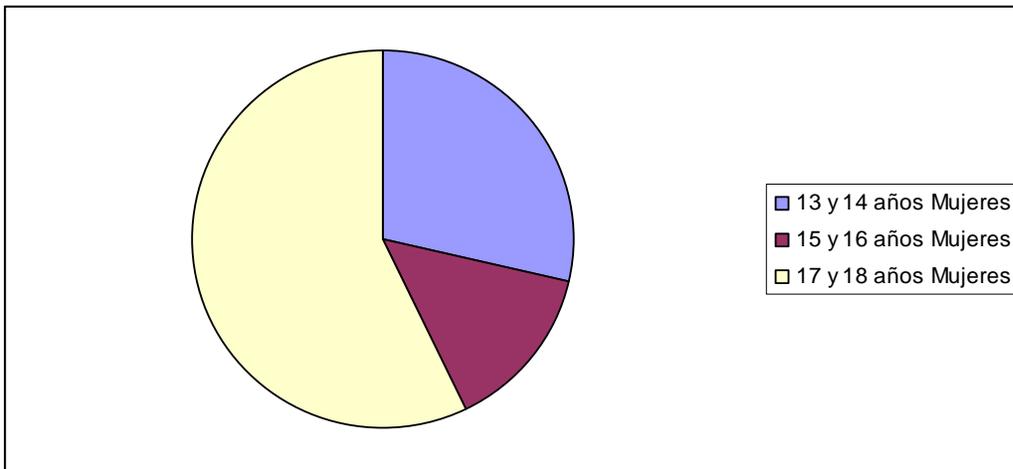
NUNCA	15.90%
AVECES	68.18%
CON FRECUENCIA	11.36%
SIEMPRE	4.54%



Ahora ahondaremos en cada una de esta población: nunca, a veces, con frecuencia y siempre, La cual dividiremos en mujeres y hombres y por grupos de edades, mostrando sus respectivos porcentajes, primero presentaremos los datos de manera escrita y luego lo representamos con un gráfico, (disponible en la sección de anexos).

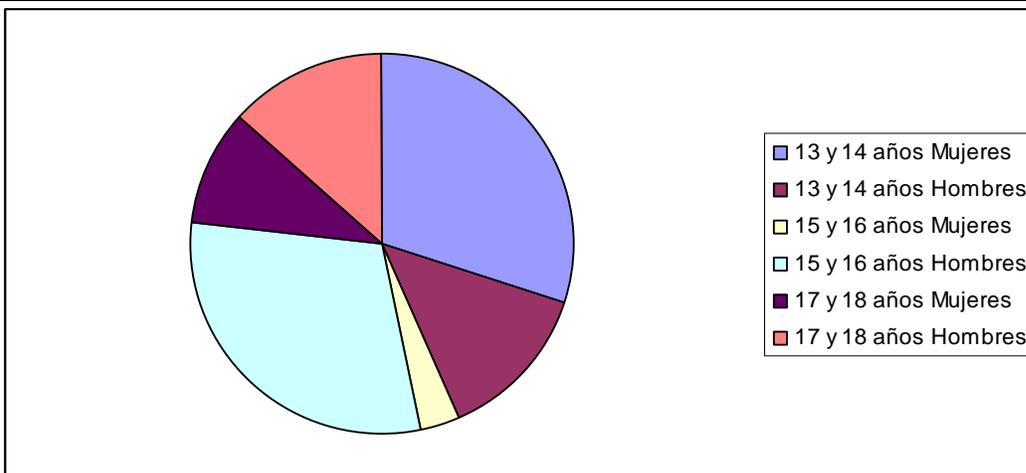
NUNCA:

13 y 14 años Mujeres	28.57%
15 y 16 años Mujeres	14.28%
17 y 18 años Mujeres	57.14%



AVECES:

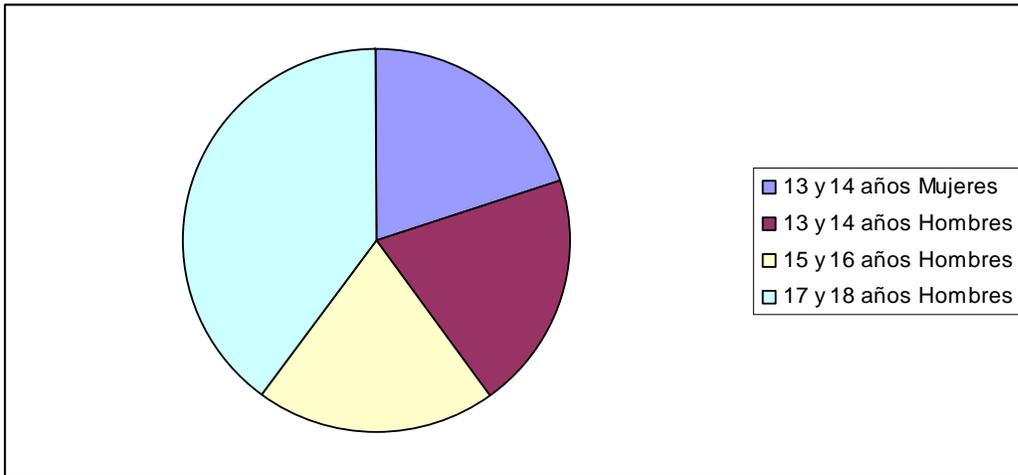
13 Y 14 años Mujeres	30%
13 y 14 años Hombres	13.33%
15 y 16 años Mujeres	3%
15 y 16 años Hombres	30%
17 y 18 años Mujeres	10%
17 y 18 años Hombres	13.33%



CON FRECUENCIA:

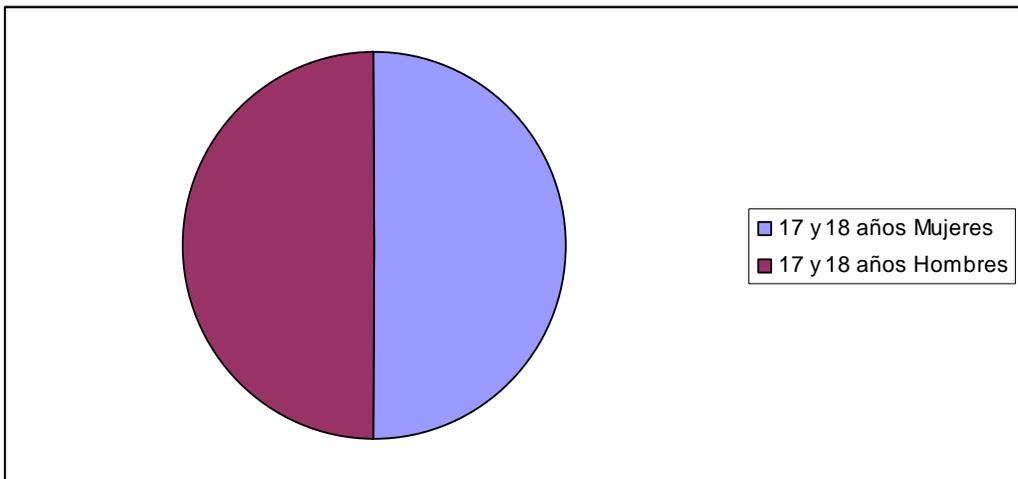
13 y 14 años Mujeres	20%
-----------------------------	-----

13 y 14 años Hombres	20%
15 y 16 años Hombres	20%
17 y 18 años Hombres	40%



SIEMPRE:

17 Y 18 años Mujeres	50%
17 y 18 años Hombres	50%

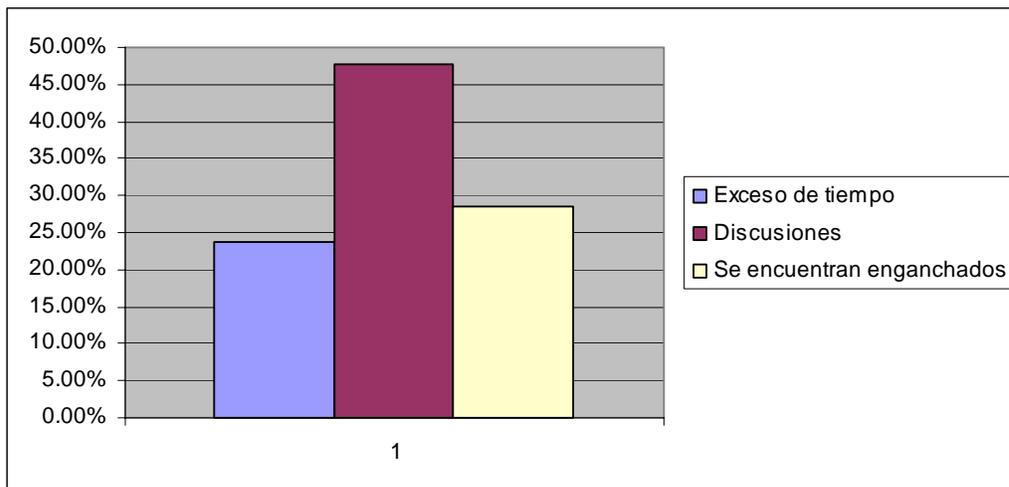


PROBLEMAS QUE CAUSA EL JUEGO:

De manera general presentamos los siguientes datos:

Exceso de tiempo	23.80%
-------------------------	--------

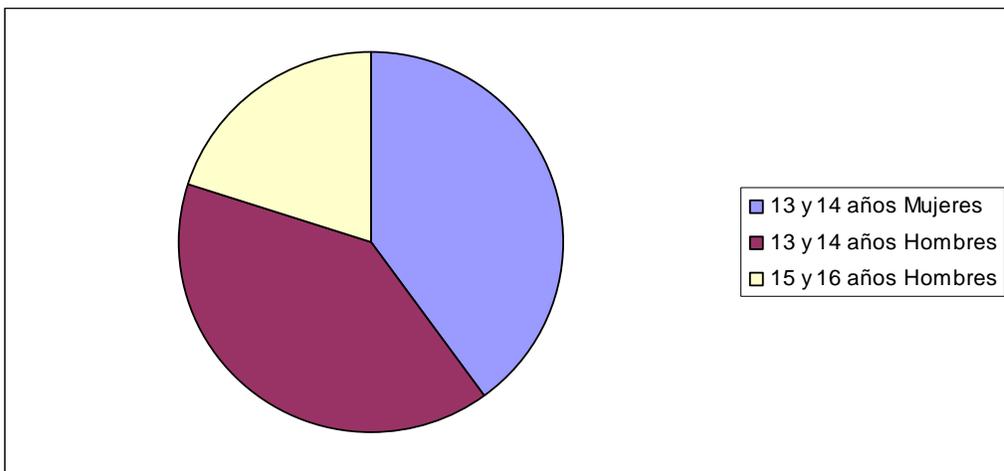
Discusiones	47.61%
Se encuentran enganchados	28.57%



A continuación describiremos por medio de gráficos y tablas cada uno de estos problemas y su población correspondiente.

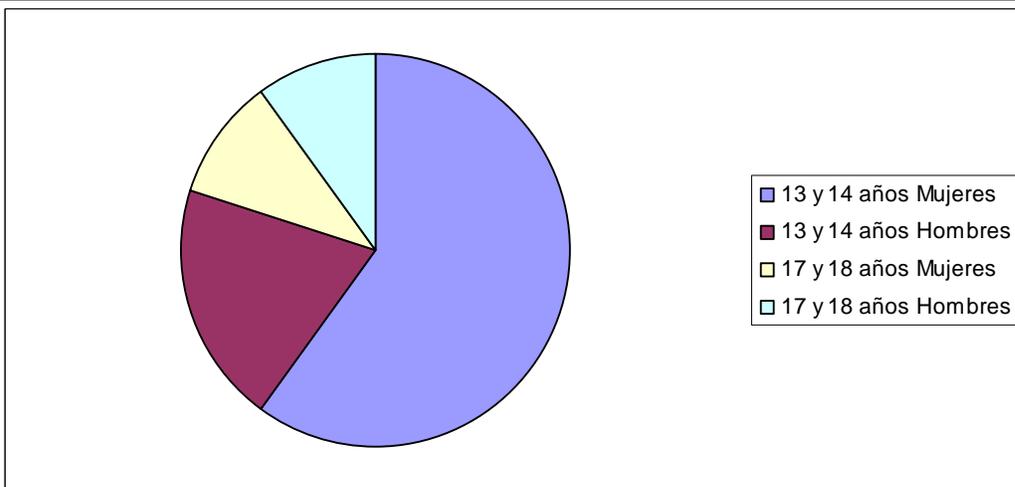
EXCESO DE TIEMPO:

13 Y 14 años Mujeres	40%
13 y 14 años Hombres	40%
15 y 16 años Hombres	20%



DISCUSIONES CON PADRES:

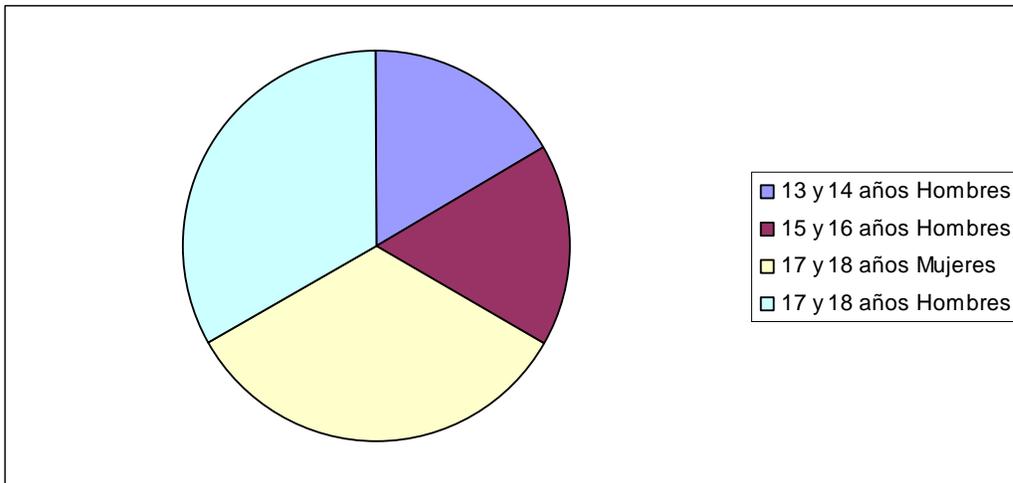
13 Y 14 años Mujeres	60%
13 y 14 años Hombres	20%
17 y 18 años Mujeres	10%
17 y 18 años Hombres	10%



SE ENCUENTRAN ENGANCHADOS:

13 Y 14 años Hombres	16.60%
15 y 16 años Hombres	16.60%

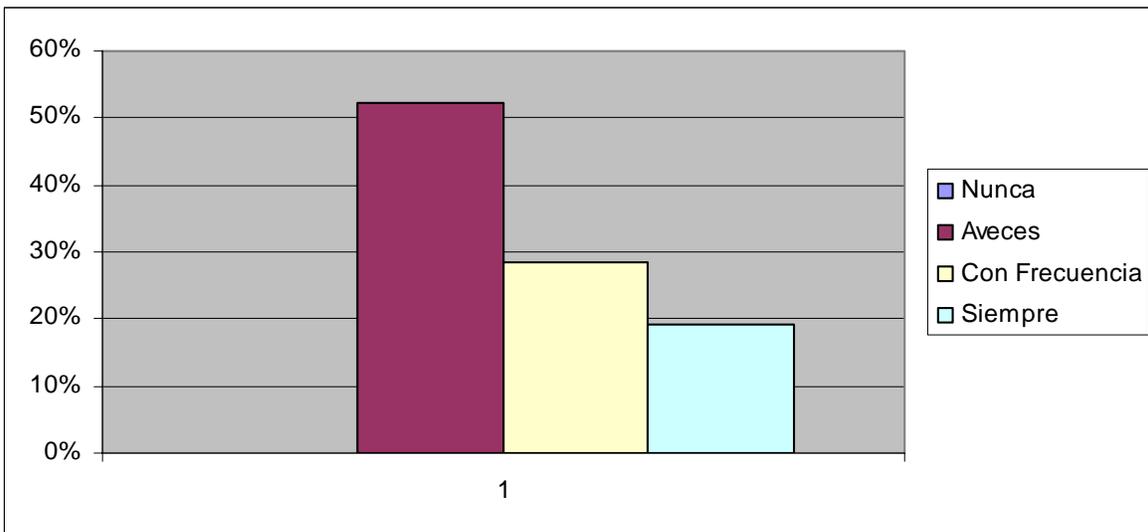
17 y 18 años Mujeres	33.33%
17 y 18 años Hombres	33.33%



FRECUENCIA CON QUE ESTAS PROBLEMÁTICAS SE PRESENTAN:

A continuación describiremos la cantidad de veces con la que los jugadores de videojuegos se encuentran con estas problemáticas, dividiendo los datos como lo hemos venido desarrollando, en hombres y mujeres y por grupos de edades. De manera general los datos serían los siguientes:

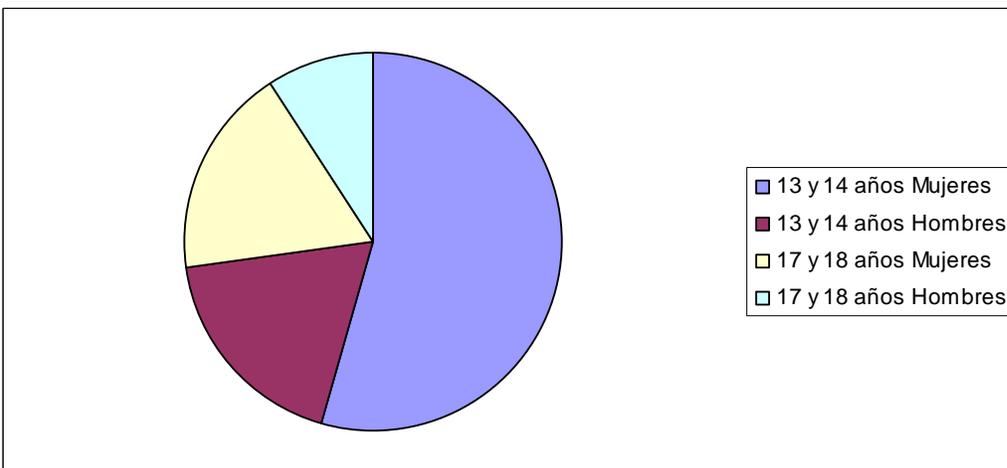
NUNCA	0%
AVECES	52.38%
CON FRECUENCIA	28.57%
SIEMPRE	19.04%



Ahora profundizaremos en cada una de las respuestas posibles que dio la población y daremos a conocer los datos:

AVECES:

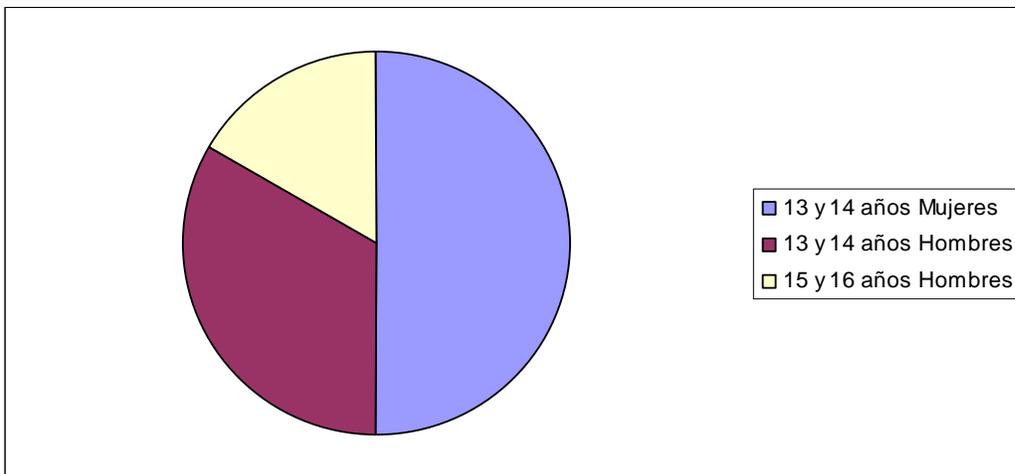
13 Y 14 años Mujeres	54.54%
13 y 14 años Hombres	18.18%
17 y 18 años Mujeres	18.18%
17 y 18 años Hombres	9.09%



CON FRECUENCIA:

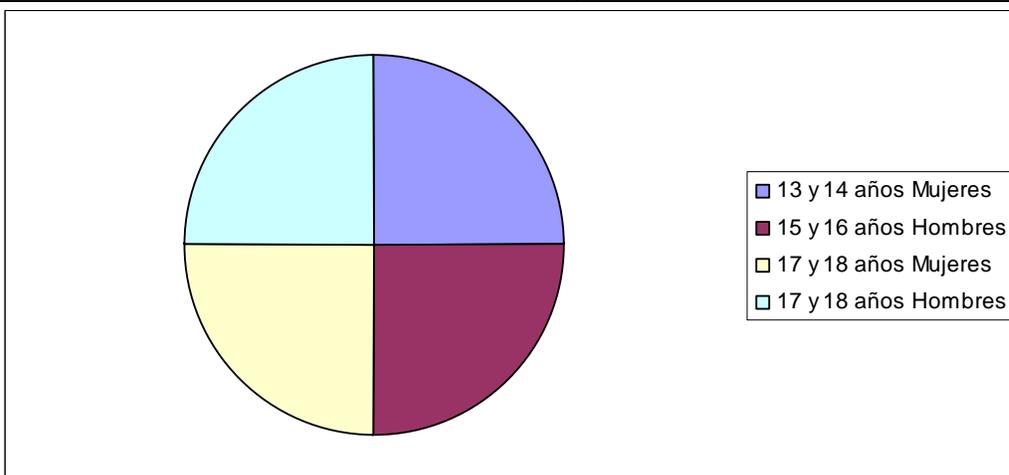
13 y 14 años Mujeres	50%
-----------------------------	------------

13 y 14 años Hombres	33.33%
15 y 16 años Hombres	16.66%



SIEMPRE:

13 y 14 años Mujeres	25%
15 y 16 años Hombres	25%
17 y 18 años Mujeres	25%
17 y 18 años Hombres	25%

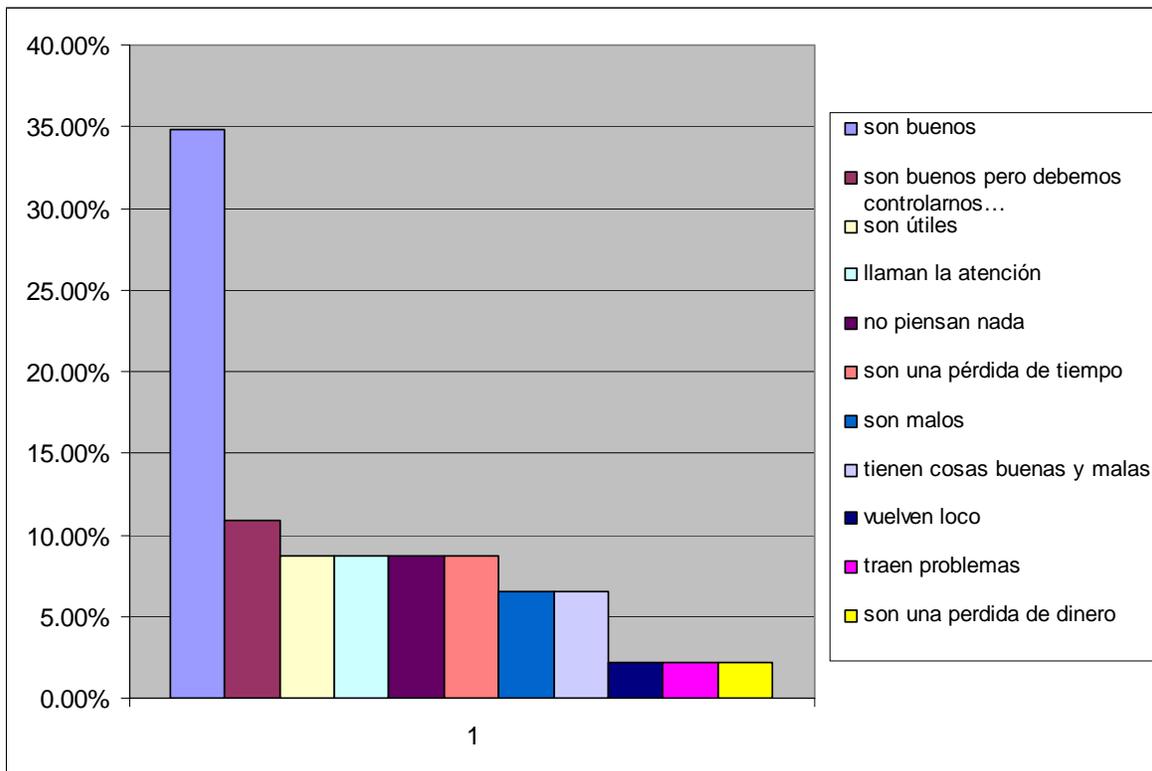


Resultados obtenidos por medio de dos preguntas a fin de indagar **PERCEPCIÓN DE RIESGO**, se darán a conocer a continuación por medio de tablas y gráficos comparando entre mujeres y hombres y cada grupo de edades.

De manera general los datos son los siguientes:

¿QUÉ PENSAS ACERCA DE LOS VIDEOJUEGOS?.

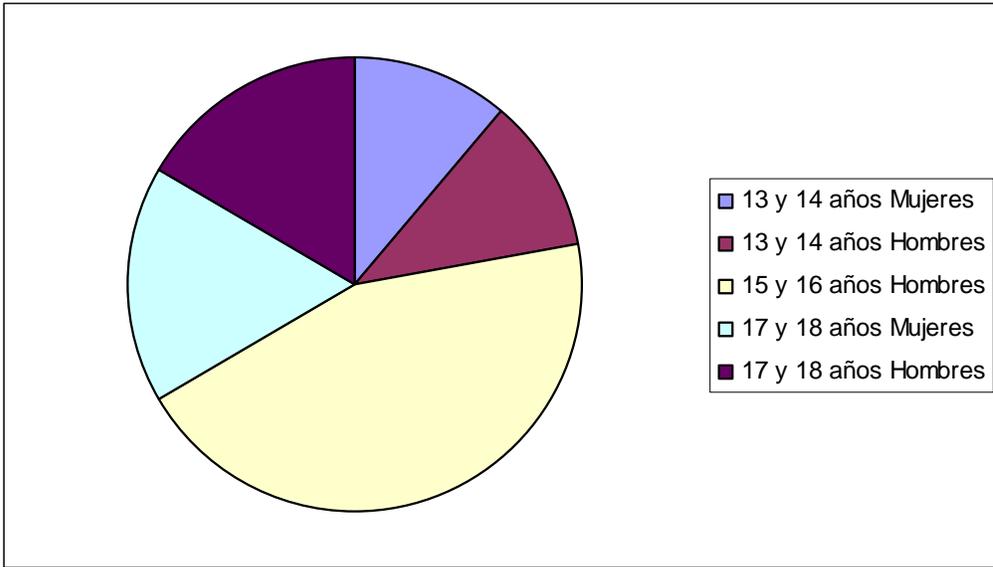
Son buenos/están buenos	34.78%
Son buenos pero debemos controlarnos o saber usarlos	10.86%
Son útiles	8.69%
Llaman la atención	8.69%
No piensan nada de los videojuegos	8.69%
Son una pérdida de tiempo	8.69%
Son malos	6.52%
Tienen cosas buenas y cosas malas	6.52%
Vuelven loco a los chicos que juegan	2.17%
Traen problemas	2.17%
Son una pérdida de dinero	2.17%



A continuación desarrollaremos cada una de las respuestas que dieron los adolescentes respecto a la pregunta, ¿qué pensás acerca de los videojuegos?

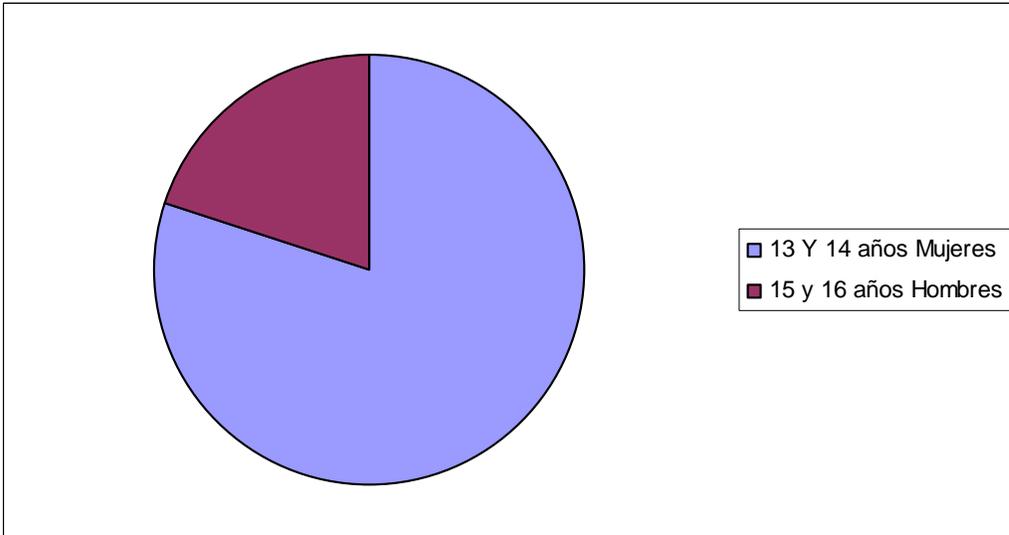
SON BUENOS O ESTAN BUENOS:

13 y 14 años Mujeres	12.50%
13 y 14 años Hombres	12.50%
15 y 16 años Hombres	50%
17 y 18 años Mujeres	18.75%
17 y 18 años Hombres	18.75%



SON BUENOS PERO DEBEMOS CONTROLARNOS CON EL TIEMPO:

13 Y 14 años Mujeres	80%
15 y 16 años Hombres	20%

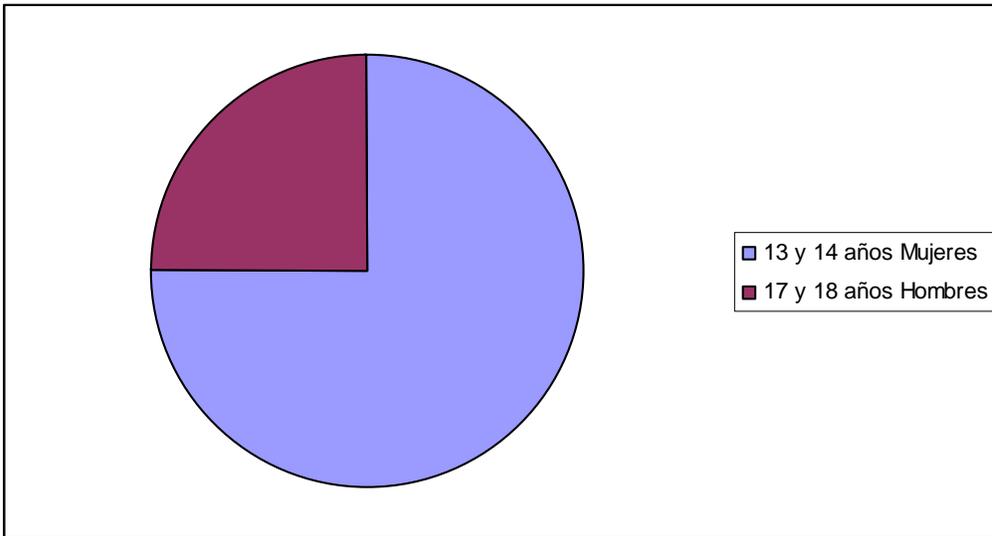


SON ÚTILES:

13 y 14 años Mujeres	60%
15 y 16 años Hombres	20%
17 y 18 años Mujeres	20%

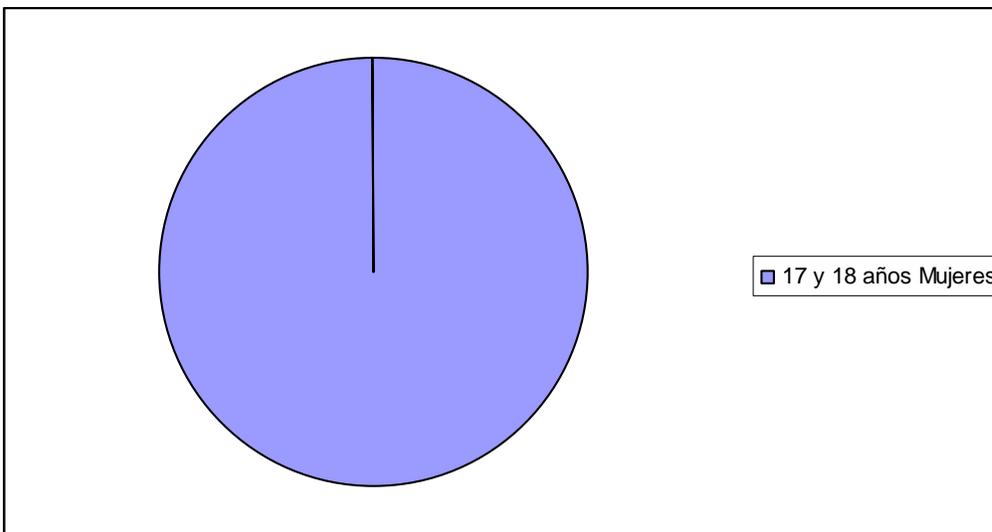
LLAMAN LA ATENCIÓN:

13 y 14 años Mujeres	75%
17 y 18 años Hombres	25%



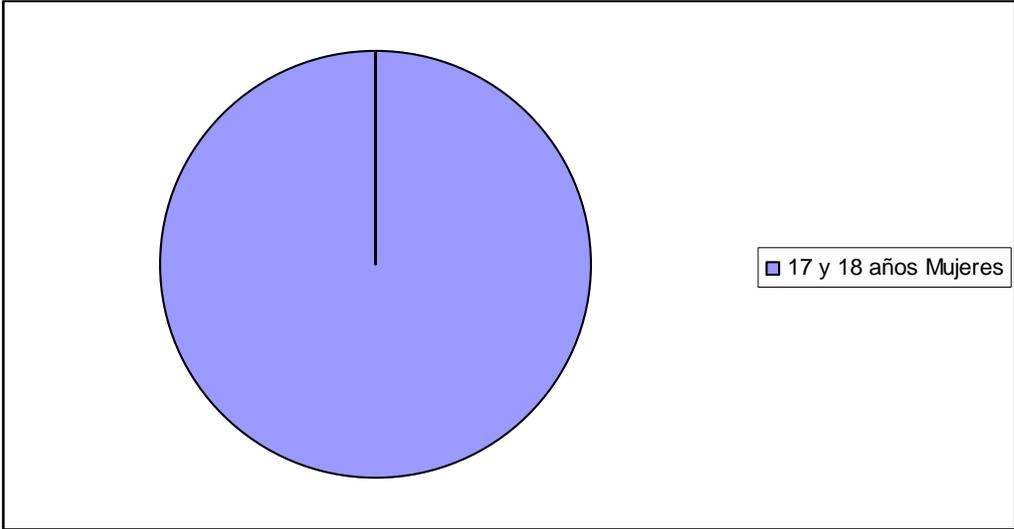
NO PIENSAN NADA:

17 Y 18 años Mujeres	100%
-----------------------------	-------------



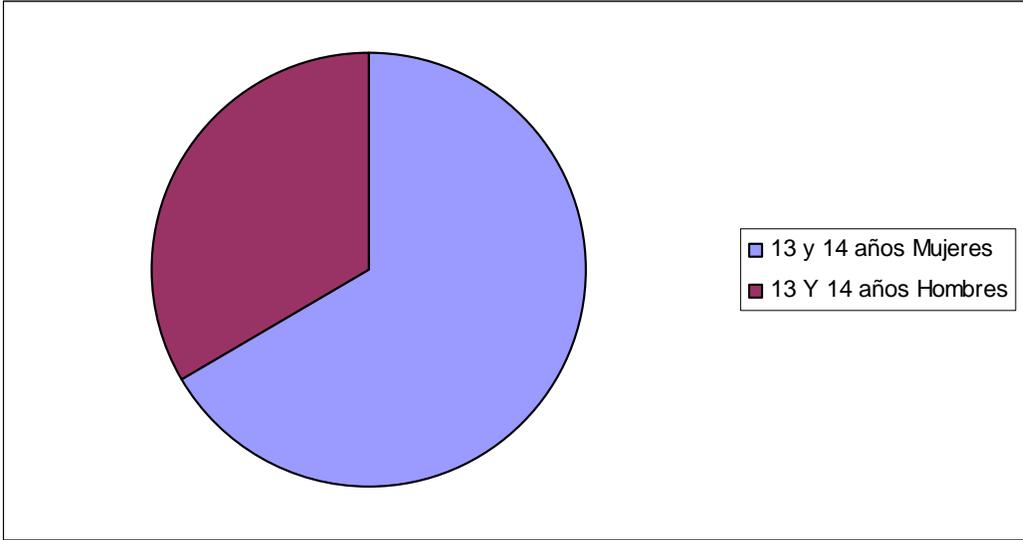
SON UNA PÉRDIDA DE TIEMPO:

17 Y 18 años Mujeres	100%
-----------------------------	-------------



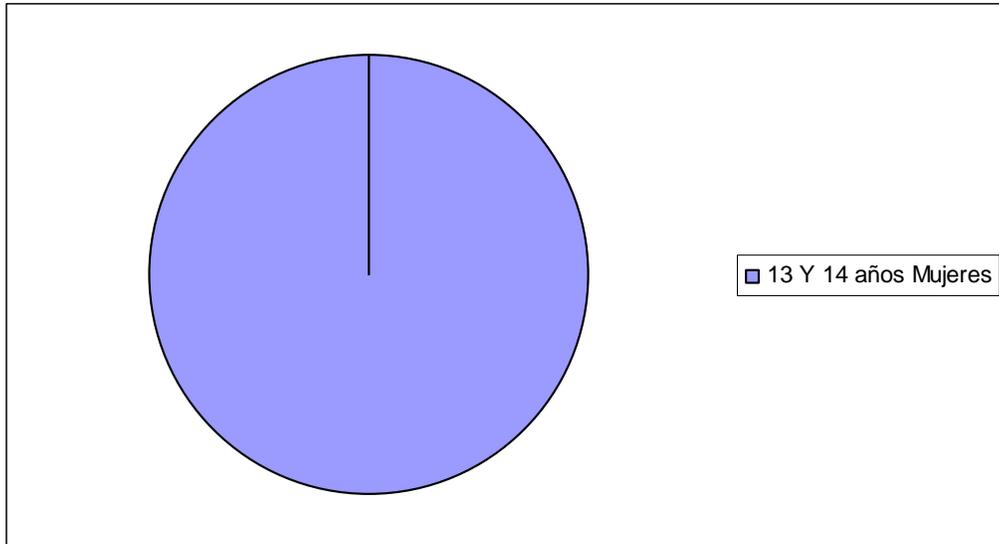
SON MALOS/ESTÁ MAL USARLOS O JUGAR:

13 y 14 años Mujeres	66.66%
13 y 14 años Hombres	33.33%



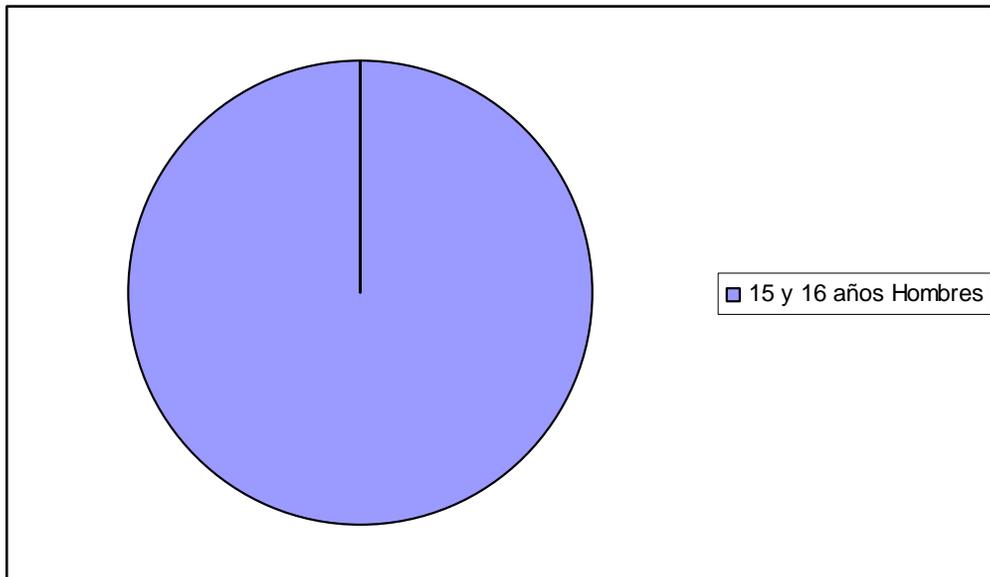
TIENEN COSAS BUENAS Y COSAS MALAS:

13 Y 14 años Mujeres	100%
-----------------------------	-------------



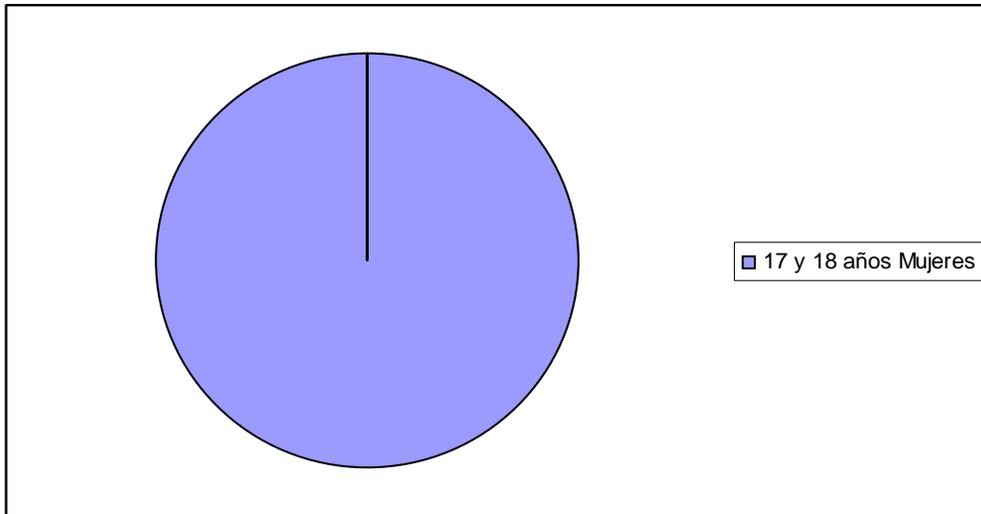
VUELVEN LOCOS:

15 Y 16 años Hombres	100%
-----------------------------	-------------



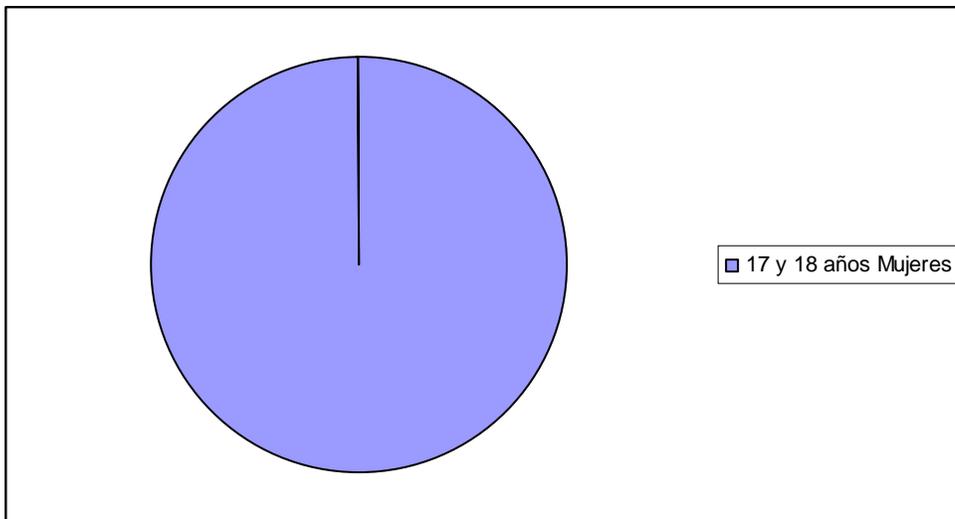
TRAEN PROBLEMAS.

17 Y 18 años Mujeres	100%
-----------------------------	-------------



PÉRDIDA DE DINERO:

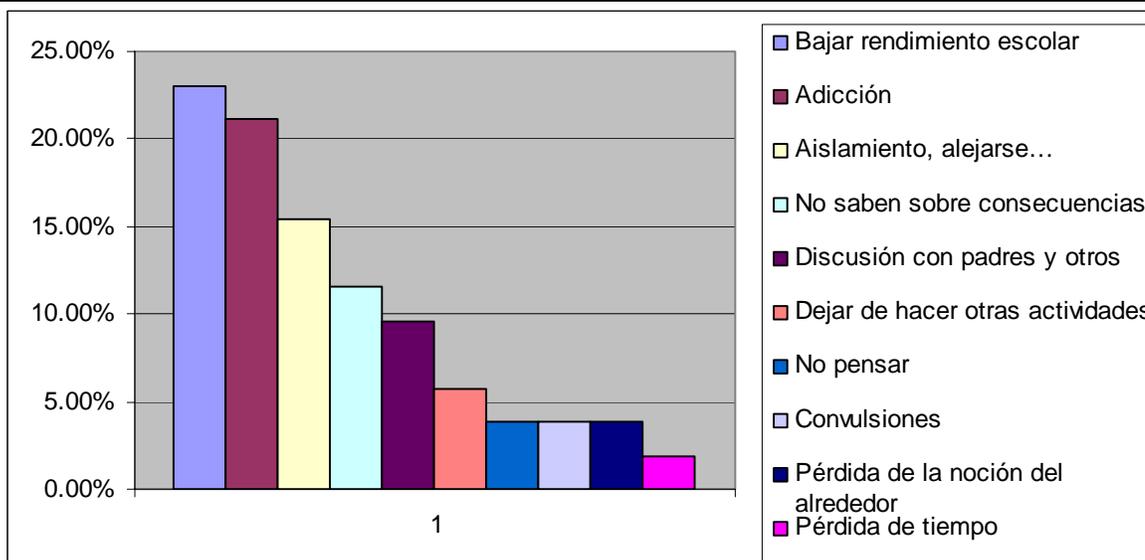
17 Y 18 años Mujeres	100%
-----------------------------	-------------



A continuación presentaremos la otra pregunta que indaga **PERCEPCIÓN DE RIESGO, ¿QUÉ CONSECUENCIAS PENSÁS QUE PUEDE TRAER EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS?.**

De manera general, los datos que arrojaron estas preguntas fueron:

Bajar el rendimiento escolar	23.07%
Adicción/ser adicto/vicio	21%
Aislamiento, alejarse de familiares y amigos	15.38%
No saben sobre las consecuencias	11.59%
Discusión con padres y otras personas	9.61%
Dejar de hacer otras actividades	5.76%
No pensar	3.84%
Convulsiones	3.84%
Pérdida de la noción del alrededor	3.84%
Pérdida de tiempo	1.92%

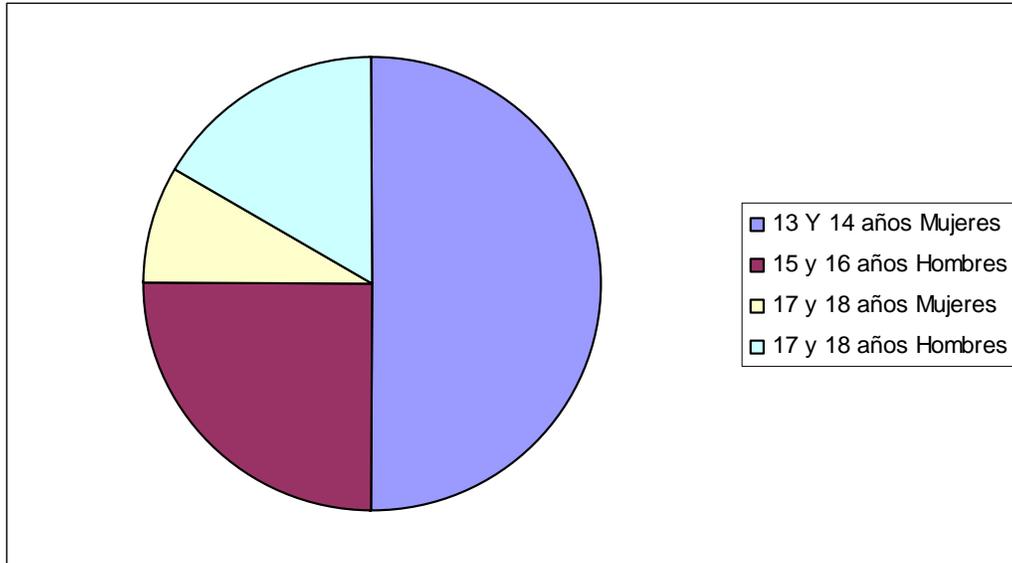


Ahora conoceremos cada respuesta comparando hombres y mujeres y por grupo de edades dentro de cada género.

BAJAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR

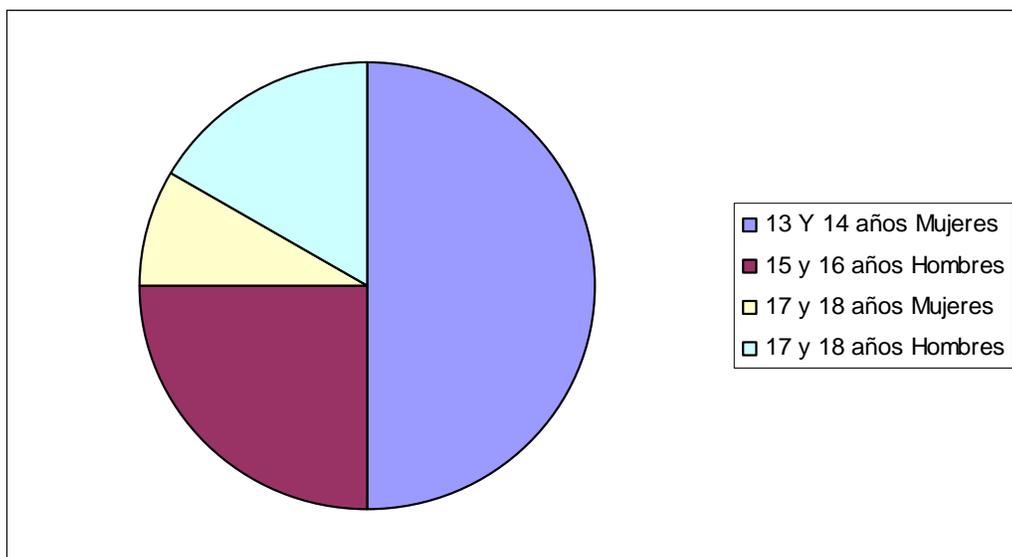
13 y 14 años Mujeres	50%
15 y 16 años Hombres	25%

17 y 18 años Mujeres	8.33%
17 y 18 años Hombres	16.66%



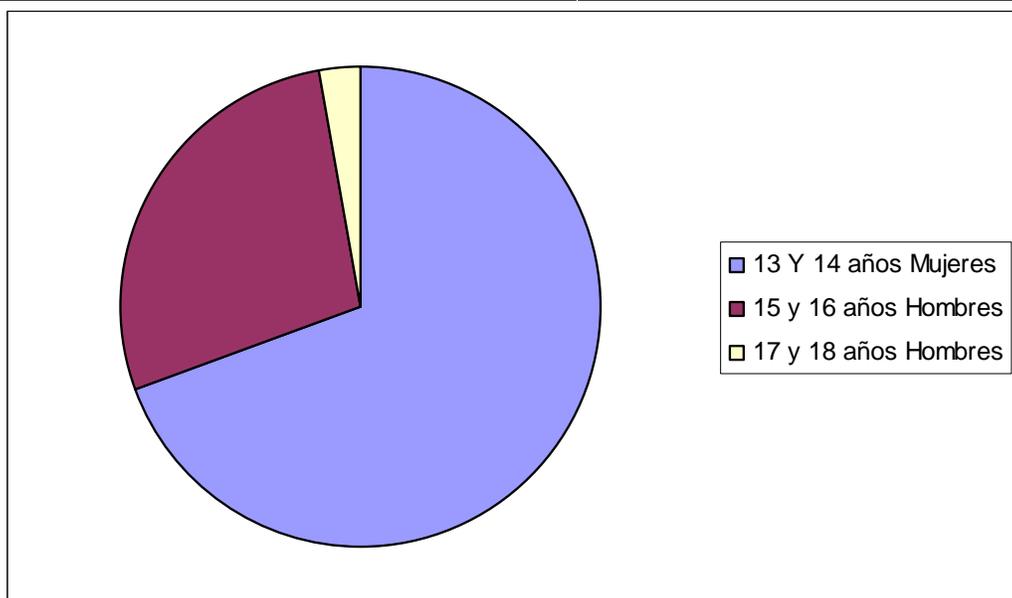
ADICCIÓN/ VICIO/ SER ADICTO:

13 y 14 años Mujeres	50%
15 y 16 años Hombres	25%
17 y 18 años Mujeres	8.33%
17 y 18 años Hombres	16.66%



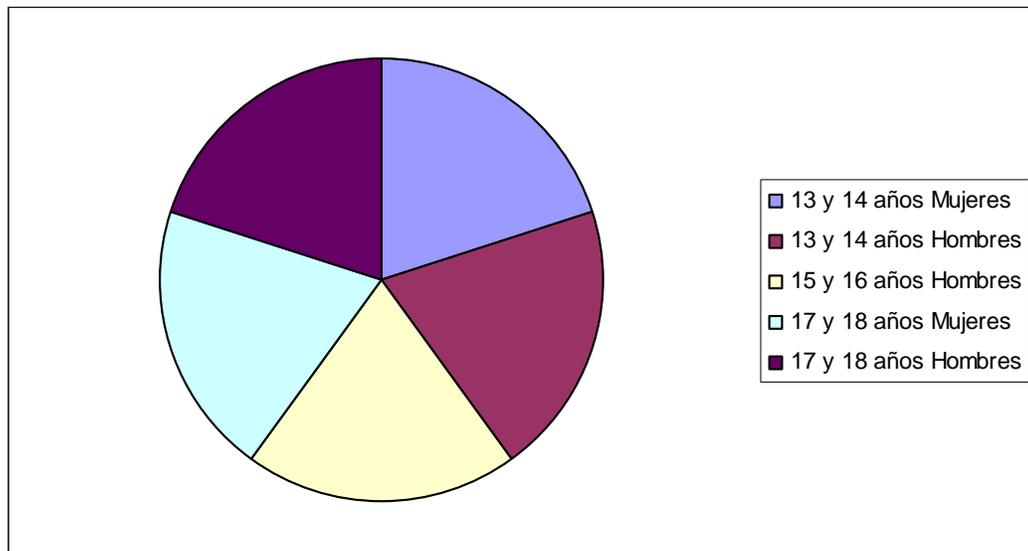
AISLAMIENTO/ALEJARSE DE FAMILIARES Y AMIGOS:

13 Y 14 años Mujeres	62.50%
15 y 16 años Hombres	25%
17 y 18 años Hombres	2.50%



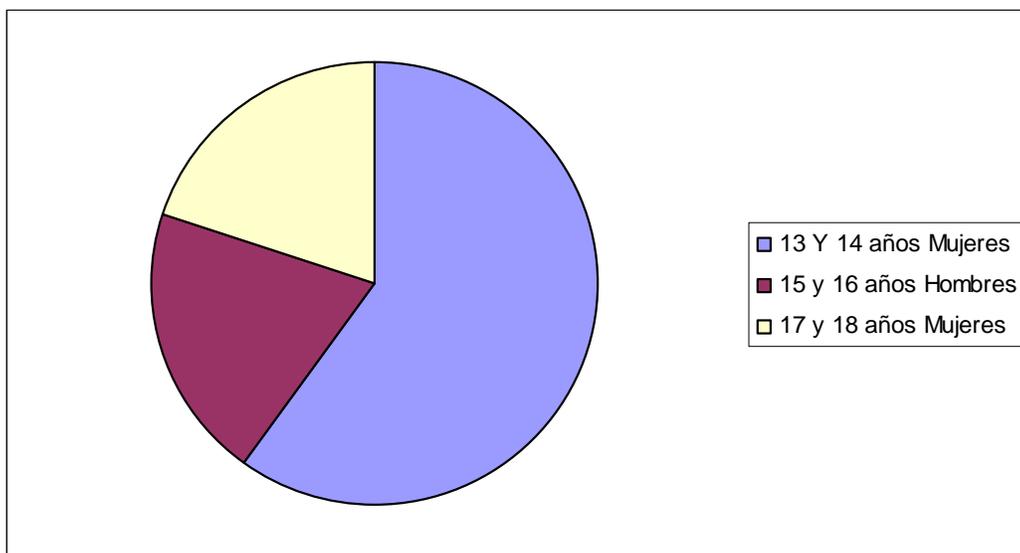
NO SABE SOBRE SUS CONSECUENCIAS:

13 y 14 años Mujeres	20%
13 y 14 años Hombres	20%
15 y 16 años Hombres	20%
17 y 18 años Mujeres	20%
17 y 18 años Hombres	20%



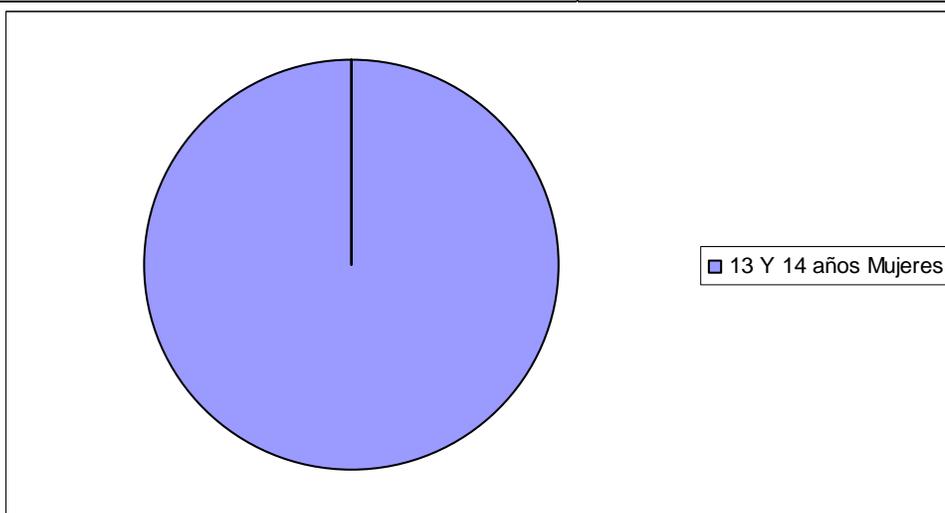
DISCUSIÓN CON PADRES U OTRAS PERSONAS:

13 y 14 años Mujeres	60%
15 y 16 años Hombres	20%
17 y 18 años Mujeres	20%



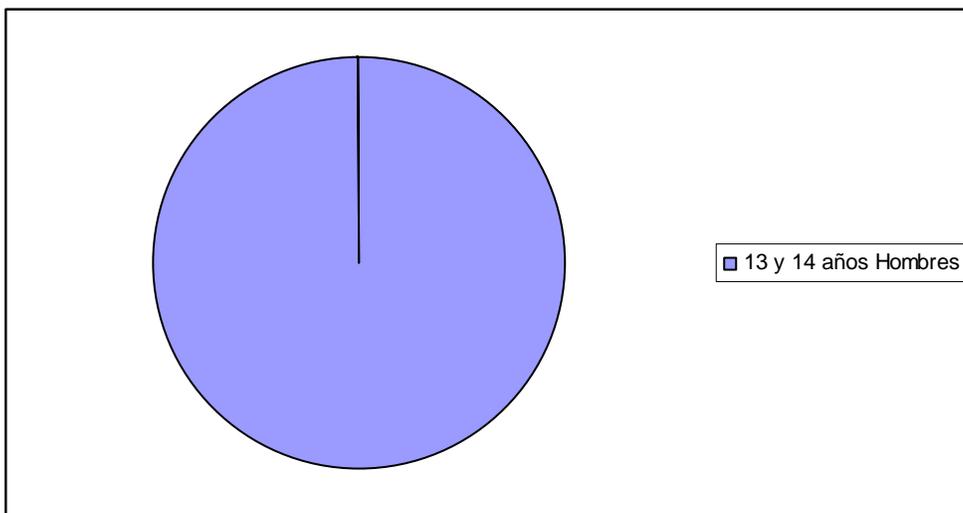
DEJAR DE HACER OTRAS ACTIVIDADES:

13 y 14 años Mujeres	100%
-----------------------------	-------------



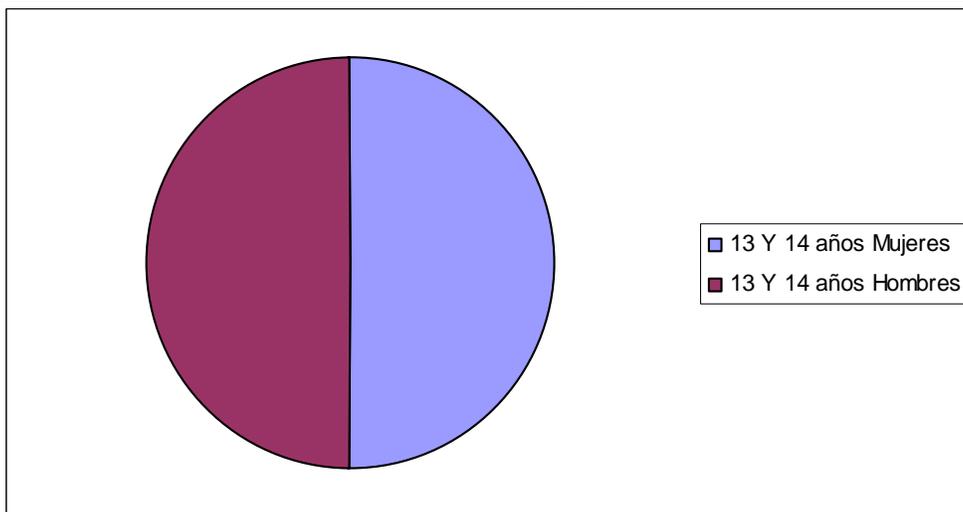
NO PENSAR:

13 Y 14 años Hombres	100%
-----------------------------	-------------



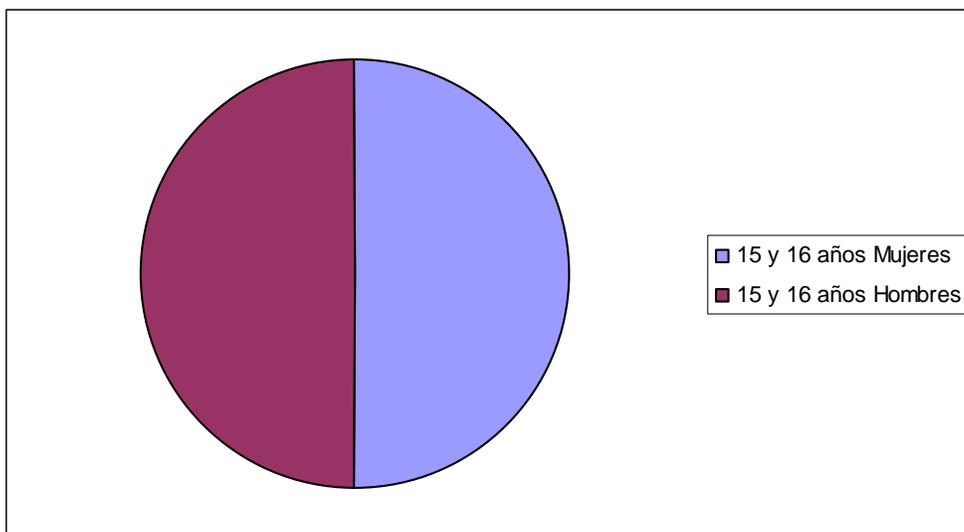
CONVULSIONES:

13 y 14 años Mujeres	50%
13 y 14 años Hombres	50%



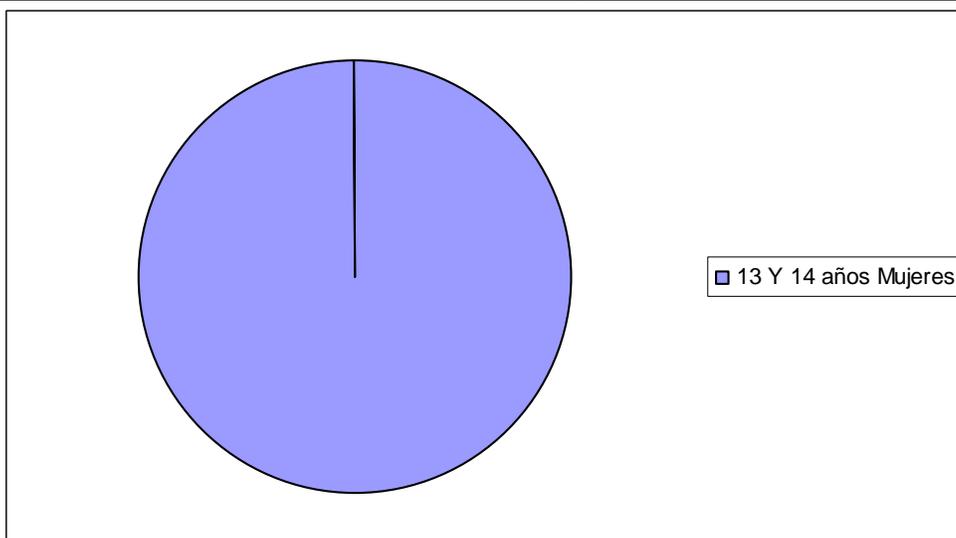
PERDIDA DE LA NOCIÓN DEL ALREDEDOR:

15 Y 16 años Mujeres	50%
15 y 16 años Hombres	50%



PÉRDIDA DE TIEMPO:

13 y 14 años Mujeres	100%
-----------------------------	------

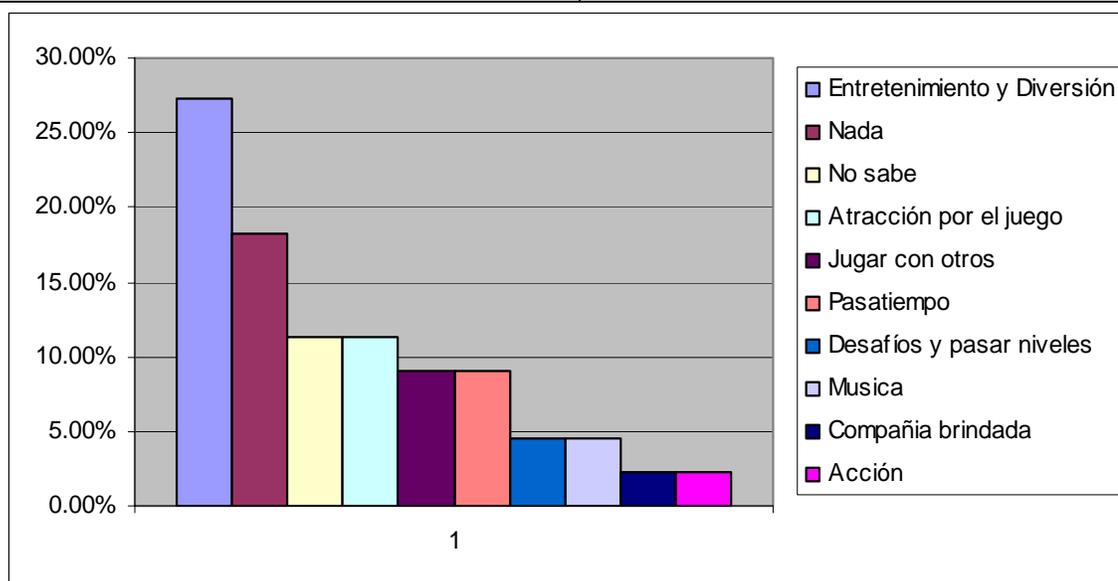


A continuación conoceremos los resultados de la pregunta **¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE ATRAE DE LOS VIDEOJUEGOS?**. Dividiremos la población en hombres y mujeres y por grupos de edades tal como lo hemos venido haciendo.

De manera general los datos serían:

Entretenimiento y diversión	27.27%
------------------------------------	--------

Nada lo atrae	18.18%
No sabe que es lo que más lo atrae	11.36%
Atracción por el juego en si mismo	11.36%
Jugar con otros	9.09%
Desafíos y pasar niveles	9.09%
Música	4.54%
Compañía brindada	2.27%
Acción	2.27%

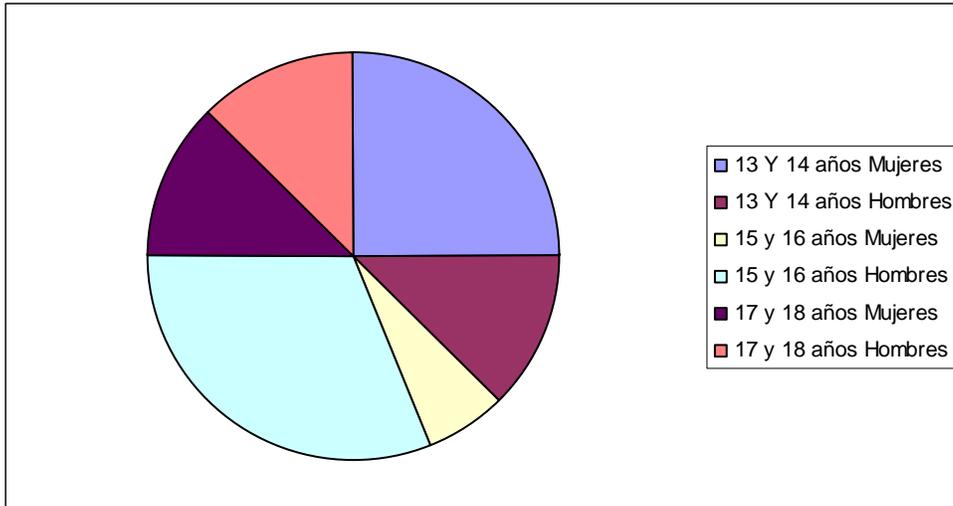


A continuación mostraremos cada resultado de forma tal que podamos comparar hombres y mujeres y grupos de edades.

ENTRETENIMIENTO/ DIVERSIÓN:

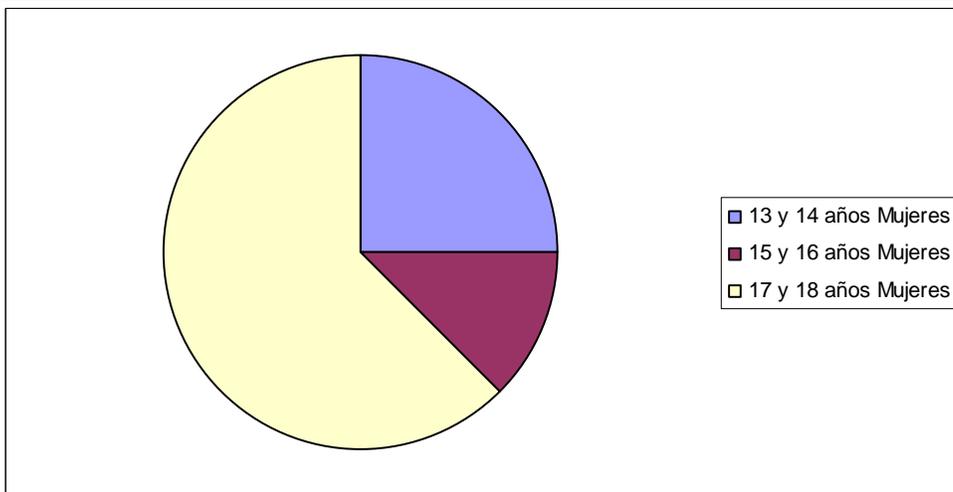
13 y 14 años Mujeres	33.33%
13 y 14 años Hombres	16.66%
15 y 16 años Mujeres	8.33%

15 y 16 años Hombres	41.66%
17 y 18 años Mujeres	16.66%
17 y 18 años Hombres	16.66%



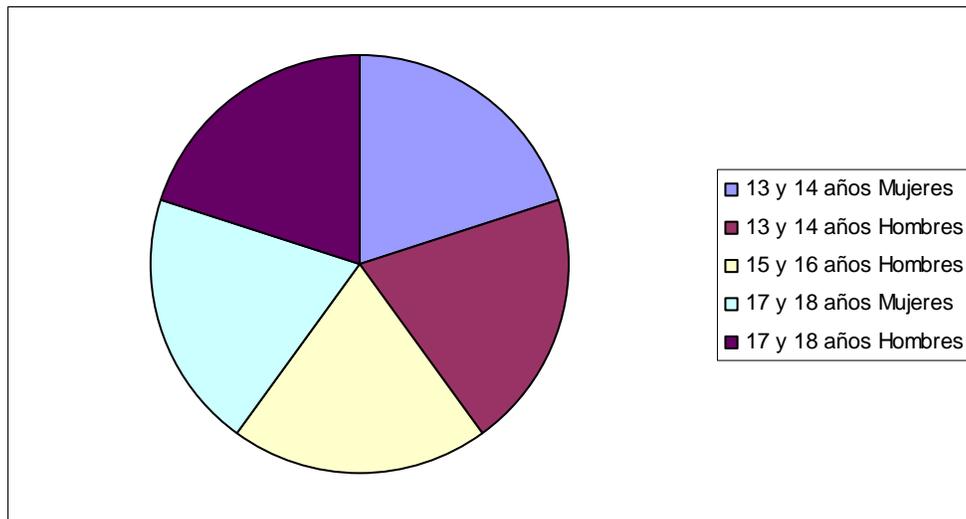
NADA LE ATRAE DE LOS VIDEOJUEGOS:

13 y 14 años Mujeres	25%
15 y 16 años Mujeres	12.50%
17 y 18 años Mujeres	62.50%



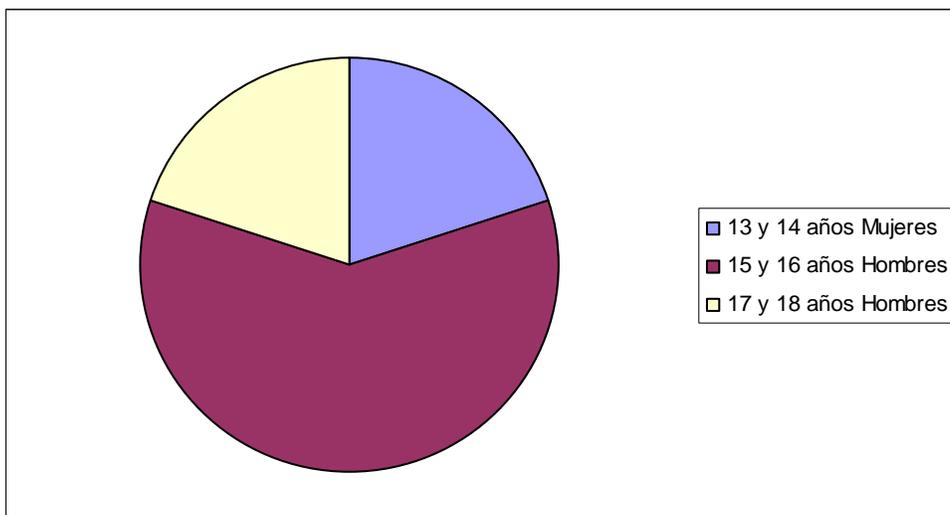
NO SABE QUE ES LO QUE MÁS LO ATRAE:

13 y 14 años Mujeres	20%
13 y 14 años Hombres	20%
15 y 16 años Hombres	20%
17 y 18 años Mujeres	20%
17 y 18 años Hombres	20%



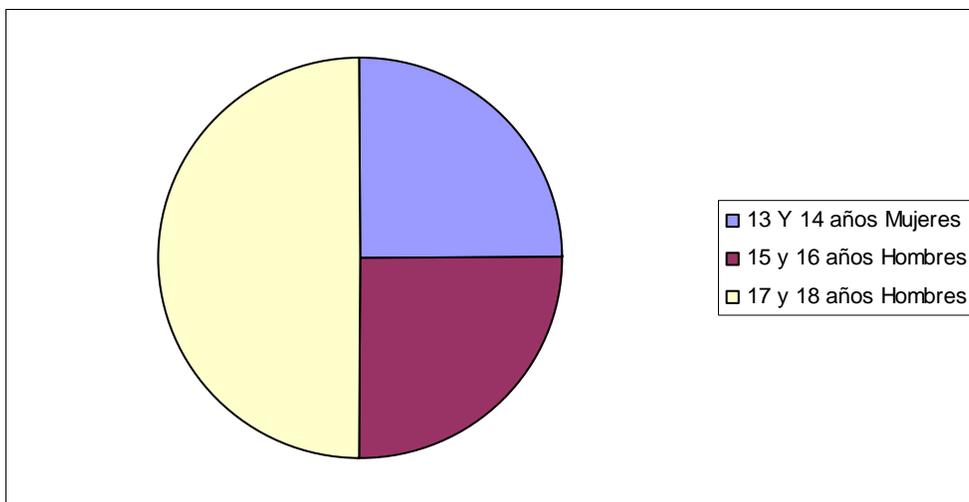
ATRACCIÓN POR LOS JUEGOS EN SI MISMOS:

13 y 14 años Mujeres	20%
15 y 16 años Hombres	60%
17 y 18 años Hombres	20%



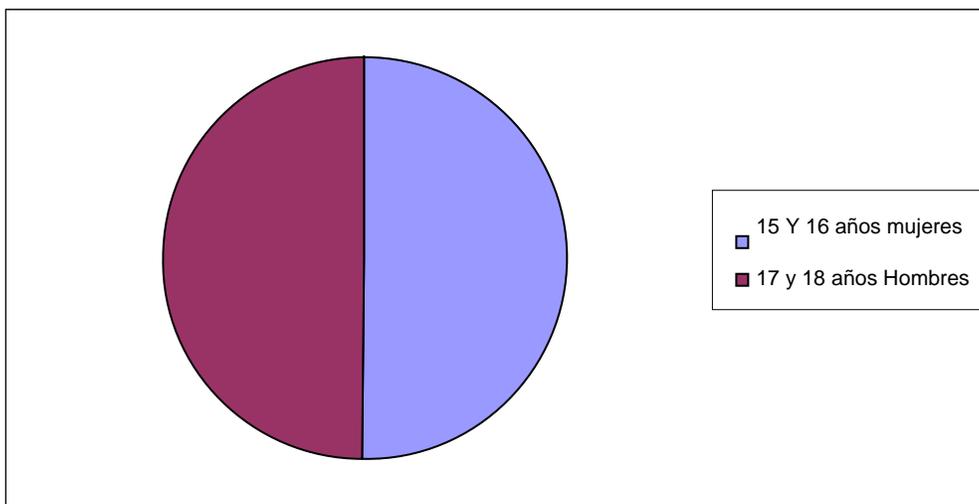
JUGAR CON OTROS:

13 Y 14 años Mujeres	25%
15 y 16 años Hombres	25%
17 y 18 años Hombres	50%



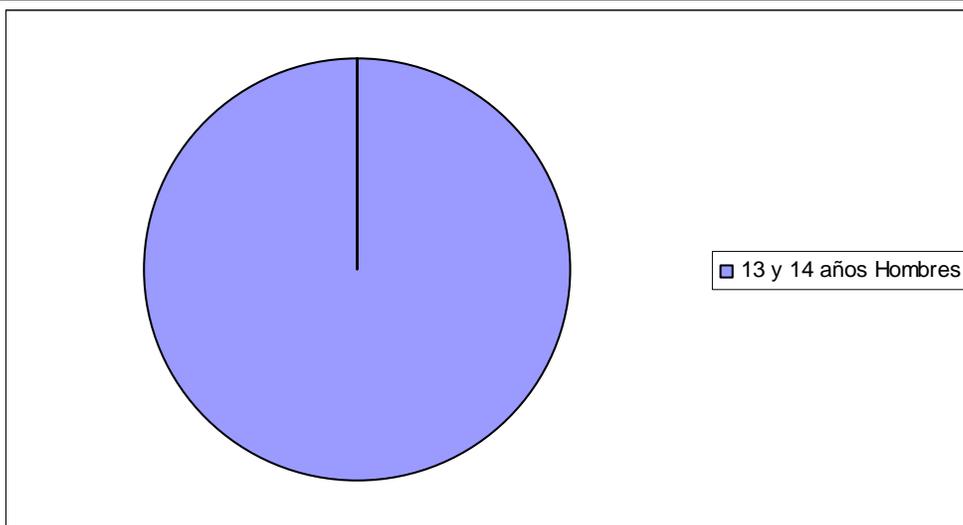
PASATIEMPO:

15 y 16 años Mujeres	50%
15 y 16 años Hombres	50%



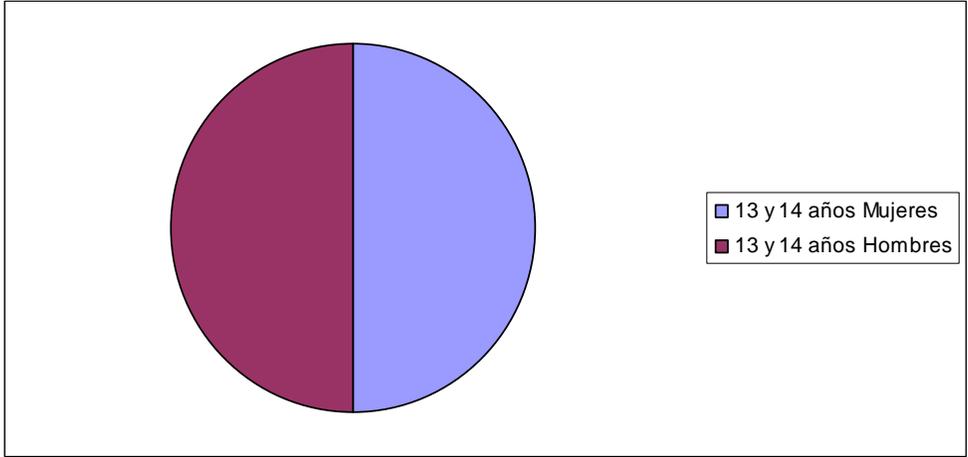
DESAFIOS/ PASAR DE NIVELES:

13 y 14 años Hombres	100%
-----------------------------	-------------



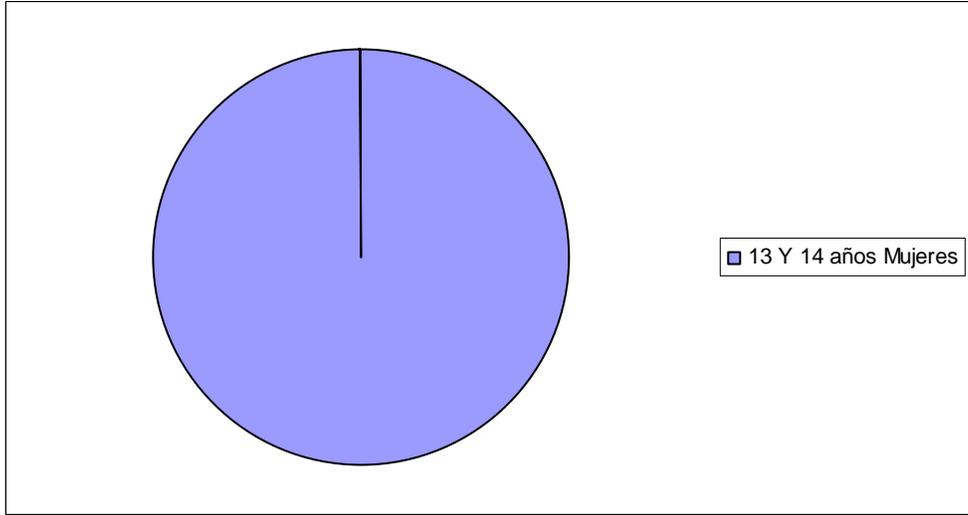
MÚSICA:

13 y 14 años Mujeres	50%
13 y 14 años Hombres	50%



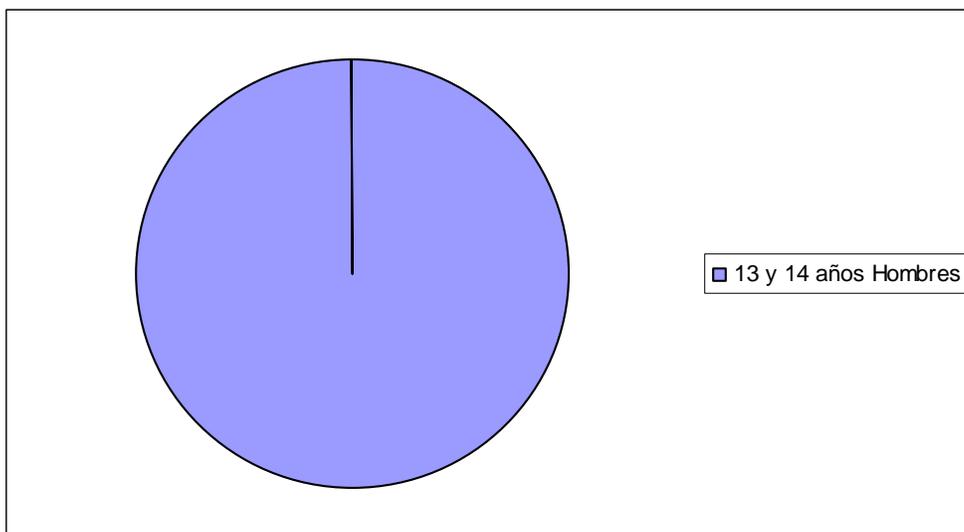
COMPAÑIA QUE BRINDA:

13 y 14 años Mujeres	100%
-----------------------------	-------------



ACCIÓN:

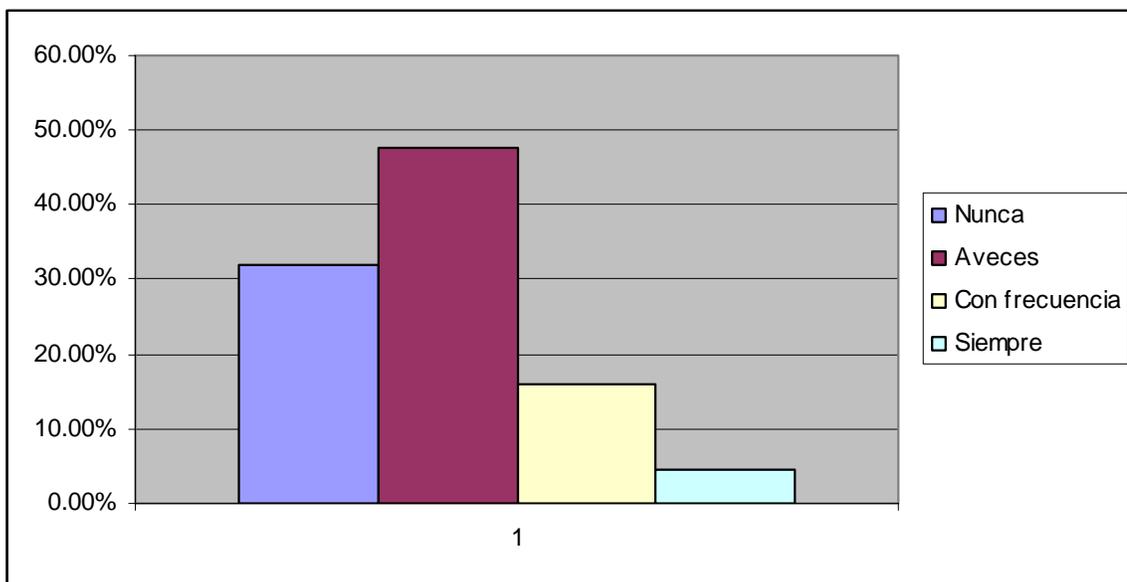
13 y 14 años Hombres	100%
-----------------------------	-------------



A continuación se darán a conocer los resultados obtenidos respecto a los **INDICADORES DE POSIBLES PROBLEMAS ADICTIVOS**. Desarrollaremos cada uno en particular dividiendo la población estudiada en hombres y mujeres y en grupos de edades igual como se ha venido realizando.

¿DEDICAS MÁS TIEMPO DEL QUE CREES NECESARIO AL USO DE LOS VIDEOJUEGOS?. De manera general, los datos serían los siguientes:

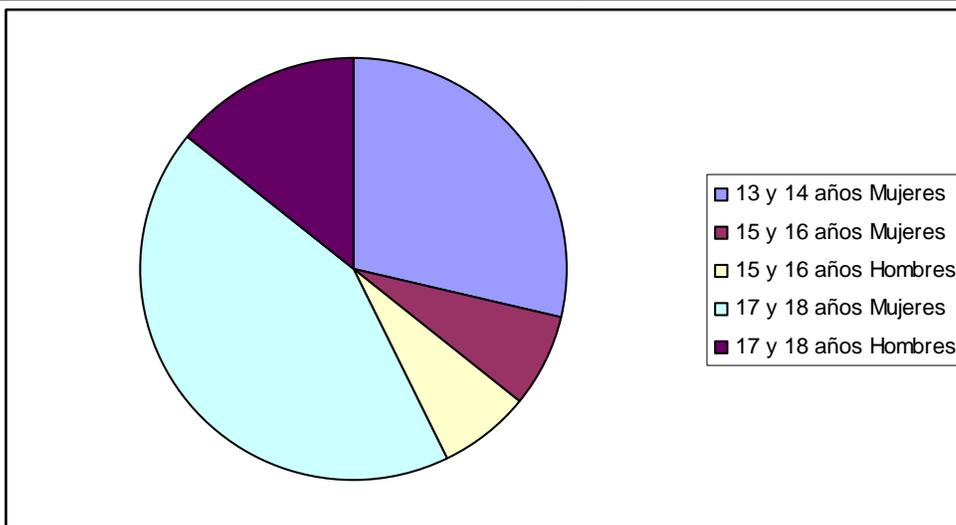
NUNCA	31.82%
AVECES	47.72%
CON FRECUENCIA	15.90%
SIEMPRE	4.54%



Desarrollaremos a continuación cada uno de los datos en profundidad.

NUNCA:

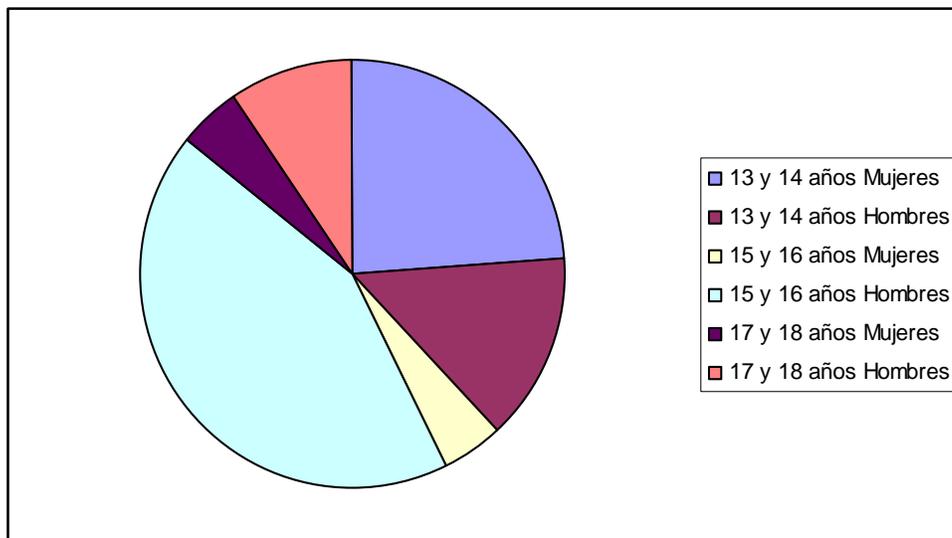
13 y 14 años Mujeres	28.57%
15 y 16 años Mujeres	7.14%
15 y 16 años Hombres	7.14%
17 y 18 años Mujeres	42.82%
17 y 18 años Hombres	14.28%



A continuación desarrollaremos cada dato dado, de manera que permita la comparación entre hombres y mujeres y grupos de edades.

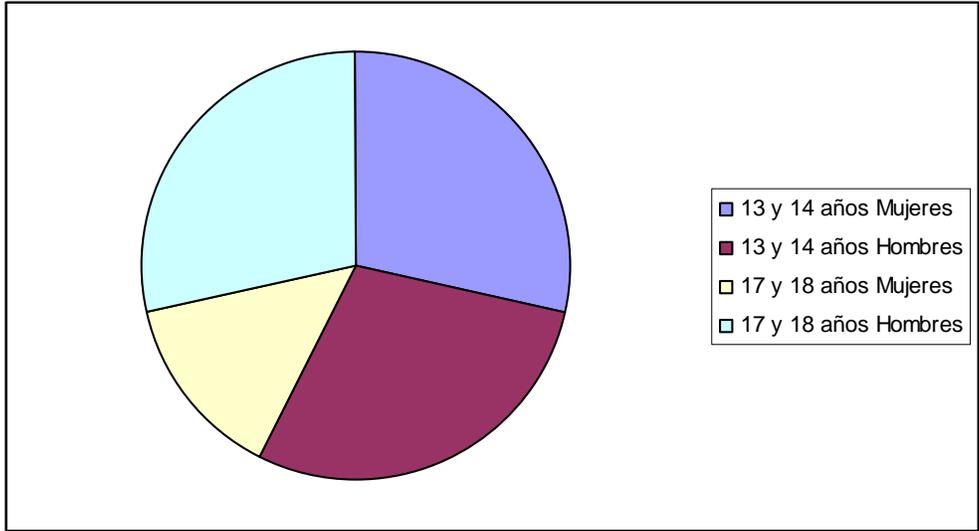
AVECES:

13 y 14 años Mujeres	23.80%
13 y 14 años Hombres	14.28%
15 y 16 años Mujeres	4.76%
15 y 16 años Hombres	42.85%
17 y 18 años Mujeres	4.76%
17 y 18 años Hombres	9.52%



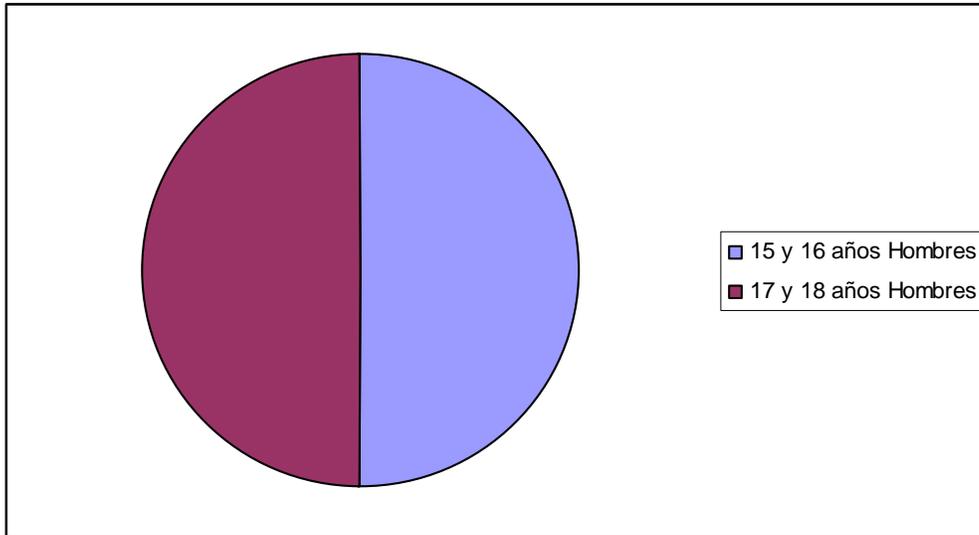
CON FRECUENCIA:

13 y 14 años Mujeres	28.57%
13 y 14 años Hombres	28.57%
17 y 18 años Mujeres	14.28%
17 y 18 años Hombres	28.57%



SIEMPRE:

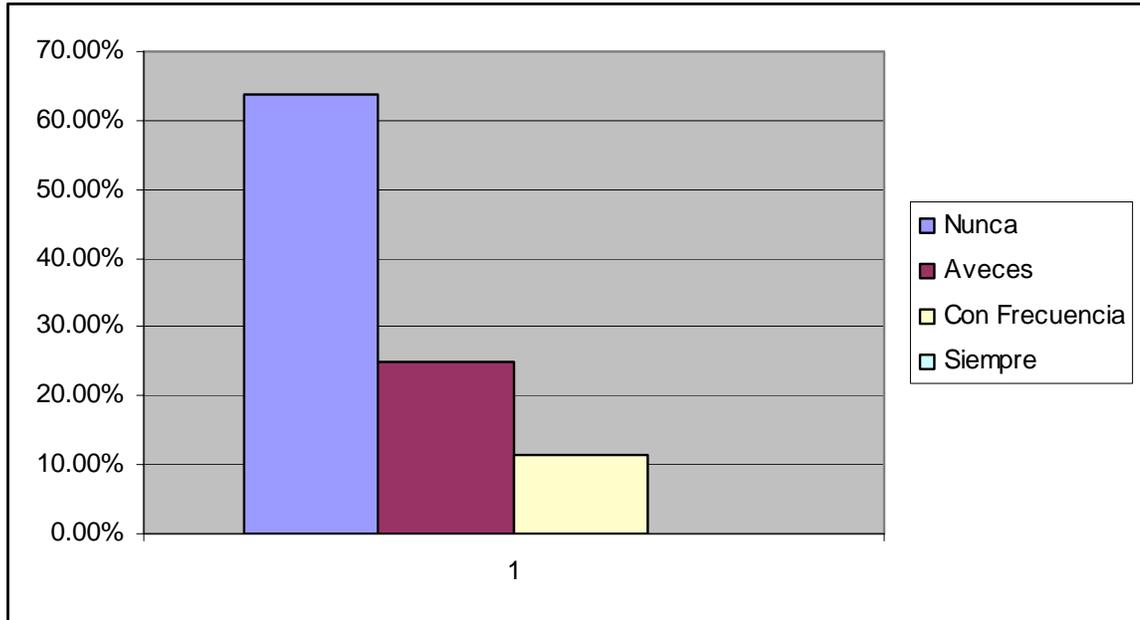
15 y 16 años Hombres	50%
17 Y 18 años Hombres	50%



¿TE ENCUENTRAS MAL CUANDO POR ALGÚN MOTIVO NO PUEDES JUGAR? .De manera general los datos serían los siguientes:

NUNCA	63.63%
--------------	--------

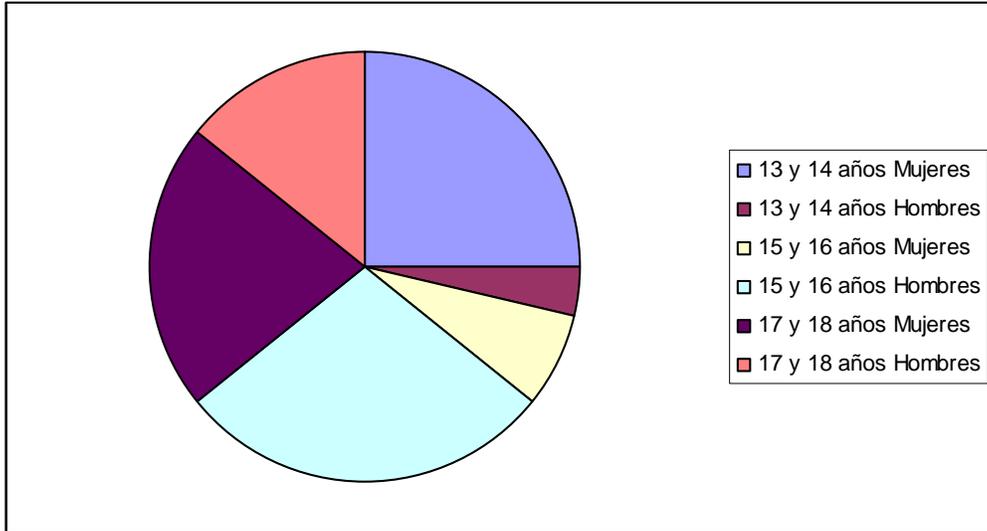
AVECES	25%
CON FRECUENCIA	11.36%
SIEMPRE	0%



A continuación se desarrollaran estos datos de manera más profunda.

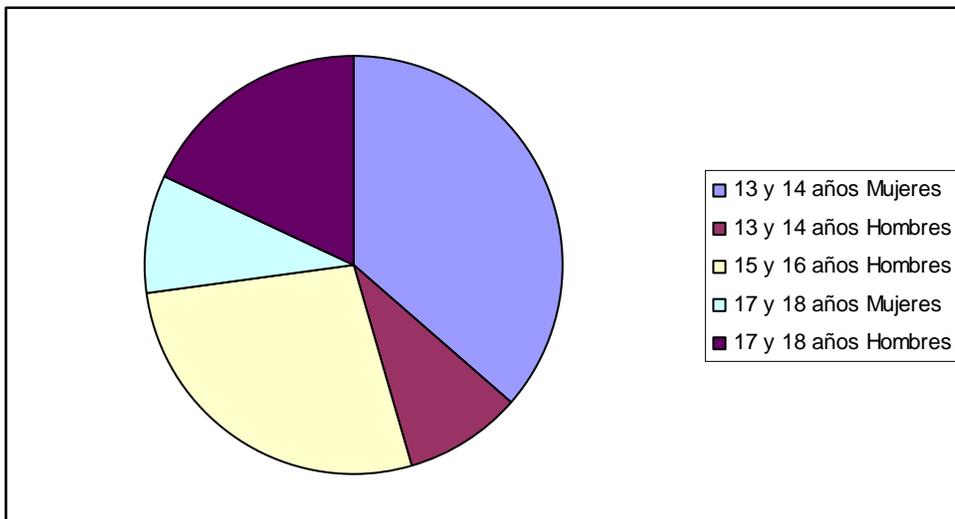
NUNCA:

13 y 14 años Mujeres	25%
13 y 14 años Hombres	3.57%
15 y 16 años Mujeres	7.14%
15 y 16 años Hombres	28.57%
17 y 18 años Mujeres	21.42%
17 y 18 años Hombres	14.28%



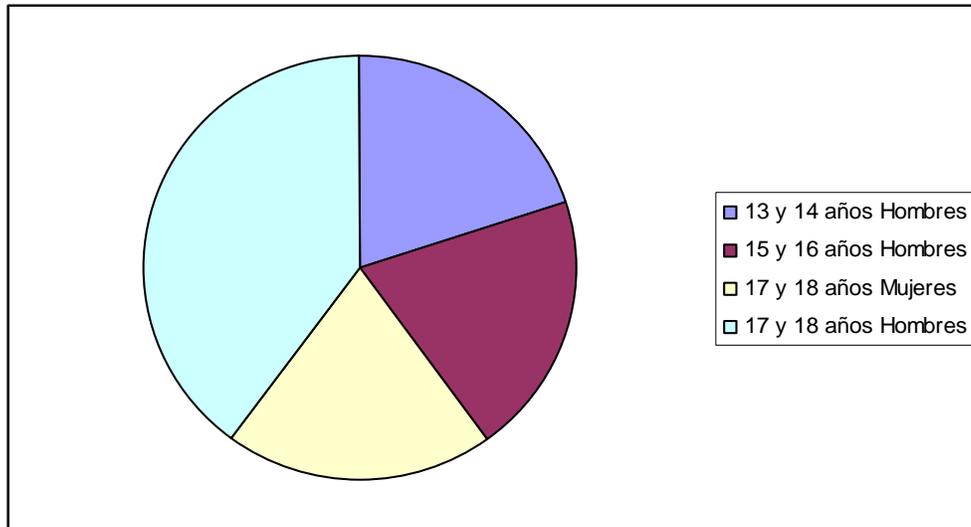
AVECES:

13 y 14 años Mujeres	36.36%
13 y 14 años Hombres	9.09%
15 y 16 años Hombres	27.27%
17 y 18 años Mujeres	9.09%
17 y 18 años Hombres	18.18%



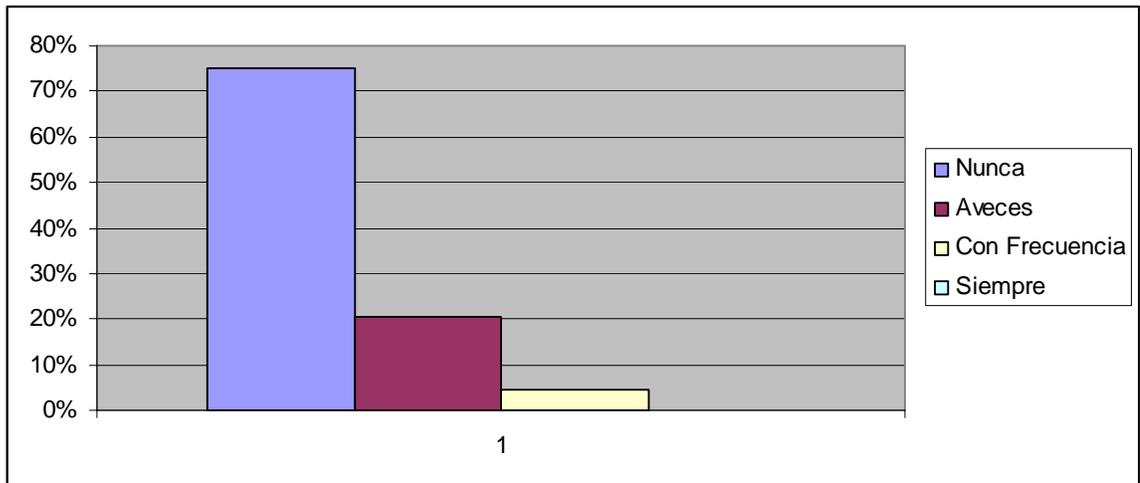
CON FRECUENCIA:

13 y 14 años Hombres	20%
15 y 16 años Hombres	20%
17 y 18 años Mujeres	20%
17 y 18 años Hombres	40%



¿ESTAS PENSANDO DESDE HORAS ANTES DE JUGAR CON VIDEOJUEGOS? De manera general, los datos serían los siguientes:

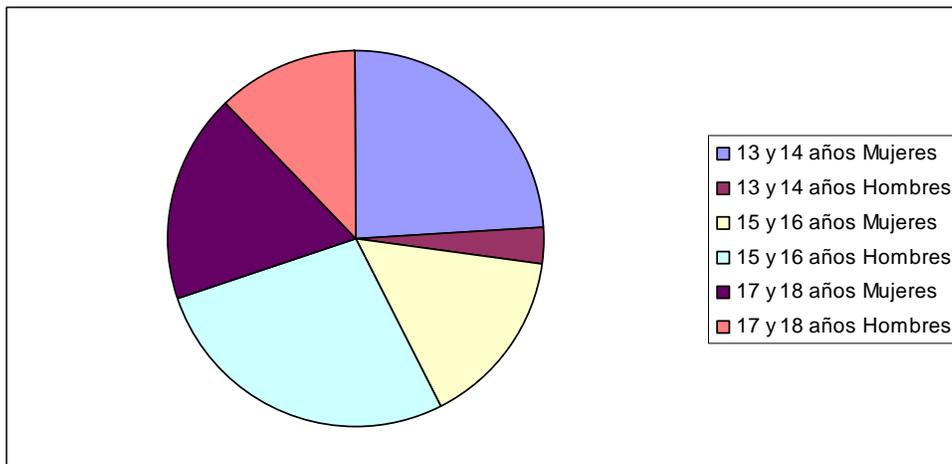
NUNCA	75%
AVECES	20.45%
CON FRECUENCIA	4.54%
SIEMPRE	0%



A continuación desarrollaremos cada dato dado, de manera que permita la comparación entre hombres y mujeres y grupos de edades.

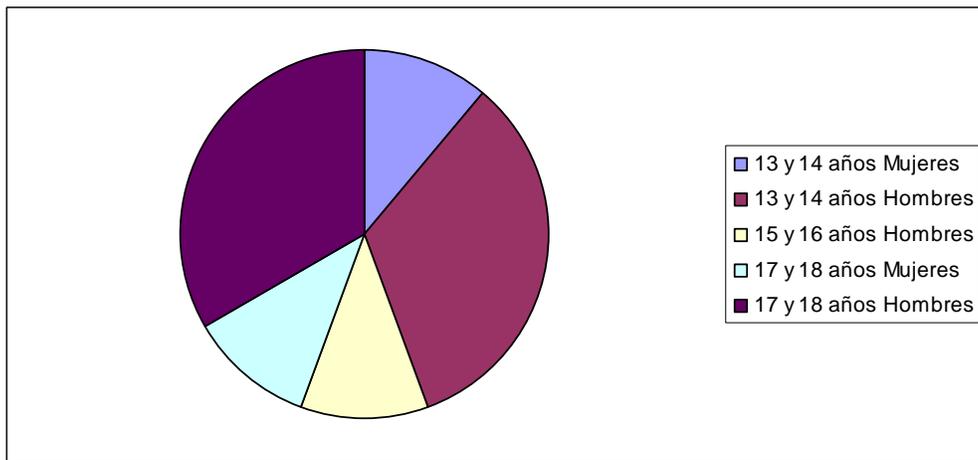
NUNCA:

13 y 14 años Mujeres	24.24%
13 y 14 años Hombres	3.03%
15 y 16 años Mujeres	15.15%
15 y 16 años Hombres	27.25%
17 y 18 años Mujeres	18.18%
17 y 18 años Hombres	21.12%



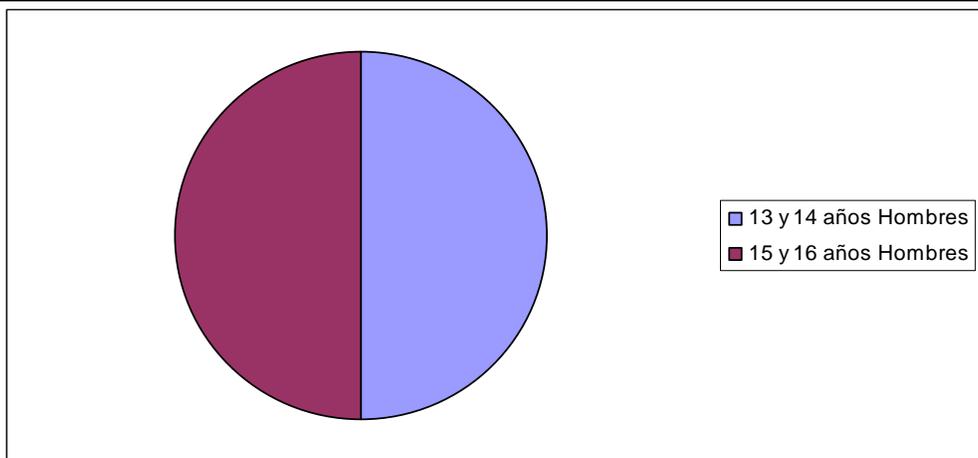
AVECES:

13 y 14 años Mujeres	11.11%
13 y 14 años Hombres	33.33%
15 y 16 años Hombres	11.11%
17 y 18 años Mujeres	11.11%
17 y 18 años Hombres	33.33%



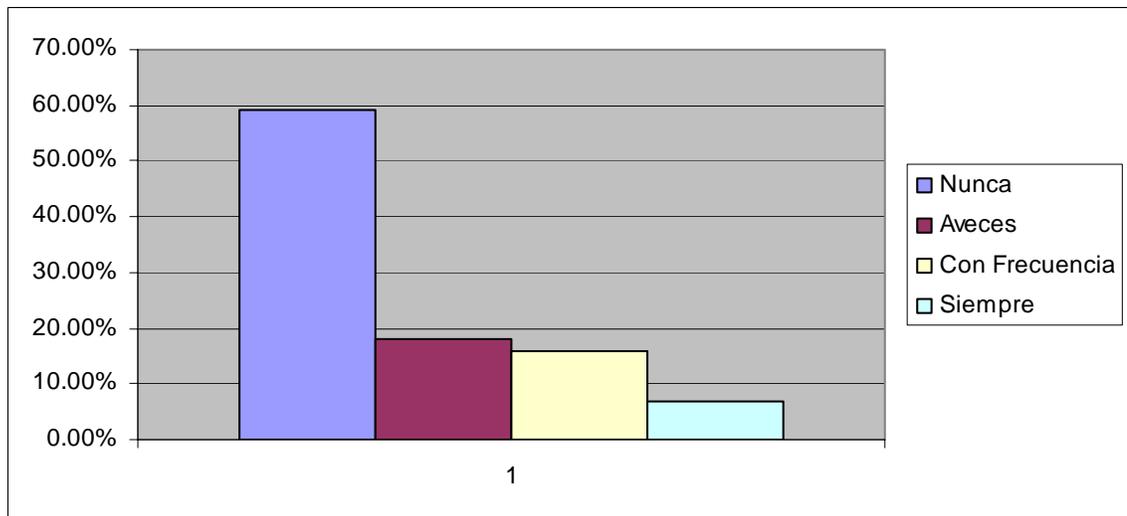
CON FRECUENCIA:

13 y 14 años Hombres	50%
15 y 16 años Hombres	50%



¿TIENES DISCUSIONES CON SUS AMIGOS POR EL TIEMPO?. De manera general, los datos son los siguientes:

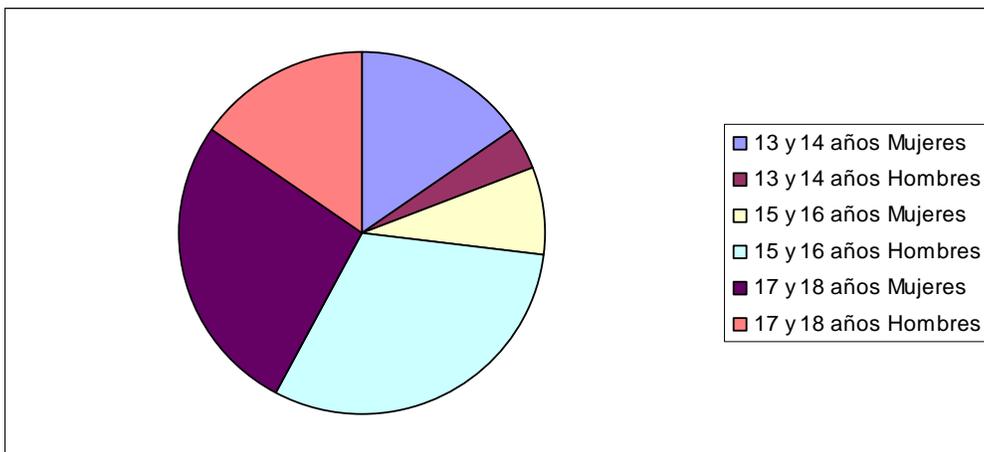
NUNCA	59.09%
AVECES	18.18%
CON FRECUENCIA	15.90%
SIEMPRE	6.81%



Ahora ahondaremos en cada uno, dividiéndolos en hombres y mujeres y en cada grupo de edades.

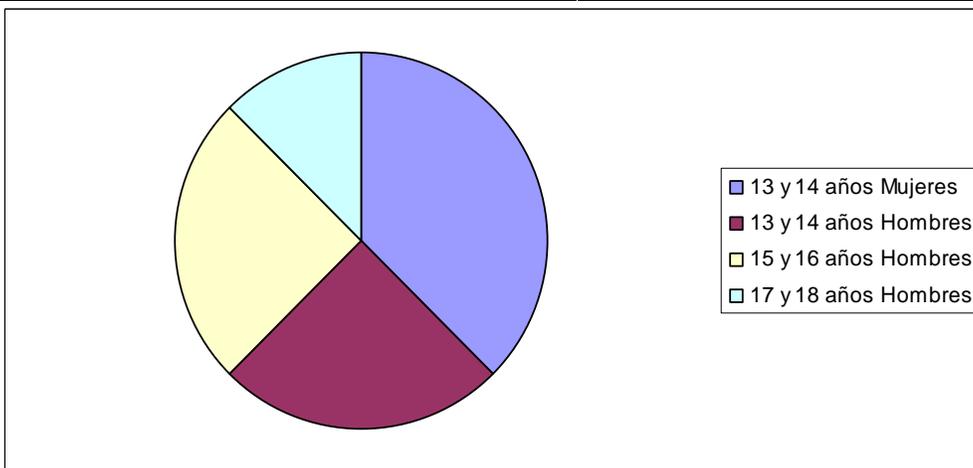
NUNCA:

13 y 14 años Mujeres	15.38%
13 y 14 años Hombres	3.84%
15 y 16 años Mujeres	7.69%
15 y 16 años Hombres	30.76%
17 y 18 años Mujeres	26.92%
17 y 18 años Hombres	15.38%



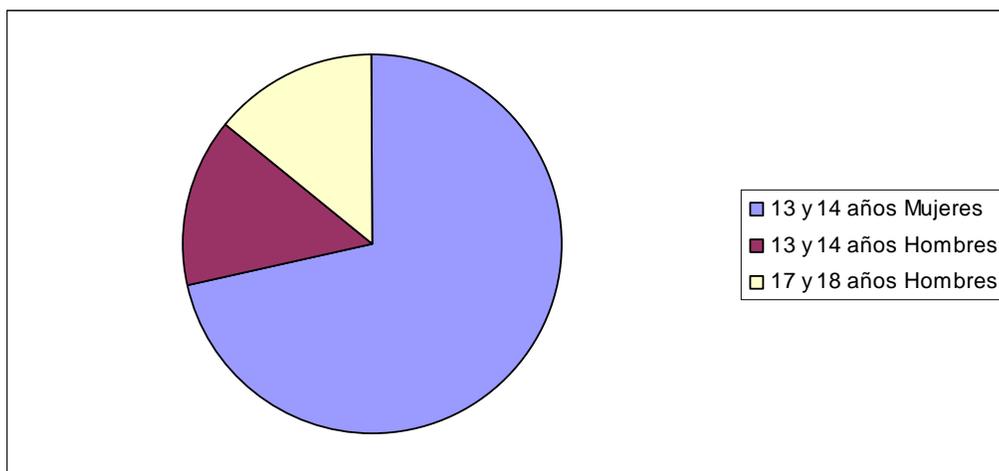
AVECES:

13 y 14 años Mujeres	37.50%
13 y 14 años Hombres	25%
15 y 16 años Hombres	25%
17 y 18 años Hombres	12.50%



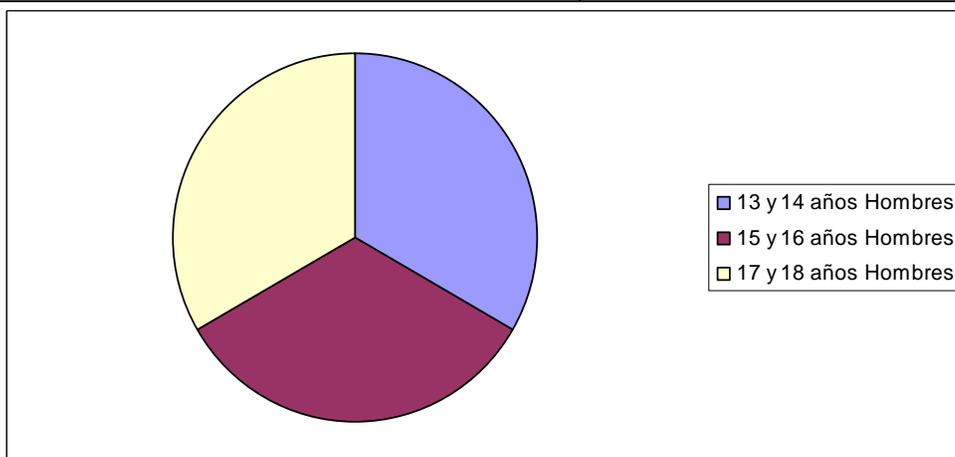
CON FRECUENCIA:

13 Y 14 años Mujeres	71.42%
13 y 14 años Hombres	14.28%
17 y 18 años Hombres	14.28%



SIEMPRE:

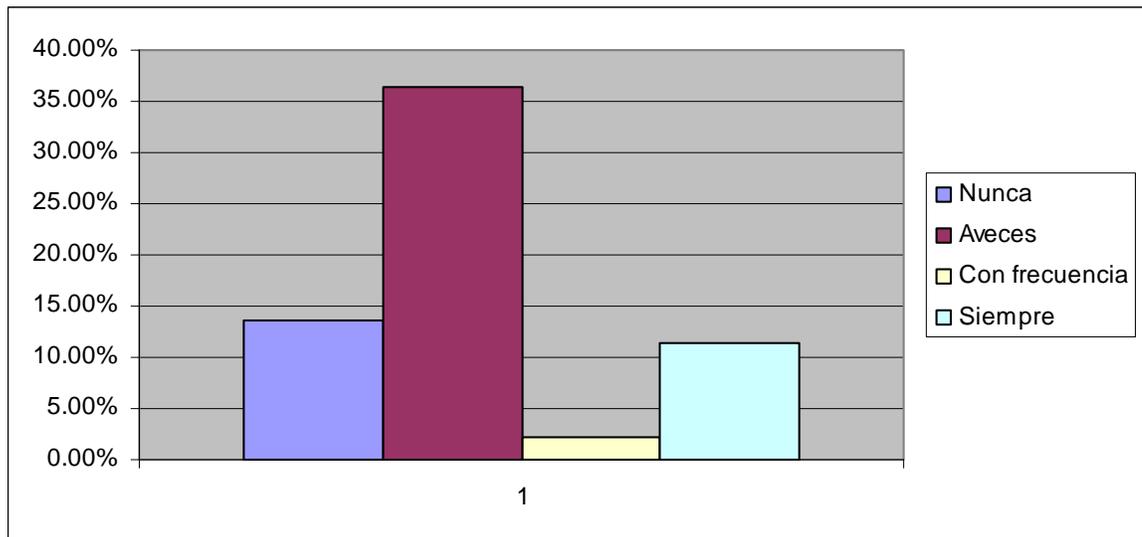
13 y 14 años Hombres	33.33%
15 y 16 años Hombres	33.33%
17 y 18 años Hombres	33.33%



¿HAS DEJADO DE HACER ALGUNA ACTIVIDAD (IR AL CINE, SALIR CON TUS AMIGOS...POR ESTAR JUGANDO A LOS VIDEOJUEGOS?). Presentaremos a continuación los datos de manera general:

NUNCA	13.63%
AVECES	36.36%
CON FRECUENCIA	2.27%

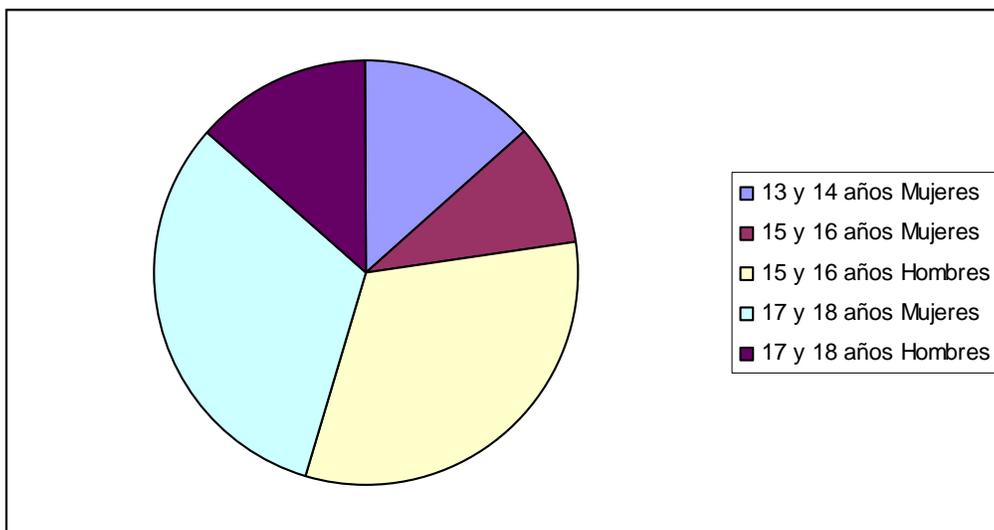
SIEMPRE	11.36%
----------------	--------



A continuación desarrollaremos cada dato dado, de manera que permita la comparación entre hombres y mujeres y grupos de edades.

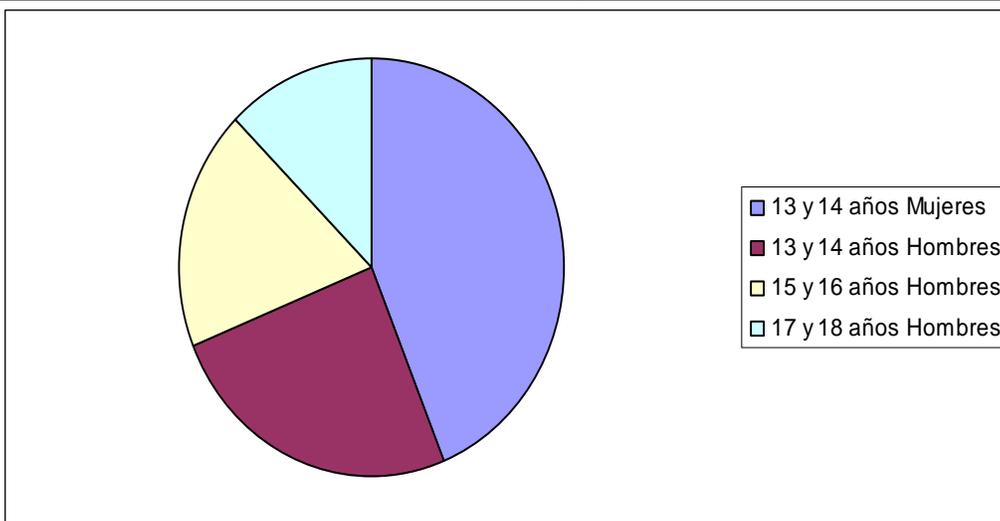
NUNCA:

13 y 14 años Mujeres	13.63%
15 y 16 años Mujeres	9.09%
15 y 16 años Hombres	31.81%
17 y 18 años Mujeres	31.81%
17 y 18 años Hombres	13.63%



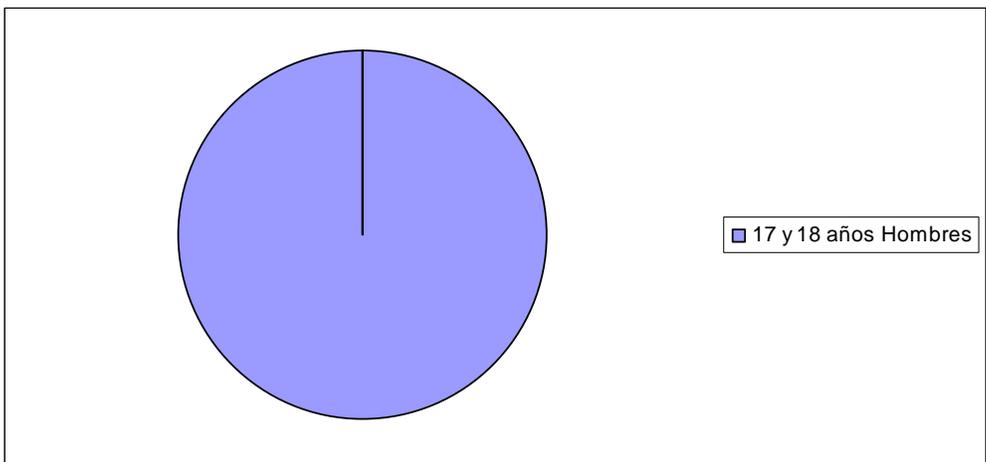
AVECES:

13 y 14 años Mujeres	43.75%
13 y 14 años Hombres	25%
15 y 16 años Hombres	18.75%
17 y 18 años Hombres	12.50%



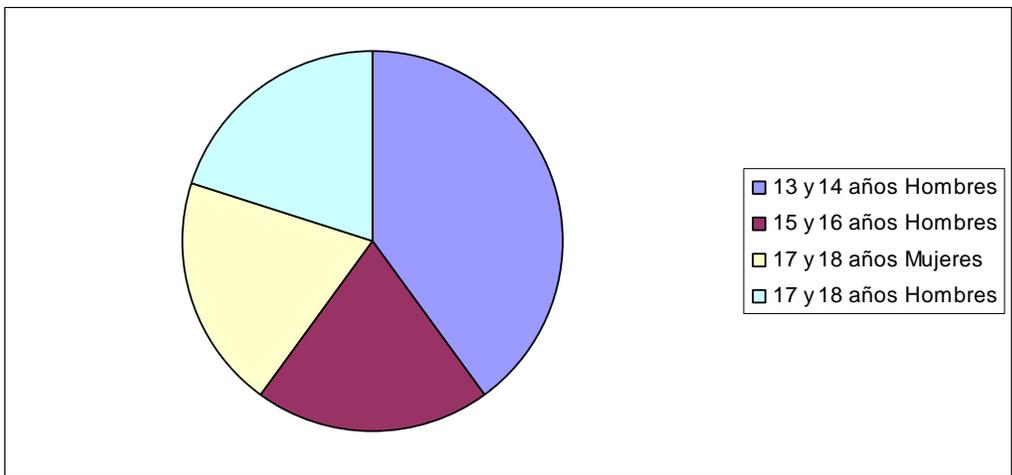
CON FRECUENCIA:

17 y 18 años Hombres	100%
-----------------------------	-------------



SIEMPRE:

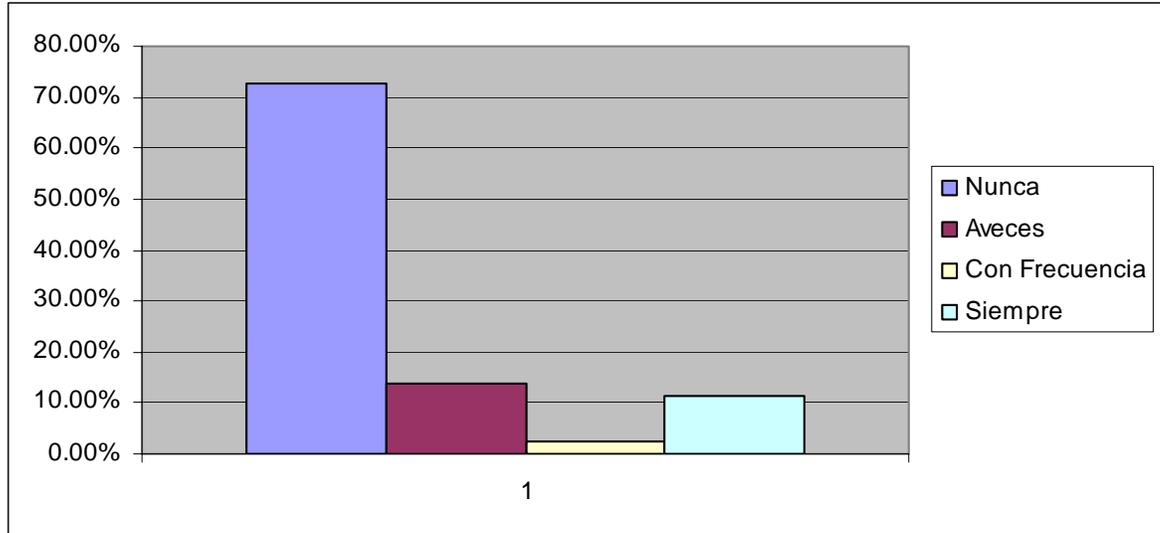
13 y 14 años Hombres	40%
15 y 16 años Hombres	20%
17 y 18 años Mujeres	20%
17 y 18 años Hombres	20%



¿ALGUNA VEZ HAS INTENTADO DEJAR DE JUGAR Y NO LO HAS CONSEGUIDO?. De manera general los datos serían los siguientes:

NUNCA	72.72%
AVECES	13.63%

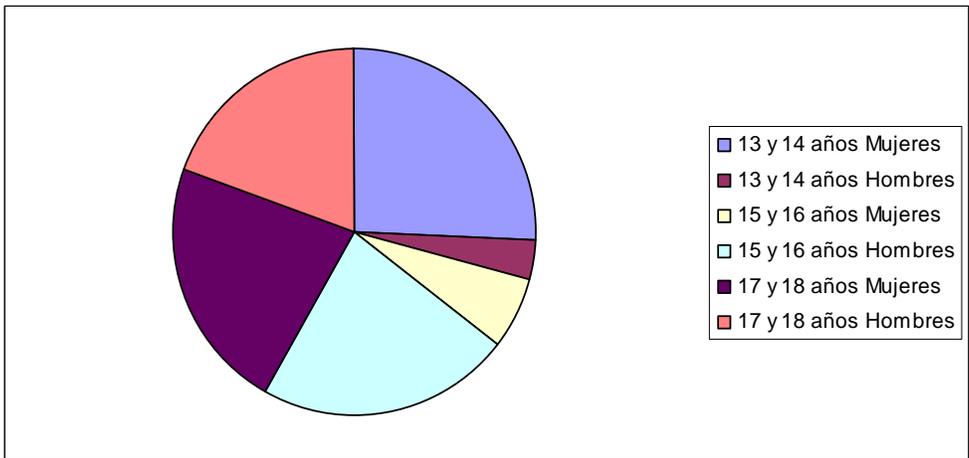
CON FRECUENCIA	2.27%
SIEMPRE	11%



A continuación se desarrollará cada uno de estos datos mostrados comparando entre hombres y mujeres con sus respectivos grupos de edades.

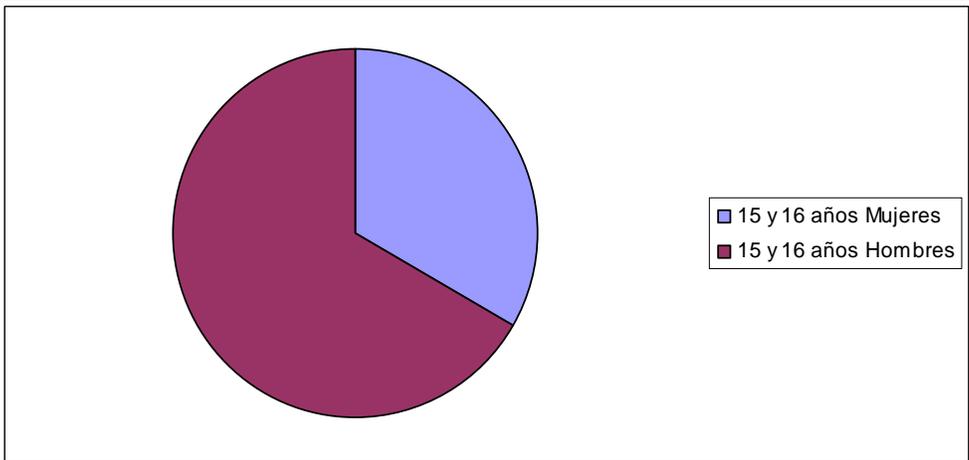
NUNCA:

13 y 14 años Mujeres	25%
13 y 14 años Hombres	3.12%
15 y 16 años Mujeres	6.25%
15 y 16 años Hombres	21.87%
17 y 18 años Mujeres	21.87%
17 y 18 años Hombres	18.75%



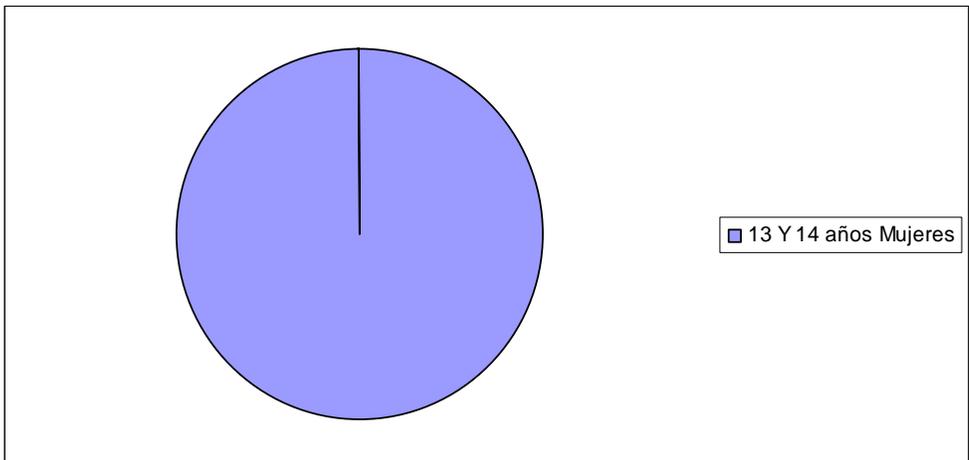
AVECES:

15 y 16 años Mujeres	33.33%
15 y 16 años Hombres	66.66%



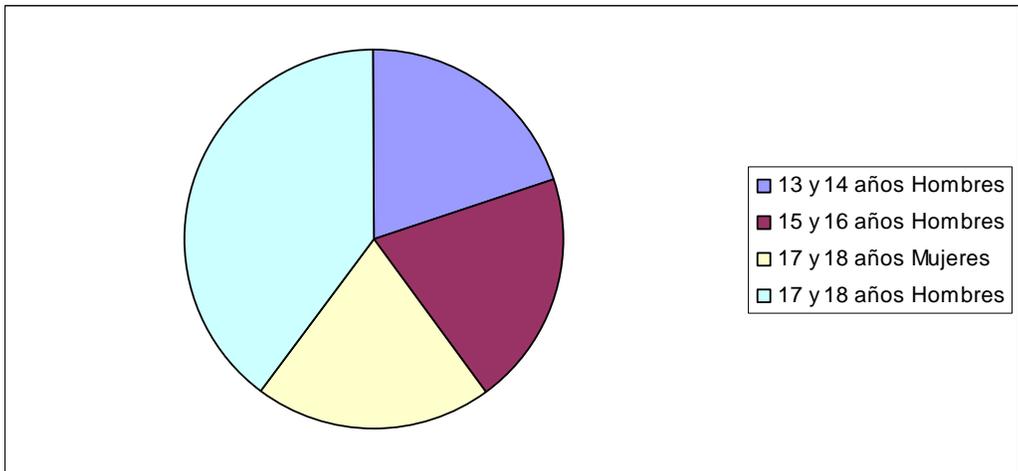
CON FRECUENCIA:

13 Y 14 años Mujeres	100%
-----------------------------	------



SIEMPRE:

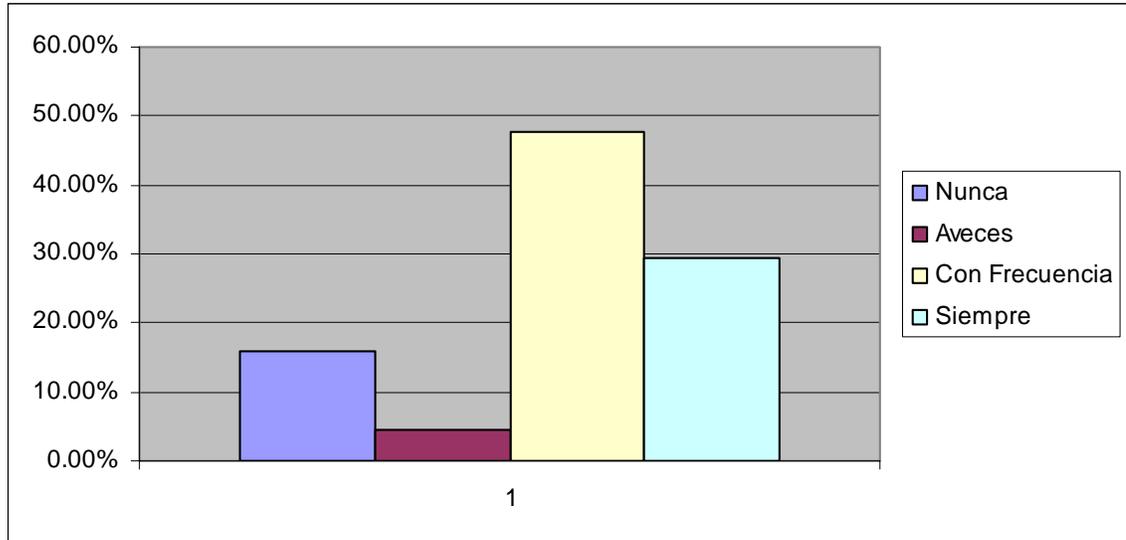
13 y 14 años Hombres	20%
15 y 16 años Hombres	20%
17 y 18 años Mujeres	20%
17 y 18 años Hombres	40%



¿TE RELAJA JUGAR A LOS VIDEOJUEGOS?. De manare general, los datos serían los siguientes:

NUNCA	15.90%
AVECES	4.54%

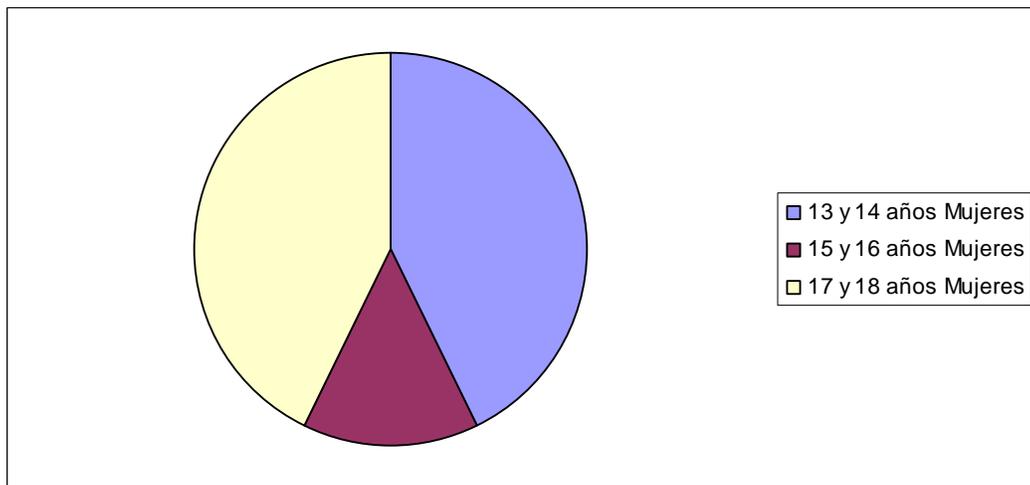
CON FRECUENCIA	47.72%
SIEMPRE	29.54%



A continuación desarrollaremos cada dato dado, de manera que permita la comparación entre hombres y mujeres y grupos de edades.

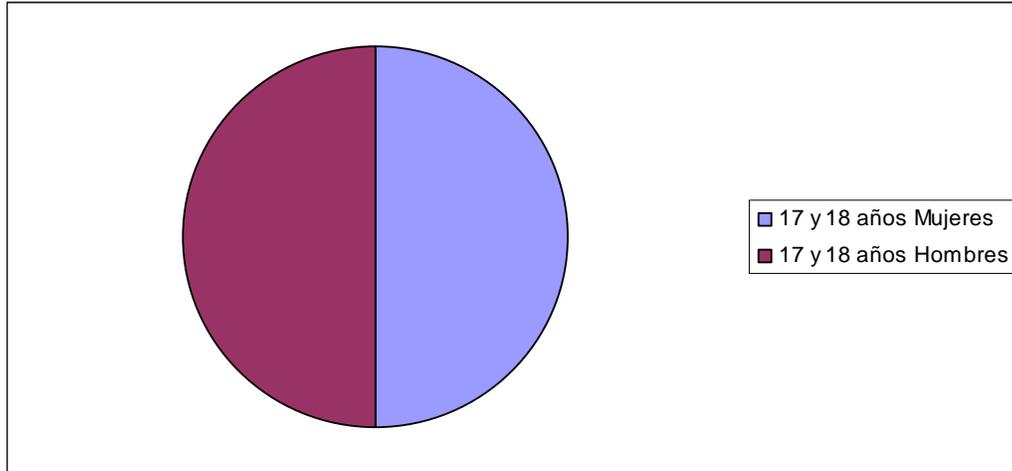
NUNCA:

13 y 14 años Mujeres	42.85%
15 y 16 años Mujeres	14.28%
17 y 18 años Mujeres	42.85%



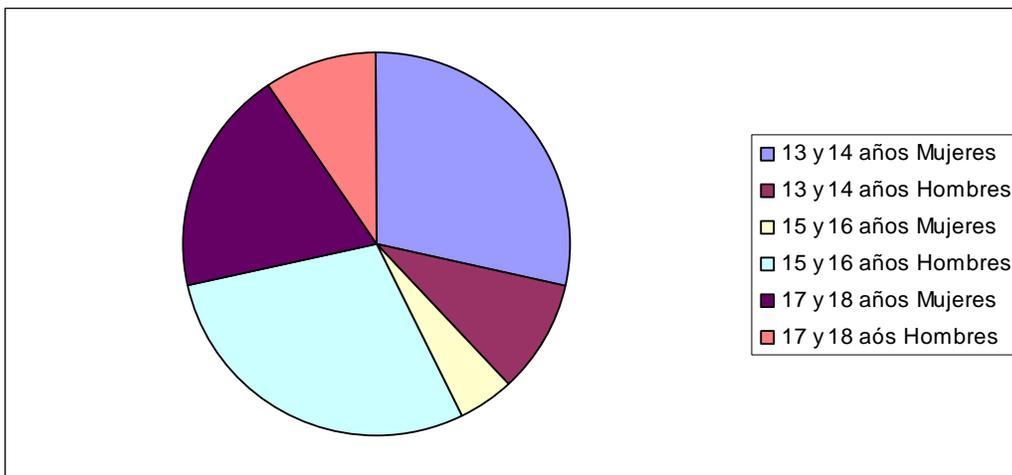
AVECES:

17 Y 18 años Mujeres	50%
17 y 18 años Hombres	50%



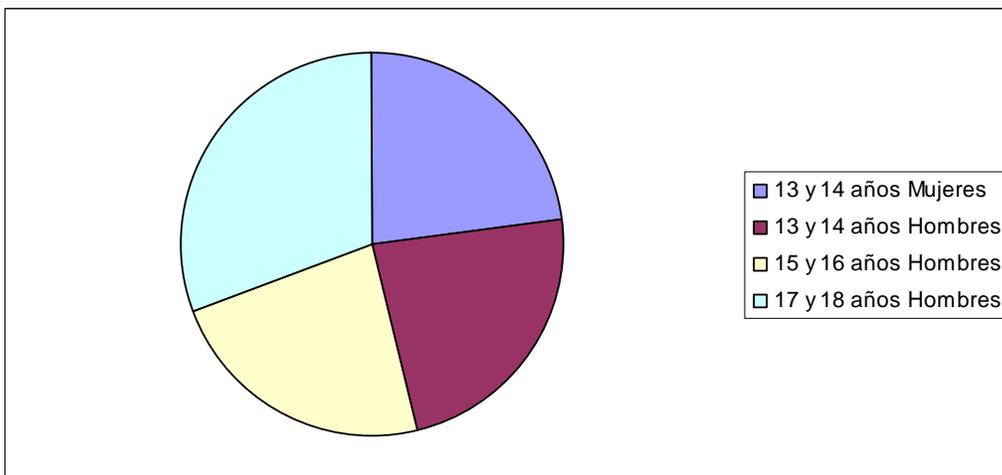
CON FRECUENCIA:

13 y 14 años Mujeres	28.57%
13 y 14 años Hombres	9.52%
15 y 16 años Mujeres	4.76%
15 y 16 años Hombres	28.57%
17 y 18 años Mujeres	19.04%
17 y 18 años Hombres	9.52%



SIEMPRE:

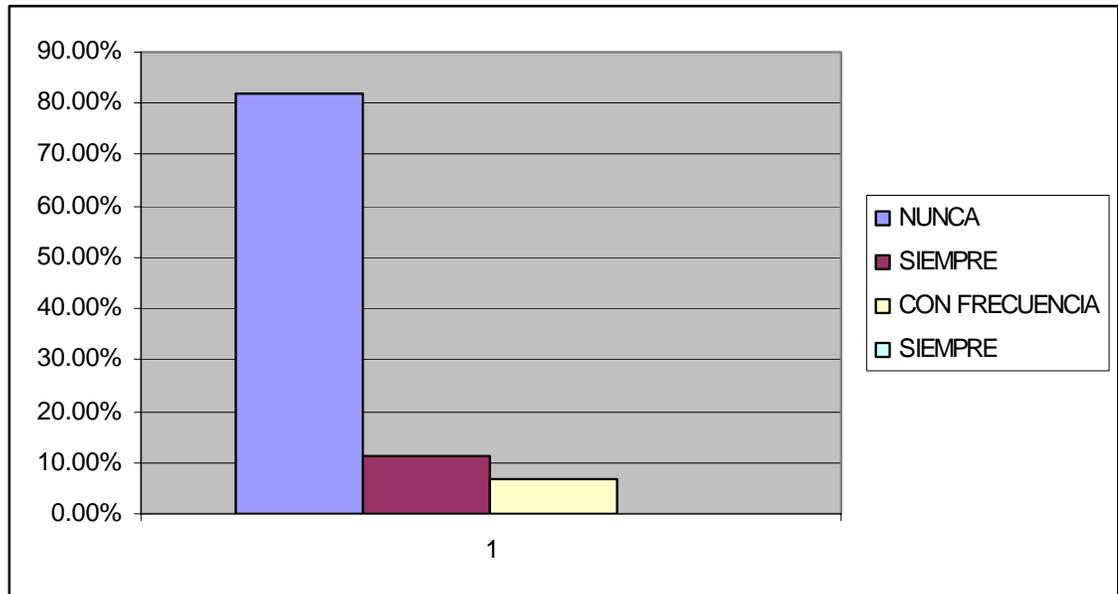
13 y 14 años Mujeres	23.07%
13 y 14 años Hombres	23.07%
15 y 16 años Hombres	23.07%
17 y 18 años Hombres	30.76%



¿TE SIENTES NERVIOSO SI PASA MUCHO TIEMPO DESDE LA ÚLTIMA VEZ QUE JUGASTE?. De manera general, los datos serían los siguientes:

NUNCA	81.81%
SIEMPRE	11.36%

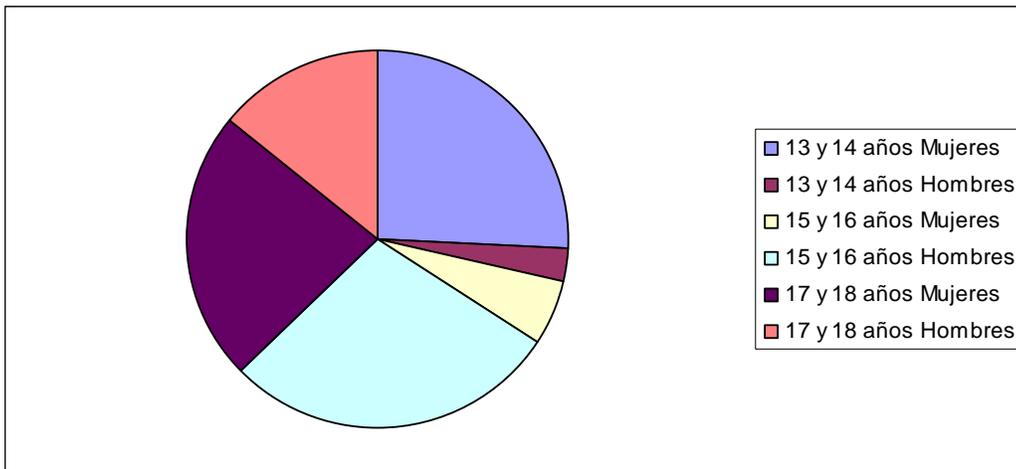
CON FRECUENCIA	6.81%
SIEMPRE	0%



A continuación desarrollaremos tal como lo hemos venido haciendo cada uno de los datos mostrando las diferencias entre hombres y mujeres y en cada grupo de edades.

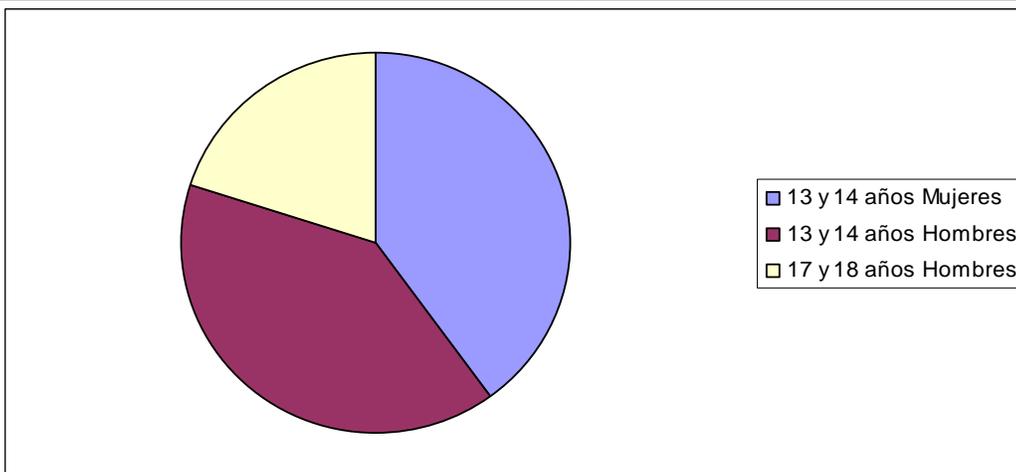
NUNCA:

13 Y 14 años Mujeres	25%
13 y 14 años Hombres	2.77%
15 y 16 años Mujeres	5.55%
15 y 16 años Hombres	27.77%
17 y 18 años Mujeres	22.22%
17 y 18 años Hombres	13.88%



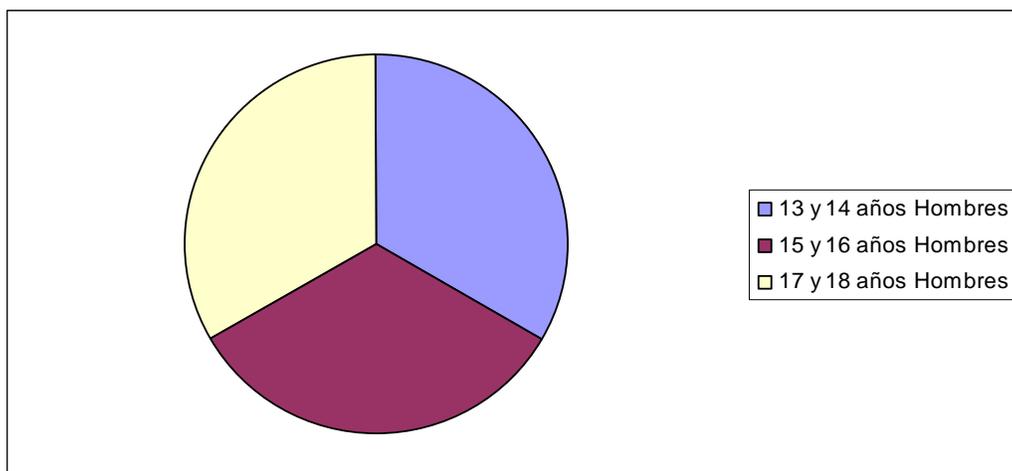
AVECES:

13 y 14 años Mujeres	40%
13 y 14 años Hombres	40%
17 y 18 años Hombres	20%



CON FRECUENCIA:

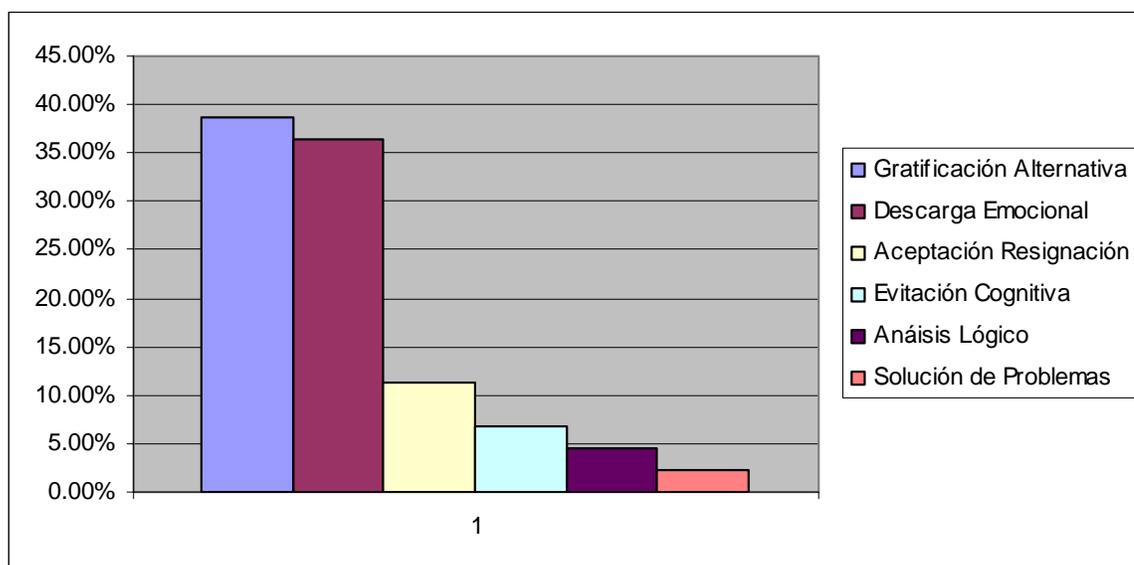
13 y 14 años Hombres	33.33%
15 y 16 años Hombres	33.33%
17 y 18 años Hombres	33.33%



RESULTADOS OBTENIDOS POR EL INVENTARIO DE RESPUESTAS DE AFRONTAMIENTO DE MOOS Y COLABORADORES.

De manera general, los datos serían los siguientes:

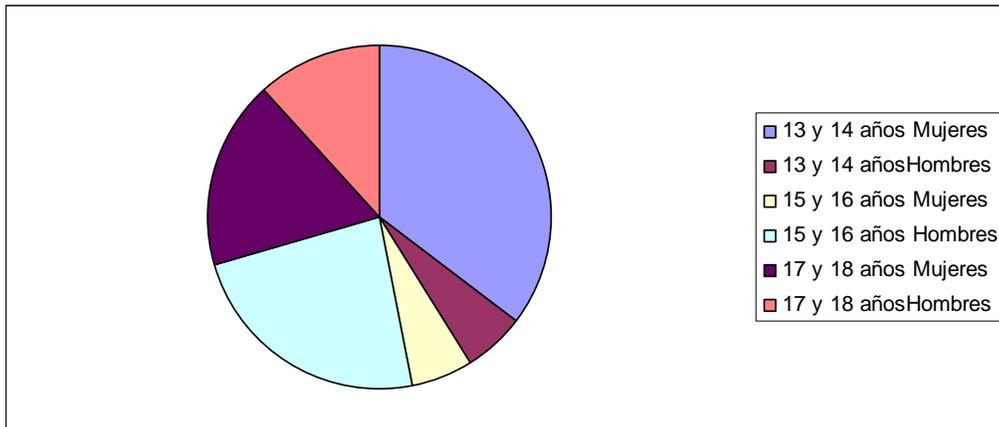
GRATIFICACIÓN ALTERNATIVA	38.63%
DESCARGA EMOCIONAL	36.36%
ACEPTACIÓN/RESIGNACIÓN	11.36%
EVITACIÓN COGNITIVA	6.81%
ANÁLISIS LÓGICO	4.54%
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	2.27%



A continuación desarrollaremos tal como lo hemos venido haciendo cada uno de los datos mostrando las diferencias entre hombres y mujeres y en cada grupo de edades.

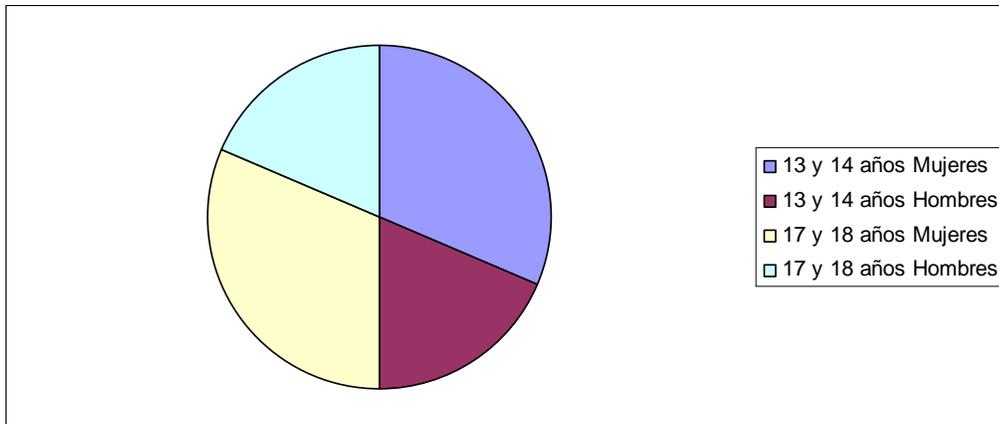
GRATIFICACIÓN ALTERNATIVA:

13 y 14 años Mujeres	35.29%
13 y 14 años hombres	5.88%
15 y 16 años Mujeres	5.88%
15 y 16 años Hombres	23.52%
17 y 18 años Mujeres	17.64%
17 y 18 años Hombres	11.76%



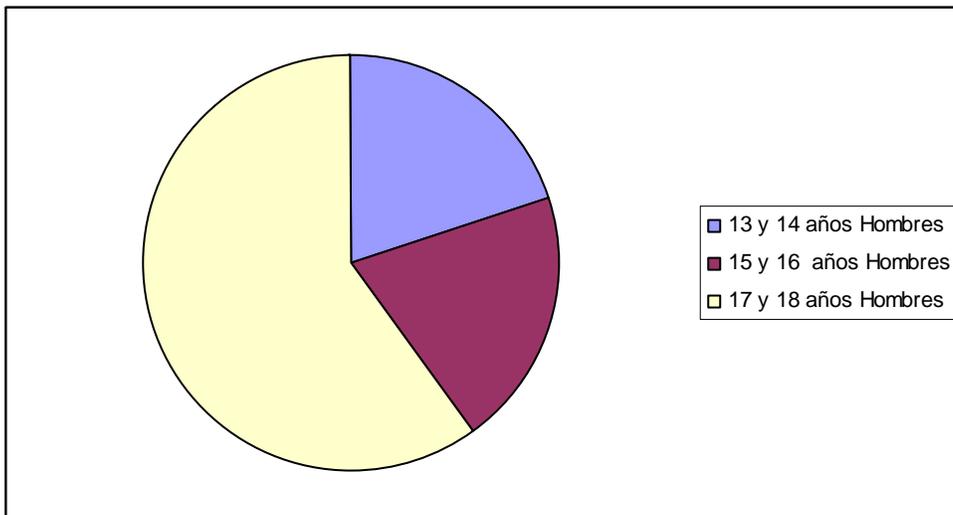
DESCARGA EMOCIONAL:

13 y 14 años Mujeres	31.25%
13 y 14 años Hombres	18.75%
17 y 18 años Mujeres	31.25%
17 y 18 años Hombres	18.75%



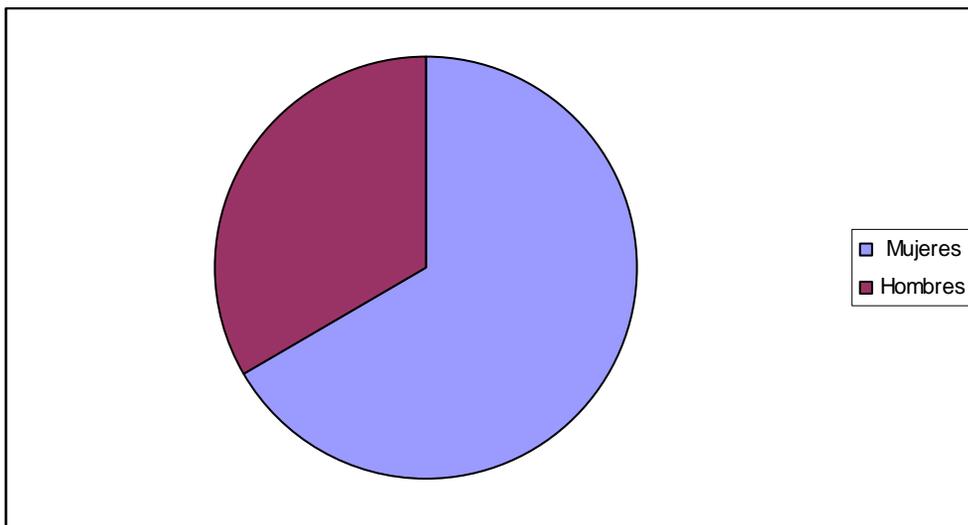
ACEPTACIÓN/RESIGNACIÓN:

13 y 14 años Hombres	20%
15 y 16 años Hombres	20%
17 y 18 años Hombres	60%



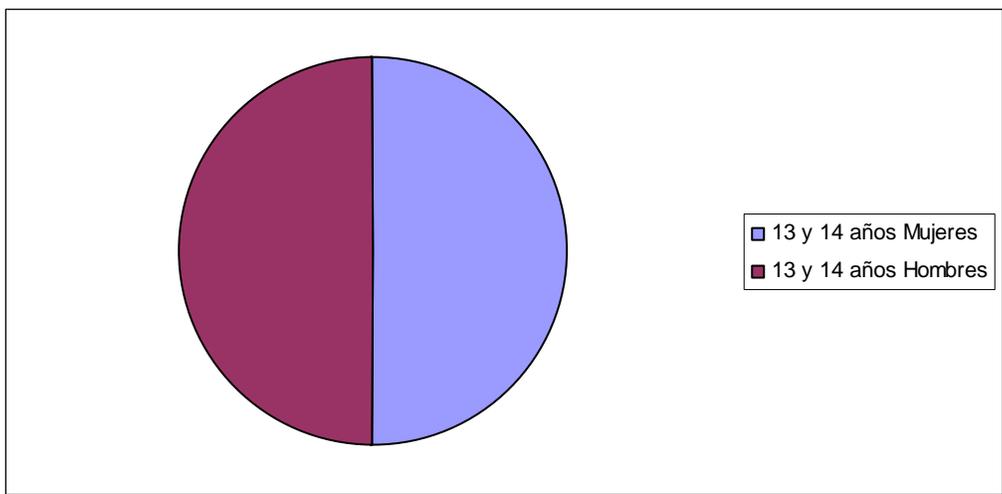
EVITACIÓN COGNITIVA:

17 Y 18 años Mujeres	66.66%
17 y 18 años Hombres	33.33%



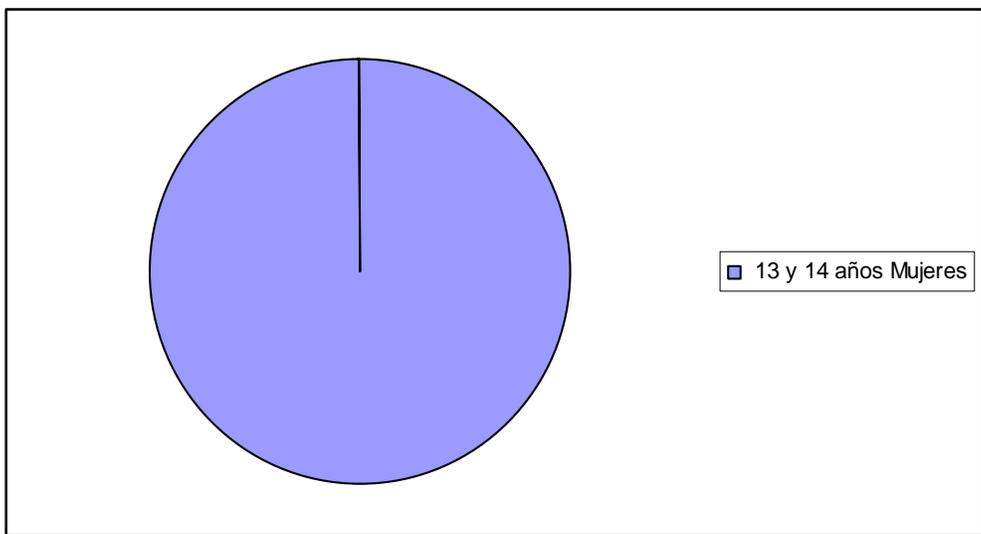
ANÁLISIS LÓGICO:

13 y 14 años Mujeres	50%
13 y 14 años Hombres	50%



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS:

13 Y 14 años Mujeres	100%
-----------------------------	-------------



**ANÁLISIS DE DATOS,
DISCUSIÓN DE RESULTADOS
Y CONCLUSIONES**

ANÁLISIS DE DATOS:

Comenzaremos este análisis en el mismo orden que fueron presentados los resultados obtenidos a través del cuestionario de Nuevas Tecnologías y el Inventario de Estrategias de Afrontamiento.

En cuanto a **FRECUENCIA DE USO**, si ahondamos en los datos que se han presentado anteriormente, podemos afirmar que cerca del 70 % de los encuestados son **usuarios de manera ocasional**, ya que contestaron que **JUEGAN A VECES**, es decir utilizan estas tecnologías 1 o 2 veces por mes, cabe agregar que se trata de usuarios masculinos en su gran mayoría; también cerca del 16% **NUNCA** han utilizado estas tecnologías tratándose de encuestadas mujeres todos. Además el 11% aproximadamente utiliza videojuegos 1 o 2 veces por semana, es decir lo hacen **FRECUENTEMENTE**, en su mayoría se trata de hombres de diferentes edades y el 4% aproximadamente lo hace todos los días, contestaron que **JUEGAN SIEMPRE**, tratándose tanto de hombres como mujeres en igual porcentaje con edades que oscilan entre los 17 y 18 años. Es importante aclarar que el total de personas que contestaron a esta pregunta fueron 44 sujetos.

Ahora ahondaremos en los datos que indagaron acerca de las distintas **PROBLEMÁTICAS QUE CAUSA EL JUEGO**, esta pregunta la contestaron 21 personas, es decir que un 47% del total de los encuestados tiene algún problema con el uso de los videojuegos. Aproximadamente el 48% de los sujetos que contestaron esta pregunta tienen **DISCUSIONES CON SUS PADRES DEBIDO AL USO**, tratándose en su mayoría de mujeres de edades variadas. Otro problema que causa el uso es **ENCONTRARSE ENGANCHADO** con un porcentaje de 28% aproximadamente, en su mayoría se trata de personas de sexo masculino de edades variadas. Por último el **EXCESO DE TIEMPO** con un porcentaje similar al anterior, tratándose de hombres en su gran mayoría.

Si hablamos de la **FRECUENCIA DE LAS PROBLEMÁTICAS** anteriores, afirmaremos que tales problemáticas se presentan **A VECES** casi en un 53% de manera aproximada, con sujetos femeninos en su gran mayoría de 13 y 14 años. **FRECUENTEMENTE** tienen estos problemas en un porcentaje aproximado del 28% en su gran mayoría hombres de edades variadas. Y por último **SIEMPRE** tienen estas problemáticas sujetos masculinos de edades variadas con un

porcentaje que ronda en 20%. Un 52% **NUNCA** tiene problemas con estas tecnologías aunque algunos son usuarios habituales.

A continuación se analizará en detalle Las dos preguntas propuestas a fin de indagar **PERCEPCIÓN DE RIESGO**.

La primera pregunta, **¿QUÉ PENSAS ACERCA DE LOS VIDEOJUEGOS?**, tuvo un amplio espectro de respuestas, desarrollaremos cada una, dando a conocer sus porcentajes:

Cerca del 35% afirma que los videojuegos **SON BUENOS, ESTÁN BUENOS**, tratándose en su gran mayoría de hombres de edades variadas (entre 13 y 18 años), con predominancia de edades que oscilan entre los 15 y 16 años.

El porcentaje que sigue al antes dado, tratándose de más del 10% aseguran que **SON BUENOS; PERO DEBEMOS CONTROLARNOS O SABER USARLOS**, se trata de encuestados femeninos en un alto porcentaje con edades que se encuentran entre los 13 y 14 años.

Luego existen porcentajes compartidos entre varias opiniones, dando como resultado un número cercano al 9%. Las respuestas correspondientes a este número, fueron que los videojuegos les parecen **ÚTILES**, tratándose de mujeres en su gran mayoría de edades variadas. También a los encuestados les **LLAMAN LA ATENCIÓN**, este tipo de juegos, mayormente esta población está integrada por mujeres en un alto porcentaje con edades que oscilan entre los 13 y 14 años. También hay encuestados que afirman que los videojuegos significan una **PÉRDIDA DE TIEMPO**, tratándose también de mujeres solamente con edades que varían entre los 17 y 18 años. También comparte este porcentaje la respuesta dada de que **NO PIENSAN NADA** acerca de los videojuegos, tratándose sólo de mujeres de edades entre 17 y 18 años.

En un porcentaje un tanto más bajo, algunos sujetos encuestados opinan que **TIENEN COSAS BUENAS Y COSAS MALAS** integrando dicha población por mujeres todas ellas de entre 13 y 14 años.

En un considerable bajo porcentaje, (menor al 3%), algunos encuestados afirman que **VUELVEN LOCOS A LOS CHICOS QUE JUEGAN**, se trata de hombres solamente con edades que oscilan entre los 15 y 16 años.

Ese mismo porcentaje es compartido por algunos encuestados que opinan que estos juegos **TRAEN PROBLEMAS** (mujeres solamente de 17 y 18 años) o significan una **PÉRDIDA DE DINERO** (también se trata solamente de mujeres de 17 y 18 años)

La segunda pregunta **¿QUÉ CONSECUENCIAS PENSÁS QUE PUEDE TRAER EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS?**, dio como resultado lo siguiente:

Los porcentajes más altos en esta pregunta hacen referencia a que los sujetos encuestados piensan que una posible consecuencia del uso de los videojuegos puede ser **BAJAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR** con más del 23% tratándose en un alto porcentaje de mujeres con edades variadas: o la **ADICCIÓN, EL VICIO O SER ADICTO** con más del 20%, donde predomina el sexo femenino con edades variadas.

Más del 15% de los encuestados piensa que el uso de estos juegos puede traer la consecuencia de **AISLAMIENTO O ALEJARSE DE FAMILIARES Y AMIGOS**, se trata en su mayoría de mujeres de edades entre 13 y 14 años. Cerca del 12% de los sujetos encuestados **NO SABEN SOBRE LAS CONSECUENCIAS**, se trata de hombres en su gran mayoría de edades variadas.

En un porcentaje menor al 10%, los sujetos encuestados creen como posible consecuencia **DISCUSIONES CON PADRES U OTRAS PERSONAS** tratándose en su gran mayoría de sujetos femeninos de edades variadas.

Más del 5% considera como posible consecuencia **DEJAR DE HACER OTRAS ACTIVIDADES** compuesto solamente por sujetos femeninos con edades que oscilan entre 13 y 14 años.

Con porcentajes más bajos compartidos, los sujetos encuestados piensan como una consecuencia del uso de videojuegos **NO PENSAR**, dicha población está integrada por sujetos hombres de entre 13 y 14 años todos ellos. También

CONVULSIONES compuesto tanto por hombres como por mujeres en ambas proporciones de edades que oscilan entre los 13 y 14 años. Además también piensan como una posible consecuencia la **PÉRDIDA DE LA NOCIÓN DEL ALREDEDOR** con porcentajes divididos en partes iguales de hombres y mujeres con edades de entre 15 y 16 años.

Por último en un porcentaje muy bajo, que no alcanza el 2% consideran como consecuencia la **PÉRDIDA DE TIEMPO** compuesta esta población sólo por mujeres de 13 y 14 años.

Respecto a la pregunta propuesta de **¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE ATRAE DE LOS VIDEOJUEGOS?**. Se darán a conocer a continuación el análisis de los datos obtenidos:

El más alto porcentaje de esta pregunta se dio en **ENTRETENIMIENTO Y DIVERSIÓN**, más del 27% de los encuestados estuvieron de acuerdo con ello, más de la mitad de esta población son sujetos masculinos de edades variadas.

Sin embargo el porcentaje que sigue al anterior, es que **NADA LO ATRAE**, compuesto sólo por mujeres de edades variadas. Más del 10% **NO SABE QUÉ ES LO QUE LO ATRAE**, compuesto por hombres mayoritariamente de edades variadas.

También más del 10% considera como lo más atractivo de los videojuegos el **JUEGO EN SÍ MISMO** compuesto por hombres en su gran mayoría mayores de 15 años.

JUGAR CON OTROS es un atractivo para cifras que no alcanzan el 10% (en su mayoría hombres mayores de 15 años). Y **DESAFÑOS Y PASAR DE NIVELES** (compuesto solo por hombres de 13 y 14 años).

Con un bajo porcentaje que no alcanza el 5% la **MUSICA** es lo que más atrae a sujetos encuestados, compuesto tanto por hombres como por mujeres en igual proporciones entre 13 y 14 años. Por último con el más bajo porcentaje, representa el 3% de manera aproximada, los sujetos encuestados consideran como atractivo la **COMPAÑÍA QUE BRINDAN** (mujeres todas ellas de entre 13 y 14 años y **ACCIÓN** (hombres todos de entre 13 y 14 años).

Respecto a los **INDICADORES DE POSIBLES PROBLEMAS ADICTIVOS**, analizaremos cada uno de ellos de la siguiente manera:

En referencia al primer indicador **¿DEDICAS MÁS TIEMPO DEL QUE CREES NECESARIO A LOS VIDEOJUEGOS?** Podemos asegurar que de los sujetos encuestados casi la mitad de los mismos contestaron **A VECES** a este indicador, tratándose en su gran mayoría por hombres menores de 16 años; **FRECUENTEMENTE** dedican más tiempo del que creen necesario a jugar un 16% aproximadamente, compuesta esta población por hombres en su mayoría de edades variadas. Y **SIEMPRE** responden a este indicador un 4% aproximadamente compuesto sólo por hombres mayores de 15 años. Sin embargo un 32% aproximadamente respondieron que **NUNCA** lo hacen, siendo en su gran mayoría hombres de 17 y 18 años, seguido por mujeres de entre 13 y 14 años.

En el segundo indicador, **¿TE ENCUENTRAS MAL CUANDO POR ALGÚN MOTIVO NO PUEDES JUGAR?**, encontramos que más del 60% de los sujetos encuestados contestaron que **NUNCA** les sucede el indicador propuesto, compuesta esta población por ambos sexos con edades variadas.

Sin embargo contestaron que **A VECES** se encuentran mal cuando no pueden jugar por algún motivo un porcentaje considerable, hablamos de un 25% compuesto por ambos sexos en su gran mayoría con edades que oscilan entre los 17 y 18 años.

CON FRECUENCIA representa más del 10% de la población, donde en su mayoría se trata de hombres entre 17 y 18 años.

A la opción **SIEMPRE**, ningún encuestado estuvo de acuerdo.

Referido al tercer indicador : **¿ESTÁS PENSANDO DESDE HORAS ANTES DE JUGAR CON VIDEOJUEGOS?**, podemos afirmar que un 75% contestó que **NUNCA** lo hace compuesta dicha población en su mayoría por mujeres, aunque también un considerable número de hombres que estuvieron de acuerdo con esta respuesta, ambos con edades variadas, predominando edades que oscilan entre los 15 y 16 años.

A VECES está integrada por más del 20% de los sujetos encuestados tratándose de hombres en forma predominante con edades de entre 17 y 18 años.

CON FRECUENCIA, está compuesta por un porcentaje muy bajo con sujetos de ambos sexos menores de 16 años.

SIEMPRE fue una opción que ningún sujeto aceptó como válido.

En cuanto al cuarto indicador: **¿TIENES DISCUSIONES CON TUS AMIGOS POR EL TIEMPO?**, podemos afirmar que aproximadamente el 60% aceptó como válida la opción de **NUNCA** para este indicador en su mayoría compuesto por mujeres de 13 y 14 años y 17 y 18 años.

A VECES tienen discusiones con sus amigos por el tiempo un 18% aproximadamente, compuesto en su mayoría por hombres de edades variadas.

CON FRECUENCIA, respondieron a este indicador un 15% aproximadamente, en su mayoría mujeres con edades que oscilan entre 13 y 14 años.

A la opción **SIEMPRE** respondieron con un porcentaje muy bajo que no alcanza el 10% compuesto sólo por hombres de edades variadas.

El quinto indicador: **¿HAS DEJADO DE HACER ALGUNA ACTIVIDAD?**, nos muestra que el 50% de los encuestados contestaron que **NUNCA** lo han hecho, esta población está compuesta por mujeres en su mayoría con edades variadas.

Más del 35% contestaron que **A VECES** les sucede dejar de hacer alguna actividad por jugar videojuegos, compuesto en su mayoría por mujeres de entre 13 y 14 años.

Más del 10% contestó que **SIEMPRE** le sucede la situación presentada por el indicador, compuesta por hombres en su mayoría de edades variadas.

En un considerablemente bajo porcentaje, la opción con **FRECUENCIA** fue seleccionada por un 2% aproximadamente compuesta sólo por hombres de 17 y 18 años.

En el sexto indicador: **¿ALGUNA VEZ HAS INTENTADO DEJAR DE JUGAR Y NO LO HAS LOGRADO?**, encontramos que más del 70% de los encuestados contestó que **NUNCA** les ha sucedido esta situación, esta población se integra por hombres y mujeres en proporciones semejantes de edades variadas.

Más del 13% contestaron que **A VECES** esta situación les sucede, compuesta por hombres en su gran mayoría de edades que oscilan entre los 15 y 16 años.

En un bajo porcentaje, los encuestados contestaron que **FRECUENTEMENTE**

les sucede haber intentado dejar de jugar y no lo han podido lograr, compuesto por mujeres solamente con edades que oscilan entre los 13 y 14 años.

En un porcentaje más alto que el anterior pero de igual modo poco significativo, los encuestados (varones todos ellos de edades variadas) contestaron que **SIEMPRE** les sucede el indicador propuesto.

El séptimo y último indicador: **¿TE RELAJA JUGAR VIDEOJUEGOS?** Nos muestra que aproximadamente la mitad de los encuestados contestaron que **CON FRECUENCIA** les relaja jugar videojuegos, compuesto en su gran mayoría por sujetos de ambos sexos de edades variadas.

A este porcentaje alto, le sigue que aproximadamente el 30% de los encuestados Contestó que **SIEMPRE** les relaja jugar videojuegos, compuesta dicha población por sujetos masculinos en su gran mayoría de edades variadas.

Cerca del 15% de los sujetos que contestaron el cuestionario aseguró que **NUNCA** les relaja jugar videojuegos se trata de mujeres solamente de edades variadas. Por último en un muy bajo porcentaje los sujetos encuestados contestaron que

A VECES les relaja este tipo de actividad, son sujetos de ambos sexos con iguales proporciones con edades que oscilan entre 17 y 18 años.

Respecto a los resultados obtenidos por el **INVENTARIO DE RESPUESTAS DE AFRONTAMIENTO**. Daremos a conocer a continuación los resultados en orden de mayor a menor porcentaje.

GRATIFICACIÓN ALTERNATIVA fue la estrategia a la que recurrieron la mayoría de los adolescentes encuestados, con un porcentaje que supera el 38% predominando sujetos femeninos de edades variadas.

DESCARGA EMOCIONAL fue la estrategia a la que también muchos encuestados utilizan, representa más del 36% compuesto por mujeres en su mayoría de edades variadas.

ACEPTACIÓN/RESIGNACIÓN, con más del 10% es representada sólo por hombres de edades variadas.

Con porcentajes más bajos los adolescentes encuestados utilizan las estrategias de **EVITACIÓN COGNITIVA** con más del 6% integrado en su gran mayoría por mujeres de edades que varían entre los 17 y 18 años. También **ANÁLISIS LÓGICO** con un bajo porcentaje, que no alcanza el 5% integrando esta población mujeres y hombres con iguales proporciones con edades de entre 13 y 14 años. Y **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS** con el más bajo porcentaje que representa

aproximadamente el 2% compuesto por mujeres solamente con edades que oscilan entre los 13 y 14 años.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos mediante la toma de encuestas, preguntas e inventario ya descrito anteriormente arrojan como resultado que los hombres son mayoritarios en cuanto a frecuencia de uso de videojuegos con edades variadas, pero con predominancia en edades entre 15 y 16 años.

Este grupo representa el segundo de los tres en los cuales se divide a la población y podemos afirmar que son los que a través de las preguntas que intentaban abordar percepción de riesgo opinan sobre videojuegos de manera positiva, como que estos juegos son útiles en un alto porcentaje predominando en esta respuesta, también que estos juegos son buenos o están buenos. Además aseguran que los que más le atraen de los videojuegos son el entretenimiento o diversión que brindan. Son los que creen que los videojuegos pueden volver “loco” a los adolescentes. Creen como posible consecuencia bajar el rendimiento escolar o producir aislamiento.

Es importante agregar que este grupo tiene atracción por el juego en sí. Todo ello lleva posiblemente a que dediquen más tiempo del que creen necesario, se sientan mal cuando por algún motivo no pueden jugar, aunque nunca piensen en los videojuegos desde horas antes a jugar. Tampoco les sucede intentar dejar de jugar y no poder lograrlo, ni tienen discusiones con amigos por el tiempo que dedican. Pero sin embargo, frecuentemente les relaja jugar y de manera frecuente se sienten nerviosos si por algún motivo no pueden jugar. Estos indicadores dan cuenta de posibles problemas de abstinencia. Por último cabe agregar que este grupo de adolescentes hombres utilizan como estrategia de afrontamiento frente al problema hipotético de jugar videojuegos en los últimos 12 meses Gratificación Alternativa, esto puede deberse a intentos conductuales de realizar nuevas actividades o diferentes creando en los videojuegos una nueva fuente de satisfacción. Es decir que utiliza los videojuegos como una actividad que le da placer y satisfacción, buscando en estos juegos algo diferente.

Si seguimos discutiendo resultados dados en hombres tomaremos el grupo tres que comprende las edades de 17 y 18 años, donde las respuestas concluyen en que estos adolescentes juegan frecuentemente y siempre en porcentajes considerablemente altos ambos, puede deberse ello a que les llaman la atención estos juegos, los consideran además útiles, creen que son buenos o están

buenos, lo que más les atrae es jugar con otros en un porcentaje considerado y consideran a estos juegos como un pasatiempo, también ven como una problemática que les genera el uso el encontrarse “enganchados”.

Además también siempre dedican más tiempo del que creen necesario con frecuencia. Frecuentemente se sienten mal cuando por algún motivo no pueden jugar, a veces están pensando desde horas antes de jugar, siempre tienen discusiones con amigos por el tiempo que le dedican a estos juegos. También frecuentemente dejan de hacer otras actividades por jugar, siempre les relaja jugar videojuegos y con frecuencia se sienten nerviosos cuando por algún motivo no pueden jugar. Tienen varios indicadores que alertan sobre posibles problemas adictivos, debería trabajarse con este tipo de grupos estas posibles problemáticas a fin de buscar un uso más razonable y moderado que no interfiera con otras actividades o áreas. Por último agregaremos que en cuanto a estrategias de afrontamiento tuvieron predominancia en dos grandes tipos de estrategias la primera es en un alto porcentaje aceptación /resignación, se trata de intentos cognitivos para reactivarse frente al problema por su aceptación, es decir acepta el problema a través de pensamientos, en este caso jugar videojuegos lo acepta y se resigna frente al uso frecuente y a posibles problemáticas que le causan estos juegos. También utilizan evitación cognitiva, tratándose de intentos cognitivos para librarse de los problemas.

El último grupo de los adolescentes masculinos que nos queda por discutir son los que tienen entre 13 y 14 años, esto es debido a que las proporciones son significativas en un bajo porcentaje, dando como resultado que con frecuencia utilizan los videojuegos en un bajo porcentaje, opinan que son malos o está mal jugar, no conocen sobre sus consecuencias y lo que más les atrae de estos juegos es el entretenimiento y la diversión que brindan y el pasar de niveles y desafíos en un alto porcentaje. Además a veces les sucede jugar más tiempo del que creen necesario; sin embargo nunca se sienten mal cuando por algún motivo no pueden jugar. Es decir que no presentan indicadores que podrían generarles problemas con el juego, se debe a que la frecuencia del uso estaría probablemente acompañada por una percepción de riesgo que les permite ser concientes y moderar el juego. Utilizarían los videojuegos a modo de descarga de las emociones y podemos decir que lo hacen de un modo adecuado.

Estos datos discutidos anteriormente son los más relevantes en cuanto al género masculino, ahora ahondaremos en el género femenino y sus datos más relevantes y llamativos.

El primer grupo femenino que comprende las edades de entre 13 y 14 años opinan en forma negativa a cerca de estos juegos, de manera que los consideran malos o consideran que está mal jugar en un alto porcentaje, también que tienen cosas buenas y cosas malas, esto hace referencia a una percepción de riesgo en este tipo de juegos. Además creen como posibles consecuencias bajar el rendimiento escolar, también ser adicto o el juego como un vicio, aislamiento, discusiones con padres tanto como consecuencia como problemática, también creen en la posibilidad de que estos juegos sean reemplazados por otras actividades. A pesar de que estos juegos les llaman la atención y lo que más les atrae de los mismos es el entretenimiento y diversión que brindan y la compañía. Por estos aspectos negativos que tienen hacia los videojuegos puede deberse a que nunca en un porcentaje considerable dedican más tiempo del que creen necesario, aunque a veces se sienten mal cuando por algún motivo no pueden jugar, también están pensando desde horas antes de jugar y siempre dejan de hacer otras actividades por jugar. Estos pensamientos negativos hacia el juego, puede deberse a que son conscientes de los problemas que generan posiblemente pero sin embargo no pueden dejar de jugar ya que demostraron una frecuencia de uso habitual. Por último cabe agregar que la estrategia de afrontamiento más utilizada por estas adolescentes fue gratificación alternativa, donde utilizan a los videojuegos probablemente como una fuente de placer y satisfacción, buscando en ellos y sus diferentes juegos nuevas actividades. Aquí la percepción de riesgo está presente, son conscientes del daño que puede ocasionar el juego, pero probablemente tienen problemas adictivos que los lleva a jugar a pesar de los problemas que genera un uso inmoderado.

El segundo grupo, que comprende las edades de 15 y 16 años respondieron que nunca utilizan videojuegos en un alto porcentaje al igual que los indicadores de posibles problemas adictivos fueron insignificantes sus proporciones, sin embargo creen como posible consecuencia en un alto porcentaje la pérdida de noción del alrededor, aseguran que nada les atrae de estos juegos pero los ven como un

pasatiempo y utilizan como estrategia de afrontamiento la gratificación alternativa. Podemos concluir que este grupo al no jugar con videojuegos sólo tienen una opinión formada al respecto que tiene que ver con pensamientos negativos hacia los mismos y los perciben como un pasatiempo, una fuente de satisfacción y placer para los demás ya que ellos no los ven como un atractivo.

El próximo grupo a discutir es el tercero del grupo femenino, donde tanto los indicadores, frecuencia de uso, problemáticas y estrategias de afrontamiento arrojan datos llamativos. La edad de estas adolescentes ronda entre los 17 y 18 años quienes juegan videojuegos siempre en un porcentaje elevado, llama la atención que no piensan nada acerca de estos juegos, también los consideran una pérdida de tiempo, creen que generan problemas, significan además una pérdida de dinero, ven como consecuencia posible el vicio o ser adicto, creen que producen aislamiento, nada les atrae de los videojuegos. Es por esto probablemente que nunca dedican más tiempo del que creen necesario, nunca están pensando desde horas antes a jugar, nunca han dejado de hacer otras actividades por jugar, nunca les relaja hacer esta actividad. Todos estos pensamientos negativos acerca de estos juegos, se contradicen en algún punto con que juegan en un alto porcentaje de manera frecuente, es decir que esto puede deberse a que la percepción de riesgo es alta, que consideran a los videojuegos un tanto negativo y perjudicial o no piensan nada acerca de estos. Puede deberse ello a que son jugadores sin problemas adictivos que usan los juegos como un pasatiempo sin que les genere problemas o son jugadores concientes acerca de lo perjudicial que puede ser el juego o aún no se lo han planteado y por ello no tienen una posición formada al respecto.

Por último utilizan como estrategias de afrontamiento predominantemente gratificación alternativa y evitación cognitiva, por lo que podemos decir que probablemente utilizan los videojuegos como una búsqueda de satisfacción o como un objeto con el cual evitan pensar en otras cosas que pueden preocuparles.

CONCLUSIONES

De acuerdo a las diferentes teorías desarrolladas en torno al juego, llegamos a la conclusión a través del presente trabajo en que estos tipos de juegos tienen relación con la teoría del entretenimiento que afirma que el niño juega por el simple hecho de entretenerse, es decir el juego es visto como un pasatiempo o forma de diversión, esto se plasma en resultados que demuestran que a la mayoría de los adolescentes, es decir en un alto porcentaje, lo que más le atrae de los mismos es el entretenimiento y diversión que brinda.

Coincidimos con estudios anteriores que afirman que el atractivo de los videojuegos se debe a que son imperantes y a los reforzadores que brindan como niveles adecuados a cada edad, los retos que se presentan en poder pasar de niveles, la música, entre otros.

También respecto al uso diferenciado entre hombres y mujeres esta investigación ha sido elocuente en demostrar que entre hombres y mujeres existen diferencias significativas dando como resultado que los hombres juegan más a videojuegos que las mujeres y que atribuyen aspectos más positivos hacia el juego de este tipo de tecnologías que las mujeres, viendo a estos juegos como buenos, útiles y entretenidos.

Debería ahondarse aspectos como preferencias de juegos dentro de los videojuegos, ya que este tema excede a este estudio, pero es un tema interesante para ser abordado con profundidad.

Teniendo en cuenta que diversos estudios demuestran que los videojuegos cuentan con muchos aspectos positivos, ya que en líneas generales la mayoría de ellos coinciden en asegurar que contribuyen al desarrollo emocional, desarrollo de habilidades cognitivas, desarrollo de estrategias de conocimientos diversos como la memoria, la concentración, el manejo de los espacios, el desarrollo óculo-manual, la capacidad verbal, visual y la preparación para la

resolución de problemas y el desarrollo de la creatividad, donde muchos autores e investigadores aseguran que debería transformarse en una herramienta pedagógica. Por todo esto es que aseguramos que a diferencia de otras actividades u objetos que pueden provocar adicción o conductas adictivas, no buscamos la abstinencia, ya que los videojuegos son parte de los juegos que se proponen en la actualidad y se ofrecen actualmente y la prohibición del uso podría generar que los adolescentes se sientan diferentes al resto de los mismos o de manera extrema se sientan marginados socialmente por no tener acceso a lo que los demás sí. Por lo que recomendamos un uso moderado y controlado por los padres, tanto en el tiempo de exposición de los mismos como en las temáticas deben ser acorde a las edades de los chicos. Buscamos que el adolescente pueda jugar a los videojuegos, pero este juego sea parte de un abanico más grande que incluya jugar otros juegos compartidos con amigos (ya que el grupo de pares pasa a ser importante a esta edad) como practicar deportes o escuchar música. De manera que no buscamos alertar sobre la suspensión de esta actividad, sino estar atentos a aquellos indicadores que se pueden presentar y que tienen el potencial de generar problemas adictivos. Recomendamos moderar el uso para no generar exclusión en los adolescentes con sus grupos de pares en una sociedad cada vez más interiorizada en un mundo tecnológico.

BIBLIOGRAFÍA:

*Alonqueo, P y Rebehein, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. [Versión electrónica]. *Última década*, 29, 11-27.

*Cano, A. (2007). Cognición en el adolescente según Piaget y Vigotsky. ¿dos caras de la misma moneda?.[Versión electrónica]. *Academia Paulista de Psicología*. 27, (2), 148-166.

*Castellana, M; Sánchez-Carbonell, X.; Graner, C; y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. [versión electrónica]. *Papeles del Psicólogo*, 28, (3), 196-204.

* Díazgranados, F (2002, agosto-septiembre). Los niños y las familias frente a las tecnologías de la información y la comunicación (TICS). [Versión electrónica] *Psicología desde el caribe*. 20. 208-224.

*Espinar, E. y López, C. (2009). Jóvenes y adolescentes ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgo. [versión electrónica]. *Athenea Digital*, 16, 1-20.

*Etxeberría, F (2011). Videojuegos y educación. Consultada el 20 de abril de 2011 en http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm.

*Filho, A; Casteil, N; Ayres, L y Ricardo, J. (2009). Riesgo: concepto básico de la epidemiología. [Versión electrónica]. *Salud Colectiva*, 5 (3), 323-344.

*Gómez del Castillo Segurado, T (2005, Enero). Violencia Social y Videojuegos. . [Versión electrónica]. *Revista de Medios y Educación*, 25, 44-51.

*González, N; Salazar, A y Velázquez, A. (2009). Juego y cultura digital... ¿qué se traen los juegos en línea? [Versión electrónica]. *Signo y pensamiento*, 54, 368-376.

*Herreras, E (2008). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. [versión electrónica]. *Boletín de estudios e investigación*, 9, 147-148.

*Herrera, G; Che, M; Dzul, A y Palamo, E. (2009). Carretero y Piaget y el pensamiento formal de la adolescencia. *Subsede Cancún*, 231. Consultada el 25 de octubre de 2011 en <http://www.slideshare.net/gzy/carretero-y-piaget-y-el-pensamiento-formal-de-la-adolescencia>.

*Korstange, M. (2010). El 11 de Septiembre y la teoría de la percepción del riesgo. *Pasos, Revista de Turismo y Patrimonio cultural*, 2 (8), 389-402. Disponible en <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=8811276801>.

*Labrador, F. y Villadangos, S. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. [versión electrónica]. *Psicothema*, 22 (2), 180-188.

* Lazarus, R y Folkman, S (1986). El concepto de afrontamiento. En Lazarus, R & Folkman, S. (1986.), *Estrés y procesos cognitivos* (140-203). España: Diagrafic. S.A.

* León, M. (2003, Agosto-Septiembre). Epidemia de videojuegos y juegos para computadoras incrementa la agresión en niños y adolescentes. *Educere, informática educativa*, 7, artículo, 22. Consultada el 13 de marzo de 2011 en <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=35602212>.

*Mejía, C.; Mora, M y Jaramillo, B (2009, Enero- Junio). Mentas, Videojuegos y Sociedad. Algunos puntos cruciales para el debate. [Versión electrónica]. *Guillermo de Ockham*. 7 (1), 19-30.

*Mejía, C.; Rodríguez, M; y Castellanos, B. (2009). Mentas, videojuegos y sociedad. Algunos puntos cruciales para el debate. [Versión electrónica]. *Revista científica de Guillermo de Ocktham*, 1 (7), 19-30.

*Mouján, O. (2002). El duelo del adolescente. Mouján, O. (2002). *Abordaje teórico y clínico del adolescente*. (65-74). Buenos Aires: Nueva Visión.

*Mouján, O. (2002). El yo adolescente. Mouján, O. (2002). *Abordaje teórico y clínico del adolescente*. (123-136). Buenos Aires: Nueva Visión.

*Mouján, O. (2002). El pensamiento adolescente. Mouján, O. (2002). *Abordaje teórico y clínico del adolescente*. (137-147). Buenos Aires: Nueva Visión.

* Mouján, O. (2002). Enfoque para una nosología psiquiátrica del adolescente Mouján, O. (2002). Abordaje teórico y clínico del adolescente. (33-64). Buenos Aires: Nueva Visión.

*Mouján, O. (2002). Naturaleza de la adolescencia. Mouján, O. (2002). Abordaje teórico y clínico del adolescente. (17-31). Buenos Aires: Nueva Visión.

*Mouján, O. (2002). Relaciones de objeto durante la adolescencia. Mouján, O. (2002). Abordaje teórico y clínico del adolescente. (107-121). Buenos Aires: Nueva Visión.

*Páramo, M. A (2009) *Normas para la presentación de citas y referencias bibliográficas según el estilo de la American Psychological Association (APA), 5ª edición*. Documento de cátedra de Taller de Tesina. Facultad de Psicología, Universidad del Aconcagua. Mendoza.

*Pindado, J (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. [Versión electrónica]. *Revista de Medios y Educación*, 26, 55-67.

*Piracés, A. (2007). *Psicología cognitivo comportamental*. Documento de cátedra de Psicología cognitivo conductual. Facultad de Psicología. Universidad del Aconcagua.

*Real Academia Española. (2011). Diccionario de la lengua española (22. ed.). Madrid. España.

*Ruiz, E. y López, C. (2009). Jóvenes y Adolescente ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgos. [versión electrónica]. *Athenea Digital*, 16, 1-20.

*Uribe, M. (1993, Abril-Junio). El desarrollo del pensamiento formal y la adolescencia universitaria. *Perfiles Educativos*, 60. Consultada el 25 de Septiembre de 2011 en <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/132/13206009.pdf>.

*Venturini D. (2007). *Psicología cognitivo comportamental*. Documento de cátedra de Psicología cognitivo conductual. Facultad de Psicología. Universidad del Aconcagua.

*Vera, A; Varela, L y Macía, F. (2010, Marzo). El Estudio de la Percepción del Riesgo y Salud Ocupacional: Una Mirada desde los Paradigmas

del Riesgo. *Ciencia y Trabajo*, 12, artículo 35. Consultada el 25 de octubre de 2011 en <http://www.cienciaytrabajo.cl/pdfs/35/pagina243.pdf>.

ANEXO

PAUTAS PARA RELLENAR EL CUESTIONARIO:

1. Leer atentamente las preguntas y responder cada una de ellas marcando con una cruz la casilla que mejor identifica mi comportamiento.
2. El cuestionario es anónimo. Como datos personales, solo hay que poner edad y sexo (v: varón y m: mujer)
3. En las preguntas 1 y 2 es imprescindible responder.
4. La pregunta 4 solo hay que responderla si usas videojuegos; si no usas videojuegos el apartado 4 quedará en blanco.
5. En las preguntas referentes al tiempo, hay que señalar el tiempo que habitualmente utilizas, sin tener en cuenta situaciones o días excepcionales.

CUESTIONARIO:

Sexo: v... m....

1. Indica la frecuencia con la que realizas esta actividad:

Jugar con videojuegos	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre

2. Indica si la siguiente actividad te causa problemas porque le dedicas exceso de tiempo, tienes discusiones debido a ella con tus padres, gastas demasiado dinero o te encuentras enganchado.

Especifica cual de las situaciones anteriores:

Jugar con videojuegos	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre

USO DE VIDEOJUEGOS

¿Dónde juegas con videojuegos? Casa.... Ciber.... Otros.....

¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos en la semana? 1-2.....entre..... 2-5 entre 5 y 10.... Más de 10....

¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos a la semana? 1....2....3... 4....5....6.....

	Nunca	A veces	Con Frecuencia	Siempre
¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a los videojuegos?				
¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes jugar videojuegos?				
¿Estas pensando desde horas antes de jugar con los videojuegos?				
¿Tienes discusiones con tus amigos por el tiempo que dedicas a los videojuegos?				
¿Has dejado de hacer alguna actividad (ir al cine, salir con tus amigos...) por estar jugando a los videojuegos?				
¿Alguna vez has intentado dejar de jugar y no lo has conseguido?				
¿Te relaja jugar a los videojuegos?				
¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que jugaste?				

INVENTARIO DE RESPUESTAS DE AFRONTAMIENTO

DATOS DEMOGRÁFICOS

NOMBRE:

SEXO:

EDAD:

CURSO:

FECHA:

PARTE 1:

Esta hoja tiene preguntas acerca de cómo te manejas con los problemas importantes que debes enfrentar.

Por favor, pensá acerca de la temática **jugar videojuegos en estos últimos 12 meses**.

Después responde cada una de las 10 preguntas acerca de este problema o situación haciendo una cruz en la respuesta apropiada.

Definitivamente No	Principalmente No	Principalmente Si	Definitivamente Si		
				¿Has enfrentado un problema igual a este?	1
				¿Sabías que este problema podía ocurrir?	2
				¿Tuviste suficiente tiempo para prepararte para manejar este problema?	3
				¿Cuando ocurrió este problema, lo pensaste como una amenaza?	4
				¿Cuando ocurrió este problema, lo pensaste como un desafío?	5
				¿Este problema fue causado por algo que hiciste?	6
				¿Este problema fue provocado por algo que otra persona hizo?	7

				¿Resultó algo bueno después de tratar con este problema?	8
				¿Este problema o situación ha sido resuelto?	9
				¿Si este problema se solucionó, te atribuíste todos los méritos a vos?	10

PARTE 2:

Leé cuidadosamente los siguientes ítems e indica cuán a menudo te has ocupado en realizar estas conductas en conexión con el problema antes descrito en la Parte 1.

Escribí la letra correspondiente en el costado.

Hay 48 ítems en la Parte 2. **Recordá marcar todas tus respuestas** en la hoja correspondiente. Por favor, respondé a cada ítem tan bien como puedas. Todas las respuestas son confidenciales.

Si no querés responder a un ítem, hacé un círculo en el número del mismo (izquierda) en tu hoja de respuesta para informar que decidiste saltarlo. **Si un ítem no es aplicable a vos**, escribí NO en la parte derecha de tu hoja **Si querés combinar una respuesta que contestaste**, marcá con una cruz en la respuesta original y hacé un círculo en la nueva respuesta.

PUNTAJE:

Escribí en el costado derecho la letra **N**, si tu respuesta es **No, o tiende a no.** **0**

Escribí en el costado derecho la letra **U**, si tu respuesta es **Sí, una o dos veces.** **1**

Escribí **A** en el costado derecho, si tu es respuesta es **si,Algunas veces.** **2**

Escribí en el costado derecho **F**, si la respuesta es **Si, frecuentemente.** **3**

Si es no aplicable a vos, escribí **NO**, (no aplicable) en el costado izquierdo de la hoja

1	¿Pensaste en diferentes formas de manejar el problema?
2	¿Te dijiste a vos mismos cosas para sentirte mejor?
3	¿Conversaste con algún familiar/novio acerca del problema?
4	¿Hiciste un plan de acción y lo seguiste?
5	¿Trataste de olvidar todo lo relativo al problema?
6	¿Pensaste que el tiempo arreglaría las cosas, que lo único que tenías que hacer era esperar?
7	¿Trataste de ayudar a otros a manejarse con problemas similares?
8	¿Te desahogaste con otros cuando te sentiste depresivo o enojado?
9	¿Trataste de tomar distancia de la situación y ser más objetivo?
10	¿Te planteaste a vos mismo cuán peores podrían haber sido las cosas de los que fueron?
11	¿Conversaste con algún amigo acerca del problema?
12	¿Sabías que es lo que había que hacer y trabajaste para que las cosas funcionen?
13	¿Trataste de no pensar en el problema?
14	¿Te diste cuenta que no tenías control sobre el problema?
15	¿Te involucraste en actividades nuevas?
16	¿Tomaste alguna posibilidad e hiciste algo riesgoso?
17	¿Elaboraste en tu mente lo que debías hacer o decir?
18	¿Trataste de ver el lado bueno de la situación?
19	¿Conversaste con algún profesional? (abogado, médico, psicólogo, sacerdote, etc.)

20	¿Decidiste qué es lo que querías y te comprometiste en esa vía de acción?
21	¿Soñaste o imaginaste un mejor momento o lugar en el pasado que en el que vos estuviste?
22	¿Pensaste que el resultado podía ser decidido por el destino?
23	¿Trataste de hacer nuevos amigos?
24	¿Te mantuviste alejado de la gente en general?
25	¿Trataste de anticipar el rumbo que tomarían las cosas?
26	¿Trataste de pensar que vos estabas mejor que otra gente con el mismo problema?
27	¿Buscaste ayuda de personas o grupos con el mismo tipo de problemas?
28	¿Probaste al menos dos formas distintas de resolver el problema?
29	¿Trataste de dejar de pensar en la situación, aunque sabías que en algún momento tenías que enfrentarlas?
30	¿Lo aceptaste, dado que nada se podría haber hecho?
31	¿Leíste más a menudo, como fuente de distracción?
32	¿Gritaste o lloraste como forma de descargar te?
33	¿Trataste de encontrar algún significado personal o alguna enseñanza en la situación?
34	¿Trataste de decirte a vos mismo que las cosas saldrían mejor?
35	¿Trataste de clarificarte y encontrar más datos acerca de la situación?
36	¿Trataste de aprender a hacer más cosas por sí

	mismo?
37	¿Deseaste que el problema se supere y terminara?
38	¿Esperaste que se diera el peor resultado posible?
39	¿Pasaste más tiempo en actividades recreacionales?
40	¿Lloraste para permitir descargar o aliviar los sentimientos?
41	¿Trataste de anticipar las nuevas exigencias a las que vos te verías sometido?
42	¿Pensaste en como este evento podía cambiar tu vida en forma positiva?
43	¿Rezaste por guía o fortaleza?
44	¿Te tomaste las cosas “paso a paso”, un día a la vez?
45	¿Trataste de negar la seriedad del problema?
46	¿Perdiste las esperanzas de que volverías a la normalidad?
47	¿Te pusiste a trabajar en otras actividades para ayudarte a manejar las cosas?
48	¿Hiciste algo que pensando que no funcionaría, pero que al menos sentías que hacías algo?

PARTE 3:

Por favor responde estas tres preguntas, trata de explayarte y explicarlo ampliamente con tus palabras

- 1)-¿Qué consecuencias piensas que puede traer el uso de los videojuegos?
- 2)-¿Qué es lo que más te atraen de los videojuegos?
- 3)- ¿Qué piensas acerca de estas tecnologías?.