

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

Facultad de Teología

Licenciatura en Teología



INFLUENCIA DEL OCIO TECNOLÓGICO EN LOS POSIBLES RASGOS  
AGRESIVOS DE LOS ADOLESCENTES DE LOS GRADOS 8 Y 9 DE LOS  
COLEGIOS ADVENTISTAS DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN

Elaborado por

Watner Bayona Niño

José Alberto Pérez Espinel

Samuel García García

Medellín, Colombia

2008



## CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

### FACULTAD DE TEOLOGÍA

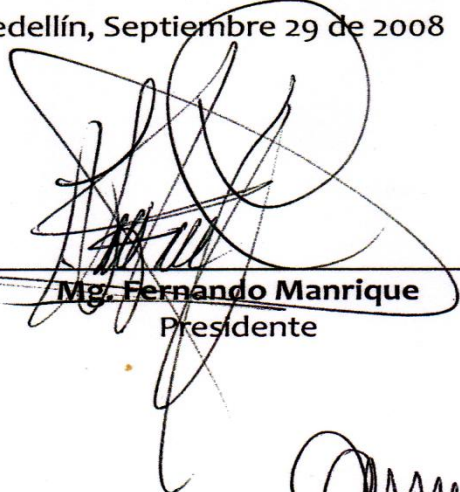
#### CENTRO DE INVESTIGACIONES

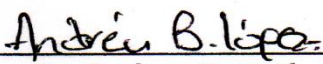
#### NOTA DE ACEPTACIÓN

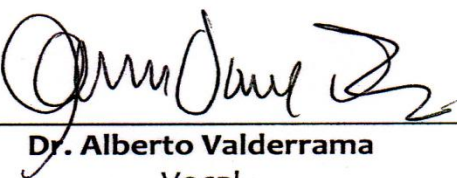
Los suscritos miembros de la comisión Asesora del Proyecto de Grado: **“Influencia del Ocio Tecnológico en los Posibles Rasgos Agresivos de los Adolescentes de los Grados 8° y 9° de los Colegios Adventistas de la Ciudad de Medellín”**, elaborado por los estudiantes: JOSÉ ALBERTO PÉREZ ESPINEL, SAMUEL GARCÍA GARCÍA Y WATNER BAYONA NIÑO, del programa de Licenciatura en Teología, nos permitimos conceptuar que éste cumple con los criterios teóricos y metodológicos exigidos por la Facultad de Teología y por lo tanto se declara como:

Aprobado con una Calificación de 4.6-5.0

Medellín, Septiembre 29 de 2008

  
 \_\_\_\_\_  
**Mg. Fernando Manrique**  
 Presidente

  
 \_\_\_\_\_  
**Ps. Andrea Bernal**  
 Secretaria

  
 \_\_\_\_\_  
**Dr. Alberto Valderrama**  
 Vocal



## CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

*Jose Alberto Perez*

---

**José A. Pérez E.**  
Estudiante

*Samuel Garcia Garcia*

---

**Samuel García García**  
Estudiante

*Walter Bayona Niño*

---

**Walter Bayona Niño**  
Estudiante

## DEDICATORIA

Watner Bayona Niño

Este proyecto, producto de la perseverancia y el esfuerzo esta dedicado, a quienes de forma incondicional y desinteresada contribuyeron a la elaboración y realización del mismo, a mis padres Pedro Antonio Bayona Solano, Raquel Niño Albarracín, a mi hermano Pedro Antonio Bayona Niño, ya que sin su apoyo moral, económico y espiritual no hubiese sido posible alcanzar este objetivo, a mis amigos por los ánimos que me infundieron y a la Corporación Universitaria Adventista por la oportunidad de adquirir una educación integral y prepararnos para servir a Dios.

José Alberto Pérez Espinel

Este proyecto, esta dedicado, a quienes de forma incondicional y desinteresada contribuyeron a la elaboración y realización del mismo, a mis padres José Alberto Pérez Cruz, Priscila Espinel, ya que sin su apoyo moral, económico y espiritual no hubiese sido posible alcanzar este objetivo y a la Corporación Universitaria Adventista por la oportunidad de adquirir una educación integral y prepararnos para servir a Dios.

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, damos gracias a Dios todopoderoso quien dirige nuestro caminar y puso en nuestras mentes la idea de realizar este trabajo y nos dio la disposición para culminarla, a nuestras familias por el apoyo incondicional, moral, económico y espiritual.

En segundo lugar a aquellos que compartieron con nosotros la experiencia de ir afinando detalles y determinando caminos en la concepción y desarrollo de este trabajo, en especial al:

Dr. Alberto Valderrama, Psic. Andrea Bernal, al Lic. Gerver Pérez, al Lic. Wilson Montenegro quienes con su heredado saber nos permitieron conocer y aprender la esencia fundamental de este trabajo.

## TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO I – EL PROBLEMA	1
Introducción	1
Planteamiento del problema	2
Origen del problema	2
Descripción del problema	3
Formulación del problema	4
Pregunta de investigación	4
Justificación	4
Objetivos	5
Variables	7
Hipótesis	7
Delimitaciones	7
Limitaciones	8
Supuestos de la investigación	9
Definición de términos	9
Antecedentes	10
Conclusión	15
CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO	16
Introducción.	16
Variable uno: Agresividad	16

Modelos explicativos de la agresión	19
Modelo psicoanalítico	19
Modelo etológico o evolutivo	22
Frustración	23
Provocación directa de otros	25
Modelo Biológico	26
Modelo sociológico	27
Modelo cognitivo	28
Asertividad	30
La rebeldía en los adolescentes	33
La personalidad	34
Identidad	35
Segunda Variable: Ocio tecnológico.	37
La internet	37
Historia de la internet	37
Razones para usar el internet positivamente	38
Ventajas y desventajas del uso de internet	39
Peligros que internet presenta	40
La televisión	43
Origen de la televisión	43
Impacto en la audiencia	45
Los adolescentes y la televisión	47
Efectos	47

Videojuegos	57
Breve historia de los videojuegos	58
Usos de los videojuegos	59
Uso educativo	59
Uso terapéutico	63
Tipos de videojuegos	63
Algunos efectos que causan los videojuegos	64
Sociabilidad	64
Trabajo en equipo	65
Capacidad de superación	65
Destreza visual	65
Violencia y transgresión	66
Otros efectos	66
Interrelación de variables	67
Riesgos que enfrentan los adolescentes en la navegación	71
Conclusión	76
<b>CAPÍTULO TRES: METODOLOGIA</b>	<b>77</b>
Introducción	77
Tipo de investigación	77
Población	77
Muestra	78
Hipótesis de investigación e Hipótesis nula	78
Recolección de la información	78



Método	78
Definición y operacionalización de variables	79
Análisis de validez y confiabilidad	81
Validez	81
Confiabilidad	85
Operacionalización de hipótesis y análisis estadístico	86
Presupuesto	86
Cronograma	87
Conclusión	87
CAPÍTULO CUATRO: ANALISIS DE RESULTADOS	88
Introducción	88
Descripción de la muestra	88
Institución	89
Grado	90
Edad	92
Genero	93
Religión	94
Análisis estadísticos univariados	95
Nivel de ocio tecnológico y agresividad según la institución	100
Nivel de ocio tecnológico y agresividad según el grado	100
Nivel de ocio tecnológico y agresividad según la edad	101
Nivel de ocio tecnológico y agresividad según el género	102
Nivel de ocio tecnológico y agresividad según la religión	102

Análisis correlacional bi –variado	103
Conclusión	104
CAPÍTULO CINCO: CONCLUSION Y RECOMENDACIONES	105
Introducción	105
Conclusiones	105
Recomendaciones	106
Conclusión	107
Referencias	108
ANEXOS	114

## LISTA DE TABLAS

Tabla1: Clasificación de los juegos	63
Tabla 2: Contenido de los juegos de actualidad	74
Tabla 3: Operacionalización de variables	79
Tabla 4: Análisis de pertinencia y claridad - Conducta agresiva	82
Tabla 5: Análisis de pertinencia y claridad - Ocio tecnológico	83
Tabla 6: Matriz de la hipótesis	86
Tabla 7: Presupuesto	86
Tabla 8: Cronograma	87
Tabla 9: Institución	90
Tabla 10: Institución - Grado	91
Tabla 11: Institución - Edad	93
Tabla 12: Institución – Genero	94
Tabla 13: Institución - Fe que profesa el estudiante	95
Tabla14: Análisis estadístico univariado	96
Tabla 15: Análisis descriptivo de ocio tecnológico	97
Tabla 16: Análisis descriptivo de Rasgos Agresivos	98
Tabla 17: Nivel de ocio tecnológico según la institución	100
Tabla 17: Nivel de ocio tecnológico según la institución	100
Tabla 19: Nivel de ocio tecnológico según el grado	100
Tabla 20: Nivel de agresividad según el grado	101

Tabla 21: Nivel de ocio tecnológico según la edad	101
Tabla 22: Nivel de agresividad según la edad	102
Tabla 23: Nivel de ocio tecnológico según el género	102
Tabla 24: Nivel de agresividad según el género	102
Tabla 25: Nivel de ocio tecnológico según la religión	103
Tabla 26: Nivel de agresividad según la religión	103
Tabla 27: Análisis Correlacional bi-variado	103

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfica 1: Institución	89
Gráfica 2: Grado	91
Gráfica 3: Edad	92
Gráfica 4: Participación por género	93
Gráfica 5: Religión que profesa	94
Gráfica 6: Análisis univariado Ocio Tecnológico	97
Gráfica 7: Análisis univariado Rasgos Agresivos	99

## LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 Carta Germán de Jesús Escobar. Rector Col. Cristóbal Colon	114
Anexo 2 Carta Carlos Enrique Rojas S. Rector Colegio Altavista	115
Anexo 3 Carta Darío Correa. Rector CASB	116
Anexo 4 Carta Jhony Ríos. Rector ICOLVEN	117
Anexo 5 Carta Claudia Patricia Gómez. Rectora CEAS	118
Anexo 6 Encuesta	119
Anexo 7 Análisis Alpha de Cronbach's	121

## RESUMEN DE PROYECTO DE GRADO

Corporación Universitaria Adventista

Facultad de Teología

Escuela de Teología

### INFLUENCIA DEL OCIO TECNOLÓGICO EN LOS POSIBLES RASGOS AGRESIVOS DE LOS ADOLESCENTES DE LOS GRADOS 8 Y 9 DE LOS COLEGIOS ADVENTISTAS DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN

Integrantes: Watner Bayona Niño

José Alberto Pérez Espinel

Samuel García García

Asesores: Dr. Alberto Valderrama – Asesor Metodológico

Psic. Andrea Bernal – Asesor Temático

Fecha de terminación: Septiembre de 2008

#### Problema

Los impulsos y las motivaciones agresivas, tales como insultar, golpear, maltratar física y psicológicamente, entre otras; se ha constituido fácilmente en el diario vivir del ser humano. Los medios de comunicación como la televisión y la internet, en sus emisiones noticiosas del día presentan cantidad de imágenes

que se convierten en un claro ejemplo de ello y los videojuegos con un alto contenido de violencia, lo cual puede llevar al adolescente a que exprese dichas actitudes en su diario vivir.

### Método

El método utilizado para recolectar la información es una encuesta tipo Likert, la cual consiste en un conjunto de 30 ítems donde están incluidas las dos variables: rasgos agresivos y ocio tecnológico. Se diseñó especialmente para adolescentes de los grados 8 y 9 de los colegios adventistas de la ciudad de Medellín. Esta encuesta se aplicó a 196 estudiantes. (Ver anexo 6)

### Resultados

En esta investigación la participación mayor por institución fue el Icolven, por grado fue el 8º, por edades fue las contenidas entre los 14 y 15 años, por género fue la masculina y por religión la católica.

En la variable ocio tecnológico la mayoría de la población se encuentra en un rango de ocio tecnológico bajo.

A partir de las frecuencias obtenidas el 71,7% de los encuestados tiene una inclinación hacia el ocio tecnológico.

En la variable rasgos agresivos la mayoría de la población se encuentra en un rango de agresividad baja.

A partir de las frecuencias obtenidas el 81.5% de los encuestados tiene una inclinación hacia la agresividad.



La institución con mayor uso de tecnología y con una mayor tendencia agresiva fue el Icolven.

El grado con mayor uso de tecnología y con una mayor tendencia agresiva fue el noveno

Las edades con mayor uso de tecnología y mayor tendencia agresiva son las que se encuentran entre los 14 y 15 años.

El género con mayor uso de tecnología fue el género masculino, mientras que el género femenino presenta una mayor tendencia agresiva.

Los estudiantes de la religión con mayor uso tecnológico fue la Católica, mientras la que presenta una mayor tendencia agresiva es la Cristiana junto con la Adventista.

### Conclusiones

El ocio tecnológico tiene influencia en los rasgos agresivos que presentan los estudiantes de los grados octavo y noveno, con un porcentaje de 55,2%

El mayor uso de tecnología por institución es el Icolven, por grado, fue el noveno, por edad, son las que están contenidas entre los 14 y 15 años, por género, fue la masculina y por religión, fue la Católica.

La mayor tendencia de agresividad por institución fue el Icolven, por grado, fue el octavo, por edad, fueron las contenidas entre los 14 y 15 años, por género, fue la femenina y por religión fue la Cristiana junto con la Adventista.

## CAPÍTULO UNO - EL PROBLEMA

### Introducción

La adolescencia se ha convertido en una etapa de transición complicada para padres y maestros, esto debido a los diferentes cambios que el adolescente experimenta.

Algunos investigadores han concluido que los adolescentes en etapa escolar presentan rasgos agresivos que pueden aflorar en diferentes circunstancias, lo que evidentemente ha dado como resultado un análisis para determinar qué factores influyen en dichos rasgos.

En la presente investigación se analizara si existe alguna relación entre ocio tecnológico y los posibles rasgos agresivos de los adolescentes de los grados octavos y novenos de los siguientes colegios: Instituto Colombo Venezolano, el Colegio Simón Bolívar ubicados en la ciudad de Medellín y el Centro Educativo Adventista del Sur.

Por su parte, en este primer capítulo se plantea el problema, su origen, descripción y formulación. La pregunta de investigación, la justificación, los objetivos, delimitaciones, limitaciones, hipótesis, supuestos, definición de términos y la conclusión.

## Planteamiento del problema

### *Origen del problema*

Las diferentes ciudades del mundo parecen haberse convertido en selvas de cemento, donde cada quien busca lo que quiere bajo sus instintos de supervivencia. Los adolescentes del siglo XXI han crecido regidos por instrumentos, ejemplos y experiencias que les han enseñado que en este lugar sólo gana el más fuerte y quien lucha por lo que quiere. Ellos crecen escuchando hablar de paz, pero sólo han conocido el significado de lo que es la guerra. De estos pensamientos, parte la inquietud y la necesidad de investigar el por qué de los posibles comportamientos agresivos de los estudiantes, específicamente de los grados octavos y novenos. Sumado a esto, las experiencias vividas en las prácticas pedagógicas han ayudado a despertar el interés por el tema.

Se ha convertido en algo “normal” ver al adolescente refiriéndose con palabras soeces a sus compañeros, no importando si son sus amigos o no. No se hace extraño observar un grupo de estudiantes en las calles animando y gritando para que dos de sus compañeros arreglen sus diferencias con los puños. Mucho menos se despierta una preocupación por que en el salón de clase el estudiante contesta de una forma inadecuada a sus profesores, tal vez con insultos o agravios. Parece aun más normal escuchar a los padres decir a los profesores: maestro ya no puedo más con mi hijo, no sé qué hacer con él.

De estas observaciones parte el primer motivo de investigación, la agresividad, ligándola al incremento significativo del uso de las nuevas tecnologías

y de los medios de comunicación que se encuentran permeados de violencia. La televisión, los videojuegos y la internet, hacen parte del quehacer diario del adolescente, sin supervisión alguna y lo que posiblemente puede convertirse en un generador de impulsos agresivos.

Son todos estos ejemplos los que han motivado a desarrollar esta investigación que ayude a comprender con sus resultados tales acontecimientos. Pensando específicamente en las instituciones adventistas que están ubicadas en la ciudad de Medellín, ya que esta se convierte en un amplio campo de exploración, por su cultura paisa arraigada y una historia de violencia sumamente larga.

#### *Descripción del problema*

Los impulsos y las motivaciones agresivas, tales como insultar, golpear, maltratar física y psicológicamente, entre otras; se ha constituido fácilmente en el diario vivir del ser humano. Los medios de comunicación como la televisión, en sus emisiones noticiosas del día presentan cantidad de imágenes que se convierten en un claro ejemplo de ello.

Los adolescentes son receptores activos de tales comportamientos y por consiguiente generadores de los mismos, donde la escuela y el hogar son el escenario perfecto para que el adolescente demuestre dichos rasgos agresivos, estos acontecimientos se han tornado en una de las principales quejas de los educadores en la actualidad, quienes aseguran que los adolescentes de esta

época no respetan y son incontrolables. Los padres por su parte en algunos casos no saben qué hacer con sus hijos ni cómo ayudarlos.

Sumado a esto, el adolescente ha crecido junto a los avances tecnológicos como lo son la televisión, los videojuegos y la internet, los cuales día a día se vuelven más llamativos y logran captar la atención del adolescente quien sin ninguna clase de supervisión observa, lee y juega todo tipo de información contraproducente que puede llevar al adolescente a tomar actitudes involuntarias que en la mayoría de los casos son agresivas

#### Formulación del problema

#### *Pregunta de investigación*

¿Influye el ocio tecnológico en los posibles rasgos agresivos que presentan los adolescentes de los grados octavo y noveno de los colegios adventistas de la ciudad de Medellín; Instituto Colombo Venezolano, Colegio Adventista Simón Bolívar y el Centro Educativo Adventista del Sur?

#### *Justificación*

El ser humano se habitúa fácilmente a los acontecimientos sociales, a las circunstancias y a actitudes, lo que para generaciones pasadas era motivo de vergüenza, de escandalizarse o salido de tono para la sociedad, Hoy se ha convertido simplemente en aceptable o normal. Actitudes agresivas, frases

hirientes y soeces, riñas, disputas, que llevan a casos insólitos, pero que para nuestro mundo actual se ha convertido en normal.

Debido a lo anterior, el presente proyecto de investigación, pretende analizar los posibles comportamientos agresivos, específicamente en los adolescentes, para de esta manera comprender qué elementos influyen en esta clase de actitudes.

De esta manera partiremos por estudiar el “ocio tecnológico” denominando así a la televisión, la internet y los videojuegos, analizando los posibles efectos que causan en los adolescentes y una viable asociación de estos avances tecnológicos con los posibles rasgos agresivos de ellos.

En este orden de ideas la investigación es de vital importancia, porque a medida que transcurre el tiempo, las situaciones agresivas pueden tornarse más fuertes, repetitivas y simplemente en parte de la vida, generando esta clase de hábitos, adolescentes caprichosos, manipuladores y enceguecidos a la hora de conseguir sus objetivos y por ende un futuro similar para los mismos y oscuro para las generaciones venideras. Por consiguiente, es fundamental establecer qué motiva y cómo se alimentan esos posibles rasgos agresivos, para de esta manera determinar algunas recomendaciones que ayuden a disminuir tales actitudes.

### *Objetivos*

Determinar si existe influencia entre el ocio tecnológico y las posibles conductas agresivas en adolescentes de los grados octavo y noveno de los

colegios adventistas de la ciudad de Medellín; Instituto Colombo Venezolano, Colegio Adventista Simón Bolívar y el Centro Educativo Adventista del Sur.

Dar a conocer el nivel de influencia del ocio tecnológico en las posibles conductas agresivas que presentan los adolescentes de los grados octavo y noveno de los colegios adventistas de la ciudad de Medellín; Instituto Colombo Venezolano, Colegio Adventista Simón Bolívar y el Centro Educativo Adventista del Sur.

Analizar cuál de las instituciones educativas Adventistas de la ciudad de Medellín presenta mayores rasgos agresivos y ocio tecnológico en sus estudiantes adolescentes de los grados octavo y noveno.

Dar a conocer los grados que presentan mayores rasgos agresivos y ocio tecnológico de las instituciones educativas Adventistas de Medellín.

Determinar qué porcentaje de estudiantes por edad que presentan mayores rasgos agresivos y ocio tecnológico de las instituciones educativas Adventistas de Medellín.

Dar a conocer qué porcentaje de estudiantes por género presenta mayores rasgos agresivos y ocio tecnológico de las instituciones educativas Adventistas de Medellín.

Determinar qué porcentaje de estudiantes dependiendo el tipo de religión que profesan presenta mayores rasgos agresivos y ocio tecnológico de las instituciones educativas Adventistas de Medellín.

### *Variables*

Variable uno: El ocio tecnológico de los estudiantes del grado 8º y 9º de los colegios adventista de Medellín; Instituto Colombo Venezolano; Colegio Adventista Simón Bolívar; Centro Educativo Adventista del Sur.

Variable dos: Los posibles rasgos agresivos de los estudiantes del grado 8º y 9º de los colegios adventistas de Medellín; Instituto Colombo Venezolano; Colegio Adventista Simón Bolívar; Centro Educativo Adventista del Sur.

### *Hipótesis*

Hi: Existe relación entre el ocio tecnológico y las posibles conductas agresivas de los adolescentes.

Ho: No existe relación entre el ocio tecnológico y las posibles conductas agresivas de los adolescentes.

### *Delimitaciones*

Este estudio se realiza con estudiantes adolescentes de los grados octavo y noveno de los colegios adventistas de la ciudad de Medellín; Instituto Colombo Venezolano (Icolven); Colegio Adventista Simón Bolívar (Casb); Centro Educativo Adventista del Sur (Ceas). Que de aquí en adelante se citaran como: Icolven, Casb, Ceas respectivamente.

El tiempo que se tomará en la investigación estará dentro de los dos semestres académicos del año 2008.



Una herramienta a utilizar de la investigación es la encuesta, la cual nos ayudara a recopilar la información necesaria para la realización de la investigación.

El programa estadístico SPSS será otra herramienta muy importante para el desarrollo de esta investigación.

Para este estudio se han destinado ciento cincuenta mil pesos, dinero que cubrirá los gastos de llamadas, impresiones, pasajes, fotocopias, internet entre otros.

Los autores más relevantes para esta investigación serán los siguientes: Sigmund Freud, Jacques Lacan y Bandura y algunos entes como la Comisión Nacional de Televisión de Colombia.

Las bases de datos a investigar serán las bibliotecas de las universidades; Universidad de Antioquia (UDEA), Escuela de Administración, Finanzas y Tecnología (EAFIT), Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) y la Corporación Universitaria Adventista de Colombia (UNAC).

### *Limitaciones*

El tiempo necesario para realizar una investigación más abarcante y detallada.

El estudio se hizo solo a estudiantes de colegios Adventistas ya que no se pudo realizar un paralelo con otras instituciones.

El desconocimiento del programa estadístico SPSS para el análisis de datos.

La variable ocio tecnológico no se ha estudiado como tal, solo existen algunos apartes en revistas, internet y algunos libros debido a esto no se encontraron ponentes para dicha variable.

### *Supuestos de la investigación*

Nuestro mundo se encuentra se encuentra en un conflicto cósmico entre dos fuerzas el bien y el mal donde el blanco a alcanzar es el dominio de la voluntad humana. La fuerza del bien creadora y sustentadora de todas las cosas, a saber, Dios, quien toma nuestro carácter y lo moldea colmándolo de principios y actitudes como: amor, gozo, paz, paciencia, benignidad, mansedumbre, templanza y dominio propio; frutos que forman personas aptas para el reino de los cielos.

Por otro lado, las fuerzas del mal, cuyo general no puede violentar u obligar a un alma a pecar, es decir Satanás, quien no ha escatimado poder alguno para trastornar la voluntad humana y generar en ella odio, venganza, envidia, enemistades, pleitos, celos, explosiones de ira, contiendas y homicidios, induciendo al mundo y sus habitantes cada día más hacia el mal.

Los rasgos agresivos son consecuencia de múltiples factores, como las experiencias previas del agresor, el aprendizaje y un gran conjunto de factores externos ambientales.

### *Definición de términos*

Eras: instinto vital

Tánatos: muerte o peligro de muerte, fuerza mortal.

Filogenia: formación y encadenamiento de líneas evolutivas animales o vegetales.

Sistema serotoninérgico: es una condición clínica asociada al uso de medicamentos agonistas de la serotonina, prescritos para el manejo de enfermedades psiquiátricas y no psiquiátricas como trastornos afectivos, de ansiedad, por dolor, etc.

### *Antecedentes*

A continuación se presentaran algunas investigaciones realizadas en colegios y universidades de la ciudad de Medellín donde se incluye el objetivo o variable agresividad, también el tipo de investigación, el instrumento que se utilizo, el tipo de población, los resultados más relevantes arrojados por los investigadores y algunas conclusiones.

Clara Inés Londoño Giraldo, Haider Jaime López Parra, Damaris Zapata Gomes, elaboraron una investigación en el año 1994, titulada “Medición de actitudes agresivas en los estudiantes del colegio san Ignacio”, donde se utilizo como instrumento la escala de Liker, con una población de 840 estudiantes de los grados sexto a once, tomando una muestra de 69 estudiantes.

Esta investigación arrojó como resultado que no se presenta una relación ante la actitud agresiva y los factores fascismo, compatibilidad, estatus del adolescente, problemas familiares, modelamiento y la hipersensibilidad al medio.

Se pudo observar una correlación entre la actitud agresiva y los factores: auto exigencia obediencia a la autoridad y debilidad social. Donde se evidencia de

manera clara un alto auto concepto, en relación con la barrera personal y el logro de sus metas. Se ven a sí mismos como competentes y ampliamente suficientes, por lo tanto, si sus logros, no están de acuerdo con su auto concepto, si se sienten frustrados y reaccionan con una actitud agresiva.

Los alumnos que conformaron la muestra consideran la autoridad como intromisión en su burbuja personal, como una invasión a la territorialidad como una gran ofensa. De esta forma, la amenaza de invasión genera una reacción que se puede tornar ambivalente, pasivo-agresiva altamente parcial y evasiva dirigida a desautorizar al autoridad.

Paola Alejandra Ortiz Tobón, Claribeth Mindiola Quintero, en el año 2001 elaboraron una investigación titulada “Estudio comparativo de las actitudes justificadas del comportamiento agresivo y violento en estudiantes de la universidad de Antioquia, universidad nacional (publicas) y la universidad corporativa de Colombia (privada) de la ciudad de Medellín”, en donde se utilizo como instrumento el cuestionario de expresión agresiva de Cambell, tomando una población de 24000 estudiantes de la Udea, 16000 de la Unal y 12000 de la Cuc, para un total de 52000 estudiantes, tomando una muestra de 500 estudiantes

Como resultados los sujetos de la muestra estudiada justifican el comportamiento agresivo y violento en situaciones específicas y con objetivos particulares tales como: la obtención de beneficios socialmente valorados y la expresión del estado de ánimo.

Los resultados estadísticos demuestran diferencias cuantitativas en el comportamiento agresivo en los estudiantes de las universidades objeto de estudio según el género.

Cualitativamente las mujeres superan en cuanto a la agresividad física en el grado bajo a los hombres mientras que estos superan a estos en el grado medio y alto. En agresividad verbal los porcentajes los porcentajes son muy similares en ambos géneros.

En irascibilidad hombres y mujeres se asemejan en el grado medio y bajo, pero las mujeres los superan en grado alto. Los hombres tienden a la agresividad directa en mayor grado que las mujeres, mientras que estas los superan en grado alto en agresividad indirecta y expresiva.

Las dos universidades públicas objeto de estudio presentan niveles más altos de agresividad que la universidad privada, debido a características particulares en cuanto a estratificación socioeconómica y entorno cultural y familiar de los estudiantes en cada una de dichas instituciones.

Lina María Martínez Figueroa, Ruth Eucaris Rodríguez López, elaboraron una investigación en el año 1997, titulada "Agresividad en el adolescente empuje pasional y tendencia grupal"

Actualmente, una nueva derecha de la ciencia sostiene que hemos sido programados genéticamente. A raíz de esta afirmación los esfuerzos por investigar la forma de intervenir frente a las manifestaciones de la agresividad desde el individuo y desde la sociedad, son invalidados pues se considera que los comportamientos agresivos son producto de un código genético preestablecido.

Ajeno a estas posturas deterministas, ubicamos psicoanálisis como un discurso cuyas elaboraciones son de tipo interaccionista donde lo biológico y lo social se conjugan. Desde la teoría psicoanalítica, la agresividad es un fenómeno inherente al ser humano, que responde a un reclamo de tipo pulsional frente al cual el sujeto y la cultura tienen un papel importante tanto en los medios que emplea para satisfacerla como en los que utiliza para su dominio.

Edgar Arizmendi Echeverría, Rodrigo Alcides Usuga Güisao elaboraron una investigación en el año 2000 titulada “Aspectos psicológicos relacionados con los comportamientos agresivos que presentan los estudiantes del colegio Pedro Claver Aguirre”, en donde se utilizó como instrumento talleres reflexivos, tomando una población de alumnos de los grados sexto a once y utilizando una muestra de 48 estudiantes.

Este trabajo, no pretende dar respuestas. Solo analiza si las situaciones conflictivas del colegio, a la luz de los planteamientos de la psicología y el psicoanálisis. Considerando la búsqueda de alternativas a los problemas que en ellas se presentan, es tarea y responsabilidad de toda la comunidad educativa e implica la construcción de espacios de concertación a través del diálogo, el reconocimiento de la diferencia y el respeto entre todas las partes.

La interacción con los grupos participantes y el análisis del proceso, permite concluir que la principal dificultad que perciben los estudiantes y que genera sus manifestaciones de agresividad, es la rigidez de algunos miembros de la institución y su estilo para transmitir la norma. A esta rigidez y autoritarismo se

suma la carencia de espacios de diálogo y mecanismos de concertación que permitan dirimir o solucionar los conflictos a través de la palabra.

Al parecer, la exigencia académica y disciplinaria que viene haciendo el colegio durante los últimos tres años no responde a un proceso previamente diseñado y concertado con toda la comunidad educativa, esto a dado lugar a que muchos estudiantes perciban esta exigencia como persecución e incluso como un castigo del que no se sienten merecedores y para el cual no están preparados.

La adolescencia no se puede considerar como un periodo patológico, el despojarse de su bagaje infantil en el orden corporal, psíquico y social, implica que muchos jóvenes atraviesen por un momento difícil en la medida en que se ven confortados con el cambio. El desempeño del adolescente gira en torno a una ambivalencia muy marcada, con interrogantes que lo cuestionan sobre su propio ser en relación a su futuro y al entorno, el cual se vuelve amenazante, llevándolo a adoptar posiciones agresivas hacia fuera y hacia si mismo. El desarrollo de la adolescencia es todo un proceso de perdidas, convirtiéndose en duelos que afronta con el mínimo de experiencia sobre la vida.

Wbeimar Lopera López realizo un trabajo investigativo en el año 1997 titulada “Avatares de la adolescencia; lo inconsciente y manifestaciones agresivas en los jóvenes”

En la adolescencia se encuentran pulsiones sexuales, en la cual los objetos se retoman y se cargan con energía libidinal; comprometiendo factores que dan cuenta de un avance en el proceso de maduración sexual. Identidad significa

diferenciarse del otro, pero identidad sexual es asumir como tal, es precisamente esta identidad a la que se ve abocado el adolescente.

La familia cumple un papel de vital importancia en el adolescente, ya que buenas relaciones unidas a un proceso de comunicación positivo, permiten una mejor adaptación del joven al periodo por el cual está atravesando, al igual que un cierto equilibrio psíquico. En definitiva la familia debe aparecer como posibilitadora de cambio y compañerismo.

### *Conclusión*

En este primer capítulo se han señalado los pasos para la consecución de este proyecto investigativo, se ha hecho el origen del problema, su descripción y planteamiento, se redactaron los objetivos, se expresaron las delimitaciones, las limitaciones, se planteo la hipótesis, los supuestos, se anexaron los antecedentes y finalmente se definieron los términos de esta investigación.



## CAPÍTULO II: MARCO TEORICO

### Introducción

En el siguiente capítulo los investigadores mostraran las posiciones de algunos autores sobre cada una de las variables del problema de investigación, se realizará un rastreo de interrelación de las variables: Agresividad y ocio tecnológico, además se incluirá la conclusión de este capítulo.

### Variable uno: Agresividad

Kaplan (1996). "La agresividad es cualquier forma de comportamiento que se realiza con la intención de herir o dañar a otra persona, la cual trata de evitarlo" (p.152).

Montero (citado en Martínez 1997). La definió "como una acción o conducta en la cual el propósito o intención fundamental es causar daño, puede revestir diversas formas y puede dirigirse a diferentes objetivos"(p.65).

Así, puede ser abierta, violenta o bien, solapada y ejercida de manera indirecta; puede ser realizada durante un acceso de rabia o bien con fría premeditación. Puede ser física o verbal, o consistir en travesuras y desobediencias. También puede dirigirse hacia los otros, hacia objetos o hacia sí mismo, dependiendo de las posibilidades de represión que acompañen sus manifestaciones. En todo caso la agresión suele provocar en las personas que la

sufren, o que son testigos de ella, un impulso a defenderse y responder agrediendo a su vez, o a reprimirla de cualquier forma; esto tiene efectos muy específicos para el proceso de socialización.

La agresión es un problema que cada día tiene más repercusión en la sociedad. Frente a la escalada de violencia que se observa en los medios de comunicación de masas y en la creciente inseguridad de las personas ante la eventualidad de un ataque por parte de antisociales, es importante considerar la conducta agresiva en el ser humano, desde diversas perspectivas.

La violencia y la agresión están presentes en diversas entidades clínicas, como en los trastornos cognitivos, trastornos psicóticos, intoxicación etílica o por sustancias, las actitudes antisociales crónicas, etc. La ruptura del equilibrio entre los impulsos y el control interno resulta en agresión.

Según manifiesta Gutiérrez y colaboradores (2000). opinan:

El tener pensamientos y fantasías violentas, solo se llevan a cabo si se pierde el control. Las circunstancias que aumentan los impulsos agresivos más el contexto en el que la capacidad de control está disminuida, puede desencadenar en una conducta violenta. Ejemplos de estas situaciones lo son estados tóxicos, orgánicos, las discapacidades del desarrollo, la psicosis, los trastornos de conducta y un estrés psicológico o ambiental insoportable (p. 228).

Según el DSMIV (2001) algunos de los trastornos asociados a la agresión son:

1. Retraso mental

2. Trastorno por déficit de atención o hiperactividad
3. Trastornos de conducta
4. Trastornos cognitivos delirios, demencias
5. Trastornos psicóticos esquizofrenia y otros trastornos psicóticos
6. Trastornos de ánimo debido a salud, asociado al consumo de sustancias
7. Trastornos explosivos intermitentes
8. Trastornos de ajuste que afectan a la conducta
9. Trastornos de personalidad paranoide, antisocial, límite, narcisista
10. Comportamiento antisocial en infancia, adolescencia o vida adulta.

El mejor indicador para conductas violentas en el futuro son los actos violentos previos, aunque muchas personas potencialmente violentas no se ajustan a los indicadores.

Kaplan (1996) menciona los indicadores comunes de peligrosidad:

1. Alto grado de intentos de agresión
2. Presencia de una víctima
3. Amenazas abiertas y frecuentes
4. Plan concreto
5. Acceso a instrumentos de violencia
6. Historia de pérdida de control
7. Ira crónica, hostilidad o resentimiento
8. Disfrute el ver o provocar daño
9. Falta de compasión

10. Considerarse así mismo como una víctima
11. Resentimiento contra la autoridad
12. Maltrato o abandono en la infancia
13. Pérdida del cariño y afecto en el hogar
14. Pérdida de los padres a una edad temprana
15. Juego con fuego, mojar la cama y crueldad con animales
16. Actos violentos anteriores
17. Conducción temeraria

### *Modelos explicativos de la agresión*

Se han propuesto varios modelos explicativos de la agresión: el psicoanalítico, el etológico o evolutivo, el biológico, sociológico, y el cognitivo.

#### *Modelo psicoanalítico*

Freud postuló al principio que el comportamiento del ser humano tenía su origen en el Éros (instinto vital) directa o indirectamente, cuya energía, o libido, se dirige al mantenimiento o reproducción de la vida. La agresión es la reacción ante el bloqueo o la frustración de los impulsos de la libido. Posteriormente adopta una postura más sombría de la agresión. Postuló un segundo instinto básico, Tánatos (fuerza mortal), cuya energía es orientada hacia la destrucción de la vida.

Freud propuso que la conducta humana es consecuencia de la compleja interacción entre Éros y Tánatos y de la continua tensión entre ellos

En la primera de sus obras Freud (1886) dice: "El sadismo respondería, entonces, a un componente agresivo de la pulsión sexual, componente que se ha vuelto autónomo, exagerado, elevado por desplazamiento al papel principal" (p. 252)

En un principio Freud pensó y así lo expresó que el instinto sexual es el componente primario de la agresividad, posteriormente en sus investigaciones se percató de que la agresividad no sólo provenía del instinto sexual, sino también de los instintos del ego.

Sin embargo, en el segundo ensayo reconocía la primitiva independencia de las mociones agresivas:

Respecto a esto Freud (1915) afirma: "Tenemos derecho a suponer que las mociones crueles fluyen de fuentes en realidad independientes de la sexualidad, pero que ambas pueden entrar en conexión tempranamente". (p. 144)

Las fuentes independientes señaladas debían reconducirse a las pulsiones de autoconservación. En la edición posterior de los Tres ensayos se modificó este pasaje, consignando en su lugar que "la moción cruel proviene de la pulsión de apoderamiento" y eliminando la frase sobre su independencia respecto de la sexualidad.

La explicación que hace Freud de esta nueva concepción teórica de la agresividad y que no es una tesis absoluta como veremos más adelante se expresa por sí sola cuando en sus posteriores concepciones:

Freud (1915) Comenta:

Ahora reparamos en que así como el par de opuestos amor - indiferencia refleja la polaridad yo - mundo exterior, la segunda oposición, amor - odio, reproduce la polaridad placer - displacer, enlazada con la primera. Luego que la etapa puramente narcisista es relevada por la etapa del objeto, placer y displacer significan relaciones del yo con el objeto. Cuando el objeto es fuente de sensaciones placenteras, se establece una tendencia motriz que quiere acercarlo al yo, incorporarlo a él; entonces hablamos también de la "atracción" que ejerce el objeto dispensador de placer y decimos que "amamos" al objeto. A la inversa, cuando el objeto es fuente de sensaciones de displacer, una tendencia se afana en aumentar la distancia entre él y el yo, en repetir con relación a él el intento originario de huida frente al mundo exterior emisor de estímulos. Sentimos la "repulsión" del objeto, y lo odiamos; este odio puede después acrecentarse convirtiéndose en la inclinación a agredir al objeto, con el propósito de aniquilarlo. (p. 236)

La relación de odio con los objetos es casi tan antigua como la del amor, procede del repudio primordial narcisista por parte del ego del mundo externo con su efusión de estímulos. En su calidad de manifestación de la reacción de disgusto provocado por los objetos que da siempre una relación íntima con los instintos conservadores del individuo; de modo que los instintos sexuales y del ego pueden fácilmente formar una síntesis en que se repite la de amor y odio.

Kaplan (1996) apoya a Freud diciendo que: "El instinto de muerte, si no se reprime, conduce a la autodestrucción, a través de mecanismos como el desplazamiento, la energía de Tánatos se desplaza hacia el mundo exterior produciéndose así la agresión a los demás" (p.154).

Para Freud la agresividad se origina en la redirección del instinto de muerte autodestructivo, desde uno mismo hacia los demás.

Kaplan (1996). "En este modelo la posibilidad de prevenir o controlar la agresión es baja. Ya que los instintos se generan continuamente y son imposibles de evitar" (p.157).

#### *Modelo etológico o evolutivo*

Las teorías evolutivas de la agresividad consideran que la agresividad humana, como tantas otras conductas, tendría sus bases en la filogenia. De manera que la conducta de agresión que se da en animales, sería análoga a la que se presenta en humanos siendo entonces la agresión un producto natural, inherente al ser humano.

Enciclopedia Encarta (1999). Dice:

La agresión, la constituirían "la lucha intra o interespecífica" e incluye, aparte de la lucha misma, los desafíos, amenazas, actitudes de imposición, de apaciguamiento y de sumisión, posturas de defensa, ceremoniales ritualizados de combate u otras manifestaciones activas o pasivas utilizadas en la lucha en sus similares. La agresión interespecífica es un conflicto entre miembros de especies diferentes, comprende la agresión

depredadora (para obtener comida), la defensiva, y la dirigida contra competidores por recursos como el agua y el alimento. Por lo general, este tipo no implica reacciones emocionales como la cólera, y puede ser considerada parte de la conducta alimenticia y de supervivencia. No se consideraría agresión la relación entre predador y presa. La agresión interespecífica, más significativa, es la que se refiere a los ataques dirigidos contra miembros de la misma especie. Este tipo de enfrentamientos se observan en casi todas las especies de vertebrados. [CD-ROM].

Según Lorenz citado en Kaplan (1996)

La agresividad que ocasiona lesiones físicas a los otros tiene su origen en el instinto de lucha que los humanos compartimos con otras especies. La energía proveniente de este instinto se produce espontáneamente en todos. A mayor cantidad de energía acumulada aumenta el riesgo de agresión, así como por la presencia y la fuerza de un estímulo desencadenante de agresión. (p. 122).

Para Lorenz, la agresividad es inevitable, y a veces puede aparecer espontáneamente.

### *Frustración*

La conducta agresiva se encuentra vinculada a la frustración. La frustración conduce a algún tipo de agresión, y la agresión tiene siempre su origen en la frustración. El psicoterapeuta estadounidense John Dollard desarrolló la hipótesis



de que la intensidad de la agresión es inversamente proporcional a la intensidad de la frustración.

Para Dollard, (citado en Castillo 1997) la frustración es una "interferencia que impide llevar a cabo una respuesta de acercamiento al objetivo en un determinado momento" (p.24).

Al parecer, la frustración origina un estado emocional que "predispone" a actuar de forma agresiva pero sólo en determinadas condiciones y en personas propensas.

Las conductas agresivas son multideterminadas y entre los distintos factores que la determinan, la frustración ocupa un lugar fundamental.

Dollard Y Millar (citados en Castillo 1997) plantean que:

La conducta agresiva tiene como un antecedente necesario una frustración. La frustración ha sido entendida como contrapuesta a la gratificación, como interferencia a la ocurrencia de la satisfacción de la necesidad tanto psicológica, biológica y social. La frustración implica situaciones bloqueadoras, amenazantes y de privación, que surgen como respuesta tanto a estímulos internos como externos (p.27).

La frustración abarca una amplia gama de hechos muy variables y le ocurre a personas muy distintas entre si, con estilos y niveles de la organización de la personalidad muy distintos, que incluyen un grado específico de la fuerza del yo y de tolerancia a la frustración originando comportamientos y respuestas muy distintivas. Así es como la frustración puede dar origen a la persistencia en la búsqueda de la satisfacción, como a reacciones defensivas.

Una amenaza de castigo puede disminuir o inhibir una respuesta agresiva. Al acercarse el momento de llevar a cabo la agresión, la posibilidad de castigo entra en juego por la fuerza relativa que presenta la tendencia a agredir. En relación con la intensidad de la tendencia a agredir y la intensidad de la tendencia a evitar agredir, la persona mostrará o no una conducta agresiva.

Ciertas personas pueden ser más propensas a sentimientos y acciones agresivas que otras de una forma innata, pero la agresión constante es más frecuente en personas que han crecido bajo condiciones negativas, de constante frustración, por lo que han debido desarrollar una agresión defensiva; la agresión pasa a ser un derivado de la hostilidad y el resentimiento. Cuando la persona no llega aun acuerdo de sus necesidades frustradas y no encuentra perspectivas de salida, difícilmente podrá frenar una dinámica agresiva, que constituirá una satisfacción sustitutiva.

#### *Provocación directa de otros*

El maltrato físico y las provocaciones de otros ocasionan con frecuencia actos agresivos. Al comenzar la agresión puede ocurrir una escalada, una mínima provocación intencionada puede iniciar un proceso en el que se intercambian provocaciones cada vez, más graves.

### *Modelo Biológico*

Voorhes (citado en Sánchez. 1994). “Los factores biológicos pueden influir directa o indirectamente, se ha visto que algunos delincuentes juveniles presentan retraso madurativo del lóbulo frontal” (p. 135).

Charney (2000) dice: “Las lesiones del lóbulo frontal pueden generar impulsividad, agresividad y conductas antisociales” (p. 220).

Schubert (citado en Charney 2000) comenta: “Las lesiones hipotalámicas también se han relacionado con la agresividad”. (p. 221).

Higley (citado en Charney 2000). “Otros estudios han mostrado que el déficit del sistema serotoninérgico incrementen las conductas agresivas e impulsivas” (p.221).

Raine Y Sanmartín (2000). “Por otra parte, hay estudios que sugieren que la delincuencia puede ser heredada. Un mecanismo biológico que pudiera estar involucrado en la conducta criminal puede ser la baja respuesta y lenta recuperación del sistema nervioso autónomo de los delincuentes adultos” (p.92).

Los hijos de delincuentes también presentan esta característica. Por lo que esta lenta recuperación reduce la habilidad para cambiar su conducta mediante el castigo. Otras causas orgánicas incluyen patrones anormales de ondas cerebrales, hipertiroidismo, dificultades de visión, audición y lenguaje.

Las características de los delincuentes según Gluecks, citado por Sánchez (1994), “tienden a tener una contextura física mesomorfica psicológicamente tienden a ser impacientes, impulsivos, agresivos, destructivos, hostiles, provocadores y resentidos” (p.140).

Kaplan (1996) por su parte menciona la hipótesis de que “La agresividad es una conducta crónica, debida a daño cerebral” (p.157).

Quienes han sido víctimas de abuso físico grave, presentan algunas secuelas neurológicas. No se ha podido demostrar una correlación entre maltrato físico, lesiones cerebrales y agresión.

### *Modelo Sociológico*

El modelo del aprendizaje social de Bandura plantea que la agresividad no es un impulso innato, ni tiene su origen en la frustración. Las personas agreden a otros, debido a que han aprendido respuestas agresivas anteriormente, debido a que reciben o esperan recibir algún tipo de recompensa por su conducta, o porque se sienten incitados hacia la agresión a causa de condiciones sociales de su entorno.

Para Bandura (citado en Martínez 1997), “la agresión es consecuencia de múltiples factores, como las experiencias previas del agresor, el aprendizaje y un gran conjunto de factores externos y ambientales” (p.60).

La posibilidad de prevenir y controlar la agresión en este modelo es de moderada a alta, ya que los cambios apropiados en las condiciones sociales y ambientales actuales o en las contingencias de refuerzo, pueden disminuir o prevenir los actos abiertamente agresivos. Por lo que es producto de dos procesos constituyentes de todo aprendizaje vicario: la adquisición de conductas nuevas se realiza a partir de la observación de modelos significativos, a través de un proceso

de modelado y la persistencia de las conductas agresivas se basa en procesos de condicionamiento operante.

### *Modelo Cognitivo*

Colina (1994). Dice que: "Los modelos cognitivo-conductuales centran su atención en como los procesos de procesamiento de información influyen en la conducta agresiva, especialmente los procesos motivacionales y atribucionales" (p.227).

Desde la perspectiva atribucional se observa como las atribuciones se relacionan con las tendencias que una persona manifiesta a realizar acciones o conductas agresivas. Cuando una persona enjuicia una conducta agresiva, se formulan ciertos interrogantes. Se pregunta si la causa de ella es externa o interna, si su naturaleza es temporal o estable en el tiempo, si estas son controlables por los sujetos o si no lo son. Se observa que las respuestas que dan los individuos a estos interrogantes influyen en el comportamiento a través de la siguiente secuencia: cognición (atribución, ideas al respecto) - afecto y acción (comportamiento o conducta). Cuando se adjudica una causa externa, no controlable y estable, aumenta la probabilidad de comportamiento agresivo.

La persona agresiva tiende a expresar lo que piensa y lo que siente sin tomar en cuenta que pueda afectar los derechos y sentimientos de los demás. El esquema condicionante es "si no digo lo que pienso y lo que siento en la forma que sea, me van a considerar un tonto". "Si descalifico a los demás, yo

sobresalga". Es prioritaria para esta persona satisfacer sus propias necesidades aún cuando pueda herir a otra.

Colina (1994). Dice:

La conducta de esta persona es dominante en los diversos contextos y el esquema condicionante es: "si los demás no piensan y actúan igual que yo, entonces es que no me respetan". Además se plantea proyectos de vida ambiciosos y tiende a sentir más rabia que tristeza. Es rencorosa y culpa a otros: "Si sufro pérdidas, es por culpa de los demás". Además no suele disculparse. "Los demás son los desconsiderados" "Si pido disculpas me mostraré débil (p. 230).

En este modelo se trata la conducta agresiva mediante la modificación de esquemas, la corrección de las atribuciones que generan y mantienen la agresividad y la conducta abusiva, como las atribuciones de injusticia, desconsideración, irrespeto y desamor entre otras. Esta técnica permite a la persona darse cuenta cuando está pensando erróneamente. La terapia cognitiva combinada con la conductual, ha probado ser efectiva en el tratamiento de la agresividad.

Kazdin (citado en Kendall 2000). Opinan que: “

Actualmente no hay un tratamiento que llene todos los criterios aunque existen dos intervenciones que parecen ser más promisorias en la agresividad, ellas son la terapia enfocada en la familia, derivada del aprendizaje social, y las intervenciones cognitivo conductuales enfocada en niños y adolescentes (p. 96).

### *Asertividad*

Es saber defender sus derechos al mismo tiempo que respeta los derechos de los demás sin ser agresivos y ofensivos, elevándose como persona

Según Smith citado por Colina (1994).” La asertividad es la expresión honesta y adecuada de nuestras emociones y sentimientos hacia los demás de tal manera que respetemos los límites del derecho de cada quien” (p.245).

Una persona asertiva conoce sus necesidades, derechos y deberes. Posee una imagen objetiva de sí misma, del mundo y que se acepta a sí misma como es. Vive en armonía consigo misma y con su entorno. Se propone y emprende proyectos viables. Expresa sus sentimientos y pensamientos en el momento y lugar adecuado. Toma en cuenta sus necesidades por encima de los demás, pero para satisfacerlas no invade ni atropella. Es capaz de negociar. Es independiente, autónoma y evalúa las situaciones objetivamente. Es capaz de presentar disculpas cuando ha cometido errores.

Los derechos necesarios para una sana participación de las personas en la sociedad, según Smith citado por Mole (1994) son:

1. Tenemos derecho a juzgar nuestro propio comportamiento, emociones y pensamientos, y a asumir responsabilidad por los mismos.
2. Tenemos derecho a equivocarnos y a correr con las consecuencias y responsabilidades.
3. Tenemos derecho a cambiar de parecer.
4. Tenemos derecho a no dar siempre explicaciones.
5. Tenemos derecho a decir no lo sé.

6. Tenemos derecho a decidir si me corresponde o no, la solución de un problema de otro.

Entre los hábitos asertivos a entrenar se incluyen:

1. La persona asertiva utiliza el yo (primera persona) por lo que se hace responsable por sus verbalizaciones.
2. Capacidad para dar y recibir elogios.
3. Habilidad para contradecir y atacar de manera funcional
4. Espontaneidad y naturalidad

La terapia para modificar la conducta agresiva en este modelo implica descartar en primer lugar enfermedad neurológica. Se toman los datos, antecedentes personales, conductas cambiantes y, explosión de rabia.

También se puede combinar con el tratamiento farmacológico.

Luego se procede a la modificación de esquemas cognitivos, corrección de las atribuciones de injusticia, desconsideración, desamor, irrespeto y, ofensa. Esta técnica permite a la persona darse cuenta cuando está pensando erróneamente. Ora técnica es la de distracción: que cuando el paciente sienta deseos de agredir, salga y camine o realice otra actividad. Posponer la respuesta agresiva, se le indica al paciente que no responda inmediatamente a la situación. Desplazar la conducta agresiva hacia un objeto distinto (pp. 268-269).

El entrenamiento asertivo esta integrado por varias técnicas cuyo objetivo es facilitar la expresión espontánea y adecuada de las emociones y de las opiniones de una manera socialmente aceptable y adecuada a la circunstancia.



Entre las modalidades terapéuticas para el entrenamiento asertivo se encuentran: modificación de esquemas, ensayo conductual, juego de roles, modelaje, técnicas del disco rayado, aserción negativa, y apaciguamiento entre otros.

En la conducta agresiva se han utilizado: la modificación de esquema, corrección de atribuciones de injusticia, desamor e irrespeto, también la desensibilización sistemática combinado con terapia cognitiva. Entre otras técnicas esta la de distracción, el posponer la respuesta agresiva, subrogar o desplazar la conducta agresiva y la sensibilización encubierta.

El desplazar la conducta agresiva permite dirigir la conducta agresiva hacia un objeto distinto que no le represente peligro al propio sujeto o a los demás como por ejemplo golpear a los cojines y pelotas.

El ensayo de conductas es una técnica frecuentemente utiliza, el terapeuta realiza la conducta presentada por el sujeto desencadenante de tensión, o como socialmente inclinada o bien por su excesiva agresividad o pasividad de la manera más asertiva posible, mediante el principio de respuesta efectiva mínima que es lograr una meta con el menor disgusto emocional posible.

En el ensayo de conducta: el sujeto observa la ejecución correcta de la conducta por parte del terapeuta, pasa luego a modelar esta actuación se realiza por cualquier aproximación adecuada y repitiéndose el proceso hasta que sea satisfactoria la modelación. Esta experiencia con frecuencia es vivida por el sujeto como placentera, ya que es funcional. El entrenamiento asertivo a través de esta

técnica permite elevar la autoestima y desarrollar habilidades en las relaciones interpersonales.

Además se hace insistencia en la importancia de las creencias como mediadoras de la conducta y de la funcionalidad o no de algunos de ellos. Así, las atribuciones de injusticia, desconsideración desamor, el respeto entre otros, conllevan a conductas agresivas, por lo que la corrección de estas cogniciones permite al sujeto darse cuenta cuando esta pensando erróneamente.

### *La rebeldía en los adolescentes*

Como sabemos, un primer rasgo a destacar al llegar a la adolescencia es pasar a discutir por sistema la autoridad de los padres. Durante la niñez se pasa por pequeñas fases de rebeldía, pero el adolescente va más allá y piensa de manera habitual que sus padres no le comprenden. Considera injusto que sus padres traten de orientar su vida y confunde la libertad con la independencia.

El adolescente es un incomprendido y como consecuencia, es rebelde frente al mundo que lo rodea. Discute con pasión la hora de llegada a casa, los planes posibles con sus amigos para los que reclama permiso, el hacer un encargo en casa; las relaciones con sus hermanos es frecuente que sean agresivas.

García (2000) Aporta:

Otro rasgo propio de un adolescente es la inestabilidad en el carácter y en los estados de ánimo. No saben como reaccionar ante lo que sienten dentro de sí y ante los estímulos externos. Aplicado a la adolescencia, podríamos

decir que: Lo que le pasa a un adolescente es que no sabe lo que le pasa. Se encuentran tan cambiados física y síquicamente que están desconcertados consigo mismos. (p.125).

Un rasgo frecuente es el de una crisis espiritual: Así como no aceptan, generalmente el principio de autoridad en sus padres, tampoco aceptan el principio de autoridad en la iglesia. Se dan cuenta que ser cristiano consecuente es más difícil de lo que les parecía de niños. Es normal que a pesar de los cambios hormonales típicos de su edad sean grandemente bombardeados por influencias externas como:

Los amigos, que cobran una especial importancia y en muchos casos los padres se sienten desplazados por los compañeros de sus hijos, ya que este se distancia de ellos, sin contarle a sus padres lo que les ocurre como era costumbre cuando eran pequeños.

Con los amigos también vienen las modas, la música, el uso o la práctica de cosas indebidas con el fin de sentirse grandes. Sin contar con otros aspectos que juegan un papel determinante en cada individuo, tales como:

### *La personalidad*

Los jóvenes piensan que todo el mundo está pendientes de ellos en todo momento, por lo que se preocupan mucho por llevar una estética adecuada y actuar de una manera correcta.

El joven empieza a preocuparse por los temas sociales que le rodean, la política, la religión, la moral, la justicia, la verdad, la educación, la música. Esto se

debe a que se está desarrollando con una gran capacidad para analizar las cosas, la lógica, el razonamiento.

### *Identidad*

La respuesta a la pregunta “¿Quién soy yo?” constituye el esfuerzo que el adolescente realiza en su búsqueda de identidad.

Udy (1998) opina que:

Por la cabeza del adolescente pasan preguntas como: ¿Quién soy yo?

¿Qué hago aquí?, El joven tiene una difícil misión que cumplir: descubrir su identidad, saber cuáles son sus emociones y su manera de percibir la vida.

Los valores, ideas y gustos de los adolescentes suelen chocar muy a menudo con los de sus padres. Esto puede provocar un distanciamiento que suele ir desapareciendo a lo largo de esta etapa. Curiosamente los conflictos intergeneracionales suelen ser más pronunciados con el hijo primogénito que con los más pequeños, ya que el mayor es el que “abre el camino” a sus hermanos en muchos aspectos. (p.59).

La adolescencia significa cambio, una transformación que da lugar a un individuo muy diferente al niño que dejan atrás. Y los problemas de personalidad que esto genera provocan el desconcierto y muchas preguntas en los padres.

Suele ser conocida como la “edad difícil”. Las hormonas se vuelven protagonistas en una revolución biológica que hace del joven una fuente de emociones confusas.

Charles y Smith (2001) aseguran:

Generalmente se produce un alejamiento, un cierto rechazo hacia la familia como expresión de independencia y rebeldía. Y en este proceso inevitable es imprescindible que los padres comprendan lo que pasa y acepten que la relación con el adolescente debe ser más de igualdad y menos jerárquica; que lo que hoy es blanco, mañana será negro para su hijo. (p.73).

Se debe tratar al adolescente como un ser valioso y comprender que él está pasando por una etapa difícil y lo que se debe hacer en estos casos es sencillamente brindar una comprensión como Dios tiene con cada uno de nosotros y de este modo los jóvenes tendrán la posibilidad de actuar más por amor que por una simple obligación

Sanz (1998) opina.

Los límites que se imponen a esta edad intentan incorporar una norma a su vida y no deben verse como algo negativo, sino como una ayuda para crecer y desarrollarse. Han de estar apoyados en valores de libertad y solidaridad y dictarlos desde una actitud de comunicación y escucha, y no desde la autoridad de la experiencia de los adultos.

Es muy importante que los padres sepan cuáles son los sentimientos de sus hijos, para que de esta manera le puedan ayudar a enfrentar sus problemas de un modo adecuado.

## Segunda variable: ocio tecnológico

Las nuevas tecnologías o también llamado ocio tecnológico han abierto un debate en torno de cómo influyen en las funciones cognitivas de los adolescentes, pero también de qué manera impactan en su vida social y hasta en su estado físico. En esto se debería buscar un equilibrio, es decir, tratar de que los adolescentes no sólo concentren su atención en ellas, sino que compartan su tiempo con otras actividades.

Los adolescentes que le dedican más tiempo a la computadora y a la televisión se ven inmersos en un mundo electrónico que los aleja del mundo real. Y si, además, tienen preferencia por los videojuegos violentos, pueden aumentar su agresividad y de alguna manera desensibilizarse frente al sufrimiento propio y el de los demás.

A continuación se mostrara el rastreo bibliográfico de cada uno de los componentes del ocio tecnológico, iniciando por la internet y terminando en lo videojuegos.

### *La Internet*

A continuación se presentarán algunos aspectos importantes de la Internet, que harán más fácil la comprensión de este medio tecnológico.

#### *Historia de la Internet*

La historia de Internet se remonta al temprano desarrollo de las redes de comunicación. La idea de una red de computadoras diseñada para permitir la

comunicación general entre usuarios de varias computadoras se ha desarrollado en un gran número de pasos. La unión de todos estos desarrollos culminó con la red de redes que conocemos como Internet. Esto incluía tanto desarrollos tecnológicos como la fusión de la infraestructura de la red ya existente y los sistemas de telecomunicaciones.

Las más antiguas versiones de estas ideas aparecieron a finales de los años 50. Implementaciones prácticas de estos conceptos empezaron a finales de los 60 y a lo largo de los 70. En la década de 1980, tecnologías que reconoceríamos como las bases de la moderna Internet, empezaron a expandirse por todo el mundo. En los 90 se introdujo la world wide web, que se hizo común.

La infraestructura de Internet se esparció por el mundo, para crear la moderna red mundial de computadoras que hoy conocemos. Atravesó los países occidentales e intentó una penetración en los países en desarrollo, creando un acceso mundial a información y comunicación sin precedentes, pero también una brecha digital en el acceso a esta nueva infraestructura. Internet también alteró la economía del mundo entero, incluyendo las implicaciones económicas de la burbuja de las comunicaciones.

### *Razones para usar el internet positivamente*

Con respecto a este tema la página de internet Monografias.com hace un listado.

Estas son algunas de las razones por las cuales deberían ser utilizadas la internet para nuestro beneficio.

La necesidad de recolectar datos de una manera rápida y eficiente.

El alto costo de los libros, que obliga a buscar alternativas para conseguir la información contenida en ellos sin tener que comprarlos.

La falta de tiempo que nos impide el trasladarnos a una biblioteca pública cada vez que la necesitemos.

El deplorable estado en que se encuentran muchas de las bibliotecas las cuales no poseen gran cantidad de material útil para nuestra investigación y lo poco que se consigue está en mal estado la mayoría de las veces. *[documento de www].*

#### *Ventajas y desventajas del Uso de Internet*

La pagina Monografias.com hace una referencia a este tema

Entre las principales ventajas que ofrece el uso de Internet como fuente de información tenemos:

El ahorro de tiempo al no tener que trasladarse hacia una biblioteca. Esto siempre y cuando posea el acceso a Internet en su casa.

El ahorro de tiempo al no tener que transcribir gran cantidad de caracteres, utilizando el método de "copiar y pegar" texto.

El ahorro de costos al no tener que pagar por copias fotostáticas o por la compra de libros o revistas.

El acceso a una cantidad mayor de fuentes de información, con motores de búsqueda especializados que ahorran el tiempo de búsqueda de los datos.



El acceso a herramientas informáticas para el intercambio de la información, tales como: e-mail, charlas en línea (chats), forum de discusión, etc.

El ahorro de tiempo permite culminar con más rapidez los trabajos de investigación.

El acceso a grandes bases de datos ofrece la oportunidad de realizar un trabajo de mayor calidad.

El acceso directo a la tecnología moderna obliga al usuario a mantenerse al día en los cambios tecnológicos. Esto incide positivamente en el desarrollo cultural del individuo.

Sirve como complemento del aprendizaje a la par del uso de las bibliotecas tradicionales. *[documento de www]*.

### *Peligros que internet presenta*

Entre los peligros que Internet presenta para la familia López Gómez (2003) opina:

Se ha contemplado los siguientes: aislamiento de los jóvenes a causa de los videojuegos, el peligro de acceder a cualquier tipo de información, el peligro de las relaciones sociales en Internet, los inconvenientes de llevar el trabajo a casa, etc. “un sinfín de problemas que al estar planteados desde una concepción antagónica de la relación entre tecnología y familia no nos permiten más que adoptar dos posturas mutuamente excluyentes y por tanto, forzosamente simplistas y reduccionistas” (p. 95).

Kubey (2001) dice:

Se encontró relación significativa entre el uso severo de Internet con motivo de recreación y la baja de calificaciones. Una muestra de 572 estudiantes fue analizada. Otro de los efectos del uso de Internet fue sentimientos de soledad, horarios de dormir tarde, cansancio y pérdida de clases.

El discurso de los medios no se limita a una muestra audiovisual de la violencia, sino que pretende que el espectador también la sufra o la experimente. Lo que cabe plantearse es si el reconocimiento de la violencia en el medio es conocimiento de esa violencia. Para ello es necesario la elaboración cuidadosa de la narración de los acontecimientos. El simulacro fijará un pacto fiduciario con el espectador (un pacto de fe) a través del cual el destinatario va a creer lo que parece ser verdad. (p. 23)

Actualmente los niños y los adolescentes usan bastante el ordenador en su propia casa y usan también Internet. Por la falta de madurez humana y ética, propia de su edad, están particularmente expuestos a recibir influjos negativos de diversa índole.

Un reciente estudio de la International Crime Analysis Association, titulado "Child Internet Risk Perception", ha puesto de manifiesto que el 77% de menores entre 8 y 13 años usa Internet. Sólo el 26% de los padres sigue de cerca el uso que sus hijos hacen de ese medio. El 52% de los niños entrevistados se han encontrado con contenidos pornográficos, y el 24% de ellos ha reaccionado con curiosidad. El 13% de los entrevistados ha tenido contactos con pederastas a través de la red, y el 70% de éstos no ha dicho nada a sus padres.

Esto sin contar las cifras aterradoras de jóvenes que están sufriendo de trastornos en su personalidad debido al uso desmedido de la internet en países desarrollados como lo veremos a continuación.

García y Sáinz (2003, Septiembre) menciona otras de las desventajas que tiene la internet:

Aunque día a día se revelan nuevos beneficios de Internet, los efectos negativos también están presentes. ¿Cuáles son? A nivel emocional, aunque Internet crea parejas a veces también las rompe. Aquellos que podrían ser considerados 'adictos', además de abandonar a sus amigos del 'mundo real', a veces ignoran a su pareja e incluso a sus hijos.

También puede acarrear muchos problemas físicos como los dolores de espalda, obesidad por la falta de ejercicio o trastornos del sueño. En casos extremos puede provocar la pérdida del puesto de trabajo por una bajada drástica en la productividad.

Así mismo, se cree que la Red podría producir una pérdida de la capacidad para relacionarse con los demás o timidez extrema. Los usuarios, acostumbrados al anonimato propio del ciberespacio, son incapaces de mantener relaciones cara a cara. Esta idea contrasta con un estudio realizado en Berlín en 1995, donde se afirma que los navegantes de Internet suelen ser más sociables y estar mejor integrados, ya que cuentan con mejores posibilidades de comunicación. *[documento de www]*

## *La Televisión*

La televisión, TV y también llamada por algunos tele, es un sistema de telecomunicación para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento y sonido a distancia.

Esta transmisión puede ser efectuada mediante ondas de radio o por redes especializadas de televisión por cable. El receptor de las señales es el televisor.

### *Origen de la Televisión*

La Televisión es un medio de comunicación de masas que penetra en la mayoría de los hogares. No existe distinción, llega a ricos y pobres, es considerado un fuerte medio porque integra imágenes y voz. Sin embargo, por poseer esas características y por tener la facilidad de llegar a la mayoría de la población se ha transformado en un arma de doble filo dada la calidad de programación que transmite sin considerar que, en la mayoría de los casos, sus espectadores son niños y jóvenes que no tienen un adulto que los oriente en relación a los temas que allí se desarrollan.

Algunos medios cuando nos evidencian hechos de la vida con imágenes transmitidas sobre el sexo, drogas, violencias, guerras, raza y alcohol, hechos de violencias que perjudica a niños, adolescentes y adultos. Ya que los valores reales, estilo de vida y la manera de vivir de cada persona esta manejada por modelos de nuevos valores y tipos de comportamientos, algunos de los cuales están bastante fuera del alcance de la mayoría de los hombres. Pero muchos de

los cuales pueden ser imitados y ejercer influencia directa sobre el comportamiento de cada uno de nosotros.

La televisión posee la peculiaridad de presentar estímulos visuales y auditivos, los cuales son más efectivos por sí mismos, por ello es un medio sumamente eficaz en comparación con los demás medios de comunicación social.

La televisión se impone sobre otros medios y deja atrás al cine por penetrar en el hogar, en la vida diaria y llegar a formar parte del cúmulo de hábitos de cualquier hombre de nuestra época, la televisión está en el hogar, solo se necesita encenderla.

La televisión es uno de los medios de comunicación que ha revolucionado al mundo desde su aparición. He aquí algunos apartes importantes de su inicio según Collins (2000). El famoso gato Félix, héroe de mil historietas cómicas y de cien películas de dibujos animados, fue la primera estrella de la televisión norteamericana. Hacia fines del año 1920, los ingenieros de la compañía RCA iluminaron con luz de arco un muñeco que representaba el gato Félix, captaron la imagen con una batería de células fotoeléctricas y enviaron esa imagen convertida en impulsos eléctricos hasta la ciudad de Kansas, a cien kilómetros de distancia. En ese lugar, y en puntos intermedios la imagen fue recibida en primitivos receptores de T.V de 60 líneas por imagen (ahora se utilizan 525 en los Estados Unidos y 625 en Europa, lo que permite transmitir imágenes muy nítidas). Tal fue el humilde comienzo de lo que en la actualidad es el vasto imperio mundial de la televisión.

Por otro lado, en cuanto al origen Villasmil (2001, febrero), afirma que:

Es un nuevo medio de comunicación social que combina técnicas antiguas y nuevas, no ha sido inventada por un solo hombre, sino que es el resultado de muchos descubrimientos en los campos de la electricidad, el electromagnetismo y la electroquímica. Carey proponía el primer sistema de "retina artificial"; muchos años después, hacia 1880 en el tubo analizador de rayos catódicos, Carey presentó su teoría. De 1924 en adelante se consiguió la transmisión inalámbrica de imágenes a través de largas distancias. Al mismo tiempo a partir de este mismo año en Estados Unidos se iniciaron los experimentos con la televisión en colores. La primera emisión experimental de televisión se realizó en Estados Unidos en 1925 y las primeras estaciones experimentales fueron instaladas en 1928, en el mismo país. La televisión a colores apareció en 1954. Su inventor fue Peter Goldmark. Luego produjo el primer televisor experimental que fue a colores en 1956. Otros avances espectaculares fueron obtenidos desde la segunda mitad de la década 1970. *[documento www]*

### *Impacto en la audiencia*

Los efectos que la televisión ha tenido sobre la conducta humana, especialmente sobre los niños y adolescentes, ha sido un tema de suma importancia en nuestra sociedad moderna. Por más de 25 años se ha estudiado la relación que existe entre la televisión y la violencia, la forma como es presentada y sus efectos en los niños y adolescentes. Los primeros estudios se realizaron en los 60s

y 70s, en Estados Unidos de Norte América, Líbano, Israel, Japón, Finlandia y Londres.

Smith (Citado en Detres 1995) y el investigador científico, Head (Citado en Detres 1995). Llegaron a resultados similares. Estos concluyeron que: El tema principal de la televisión era la violencia y el crimen y añadieron que dichos temas pudiesen afectar a la conducta humana.

Smith (Citado en Detres 1995) registro una suma de 3.421 actos de violencia. Pero esto no fue todo lo que encontró en la programación televisiva. La presentación infantil resultó ser la de más alta en contenido de violencia y agresión, con un promedio de 7,6 actos por programa, mientras que los programas de dramas y acción solo tenían 1,8 actos de violencia y agresividad por programa y las comedias tenían tan solo 0,8 actos de violencia. Los dibujos animados, resultaron ser la programación más violenta de todos.

Es interesante señalar que poco tiempo después el especialista Gebner (Citado en Detres 1995) encontró el mismo patrón de violencia y agresión en los dibujos al punto que señaló:

El periodo de una hora de programación infantil de dibujos animados, en 1967, contenía más de tres veces la cantidad de episodios de violencia por lo menos de cada 2 minutos en los dibujos...El promedio de una hora de programación infantil tenía cerca de 6 veces más violencia que una hora de programación de adultos, y cerca de 12 veces más violencia que una hora de películas de cine (p.10-11).

### *Los adolescentes y la televisión*

Ahora se mencionaran algunos efectos que pueden causar en los niños y los adolescentes la televisión, además de otros puntos que ampliaran nuestro conocimiento acerca de la misma.

#### *Efectos*

Bermejo (2006). Dice:

En la sociedad actual existe una gran sensibilidad en torno al tema de la televisión y el niño. Padres, educadores y todos aquellos que se sienten responsables de su educación miran con preocupación y temor ese encuentro, cotidiano en muchos casos, del niño con la televisión. Ese estado de opinión es acompañado regularmente con noticias recogidas en los periódicos que no alientan la tranquilidad al insistir únicamente sobre acontecimientos negativos, que además señalan de forma más o menos abierta a la televisión como causa de tales males: adolescentes que se tiran por la ventana y a los que se descubrió su afición por series de dibujos como Batman; adolescentes que cometen crímenes calcando las secuencias de un programa de televisión; informes sobre el excesivo número de horas de los adolescentes ante el receptor; opiniones de alarma! de pediatras, defensores del menor y otros expertos sobre la violencia, etc.



En ese conjunto de temores y preocupaciones que circulan en la opinión pública sobre lo que la televisión (puede hacer con los adolescentes) subyace la idea de que la televisión afecta de alguna forma a los adolescentes (y esa influencia es considerada fundamentalmente perniciosa (p. 17)

Los adolescentes son excelentes imitadores, incluso durante los primeros meses de vida, los infantes pueden remedar las expresiones faciales de las personas que los cuidan. Los niños y algunos adolescentes aprenden a comer, vestirse, utilizar el sanitario e interactúan con los demás. Gracias a que sus padres y otras personas constantemente les muestran cómo se hacen esas cosas; los niños y adolescentes no son especialmente selectivos en lo que imitan, a muchísimos padres se les recomienda que cuiden su vocabulario cuando sus pequeños de tres años dicen una mala palabra en un momento de frustración. A veces parece como si nada escapara a la atención de los niños pequeños, aunque la imitación no es el único mecanismo de aprendizaje que tienen los niños, es el primero y sienta las bases de aprendizaje futura. Como los niños y adolescentes imitan permanentemente a la gente que los rodea, es lógico que también imiten a las personas que ven en la televisión o en el cine.

Detres (1995). Opina:

Los efectos adversos de la televisión han sido discutidos en gran detalle, sin embargo, uno de los efectos más devastadores que produce la violencia y la agresión son los efectos inhibidores que esta tiene sobre la mente, en especial la del niño, afectando así su conducta. Debemos recordar que

aquello que afecta a nuestra mente, de seguro afectará a nuestra conducta, ya sea en forma positiva o negativa. (p. 39).

Los niños pequeños no son los únicos que imitan a los personajes de la pantalla, parece que en la actualidad muchos adolescentes hicieran sus compras en las mismas tiendas. A lo largo de la vida imitamos a los demás para aprender cosas nuevas y reforzar nuestra identidad con un grupo particular. Con cierta frecuencia se oyen historias acerca de adolescentes que terminan trágicamente, al imitar algún personaje que han visto en los medios de comunicación.

La influencia de la televisión cada día se hace más grande, según los estudios que se han realizado se han demostrado la incidencia que tiene en todas las personas no importando la edad, ni el sexo.

La televisión tiene la capacidad de influir de manera negativa y positiva en el niño.

Sobre esto comenta Cordelian (1999), de la siguiente manera:

La televisión fue aceptada donde quiera que se introdujese, por gentes de todas edades. Los adolescentes podían ver programas para adultos, muchos de ellos agresivos, y gran parte de los estudiosos han señalado el potencial y el daño real producido por la visión de esta ficción violenta.

Un área menor de investigación ha considerado que los aspectos de la estructura de los mensajes televisivos, su ritmo, ausencia de silencio, trucos visuales como desapariciones, disoluciones y efectos de tiempo como los flashbacks, pueden tener repercusiones. Unos sugieren que puede haber resultados positivos, en aptitudes de inferencia visual e interpretación de las

relaciones espaciales entre objetos (el tipo de habilidades que resultan útiles para el arquitecto, un diseñador de modas un controlador aéreo etc.); otros opinan que puede haber una repercusión a nivel de personalidad refiriéndose a impaciencia, hiperactividad y tal vez también agresividad. Un tercer grupo se ocupa de estudiar los efectos beneficiosos de la pantalla, tales como ganancias en el contenido del mundo, ideas, sentimientos y motivación para ayudar a los demás.

Otro de los beneficios que esta experiencia visual puede traer es un aumento del vocabulario" pero existen dos aspectos de su medio ambiente muy importantes para facilitar este aprendizaje de vocabulario y son el comportamiento de los padres y el tipo de programación emitida. La decisión está en las familias, quienes pueden, si quieren, utilizar de un modo positivo la televisión para potenciar la experiencia de la lectura. Algunos estudios han comprobado que algunos programas bien diseñados y emitidos regularmente pueden impulsar la motivación y enseñar los pasos, elementos para aprender a leer, como lo fueron los programas "Barrio Sésamo" y la "Compañía Eléctrica".

Para que la televisión sea un medio benéfico en los comportamientos de los adolescentes, es necesario saber elegir los programas que contengan mensajes positivos para ellos. (pp. 95-96)

A continuación se sugieren tres categorías de influencia televisiva según

Schramm citado por villasmil (2001) cuando dice:

La televisión cuando se utiliza para fines educativos es bastante eficaz en lograr la atención y memorización sobre el material en ella presentado, según las cuatros categorías propuestas por Schramm, la televisión posee tres de ellas que son:

1. Espacio-Tiempo
2. Participación
3. Rapidez

Esto demuestra la eficiencia del medio.

Espacio-Tiempo: La televisión actúa de forma combinada, ella posee cierta efectividad en cuanto a la percepción, en el cual rige el principio de que mientras mayores vías de entrada posee la información más efectiva será la percepción del mensaje, los medios combinados como la televisión son de mayor eficacia, tanto en la percepción a aprendizaje y memorización, esto tiene gran aplicación a nivel educativo.

Participación: En la escala de participación del comunicador, elaborada por Allport Cantril, la televisión ocupa el séptimo lugar, mientras mayor participación mayores serán las influencias.

Rapidez: La televisión y la radio son los medios más rápidos, los medios rápidos impiden que el comunicador pueda dedicar el suficiente tiempo para que el mensaje sea comprendido y meditado por el receptor, los medios

radios y televisión prácticamente someten el receptor a un bombardeo de mensajes. *[documento www]*

Por medio de la conducta, los niños, jóvenes y adultos podrán relacionarse con quienes los rodean de manera afable y correcta.

A esto hace referencia Collins (2000), cuando afirma que:

El televisor se ha convertido en un hijo adoptivo predilecto de las familias latinoamericanas y del resto del mundo. Ocupa el mejor lugar de la casa. Pasa encendido muchas horas. Las amas de casa, entre suspiros y lagrimones, siguen las alternativas de las telenovelas de la temporada; los adolescentes se entusiasman con los tiroteos entre policías y pistoleros, o bien gozan con las piruetas de los dibujos animados; y los padres escuchan preocupados las últimas noticias de países remotos, pero importantes en el malabarismo político y económico de las grandes potencias.

Las omnipresentes telenovelas contienen toda clase de aberraciones que perjudican el concepto de lo que es la familia tradicional. Estas incluyen adulterio, incesto hijos ilegítimos, hogares destruidos emociones lastimadas, violencia y crueldad. Los hijos no aparecen como criaturas que deben ser amadas y protegidas, sino como objetos de los abusos y manipulaciones de los adultos; son abandonados, secuestrados y convertidos en víctimas por padres irresponsables y crueles.

La televisión en nuestros países proyecta en forma abrumadora escenas de muerte, mutilación, ataques de corazón, enfermedades varias, deformidad y

miseria, además de pasiones carnales, traiciones, violencia, descreimiento, egoísmo, inmoralidad y vileza. Las novelas en serie televisadas reúnen un auditorio de miles de personas que tal vez son inseguras, detestan su suerte y odian la vida, y por ello se identifican con los protagonistas de esos programas que son personajes de buena posición social, ricos seductores o poderosos. Lloran con ellos y ríen con ellos. ¡Qué influencia lamentable ejercen esos programas en los adolescentes de ambos sexos y también en los adultos! (pp. 101-102).

Lamentablemente, la mayoría de los programas que presenta la televisión no contienen temas de interés moral, espiritual e intelectual, por lo tanto son una mala influencia en la conducta de las personas y sobre todo de los niños y adolescentes.

Collins (2000), hace referencia a esto de la siguiente manera:

Hay películas de contenido moral objetable que llegan a la intimidad del hogar mediante la televisión, las cuales no solo representan gráficamente el pecado y las pasiones humanas más bajas, sino que también exaltan los motivos turbios y egoístas como si fueran legítimos y deseables, como si la satisfacción de los deseos libidinosos y carnales fueran algo elevado y santo. Infinidad de películas televisadas presentan los deseos licenciosos de las bajas tendencias humanas de una manera tan lasciva y sugestiva, que los niños, jóvenes y adultos se sienten arrastrados por las más inflamadas pasiones. .Aparte de los inconvenientes vistos hasta aquí, queda otro por considerar. El plato de imágenes mal sanas que ofrecen las

películas como alimento para la mente juvenil hace perder la sinceridad y la dignidad. A menudo pone al individuo en un estado de continuo semi-erotismo que lo inhabilita para pensar rectamente, para trabajar y actuar en forma efectiva, y lo incapacita para cumplir cualquier tarea que requiere cierto esfuerzo, porque vive en un estado de languidez. (pp. 102-103).

La conducta de los adolescentes se torna inestable, falta de sinceridad y en su mente van penetrando pensamientos erróneos acerca de la sana recreación creada por Dios para el hombre y la mujer, debido a la mala elección de los programas que se observan en la televisión.

Acerca de esto Collins (2000), comenta:

La televisión ofrece a nuestros hijos e hijas todo lo contrario de lo que la escuela se esfuerza en inculcarles: los pone en la necesidad de experimentar una constante distracción motivada por la trama insustancial de sus asuntos, los temas vulgares y el cambio continuo y rápido de las escenas, y de hecho, ayuda a formar débiles mentales.

También atenta contra los valores morales que la iglesia trata de inculcar en las familias. Atravesamos por un periodo sociocultural en el que intencionalmente se quiere fomentar al desarrollo de un ambiente muy erotizado, que multiplica sin pausa los estímulos sensoriales como la exhibición sin recato de la desnudez dirigidos a toda la población y, en especial, a la juventud, e incita a la satisfacción libidinosa. (p. 108)

La televisión no solo afecta la salud mental, sino que también influye en gran manera en la salud física del individuo.

Haciendo referencia a lo anterior Collins (2000), afirma lo siguiente:

Cuando miramos lo que se proyecta en la pantalla encendida no estamos viendo imágenes sino el resplandor fosforescente de trescientos mil o más puntitos. Estos parecen estar iluminados constantemente, pero no es así, ya que se apagan unas treinta veces por segundo, lo cual crea un efecto de parpadeo u oscilación de la luz. Durante mucho tiempo se creyó que este fenómeno luminoso no tenía ningún efecto negativo sobre el cerebro por ser demasiado rápido, y no ser percibido por la conciencia. Sin embargo, descubrimientos recientes acerca del efecto biológico de estímulos casi imperceptibles y el aumento de ataques de epilepsia en adolescentes y adultos predispuestos, causados por la televisión y algunos video juegos, en adolescentes y adultos particularmente sensibles al parpadeo luminoso, han demostrado que nuestra mente reacciona a la oscilación de la luz del televisor, ya sea que la percibamos conscientemente ó no. Lo que percibimos como personas, animales o vehículos en movimiento, no son verdaderas imágenes de contornos continuos, como las que se dibujan, por ejemplo, porque no existen en un momento dado como tales en la pantalla. Una secuencia de iluminación de los miles de puntitos captada por la retina del ojo y transmitida al cerebro es lo que el sistema nervioso finalmente interpreta como imagen; pero las imágenes que se ven en la pantalla realmente no existen como tales, si no que se organizan dentro del cerebro.

(p. 110)



El cerebro humano no está en capacidad de percibir los estímulos ultra rápidos que emite la televisión.

Según Collins (2000), quien afirma que:

Sin embargo, el cerebro humano es un órgano que normalmente no tiene función de percibir estímulos ultra rápidos como los de la televisión. Piense el lector en el efecto de estos millones de estímulos luminosos en el cerebro durante las tres, cuatro o más horas que se dedican a ver televisión. Piense en el impacto que esto causará en las células nerviosas cerebrales de los adolescentes. El proceso de construir imágenes a partir de ciento de miles puntitos luminosos repetido durante horas sumado al impacto de las vibraciones electrónicas, cansa la mente de modo innegable. El cerebro del niño recibe directamente sin censura ni explicación alguna, las escenas de crueldad y violencia, las actitudes negativas o rebeldes de otros adolescentes, los actos de desobediencia o de falta de respeto y toda clase de estímulos perjudiciales transmitidos en la televisión. (p. 112)

Es fundamental evitar que los niños y adolescentes vean programas que no van dirigidos a ellos, y es muy importante controlar el tiempo que estos permanecen frente al televisor.

La comisión nacional de televisión de Colombia en el año (2005-2006) Hizo la siguiente investigación acerca de las personas mayores a 5 años que ven televisión, dando como conclusión que:

Los niños con rango de edad de 5 a 11 años, son proporcionalmente los que más ven televisión (93,4%), seguido por las personas en el rango de edad entre 12 a 17 años (91,9%).

De acuerdo con el grado de escolaridad, las personas que más ven televisión son las personas matriculadas en el grado de preescolar (94%), seguido por las inscritas en el grado de primaria (86,8%).

Es necesario tomar conciencia del error que se comete al permitir que los niños y adolescentes llenen su conciencia de imágenes perversas que mas adelante ayudaran a destruir su vida y la de quienes los rodean.

Analizando cada uno de los teóricos anteriormente mencionados, sus concepciones y estudios realizados, podemos concluir que la televisión ha sido elemento de discusión desde sus inicios, siendo tema de mayor debate los efectos que causa en los niños y adolescentes. A pesar de esto, podemos mencionar que la televisión no es mala en sí misma, su valor depende de lo que se haga con ella, existen programas que perjudican a los menores, pero otros que pueden contribuir a su desarrollo. Lo realmente importante en todo esto, es que la televisión, el control de esta, debe estar a cargo de sus padres o tutores, porque de lo contrario. Los adolescentes con su mente abierta y vivaz son perceptivos a todo lo que ven, a las imágenes violentas y eróticas que despierta el deseo de experimentar por sus propios medios, ya sea en la familia o en el ambiente escolar lo que en la televisión están viendo.

*Videojuegos*

Un videojuego es un programa informático, creado para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico (ya sea un ordenador, un sistema arcade, una videoconsola, o un dispositivo handheld), el cual ejecuta dicho videojuego. En muchos casos, estos recrean entornos y situaciones virtuales en los cuales el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas.

### *Breve historia de los videojuegos*

Los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan 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 adolescentes.

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 y 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 adolescentes.

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 los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial.

### *Usos de los videojuegos*

En la actualidad los videojuegos son utilizado en diferentes campos, la mayoría de ellos con beneficios a la población que los practica, pese a que en nuestra sociedad atula se le ha dado otras funciones diferentes.

### *Uso educativo*

Los videojuegos se han instalado en nuestra sociedad y, hoy por hoy, figuran como la primera opción de ocio y, cada día, con un mayor distanciamiento frente al cine o la música. Muchos son los millones que generan y, lo que refleja ésta, además de la buena salud económica de las empresas, es la repercusión de este fenómeno y la devoción de sus seguidores.

Los videojuegos son una realidad social y, las causas, como en todo hecho humano, son múltiples. Entre ellos el desconocimiento de los videojuegos. La aparición, hace unos 25 años, de los primeros videojuegos en España, hace que hablemos de un fenómeno nuevo, por otra parte, la falta de estudios científicos y ahora que el videojuego pasó de ser un momento de esparcimiento particular a convertirse en el entretenimiento preferido por jóvenes y adultos.

Durante los últimos 20 años los videojuegos han ganado un importante peso en la industria del entretenimiento. De la simpleza del "pong" a las espectaculares superproducciones que inundan las estanterías de las tiendas ha habido una espectacular evolución. Un camino en el que los videojuegos han sabido integrar en su mundo elementos cinematográficos y musicales.

el uso de los videojuegos en la ayuda para determinados aprendizajes y entrenamientos es muy positivo, la ayuda para resolver problemas, para responder a cuestiones relacionadas con la escuela, las drogas, la familia, aspectos morales, etc. Los videojuegos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias, y el conjunto de las enseñanzas.

Además pueden ser utilizados como entrenamiento eficaz en programas de tipo viso-motor, desarrollo del pensamiento reflexivo, mejora de las habilidades de los pilotos de avión, reducir el número de errores de razonamiento, predictores de los test de lápiz y papel, mejorar la eficacia de los trabajadores sociales, conseguir un mayor control de los tiempos de reacción, y servir de enfrentamiento ante situaciones vitales que pueden ser simuladas, como es el caso de la resolución de problemas, tema en el que se muestran muy eficaces.

Plata y Leal (2006) opinan:

Debido a los atractivos de esta tecnología, hay una gran tendencia de niños y adolescentes hacia el uso y el abuso de este recurso, lo que ha producido preocupación de los padres por la influencia dañina que puede ejercer ya que los contenidos de estos videojuegos con frecuencia son violentos, destructivos y machista. Y en algunos casos hasta abierta pornografía. (p.96)

Aprovechando las expectativas creadas por la incursión informática en el aprendizaje, se han ido creando sistemas lúdicos que ayudan al aprendizaje. El hecho que sea un sistema de entretenimiento hace que se capte la atención del individuo que está interactuando con el sistema, por esto fue inicialmente utilizado con el fin de ayudar en el proceso educativo

En 1996 Seymour Papert diseñó un lenguaje de programación para niños llamado LEGO, argumentando que “el aprendizaje de un niño puede ser mejorado a través de un ambiente computacional de creación de objetos programables por él mismo que genere un mundo virtual propio (MicroWorlds) bajo un esquema en donde el aprendizaje se realiza de una manera natural a través de la comparación

de conocimientos nuevos con estructuras del pensamiento que ya se tenían anteriormente”.

Para Gifford (1991), existen siete características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje más atractivo y efectivo:

1. Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
2. Facilitan el acceso a "otros mundos" y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas.
3. Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro.
4. Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los adolescentes pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
5. Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
6. Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega al VJ sabe que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
7. Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual (p. 7).

### *Uso terapéutico*

Como muestra del optimismo respecto al uso de los videojuegos en el tratamiento de determinados problemas, citaremos el trabajo de Casey (1992) quien dice:

Los jóvenes tienen generalmente una buena relación con el uso de los videojuegos; el aprendizaje encubierto puede sustituir al aprendizaje formal, venciendo la normal resistencia. Además, la representación multisensorial del aprendizaje, utilizando imágenes, sonido y modalidades kinestésicas facilita más la enseñanza. Por otra parte, el aprendizaje individual puede permitir el logro de objetivos más realistas, superando las dificultades del miedo al público o al grupo.

### *Tipos de videojuegos*

Estallo (1995) dice: “Si bien el mercado de los video juegos es algo en constante cambio, podemos decir que existen una serie de juegos que tienen características comunes y que permiten clasificar a los mismos en torno a las siguientes categorías”:

Tabla1: Clasificación de los juegos

TIPO DE JUEGO	CARÁCTERÍSTICAS	MODALIDADES
ARCADE	Ritmo rápido de juego Tiempo de reacción mínimo Atención focalizada Componente estratégico secundario	Plataformas Laberintos Deportivos Dispara y olvida
SIMULADORES	Baja influencia del tiempo de reacción Estrategias complejas y cambiantes Conocimientos específicos	Instrumentales Situacionales Deportivos
ESTRATEGIA	Se adopta una identidad específica Solo se conoce el objetivo final del juego Desarrollo mediante ordenes y objetos	Aventuras gráficas Juegos de rol Juegos de guerra



JUEGOS DE MESA	Cartas, ajedrez, etc. Pin pon, petacos, etc	Trivial Pursuit
----------------	---	-----------------

Entre la anterior categoría y según el estudio realizado por Estallo (1995) los juegos mas pedidos por los jóvenes son:

Árcade 42%

Simuladores 25%

Aventuras 28%

Juegos de mesa 5%

#### *Algunos efectos que causan los videojuegos*

Durante el transcurrir del tiempo se han encontrado diferentes efectos que causan los videojuegos en cada una de las diferentes personas que los practican, a continuación se mencionan algunas de ellas.

El estudio realizado por Rojas y Ruiz (2006) arroja los siguientes resultados de cada uno de los efectos ocasionados por los videojuegos.

#### *Sociabilidad*

La gran mayoría de encuestados (83%) estima que la relación familiar no ha cambiado con los videojuegos mientras que un 13% cree que la mejorado y sólo un 3% que ha empeorado.

Un 41% de los individuos encuestados afirma haber hecho amigos a través de los videojuegos.

### *Trabajo en equipo*

Cerca de la mitad de los jugadores menores de 35 años afirman que los videojuegos han influido mucho en la capacidad de trabajar en equipo.

Un 41% de los jugadores encuestados con edades de 0 a 35 años afirman que los videojuegos han influido mucho en la capacidad de trabajar en equipo.

### *Capacidad de superación*

Un poco más de la mitad de los encuestados afirma que los videojuegos han influido mucho en la mejora de su capacidad de superación.

Un 53,62% afirma que los videojuegos han influido mucho en la mejora de su capacidad de superación. Esta afirmación es especialmente alta entre los menores de 13 años (69%) y disminuye según aumenta la edad de los encuestados pasando del 52,1% (entre los encuestados de 14 a 17 años), al 47,72% (edades 18 a 34 años) y manteniéndose 30,15% (entre los mayores de 35 años)

Por el contrario los que opinan que no le influye nada sólo alcanza el 10,84%. Se observa una leve actitud crítica al respecto, ascendente por edad, que se mueven entre el 0% (0 a 6 años), el 3,39% (7 a 13 años) y culmina con el 27,94% de los mayores de 35 años.

### *Destreza visual*

Un 67,8% de los jugadores afirma que los videojuegos han influido en la mejora de su destreza visual.

### *Violencia y transgresión*

Pese a que son muchos los beneficios de los videojuegos aprovechados adecuadamente también tienen otros efectos peligrosos en sus adeptos.

La temática de la violencia ha sido permanentemente asociada a la de los videojuegos.

Mucha de la publicidad de los videojuegos se ha basado en el aspecto violento, transgresor, “realista” de la violencia en el juego.

A tal respecto Griffith (2001, agosto) ha señalado que: “La teoría de aprendizaje social hipotetiza que jugar videojuegos agresivos estimula la conducta agresiva. Por ejemplo, los adolescentes los imitarán o de otra forma aprenderán lo que ven en la pantalla” [*documento www*].

Como decíamos al comienzo el impacto de las nuevas tecnologías plantea fuertes desafíos a nuestros saberes. El comenzar a internarse en esos nuevos lugares, lenguajes, en esos “contextos sociales y socializantes”, nos permitirá una mejor comprensión de los viejos, nuevos conflictos, para desde nuestro lugar, ofrecer una escucha más amplia.

### *Otros efectos*

El uso y abuso de los videojuegos va en aumento y cada día es mayor la cantidad de adolescentes que tiene acceso a este tipo de entretención.

PlayStation o Gameboy, la consola no es lo fundamental, lo determinante es estar inmerso en este mundo virtual.

Existen síntomas recurrentes entre los usuarios más frecuentes de videojuegos y que se constituyen en una señal de alerta para los padres.

Además de la conducta agresiva, los “videoadictos” pueden presentar náuseas, vómitos, convulsiones y crisis de ausentismo.

A esto se agrega sudoración, insomnio, pesadillas, estrés, tolerancia a la violencia y una mezcla de dolor-placer-tensión cuando los niveles de adrenalina suben, síntoma clásico de la adicción.

Interrelación de variables: El ocio tecnológico y los rasgos agresivos en los  
adolescentes

La tecnología que hoy nos rodea y que nos conlleva a lo que hoy hemos llamado ocio tecnológico, ha pasado de ser un beneficio para la sociedad, a convertirse en un problema, en especial para nuestros adolescentes, que son la población que mas tiene contacto con dichos medios, cada uno de estos; refiriéndome a la internet, la televisión y los juegos de video, específicamente, están conllevando a cada uno de nuestros adolescentes a muchos males, pero específicamente a lo que hemos denominado agresividad.

La internet la cual fue creada con fines benéficos, de facilitar la vida, también se ha ido contaminando con contenidos que no construyen para nada con la construcción de un carácter benéfico para nuestros adolescentes, contenidos que pervierten a los adolescentes y los llevan a hacer acciones de las que muchas veces no son conscientes.

Con respecto a esto Laniado, Nessia - Pietra, Gianfilippo (2005) Comentan: En la actualidad, un número cada vez mayor de adolescentes en edad escolar utilizan el ordenador de manera cotidiana, navegan por internet y dedican largas horas a ver la televisión y a los videojuegos. Frente a la enorme difusión de las nuevas tecnologías, un importante recurso que no carece de problemas, los padres se sienten impotentes. Y como siempre ha ocurrido ante cualquier cambio vertiginoso, para recuperar su influencia algunos optan por asumir actitudes autoritarias y otros se pasan al extremo opuesto y renuncian a aplicar control alguno. Esta práctica guía tiene por objeto ayudar a los padres a reforzar los vínculos afectivos con sus hijos, manifestándoles su apoyo por medio de una actitud comprensiva y una mayor presencia en sus vidas, y les proporciona las herramientas necesarias para: - comprender cómo influyen el ordenador y la televisión en la mente del niño - conocer los peligros potenciales que estos medios implican - intentar que se conviertan en instrumentos para su desarrollo intelectual y emocional, en lugar de potenciar su aislamiento - saber diferenciar entre el enorme material disponible y proponer a sus hijos sólo contenidos de calidad. (p. 17)

Desde sus inicios la internet ha crecido a pasos agigantados, primero era utilizada en las grandes industrias como herramienta exclusiva de trabajo, pero en la actualidad es asequible aun en el seno del hogar con respecto a esto se comenta:

Asociación para la investigación de medios de comunicación (AIMC),  
(Febrero 2005)

El crecimiento de más del 1.400% en el uso de Internet por los adolescentes desde 1998 al 2004, comparado con el 555% de la población total con acceso a Internet en el mundo desarrollado, demuestra que la aceptación de este medio entre la población joven es espectacular<sup>1,2</sup>. Respecto al acceso a contenidos no adecuados, el séptimo estudio efectuado por la Comunidad Europea en junio 2004 por la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC) *.[documento www]*.

Vista así, la computación en general e internet en particular, ofrece a los adolescentes diversión, información, interacción, complementa la educación y sirve como espacio de comunicación. Por otro lado, la capacidad de navegación sin límites se corresponde con la impulsividad, curiosidad y la necesidad de gratificación inmediata o de retroalimentación que tienen los adolescentes.

Kiddanet (2004) Dio como resultado:

En España el estudio Kiddanet de la organización Save the Children, revelan que el 53 por ciento de los jóvenes tiene computador con conexión a Internet y el 15% tiene el computador en su habitación, accediendo a Internet sin compañía de padres u otro adulto que guíe su navegación. El último estudio muestra que los niños y los jóvenes utilizan Internet fundamentalmente como medio de relación por medio de los salones de conversación. En un entorno totalmente abierto, podemos encontrarnos con que los adolescentes están accediendo, sin control, a contenidos para

adultos o relacionándose a través de un chat, con personas que, tras una personalidad virtual, pueden ocultar otro tipo de intereses. [*documento www*].

A pesar de los beneficios que representa esta amplia gama de posibilidades, sus peligros no se pueden ignorar. La mayoría de los padres advierte a sus hijos respecto a relacionarse con personas extrañas (conversar, abrir la puerta) en especial si están solos en la casa, y que no deben dar información frente a llamadas por teléfono. También controlan dónde y con quién van a jugar, que programas de televisión pueden ver y los libros y revistas que leen. Sin embargo, muchos padres no advierten que el mismo nivel de supervisión y orientación se debe mantener respecto al uso de las conexiones en línea, de manera que este medio se desarrolle en un ambiente seguro para los menores, que respete su derecho a la información, a la libre expresión y a la privacidad, pero al mismo tiempo que asegure el derecho a ser protegido de toda influencia que pueda dañarles.

Adimark, EducarChile y VTR. (2004). Afirma que:

En Chile, el primer Índice de Generación Digital (IGD, elaborado por Adimark, el portal Educarchile y VTR banda ancha) reveló que de los escolares chilenos un 44,3% tiene acceso a Internet; en el colegio, los establecimientos particulares privados tienen un 84,8% de acceso, los particulares subvencionados un 76,1% y los municipalizados, un 73,6%. En tanto el acceso en domicilio es del 48% entre alumnos de colegios particulares privados, cifra que desciende a un 24,4% en los hogares de

alumnos de colegios particulares subvencionados y a 6,4% en los hogares de niños del sector municipalizado. En cuanto al uso que le dan a Internet, esta encuesta demostró que el 14,4% de los niños declaró usar Internet 4 días o más en su hogar, un 32,8% 1 día o más en el colegio y el 32% afirmó tener un nivel bueno o experto en el uso de Internet, apreciándose que quienes menos saben de la red concentran sus actividades en la realización de tareas escolares, mientras que el grupo de mayor conocimiento dedica más tiempo a actividades adicionales, tales como manejo de multimedia, chat y juegos. Los usos también difieren por género, siendo más frecuente en las mujeres los usos escolares y de comunicación (chat, fotolog o flogs - álbumes fotográficos en línea-, y weblog o blogs -diarios de vida virtuales-) y entre los hombres, los juegos. Otro de los hallazgos interesantes fue la alta valoración que tiene Internet para realizar tareas y trabajos escolares, que llegó a un 90%, siendo incluso mayor en escolares (94,3%) que en los padres (85,7%). *[documento www]*.

### *Riesgos que enfrentan los adolescentes en la navegación*

Praeger (2003). Señala:

Los más importantes son tres: exponerse a delincuencia (por ejemplo: robo de información, pedofilia), a áreas que no son apropiadas (por ejemplo: pornografía, desinformación) o son abrumadoras (por ejemplo: violencia explícita, incitación al suicidio) Por otro lado, el tiempo que se invierte frente al computador es tiempo que se resta al disponible para el desarrollo de las



destrezas sociales, además de fomentar la inactividad y sedentarismo en el contexto de la actual "epidemia" global de obesidad infantojuvenil.

*[documento www].*

Otro de los componentes del ocio tecnológico que influyen es la televisión, que muchas de las veces influye de una manera negativa.

Con respecto a la televisión Gisperth y Gay (1998) comentan:

La televisión ha producido un cambio enorme en la vida de los adolescentes de nuestro tiempo. Nos encontramos ante lo que podríamos llamar generación de la televisión son los adolescentes que, si los padres no lo evitan desearían pasar muchas horas delante del televisor. El televisor llena gran parte del tiempo libre de un niño, que antes de la era televisiva se empleaba fundamentalmente en jugar.

En algunos países los estudios realizados han demostrado que un niño en edad preescolar pasa la tercera parte de las horas en que está despierto viendo la televisión. Durante este tiempo ve cualquier programa, tanto si es adecuado para él como si no. La experiencia visual en la pantalla, ocupa un tiempo cada vez mayor desde las primeras semanas de vida del niño y puede por consiguiente jugar un papel importante en el proceso de modelado de la personalidad, por lo tanto los adolescentes que ven más televisión con carga de violencia y los numerosos casos de gente vulnerable que resulta victimizada en sus programas, los vuelve más temerosos y agresivos. (p. 31).

Además de la televisión que es un lugar donde nuestros adolescentes ocupan una gran parte de su tiempo libre, también encontramos otro de los componentes del mal llamado ocio tecnológico, y es los video juegos, que pese a que no fue creado con el fin de perjudicar a sus usuarios, en nuestros últimos días ha tenido un contenido violento.

Con respecto a esto Levis (1997). Dice:

La tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como la única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión caótica del mundo, a fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud (p. 122).

Todos estos contenidos violentos en los videojuegos llevan a que nuestros adolescentes tomen algunas de estas posiciones, y por consiguiente tomen una de estas posiciones de sus videojuegos y fomenten en ellos la agresividad.

Con respecto a esto Rojas y Ruiz (2006) comentan:

Insensibilizan al usuario ante la violencia

Que las personas que prefieren los videojuegos más violentos suelen ser más agresivas, o que incluso tienen una mayor propensión a desarrollar conductas criminales, dice poco de nuevo sobre el efecto que esos juegos electrónicos tienen sobre el cerebro de sus seguidores. Es que, aunque muchos estudios científicos han arribado a esa conclusión, hasta ahora

ninguno había podido establecer una relación causa-efecto entre videojuegos y agresividad. (p. 256)

Pero un experimento realizado por psicólogos estadounidenses, y cuyos resultados serán publicados en la revista Journal of Experimental Social Psychology, demuestra que los usuarios de videojuegos violentos presentan una respuesta cerebral reducida ante imágenes de violencia de la vida real. Para los investigadores, esta respuesta se correlaciona con un comportamiento agresivo.

A continuación se presenta la tabla 2 la cual nos muestra los contenidos de los juegos de actualidad con algunas de las características violentas más vistas, juegos que los adolescentes juegan actualmente.

Tabla 2: Contenido de los juegos de actualidad.

NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	CARACTERÍSTICAS VIOLENTAS
BLUE STINGER	"Uno de los videojuegos más terroríficos de la historia"
S.C.A.R.S.	"Pulveriza a tus oponentes gracias a las armas ultrapoderosas que te encontrarás en los circuitos"
ODDWORLD	"Además de los enemigos de la primera parte, ... habrá sligs voladores que arrojan bombas..."
PSYGNOSIS	"Nos propone una de las aventuras más tétricas y siniestras... con cientos de trampas, caídas mortales... violentos actos que serán remojados con sangre..."
APOCALIPSE	"El fin de la guerra está cerca..."
JIM, 3D	"Dispara, gusano. Un bicho de (13) armas tomar"
TENCHU	"No escatimará en escenas sangrientas, por lo que será un juego no apto para todos los públicos."
TOMB RAIDER III	"Encontraremos un mayor número de armas, como un destructivo lanzacohetes..."
XG2	"Aquí el objetivo pasa de ser el más rápido a tener la mejor puntería, tratando de destruir a tus "amigos" lo antes posible."
MEDIEVIL	"El juego en el que antes de empezar ya estás muerto"
TUOK	"La bestia despertará en noviembre"
DEEP FEAR	"El irresistible y profundo encanto del miedo". Su defensa se basa en la lucha, aunque también puede

	provocar explosiones de energía o lanzar granadas”.
ASSAULT	“...demostrando la increíble potencia que pueden tener nuestras armas”.
BREATH OF FIRE	“... vamos encontrándonos con enemigos que nos atacan cada dos manosegundos... matamos a los enemigos con asombroso desparpajo para el espectador...”
DUKE NUKEM, TIME TO KILL	“Es un juego en el que no dejarás de disparar”.
FUTURE COP	“Acción a raudales, disparos ininterrumpidos, explosiones constantes...”
SHADOW OF DARKNESS	“Juego de trepidante acción en el que un ninja debe enfrentarse a tropecientos enemigos”
SMALL SOLDIERS	“Nuestro objetivo consistirá en eliminar a todos los soldaditos que podamos...”
THRILL KILL	“Médicos locos, caníbales, paranoicos asesinos... Humor negro no apto para menores”
TEKKEN 3	“El objetivo es aguantar en pié el mayor tiempo posible y tumbar rivales a toda velocidad”
MORTAL KOMBAT 4	“Es, de lejos, el más espectacular de la serie, el más fuerte y el más agresivo. Salsa de tomate a raudales...”
FORSAKEN	“Es un juego impactante, demoledor... Lo ideal es armarse con los misiles más potentes y procurar moverse con rapidez”.
RESIDENT EVIL 2	“Miedo?. (Tú no sabes aún lo que es el miedo)”.
MACHINE HUNTER	“Preparado para disparar”.

Todos estos son influyentes grandes en al mal llamado agresividad, por ello debemos tener cuidado con lo que hacen nuestros adolescentes en su tiempo libre, si están utilizándolo adecuadamente o sencillamente lo están utilizando en lo que hemos denominado el ocio tecnológico, claro no de la manera en que se espera sea utilizado.

Se debe tener en cuenta cada uno de los contenidos que observan los adolescentes, cuales son sus programas favoritas, que miran y en que utilizan la internet, además que videojuegos están jugando, si estos los construyen o

sencillamente los destruye y los conlleva a muchos males entre ellos una etapa de agresividad.

La próxima vez que nos preocupe una reacción agresiva de uno de nuestros adolescentes quizás debamos preguntarnos en que están ocupando su tiempo libre.

### Conclusión

En el presente capítulo se han mostrado cada uno de los teóricos que han hecho investigaciones y han hablado acerca de las variables que se han tratado en este capítulo; la agresividad y el ocio tecnológico, también se hizo una correlación de variables.

## CAPÍTULO TRES – METODOLOGIA

### Introducción

En este capítulo se desarrolla todo lo concerniente a la metodología de la investigación, ya que es relevante saber bajo qué criterios se va a realizar este estudio.

Para ello se da a conocer el tipo de la investigación, la población a observar, la muestra, la hipótesis de estudio, el instrumento utilizado y el grado de confiabilidad y validez que esta obtendrá, dando su análisis y conclusión.

### Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo cuantitativo porque es objetiva y medible, es descriptiva porque se miden de manera independiente las variables para decir como es y cómo se manifiesta el fenómeno, porque está dirigida a responder las causas del fenómeno. Es correlacional por que se está mirando la relación entre las variables.

### Población

La población que se estudia en esta investigación, son los adolescentes de los colegios adventistas de la ciudad de Medellín de 8º y 9º.

Los colegios son: Instituto Colombo Venezolano (ICOLVEN), Colegio Adventista el Bosque (CASB) y el Centro Educativo Adventista del sur del Sur (CEAS).

### Muestra

Para este estudio se utilizó como muestra la misma población, es decir los adolescentes de los colegios adventistas de la ciudad de Medellín de 8º y 9º, los cuales están entre los 12 y 17 años de edad. El número total es de 196 estudiantes.

### Hipótesis de investigación e Hipótesis nula

A continuación los investigadores enuncian la hipótesis de investigación y la hipótesis nula.

Hi: Existe relación entre el ocio tecnológico y las posibles conductas agresivas de los adolescentes.

Ho: No existe relación entre el ocio tecnológico y las posibles conductas agresivas de los adolescentes.

### Recolección de la información

#### *Método*

El método utilizado para recolectar la información es una encuesta tipo Likert, la cual consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de

afirmaciones con respuesta forzada, con la cual se busca obtener la información necesaria para cada una de las variables de la manera más clara, precisa y coherente.

### Definición y operacionalización de variables

A continuación se presenta la tabla 3 de operacionalización de las variables, donde se define conceptual, instrumental y operacionalmente cada una de ellas.

Tabla 3: Operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Definición Instrumental	Definición Operacional
Conducta Agresiva	Es definida como cualquier forma de comportamiento que se realiza con la intención de herir o dañar a otros.	<p>En la encuesta se usa la siguiente escala de respuesta.</p> <p>1 Si está totalmente en desacuerdo            2 Si está en desacuerdo            3 Si está de acuerdo            4 Si está totalmente de acuerdo</p> <p>Ítems:</p> <p>1. Me enojo con facilidad.            2. Mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.            3. He llegado a estar tan enojado que rompo las cosas que tengo a mi alcance            4. Cuando me enfado llego al punto de querer golpear a un compañero.            5. He llegado a agredir verbalmente a mis profesores.            6. Agredo verbalmente a</p>	<p>Se realiza el siguiente procedimiento:</p> <p>1. Sumar los valores de las respuestas de cada participante otorgadas a cada una de las preguntas.</p> <p>2. La variable tendrá un valor entre 15 y 60, correspondiente a:</p> <p>15-23 muy baja agresividad.            24-32 baja agresividad.            33-41 media agresividad.            42-50 alta agresividad.            51-60 muy alta</p>



		<p>mis compañeros.</p> <p>7. Siento que los demás son culpables de lo malo que me pasa.</p> <p>8. Me son indiferentes los llamados de atención.</p> <p>9. Cuando mis compañeros están en desacuerdo conmigo me enojo aunque no siempre lo expreso.</p> <p>10. Demuestro una actitud intimidante para ganar respeto.</p> <p>11. Me es fácil admitir mis errores.</p> <p>12. He golpeado a un compañero.</p> <p>13. Cuando tengo rabia utilizo palabras soeces.</p> <p>14. Reprimo mis sentimientos de ira pero en ocasiones exploto sin importar el lugar y las personas que me rodean.</p> <p>15. Mis profesores son injustos conmigo</p>	<p>agresividad.</p> <p>Antes de sumar se recodificará el ítem número 11, ya que está redactado en sentido inverso. Este ítem corresponde al número 20 en la encuesta definitiva.</p>
Variable	Definición conceptual	Definición Instrumental	Definición Operacional
Ocio Tecnológico	Son todas aquellas nuevas tecnologías las cuales han abierto un debate entorno en cómo influyen las funciones cognitivas en los adolescentes, pero también de que manera impactan en su	<p>Ítems:</p> <p>1. Mi tiempo libre lo ocupo en el internet.</p> <p>2. Mi tiempo libre lo ocupo en la televisión.</p> <p>3. Mi tiempo libre lo ocupo en los videojuegos.</p> <p>4. No me gusta ver televisión en mi tiempo libre.</p> <p>5. Me he sentido malhumorado, deprimido o irritable cuando no tengo acceso a la televisión.</p> <p>6. Me he quedado más tiempo conectado a</p>	<p>Se realiza el siguiente procedimiento</p> <p>1. Sumar los valores de las respuestas de cada participante otorgadas a cada una de las preguntas.</p> <p>2. La variable tendrá un valor entre 15 y 60</p>

	<p>vida social y hasta en su estado físico, de las cuales hacen parte: La internet, la televisión y los videojuegos.</p>	<p>internet de lo que inicialmente había pensado.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. He dejado de lado actividades recreativas al aire libre e incluso tareas por usar la tecnología.</li> <li>8. Visito páginas web con contenido violento.</li> <li>9. Uso el internet como un medio para evadir los problemas.</li> <li>10. Imito lo que el personaje principal de los videojuegos hace.</li> <li>11. En los videojuegos imagino que mi contrincante es mi enemigo.</li> <li>12. Disfruto ver como hago daño a otros en mi videojuego favorito.</li> <li>13. Cuando termino de jugar algún juego de guerra me siento más fuerte.</li> <li>14. He sentido que la internet se ha convertido en una necesidad.</li> <li>15. Prefiero los juegos donde los personajes actúan agresivamente.</li> </ol>	<p>correspondiente a:</p> <p>15-23 muy bajo ocio tecnológico.  24-32 bajo ocio tecnológico.  33-41 medio ocio tecnológico.  42-50 41 alto ocio tecnológico.  51-60 41 muy alto ocio tecnológico.</p> <p>3. Antes de sumar se recodificará el ítem No 4, ya que está redactado en sentido inverso. Este ítem corresponde al número 9 en la encuesta definitiva.</p>
--	--	--	--

### Análisis de validez y confiabilidad

#### *Validez*

Para determinar la validez del instrumento, este fue revisado y valorado por expertos en el tema a través de un examen de pertinencia y claridad. Este examen

se realizó utilizando una escala de 1 a 5 en donde 1 sería la valoración más baja de claridad y pertinencia y 5 la valoración más alta en cuanto a la claridad y pertinencia. Previamente se determinó que los ítems que obtuvieran una calificación inferior a 3 serían eliminados o reformulados de acuerdo a las indicaciones de los evaluadores. Igualmente el examen de claridad y pertinencia contenía una sección con preguntas abiertas que permitieron recoger las opiniones y observaciones para pulir y mejorar el instrumento. Este examen fue aplicado para cada una de las variables del estudio tal y como se puede observar en las tablas 5 y 6.

Tabla 4: Análisis de pertinencia y claridad - Conducta agresiva

No	Afirmación	Claridad	Pertinencia
1	Me enoja con facilidad	4,4	4,9
2	Mis amigos piensan que soy una persona impulsiva	4,4	4,4
3	He llegado a estar tan enojado que rompo las cosas que tengo a mi alcance	4,6	4,7
4	Cuando me enfado llego al punto de querer golpear a un compañero	4,1	4,7
5	He llegado a agredir verbalmente a mis profesores	4,6	4,9
6	Agredo verbalmente a mis compañeros	4,6	4,6
7	Siento que los demás son culpables de lo malo que me pasa	4,6	4,4
8	Me son indiferentes los llamados de atención	4,3	4,3
9	Cuando mis compañeros están en desacuerdo conmigo me enoja aunque no siempre lo expreso	4,6	4,4
10	Demuestro una actitud intimidante para ganar respeto	4,9	4,9
11	Me es fácil admitir mis errores	4,9	4,6
12	He golpeado a un compañero	4,6	4,3
13	Cuando tengo rabia utilizo palabras soeces	4,7	4,9
14	Reprimo mis sentimientos de ira pero en ocasiones exploto sin importar el lugar y las personas que me rodean	4,4	4,6
15	Mis profesores son injustos conmigo	4,6	3,3

Tabla 5: Análisis de pertinencia y claridad - Ocio tecnológico

Ítem	Pregunta	Claridad	Pertinencia
1	Mi tiempo libre lo ocupo en el internet	4,6	4,2
2	Mi tiempo libre lo ocupo en la televisión	4,6	4,7
3	Mi tiempo libre lo ocupo en los videojuegos	4,6	4,7
4	Me gustan las películas donde los personajes actúan agresivamente	4,0	4,0
5	Me he sentido malhumorado, deprimido o irritable cuando no tengo acceso a la tecnología (televisión, videojuegos e internet)	4,7	4,1
6	Me he quedado más tiempo conectado a internet de lo que inicialmente había pensado	4,7	4,6
7	He dejado de lado actividades recreativas al aire libre por usar la tecnología (televisión, videojuegos e internet)	4,9	4,9
8	Visito portales con contenido violento	3,9	4,7
9	He tenido problemas académicos por usar la tecnología (televisión, videojuegos e internet)	4,6	4,6
10	En los videojuegos imagino que mi contrincante es mi enemigo	4,0	4,3
11	Imito lo que hace el personaje principal de mis videojuegos favorito	4,4	4,9
12	Disfruto ver como hago daño a otros en mi videojuego favorito	4,1	4,9
13	Cuando termino de jugar algún juego de guerra me siento más fuerte	4,1	4,1
14	He sentido que la tecnología (televisión, videojuegos e internet) se ha convertido en una necesidad	4,7	4,9
15	Prefiero los juegos donde los personajes actúan agresivamente	3,7	4,9

Como se puede observar esta prueba o examen de validez arrojó unos resultados que en la variable criterio, en este caso la agresividad, van de 4,1 a 4,9 para la claridad y de 3,3 a 4,9 para la pertinencia. De acuerdo con estos resultados no hubo necesidad de eliminar ningún ítem.

En el caso de la variable predictora, es decir el ocio tecnológico, los resultados van de 3,7 a 4,9 para la claridad y de 4,0 a 4,9 para la pertinencia. Por lo tanto tampoco fue necesario eliminar ítems.

Las observaciones dadas por los evaluadores a través de las preguntas abiertas fueron las siguientes:

1. Sentimientos de ira, enojo, acciones impulsivas, injusticia, culpa ¿son las únicas actitudes agresivas?
2. Las preguntas (4, 8, 12,13) pertenecen a la variable de agresividad. El evaluador recomienda verificar más las preguntas en cuanto al accionar del adolescente. A que se llama ocio, que le agrada ver más y ¿Por qué?
3. Tener cuidado con la pregunta numero 15 de la variable agresividad. No necesariamente se torna agresivo.
4. Mejorar la redacción de la pregunta número 10 de la variable del ocio tecnológico.
5. Ser muy específicos para obtener mayor claridad.
6. Ser más específicos en el ítem numero 1 de la variable agresividad. “Me enojo con facilidad”, ¿con respecto a qué?
7. Es necesario ser más precisos en la pregunta numero 4, de la variable de la agresividad, mencionar cual es la causa de porque me enfado o generalizar que puede ser por cualquier cosa.

Con base en estas observaciones se tuvo a bien realizar la modificación de los siguientes ítems:

Ítem 11 de la variable agresividad. Inicialmente aparecía me es difícil admitir mis errores, finalmente quedo me es fácil admitir mis errores.

Ítem 2 de la variable ocio tecnológico. Inicialmente aparecía mi tiempo libre lo ocupo en la televisión, finalmente quedo no me gusta ver televisión.

Ítem 8 de la variable ocio tecnológico. Inicialmente aparecía visito portales con contenido violento, finalmente quedo visito páginas web con contenido violento.

Ítem 13 de la variable ocio tecnológico. Inicialmente aparecía cuando termino de jugar algún juego de guerra me siento más fuerte, finalmente quedo cuando termino de jugar algún videojuego de guerra me siento más fuerte.

De esta manera se ha validado el instrumento que se utiliza en esta investigación; el cual consta de 30 ítems. Los cuales 15 afirmaciones se direccionan a la variable de la agresividad y las 15 restantes servirán para medir la variable de ocio tecnológico.

Luego de que este instrumento fue validado, se elaboro una prueba piloto en los colegios Cristóbal Colon y Débora Arango de la ciudad de Medellín. Para esta prueba se tomaron 96 estudiantes con edades entre los 12 y 17 años y grados 8 y 9 similares a las de aquellos donde se hizo el estudio definitivo.

### *Confiabilidad*

Para determinar la confiabilidad del instrumento y de cada una de sus sub-escalas se aplico la prueba de Alpha de Cronbach's utilizando el paquete estadístico SPSS. Esta prueba arrojo los siguientes resultados: Para el caso de la

escala general de 30 ítems, la confiabilidad fue de .843. Para la sub-escala de agresividad de 15 ítems la confiabilidad fue de .783 y para la sub-escala de ocio tecnológico de 15 ítems la confiabilidad de .780. Los resultados originales de este análisis de confiabilidad se pueden observar en el anexo 7.

### Operacionalización de hipótesis y análisis estadístico

Para la operacionalización de hipótesis se utilizara la r de Pearson que se define para este estudio como lo indica la tabla 6.

Tabla 6: Matriz de la hipótesis

Hipótesis	Variable	Nivel de medición	Prueba estadística
Ho: No existe relación entre el ocio tecnológico y las posibles conductas agresivas de los adolescentes.	a. Conducta Agresiva b. Ocio tecnológico	a. Intervalar b. Intervalar	Se utiliza la r de Pearson. Si la r de Pearson tiene una significancia menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la posibilidad de que las variables estén relacionadas

### Presupuesto

A continuación se determina lo referente a las finanzas de la investigación en torno a sus ingresos y egresos, indicados en la tabla 7.

Tabla 7: Presupuesto

Ingresos		Egresos	
Aportes para la investigación	\$150.000.00	Viáticos y transportes	\$35.000.00
		Fotocopias	\$35.000.00
		Impresiones	\$50.000.00
		Varios	\$30.000.00
Total	\$150.000.00	Total	\$150.000.00

### Cronograma

En la tabla 8 se presenta el cronograma que se llevo a cabo en la presente investigación.

Tabla 8: Cronograma.

Tiempo/Actividad	Feb.	Mar.	Abr.	Mayo	Jun.	Ago.	Sep.
Elaboración Cap. 1	20-28						
Entrega Capítulo 1		05					
Elaboración Cap. 2			17-24				
Entrega Capítulo 2				07			
Elaboración Cap. 3				14-27			
Entrega Capítulo 3				28	15		
Elaboración Cap. 4						12	08
Entrega Capítulo 4							22
Elaboración Cap. 5							12-20
Entrega Capítulo 5							
Entrega Completa							22
Sustentación							29

### Conclusión

En el presente capítulo se presento el tipo de investigación, así como la metodología y las estrategias que se seguirán para la recolección de la información de la investigación y su respectivo análisis al observar cada variable, se ha realizado el presupuesto y también el cronograma para la entrega de cada uno de los capítulos correspondientes a cada investigación.



## CAPÍTULO CUATRO - ANALISIS DE LOS RESULTADOS

### Introducción

En el presente capítulo se realiza el análisis de los resultados del estudio propuesto, la relación que existe entre los posibles rasgos agresivos que presentan los adolescentes y el ocio tecnológico de los estudiantes que cursan 8º y 9º de los colegios adventistas del séptimo día de la ciudad de Medellín.

Este análisis se inicia con la descripción y análisis de los datos demográficos de la población estudiada: Institución, grado, edad, género y religión.

Además se dará a conocer los resultados de cada una de las variables de estudio, destacando el grado de ocio tecnológico y el grado de agresividad de los estudiantes.

Posteriormente se mostrará la matriz de la prueba de hipótesis utilizando la correlación de Pearson para determinar el grado de significancia de la relación entre las variables de la investigación.

### Descripción de la muestra

La muestra del presente estudio estuvo conformada por estudiantes pertenecientes a los colegios Adventistas del Séptimo Día ubicados en la ciudad de Medellín: Instituto Colombo Venezolano, Colegio Adventista del Bosque y

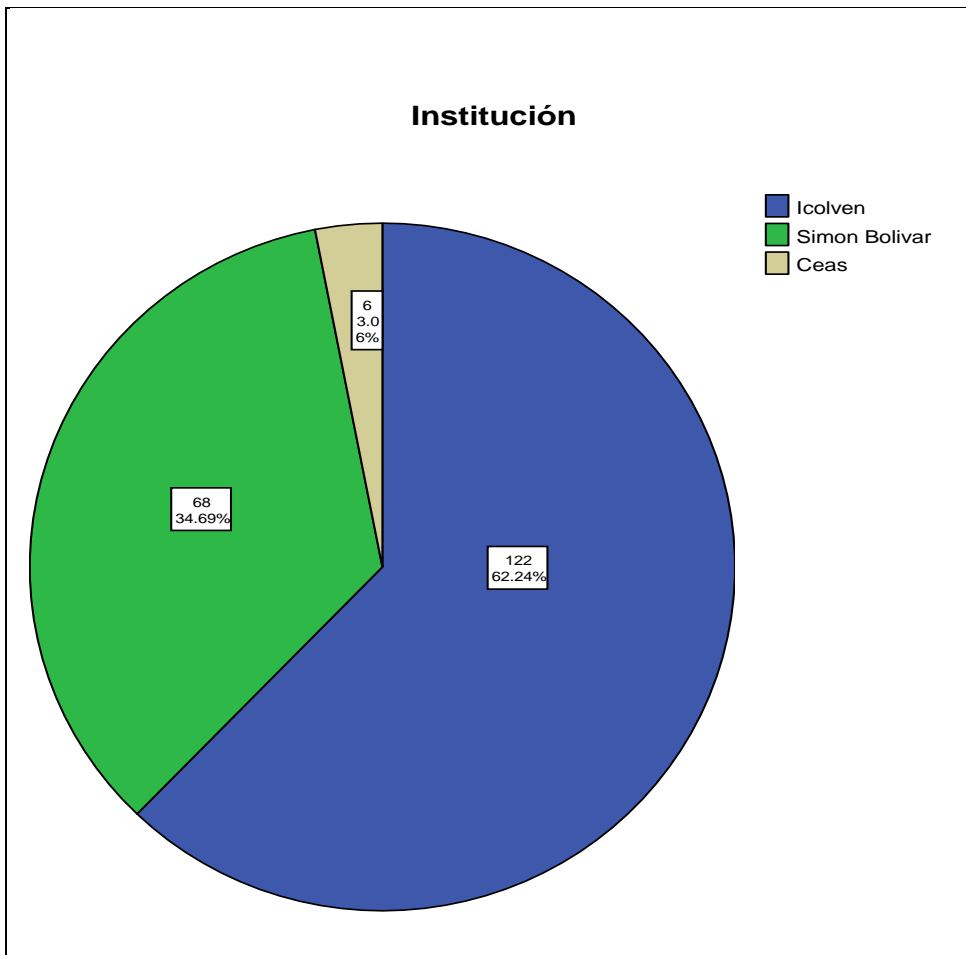
Centro Educativo Adventista del Sur. Para este estudio se encuestaron un total de 196 estudiantes.

Estos datos demográficos están constituidos por Institución, grado, edad, género y religión.

### *Institución*

Aquí se puede observar la grafica 1 que nos muestra la participación de las respectivas instituciones en este proyecto.

Gráfica 1: Institución



En la grafica 1 se ve que la mayoría de la población encuestada estaba contenida en el Instituto Colombo Venezolano con un 62.24% equivalente a 122 estudiantes, seguido por el Colegio Simón Bolívar con un 34.69% que equivale a 68 estudiantes. Finalmente con el menor de los porcentajes el Centro Educativo Adventista del Sur Con un 3,06% correspondiente a 6 estudiantes. Lo anterior debido a que en el Instituto Colombo Venezolano tiene 2 grupos de 8º y dos de 9º, el Colegio Simón Bolívar consta de 1 grupo de 8º y uno de 9ºy el Centro Educativo Adventista del Sur costa solo de 1 grupo de 8º que contiene únicamente 6 estudiantes. (ver tabla 9)

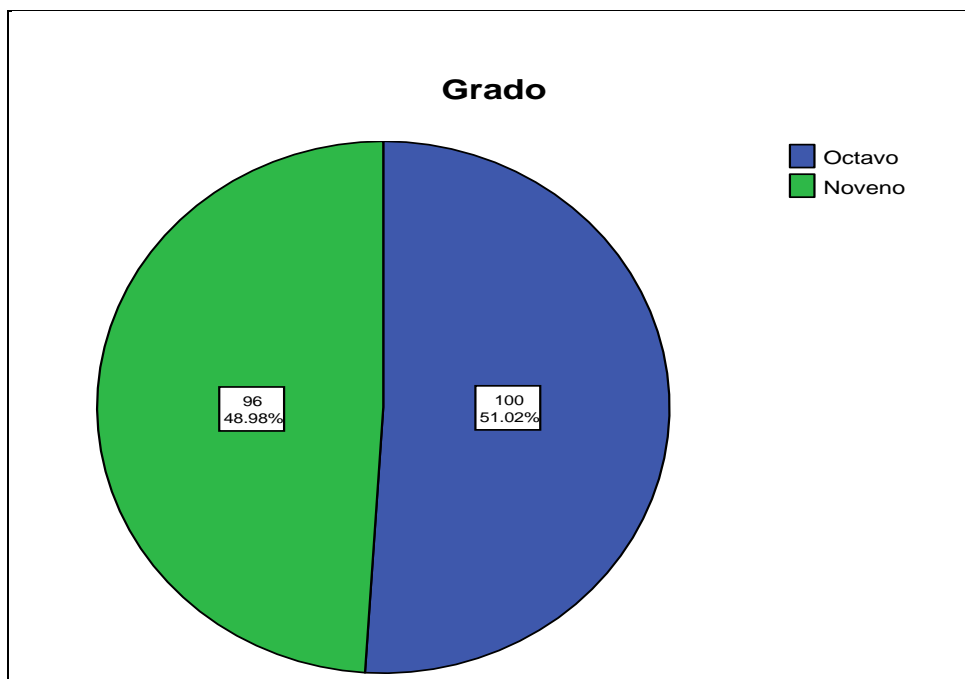
Tabla 9: Institución

INSTITUCION	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Valido	Porcentaje Acumulativo
ICOLVEN	122	62,2	62,2	62,2
CASB	68	34,7	34,7	96,9
CEAS	6	3,1	3,1	100,0
Total	196	100,0	100,0	

### *Grado*

A continuación observaremos la grafica 2 correspondiente a los grados que hicieron parte del estudio.

Gráfica 2: Grado



La grafica 2 muestra que los grados encuestados son 8º y 9º; la mayoría de la población está conformada por estudiantes que se encuentran en el 8º, con un 51,2% equivalente a 100 estudiantes, posteriormente se encuentra el 9º con un 48.96% equivalente a 96 estudiantes.

Tabla 10: Institución - Grado

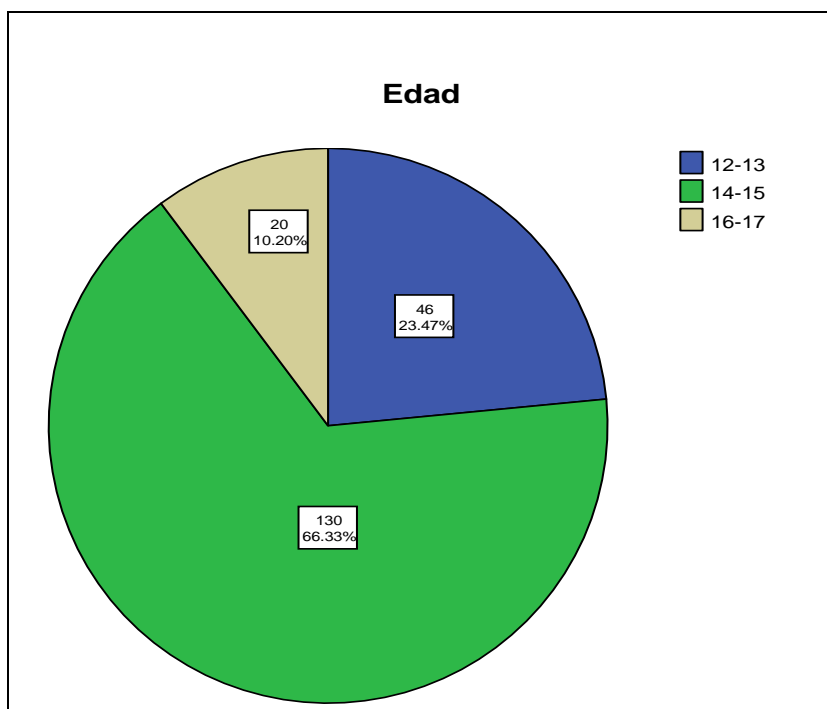
INSTITUCION	Grado		Total
	Octavo	Noveno	
ICOLVEN	60	62	122
CASB	34	34	68
CEAS	6	0	6
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>96</b>	<b>196</b>

La tabla 10 nos da una mayor claridad de la grafica 3 en cuanto a los grados y su total de integrantes, mostrando que hay más estudiantes en 8º.

### Edad

A continuación se muestra la gráfica 3, donde se puede observar las diferentes edades de los estudiantes encuestados, además el número de pertenecientes a dichas edades.

Gráfica 3: Edad



De la Gráfica 3 se puede inferir de los encuestados, que en primer lugar se encuentran en un rango de edad entre 14-15 años, con un 66,33% del total de los encuestados que equivale a 130 estudiantes; en segundo lugar en un rango de 12-13 años con un 23,47%, equivalente a 46 estudiantes. Y en tercer lugar en un rango 16-17 años, con un porcentaje de 10,20% que corresponde a 20 estudiantes.

Tabla 11: Institución - Edad

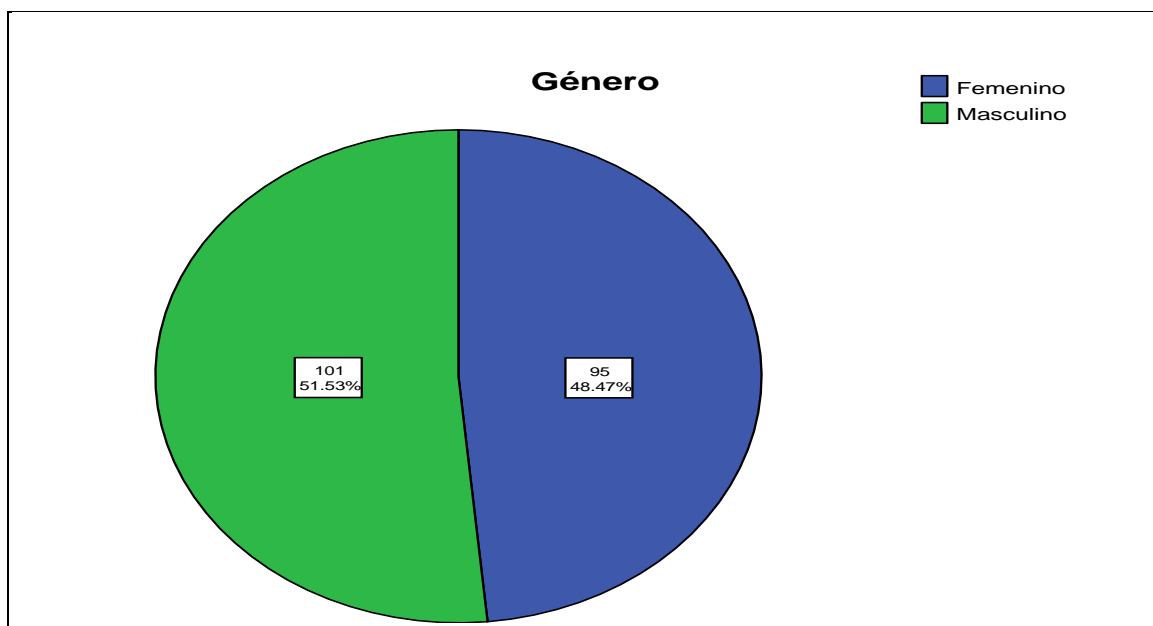
INSTITUCION		Edad			Total
		12-13	14-15	16-17	
	ICOLVEN	28	85	9	122
	CASB	16	41	11	68
	CEAS	2	4	0	6
Total		46	130	20	196

En la tabla 11 se puede ver que las edades están entre los 12 y 17 años, además que en el Instituto Colombo Venezolano se encuentra el mayor número de adolescentes con la edad más baja dentro de los rangos establecidos y que en el Colegio Simón Bolívar se encuentra el mayor número de estudiantes con mayor edad dentro de los rangos establecidos.

### Género

A continuación se mostrara la gráfica 4, donde se puede ver los géneros participantes y sus porcentajes de participación.

Gráfica 4: Participación por género



En la grafica 1 se puede observar que para este estudio la participación del género masculino fue un poco mayor con un porcentaje del 51,53% para un total de 101 estudiante. El género femenino tuvo una participación un poco más baja, con un porcentaje del 48,47% para un total de 95 estudiantes.

Tabla 12: Institución - Genero

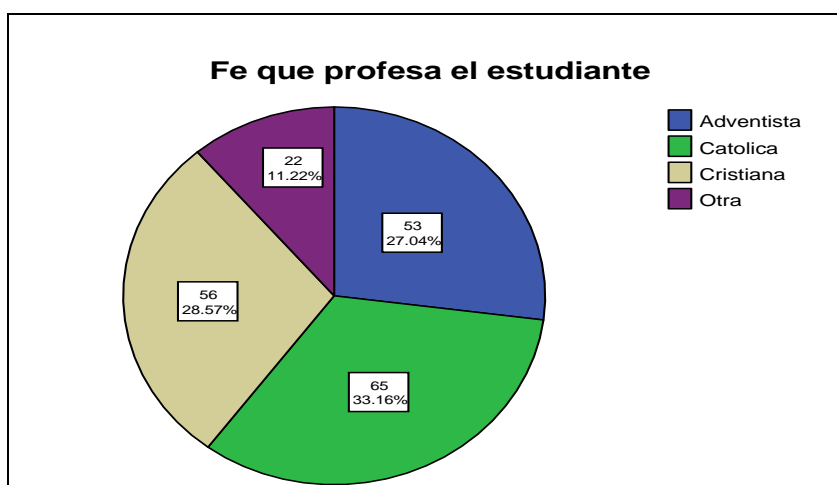
INSTITUCION		Género		Total
		Femenino	Masculino	1,00
	ICOLVEN	63	59	122
	CASB	31	37	68
	CEAS	1	5	6
Total		95	101	196

En la tabla 12 se puede ver el género en relación con las Instituciones encuestadas distribuido así: Hay mayor cantidad de mujeres en Icolven, a diferencia de los colegios Casb y Ceas que su mayoría son hombres.

### Religión

Aquí se puede ver la gráfica 5, donde se observa las religiones que profesan los estudiantes.

Gráfica 5: Religión que profesa



De la grafica 5 se observa que de los participantes encuestados, en primer lugar se encuentra la religión católica con un 33,16% lo cual equivale a 65 estudiantes. En segundo lugar se encuentra la religión Cristiana, con un 28.57% lo cual equivale a un total de 56 estudiantes. En tercer lugar la religión Adventista con un 27.04% que corresponde a 53 estudiantes. En un cuarto lugar otras religiones con un 11.22% que equivale a 22 estudiantes. De lo anterior se puede ver que aunque son Colegios Adventistas del Séptimo Día la mayoría de sus estudiantes no profesan dicha creencia, pero la gran mayoría conocen y creen en Dios.

Tabla 13: Institución - Fe que profesa el estudiante

INSTITUCION		Fe que profesa el estudiante				Total
		Adventistas	Católicos	Cristianos	Otros	
	ICOLVEN	30	41	38	13	122
	CASB	20	22	18	8	68
	CEAS	3	2	0	1	6
Total		53	65	56	22	196

En la tabla 13 se puede observar que la mayor cantidad de estudiantes que profesan las diferentes religiones se encuentran en el Icolven; ya que su población es más grande que la de los otros colegios.

#### Análisis estadístico univariado

A continuación se presenta el análisis de cada una de las variables de manera independiente.

En la tabla 14 se puede ver que de la variable predictora ocio tecnológico, se validaron 186 encuestas de las 196 realizadas, eliminando un total de 10



encuestas. De la Variable criterio agresividad se validaron 185 encuestas de un total de 196, anulando un total de 11 encuestas.

Tabla 14: Análisis estadístico univariado

Variables	N		Media	Mediana	Moda	Desviación Stad	Rango	Mínimo	Máximo
	Valida	Perdida							
Ocio Tecnológico	186	10	31,2473	30,0000	29,00	7,64857	39,00	18,00	57,00
Rasgos Agresivos	185	11	31,3297	31,0000	24,00(a)	7,65098	35,00	17,00	52,00

A continuación se hará un análisis más específico de cada una de las variables, tomando en cuenta su valor, rango, frecuencia y porcentaje

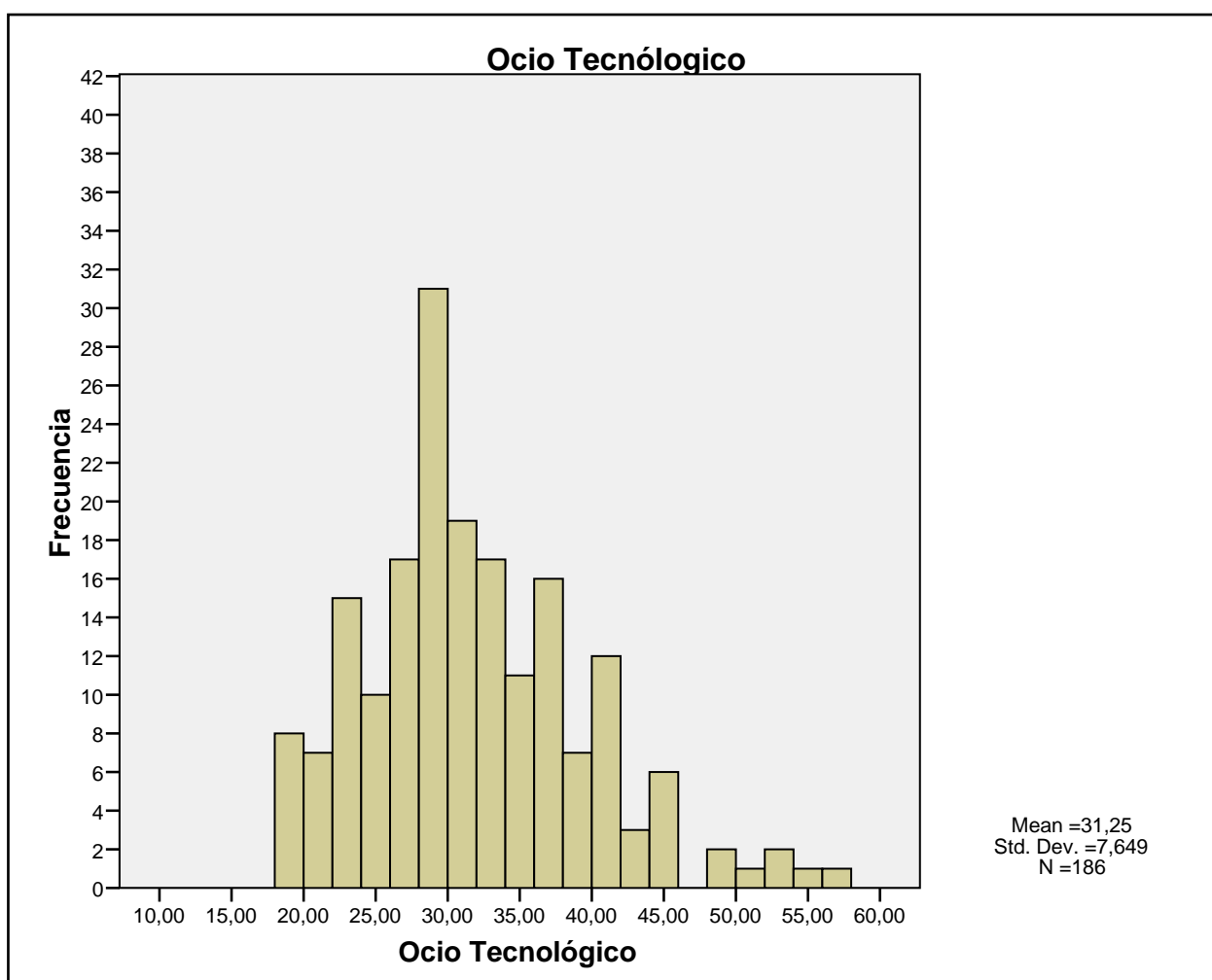
La variable ocio tecnológico tiende por exceso a estar en 31, es decir que la mayoría de la población se encuentra en un rango de ocio tecnológico bajo.

Teniendo en cuenta la media (31.2473) se puede observar que el 50% de los encuestados se encuentra en un rango de ocio tecnológico bajo a muy alto. Este 50% de la población se distribuye de la siguiente manera: 2% se ubica en el ocio tecnológico muy alto, 6% en ocio tecnológico alto, 27,7% en ocio tecnológico medio y el 14,3% restante del 50% tomado, un grado de ocio tecnológico bajo; lo cual quiere decir que la mayoría de la población tiene relación con el ocio tecnológico iniciando desde un grado bajo hasta culminar en un grado muy alto. Por consiguiente a partir de las frecuencias obtenidas el 71,7% de los encuestados tiene una inclinación hacia el ocio tecnológico. Los datos del anterior análisis se pueden observar en la tabla 15 y la gráfica 6.

Tabla 15: Análisis descriptivo de ocio tecnológico

VALOR	RANGO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
15 – 23	Ocio tecnológico muy bajo	30	15,3%
24 – 32	Ocio tecnológico bajo	86	44%
33 – 41	Ocio tecnológico medio	54	27,7%
42 – 50	Ocio tecnológico alto	12	6%
51 – 60	Ocio tecnológico muy alto	4	2%
Encuestas anuladas		10	5%
Total		196	100%

Gráfica 6: Análisis univariado Ocio Tecnológico



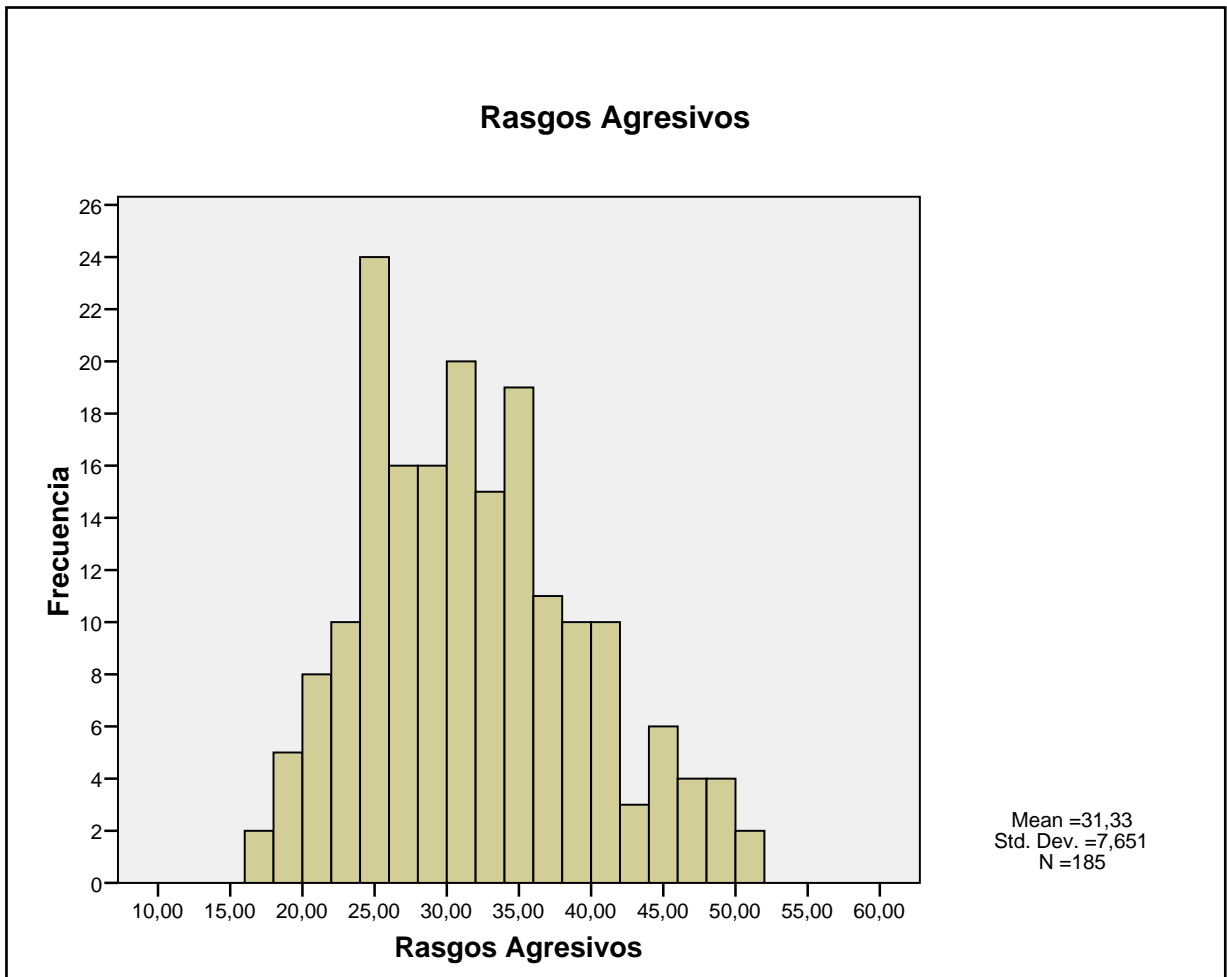
La variable rasgos agresivos tiende por exceso a estar en 31, es decir que la mayoría de la población se encuentra en un rango de agresividad baja.

Teniendo en cuenta la media (31,3297) se puede observar que el 50% de la población se encuentra en un rango de agresividad baja, este 50% se distribuye de la siguiente manera: 1% se ubica en una tendencia agresiva muy alta, 8,5% en una tendencia agresiva alta, 27,7% en una tendencia agresiva media y el 13,9% restante del 50% tomado, un nivel de agresividad bajo; lo cual quiere decir que la mayoría de la población tiene relación con los rasgos agresivos iniciando desde un nivel bajo hasta culminar en un nivel muy alto. Por consiguiente a partir de las frecuencias obtenidas el 81.5% de los encuestados tiene una tendencia hacia la agresividad. Los datos del anterior análisis se pueden observar en la tabla 16y el gráfico 7.

Tabla 16: Análisis descriptivo de Rasgos Agresivos

RANGO	VALOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
15 – 23	Agresividad muy baja	25	12,7%
24 – 32	Agresividad baja	89	45,4%
33 – 41	Agresividad media	52	26,6%
42 – 50	Agresividad alta	17	8,5%
51 – 60	Agresividad Muy alta	2	1%
Encuestas anuladas		11	5,8%
Total		196	100%

Gráfica 7: Análisis univariado Rasgos Agresivos



A partir de esta información se realizaron los siguientes análisis complementarios sobre cada una de las variables del estudio, cruzando estos resultados con los obtenidos en las variables demográficas.

*Nivel de ocio tecnológico y agresividad según la institución*

En la tabla 17 se puede ver que la institución con más uso de ocio tecnológico es el Icolven, con una máxima de 57, seguido por el Casb, con una máxima de 48. Finalmente el Ceas, con una máxima de 40.

Tabla 17: Nivel de ocio tecnológico según la institución

INSTITUCIÓN	MEDIA	MEDIANA	DESVIACIÓN EST.	MÍNIMA	MÁXIMA	RANGO
Icolven	32,0472	30,0000	8,37272	18	57	39
Casb	30,0952	30,0000	6,65198	18	48	30
Ceas	31,0000	32,0000	8,48528	18	40	22

En la tabla 18 se puede ver que la institución con más tendencia agresiva es el Icolven, con una máxima de 52, seguido por el Casb, con una máxima de 49. Finalmente el Ceas, con una máxima de 45.

Tabla 18: Nivel de Agresividad según la institución

INSTITUCIÓN	MEDIA	MEDIANA	DESVIACIÓN EST.	MÍNIMA	MÁXIMA	RANGO
Icolven	31,4151	30,0000	7,76300	18	52	34
Casb	30,8889	31,0000	7,53510	17	49	32
Ceas	33,6667	34,0000	7,06163	25	45	20

*Nivel de ocio tecnológico y agresividad según el grado*

En la tabla 19 se puede ver que el grado con mayor ocio tecnológico es el grado noveno, con una máxima de 57, mientras que el grado octavo, tiene una máxima de 48.

Tabla 19: Nivel de ocio tecnológico según el grado

GRADO	MEDIA	MEDIANA	DESVIACIÓN EST.	MÍNIMA	MÁXIMA	RANGO
Octavo	30,5275	30,0000	6,85783	18	48	30
Noveno	32,1548	30,5000	8,68941	18	57	39

En la tabla 20 se puede ver que el grado con mayor tendencia agresiva es el grado noveno, con una máxima de 52, mientras que el grado octavo, tiene una máxima de 49.

Tabla 20: Nivel de agresividad según el grado

GRADO	MEDIA	MEDIANA	DESVIACIÓN EST.	MÍNIMA	MÁXIMA	RANGO
Octavo	30,0000	29,0000	6,96180	17	49	32
Noveno	32,7143	32,0000	8,11004	17	52	35

*Nivel de ocio tecnológico y agresividad según la edad*

De acuerdo a la tabla 21 se puede decir que las edades con más uso del ocio tecnológico son las que se encuentran entre los 14y 15 años de edad, con una máxima de 57, en segundo lugar se encuentran los que están entre los 12 y 13 años, con un máxima de 48. Por último encontramos los que están en las edades de 16 y 17, con una máxima de 37.

Tabla 21: Nivel de ocio tecnológico según la edad

Edad	MEDIA	MEDIANA	DESVIACIÓN EST.	MÍNIMA	MÁXIMA	RANGO
12-13	30,8409	30,5000	6,86394	18	48	30
14-15	31,9732	30,0000	8,35309	18	57	39
16-17	28,4737	29,0000	5,92892	19	37	18

De acuerdo a la tabla 22 se puede decir que las edades con más tendencia agresiva son las que se encuentran entre los 14y 15 años de edad, con una máxima de 52, en segundo lugar se encuentran los que están entre los 12 y 13 años, con un máxima de 47. Por último encontramos los que están en las edades de 16 y 17, con una máxima de 46.

Tabla 22: Nivel de agresividad según la edad

Edad	MEDIA	MEDIANA	DESVIACIÓN EST.	MÍNIMA	MÁXIMA	RANGO
12-13	29,2273	29,5000	6,57643	17	47	30
14-15	30,0625	32,0000	8,03627	17	52	35
16-17	31,6316	31,0000	6,90580	20	46	16

*Nivel de ocio tecnológico y agresividad según el género*

En la tabla 23 se puede inferir que los hombres son los que más utilizan la tecnología; por una diferencia mínima, ya que los hombres tuvieron una máxima de 57, en contraste con las mujeres que tuvieron una máxima de de 54

Tabla 23: Nivel de ocio tecnológico según el género

GÉNERO	MEDIA	MEDIANA	DESVIACIÓN EST.	MÍNIMA	MÁXIMA	RANGO
Femenino	28,9878	28,5000	7,28519	18	54	36
Masculino	33,3548	33,0000	7,72158	18	57	39

En la tabla 24 se puede deducir que las mujeres tienen mayor tendencia agresiva; por una pequeña diferencia, ya que las mujeres tuvieron una máxima de 52, en contraste con los hombres que tuvieron una máxima de de 48.

Tabla 24: Nivel de agresividad según el género

GÉNERO	MEDIA	MEDIANA	DESVIACIÓN EST.	MÍNIMA	MÁXIMA	RANGO
Femenino	30,0366	29,5000	8,10037	17	52	35
Masculino	32,4194	32,0000	7,05618	17	48	31

*Nivel de ocio tecnológico y agresividad según la religión*

De acuerdo a la tabla 25 se puede decir que los estudiantes de la religión, con mayor uso de ocio tecnológico es la católica, con una máxima de 57, en segundo lugar vemos los estudiantes de la religión cristiana, con una máxima de 54, en tercer lugar encontramos los estudiantes de otras religiones, con una

máxima de 53. Por último se encontró los estudiantes de la religión adventista, con una máxima de 50.

Tabla 25: Nivel de ocio tecnológico según la religión

RELIGIÓN	MEDIA	MEDIANA	DESVIACIÓN EST.	MÍNIMA	MÁXIMA	RANGO
Adventista	31,3043	30,5000	8,06603	18	50	32
Católico	31,0175	30,0000	7,60519	18	57	39
Cristiano	31,4200	30,0000	7,69068	21	54	33
Otros	32,8182	30,0000	8,56147	19	53	34

De acuerdo a la tabla 26 se puede decir que los estudiantes de la religión, con mayor tendencia agresiva es la cristiana, la cual a pesar que comparten la misma máxima de 52 con la adventista, tiene una tendencia un poco más a la agresividad de acuerdo a la mínima, la cual fue de 19, mientras que la de la adventista fue de 17 con una máxima de 57, después tenemos los estudiantes de la religión católica, con una máxima de 49. Finalmente están los estudiantes de otras religiones, con una máxima de 45.

Tabla 26: Nivel de agresividad según la religión

RELIGIÓN	MEDIA	MEDIANA	DESVIACIÓN EST.	MÍNIMA	MÁXIMA	RANGO
Adventista	31,7391	31,5000	7,97060	17	52	35
Católico	31,3158	30,0000	7,77165	17	49	32
Cristiano	30,1200	29,5000	7,77395	19	52	33
Otros	33,0455	35,0000	6,15264	23	45	22

#### Análisis correlacional bi -variado

Tabla 27: Análisis Correlacional bi-variado

		Rasgos Agresivos	Ocio Tecnológico
Rasgos Agresivos	Pearson Correlation	1	,552
	Sig. (2-tailed)		,000
Ocio Tecnológico	Pearson Correlation	,552	1
	Sig. (2-tailed)	,000	



A partir de los resultados se evidencia una confiabilidad de por lo menos el 99% dado que el nivel de error es a lo más de 0.01%.

Se puede afirmar que existe relación entre el ocio tecnológico y su influencia en los posibles rasgos agresivos que presentan los estudiantes, el porcentaje de relación del ocio tecnológico en la agresividad esta dado por la  $r$  de Pearson con un valor del 0.552 que representa el 55.2%, como lo muestra la tabla 27.

Realizada la prueba de hipótesis al nivel de significancia establecida, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

### Conclusión

En este capítulo se presentaron las graficas de las diferentes informaciones que se encontraron en el análisis de la información obtenida a través de la encuesta realizada, los datos demográficos, se dieron a conocer las variables de estudio con sus medidas de tendencia central: la media, la mediana, la moda y media de dispersión, para este caso la desviación estándar con su interpretación. También se halla la prueba de hipótesis de cada variable, donde se encuentra la correlación de Pearson y el nivel de significancia.

## CAPÍTULO 5-CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Introducción

En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones de este estudio, la influencia del ocio tecnológico en los posibles rasgos agresivos de los adolescentes de los colegios adventistas de la ciudad de Medellín, teniendo en cuenta los análisis estadísticos de los resultados alcanzados en el capítulo cuatro de la presente investigación. El contenido de este capítulo es vital para la culminación de la investigación, siendo relevante para la creación de estrategias que disminuyan los rasgos agresivos en los adolescentes.

De acuerdo a los resultados arrojados por este estudio los investigadores concluyen que:

### Conclusiones

1. Existe relación entre el ocio tecnológico y su influencia en los rasgos agresivos que presentan los estudiantes de los grados octavos y novenos de los colegios Adventistas de Medellín en un porcentaje dado por la  $r$  de Pearson del 55.2%

2. La institución con mayor nivel de ocio tecnológico y mayor tendencia agresiva es Icolven, seguido por Casb y en último lugar el Ceas.
3. El grado con mayor nivel de ocio tecnológico y mayor tendencia agresiva de los colegios Adventistas de Medellín es noveno.
4. El rango de edades donde se encuentra mayor nivel de ocio tecnológico de los colegios Adventistas de Medellín es de 14 a 15 años
5. El rango de edades donde se encuentra mayor tendencia de agresividad de los colegios Adventistas de Medellín es de 14 a 15 años
6. El género con mayor nivel de ocio tecnológico en los colegios Adventistas de Medellín es el masculino.
7. El género con mayor tendencia agresiva en los colegios Adventistas de Medellín es el femenino.
8. La religión que profesan los estudiantes de los colegios Adventistas de la ciudad de Medellín con mayor nivel de ocio tecnológico es la católica.
9. La religión que profesan los estudiantes de los colegios Adventistas de la ciudad de Medellín con mayor tendencia de agresividad es la cristiana.

#### Recomendaciones

1. Realizar un estudio comparativo con otras instituciones.
2. De acuerdo a los resultados que arrojó esta investigación el 55.2% de la tendencia agresiva es influenciada por el ocio tecnológico, es pertinente hacer un

análisis investigativo a profundidad que ayude a clarificar que otros elementos pueden influir en los rasgos agresivos que presentan los adolescentes

3. Realizar campañas de concientización e incentivar los alumnos a que interactúen más con la naturaleza y con Dios en lugar de desmedirse en el tiempo dedicado a los medios tecnológicos

4. Es necesario que los padres controlen los medios tecnológicos que utilizan sus hijos, ya que la mayoría de ellos tienen contenidos inadecuados para ellos.

5. Los educadores y padres deben cultivar los valores, enseñarlos e influenciar a los adolescentes de manera positiva generando en ellos principios que les ayuden en el control de sus actos y que motiven a la buena convivencia.

6. Es recomendable que el ocio tecnológico no sea tomado como una actividad predominante en la familia sustituyendo el compañerismo y el dialogo, ya que estas ayudan al crecimiento personal y formación del adolescente.

7. Cabe aclarar que en el estudio realizado no se hizo ninguna clase de discriminación en adolescentes con deficiencias o con problemas de hiperactividad, por ende se recomienda hacer un estudios haciendo la discriminación de dicha población.

### Conclusión

En este capítulo se presentaron las conclusiones, teniendo como base los resultados arrojados a través de las encuestas, además se dan a conocer las recomendaciones de esta investigación.

## Referencias

Adimark, Educar Chile y VTR. (2004). Índice de Generación Digital (IGD).

Recuperado de <http://www.educarchile.cl/ntg/docente/1556/article-81412.html>.

American Valdés Miyar, Manuel tr. American Psychiatric Association (2001).

*Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM- IV).*

Barcelona, España: Editorial Masson SA.

Aritmendy Echeverría, Edgar y Usuga Güisao, Rodrigo Alcides (2000). *Aspectos*

*psicológicos relacionados con los comportamientos agresivos que*

*presentan los estudiantes del colegio Pedro Claver Aguirre.* Medellín.

Colombia. Ediciones UDEA.

Asociación para la investigación de medios de comunicación (AIMC), (2005

Febrero) *Navegantes en la red, 7ª encuesta AIMC a usuarios de Internet.*

Recuperado de <http://www.aimc.es>.

Bermejo Berros, Jesús (2006). *Mi hijo y la Televisión.* Madrid, España: Ediciones

Pirámide.

Castillo, A.(1997). *Jóvenes Transgresores en Búsqueda de Aceptación Social.*

Caracas, Venezuela: Intertextos Consultores.

Charles y Smith, Elliott, Laura. (2001) *¿Por qué no podemos ser los padres que*

*deseamos ser?.* Madrid, España: Editorial Edaf.

Charney, Sergio (2000). *Trastornos afectivos.* Barcelona, España: Editorial Ser.

Colina, L. (1994). *Terapia Cognitiva.* Caracas, Venezuela: Editorial Gremeica.

- Collins, Sergio (2000). *La familia y la salud mental*. Florida, Miami, EEUU  
Asociación Publicadora Interamericana.
- Comisión Nacional de televisión (2006, junio) Anuario estadístico de la televisión  
en Colombia. Recuperado de <http://www.cntv.org.co/cntv%5Fbop/estudios/>.
- Cordelian, Wilber (1999), *los niños y la televisión hacia el año 2000*. Madrid,  
España. Edita, Instituto de psicología aplicada Madrid España.
- Detres Collazo, Héctor 1995, *Televisión sus efectos en niños y adolescentes*.  
Barcelona, España: Editorial Clie.
- Diccionario de pedagogía y psicología (2002). Madrid. España:Editorial Océano.
- Diccionario escolar básico (2003). Barcelona. España: Editorial Norma.
- stallo, Jenn (1995): *Los videojuegos: juicios y prejuicios*. Barcelona, España:  
Editorial Planeta.
- Freud, Sigmund (1886) *Introducción al psicoanálisis, vol. 1*. Londres, Inglaterra:  
Editoria Standard Edition.
- Freud, Sigmund (1915) *trabajos sobre metapsicología, vol. 14*. Londres,  
Inglaterra: Editoria Standard Edition.
- García Rodríguez, José Antonio. (2000). *Mi hijo, las drogas y yo*, Madrid, España:  
Editorial Edaf.
- García, Sofía Y Sáinz, María (2003, septiembre. Los peligros de internet.  
Recuperado de <http://elmundosalud.elmundo.es/elmundosalud/2003/09/05/neuropsiquiatria/1062774149.html>
- Gifford, Bairon (1991): "*The learning society*": *Serious play. Chronicle of Higher  
Education*. Miami, Florida, EEUU: Editorial interview

- Griffith, Mark (2001, agosto) Can science confirm observational data? Recuperado de [http://www.edge-online.com/news\\_main.asp?news\\_id=3468](http://www.edge-online.com/news_main.asp?news_id=3468).
- Giraldo, Edith Viviana (2001). *La percepción de la Televisión y el comportamiento*. Medellín. Colombia: UNAC. Corporación universitaria Adventista: ISSN: T 241.65 G516
- Gisperth Carlos y Gay José (1998). *Psicología infantil y juvenil Tomo I*. Barcelona España. Ediciones Océano.
- Gutiérrez, J. y colaboradores (2000). *Planificación terapéutica del los trastornos Psiquiátricos del niño y del adolescente*. Barcelona, España: Edil ENE Publicidad.
- Kaplan, H. (1996). *Sinopsis de Psiquiatría*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Panamericana. Séptima edición.
- Kiddanet, Steven (2004) ¿Cómo usan Internet nuestros hijos?. Recuperado de <http://www.savethechildren.es>
- Kendall, P. (2000). *Child and adolescent therapy*. Florida, Estados Unidos
- Kubey, Rewin (2001). Lavin and JR Barrows Internet use and collegiate academic performance decrements: early findings . *Journal of Communication*.  
Copyright © 2001 International Communication Association
- Lacan Jacques, "La agresividad en psicoanálisis", en: Escritos 1, Buenos Aires, Argentina Siglo XXI, (1975). 1 de Mayo de 2006.
- Laniado, Nessia y Pietra, Gianfilippo (2005). *Videojuegos, internet y television como evitar sus efectos perjudiciales en nuestros hijos*. Viena. Italia. Ediciones oniro.

- Levis, David (1997) *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.
- Londoño Giraldo, Clara Inés, López, Haider Jaime y Zpata Gomez Damaris (1994). *Medición de actitudes agresivas en los estudiantes del colegio san Ignacio*. Medellín. Colombia. Ediciones UDEA.
- Lopera López, Wbeimar (1997). *Avatares de la adolescencia; lo inconsciente y manifestaciones agresivas en los jóvenes*. Medellín. Colombia. Ediciones UDEA.
- López Gómez, D. (2003) *Influencias de las Nuevas Tecnologías en el hogar familiar*. Bogotá, Colombia: Editorial SER. Martínez, A (1997). *Criminología Juvenil*. Santa Fé de Bogotá. Colombia: Editorial Linotipia Bolívar.
- Martínez Figueroa, Lina María y Rodríguez López, Ruth Eucaris (1997). *Agresividad en el adolescente empuje pasional y tendencia grupal*. Medellín. Colombia. Ediciones UDEA.
- Martinez, Guillermo (1997) *Las teorías del comportamiento y la Agresión Humana*. Barcelona, España: Editorial Ariel. S. A.
- Mole, J. (1994). *Psicología conductual* 2ª Edición. Caracas, Venezuela: Greco.SA.
- Monografias.com (s/f). internet como herramienta de investigación. [documento de www]. URL <http://www.monografias.com/trabajos10/herin/herin.shtml#mar>
- Ortiz Tobón, Paola Alejandra y Mindiola Quintero, Claribeth (1994). *Estudio comparativo de las actitudes justificadas del comportamiento agresivo y violento en estudiantes de la universidad de Antioquia, universidad nacional*



*(publicas) y la universidad corporativa de Colombia (privada) de la ciudad de Medellín.* Medellín. Colombia. Ediciones UDEA.

Pérez Martín, Julio y Ignacio Ruiz, Jairo. (2006). *Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores.* Mallorca, España. Edutec. Asociación para el Desarrollo de la Tecnología Educativa, N° 21. ISSN: 1135-9250.

Pidgeón, Billy (1998). Contenidos de los videojuegos de moda. *Revista Hobby Consolas*, n° 82, pp. 34-35.

Plata Rueda, Ernesto y Leal Quevedo, Francisco Javier (2006). *Preguntas de madres y padres* Bogotá. Colombia. Editorial medica Panamericana.

Praeger, *Kotler* (2003). Nilo y adolescentes expuestos a las diferentes clase y medios de. [documento de www]. Recuperado de. [http://cdmc.georgetown.edu/papers/children\\_and\\_adolescent%27s\\_exposure.pdf](http://cdmc.georgetown.edu/papers/children_and_adolescent%27s_exposure.pdf)

Raine, A y Sanmartín, J. (2000). *Violencia y psicopatía.* Barcelona, España: Editorial Ariel. S. A.

Rojas, Alberto y Ruiz Antonio. (2006). *Los videojuegos y su influencia.* Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.

Sánchez Lizausaba, J. (1994). *Psiquiatría Forense.* Mérida, Venezuela: Editorial Talleres Gráficos Universitarios.

Sanz, Luis María. (1998) *el mundo de los adolescentes.* Medellín, Colombia: Editorial SER

Udy, Ford. (1998). *Cómo vivir con tu hijo adolescente,* Barcelona, España: Editorial RBA.

Villasmil, Jonathan (2001, febrero) *la televisión*. Recuperado de

<http://www.monografias.com/trabajos5/adoles/adoles.shtml>

Villavicencio, Manuel (2001). *Programa de Intervención Criminológica para*

*Alumnos que Presentan Comportamientos Agresivos*. Mérida, Venezuela:

Trabajo de grado de criminología. Universidad de Los Andes (ULA).

White, Elena. (1998). *La educación*. Florida. Estados Unidos: Asociación

Publicadora Interamericana.

## Anexo 1

Medellín, Agosto 21 de 2008

Señor:  
Germán de Jesús Escobar  
Rector de la institución educativa  
Cristóbal Colón  
La ciudad

Cordial saludo.

La presente es con el propósito de solicitar la autorización para que los estudiantes de la Corporación Universitaria Adventista José Alberto Pérez, Watner Bayona y Samuel García puedan aplicar la prueba piloto de un instrumento de investigación que han creado con el propósito de desarrollar su proyecto de grado. Esta prueba piloto consta de una encuesta que se aplicarán a los estudiantes de los grados octavo y noveno.

Agradecemos su ayuda y la colaboración brindada a nuestros estudiantes.  
Dios les bendiga.

Luis Enrique Ribero  
Director de Investigaciones y Posgrados

## Anexo 2

Medellín, Agosto 21 de 2008

Señor:  
Carlos Enrique Rojas S  
Rector de la institución educativa  
Débora Arango  
La ciudad

Cordial saludo.

La presente es con el propósito de solicitar la autorización para que los estudiantes de la Corporación Universitaria Adventista José Alberto Pérez, Watner Bayona y Samuel García puedan aplicar la prueba piloto de un instrumento de investigación que han creado con el propósito de desarrollar su proyecto de grado. Esta prueba piloto consta de una encuesta que se aplicarán a los estudiantes de los grados octavo y noveno.

Agradecemos su ayuda y la colaboración brindada a nuestros estudiantes.  
Dios les bendiga.

Luis Enrique Ribero  
Director de Investigaciones y Posgrados

## Anexo 3

Medellín, Septiembre 09 de 2008

Señor:  
Darío Correa  
Rector de la institución educativa Adventista  
El Bosque  
La ciudad

Cordial saludo.

La presente es con el propósito de solicitar la autorización para que los estudiantes de la Corporación Universitaria Adventista José Alberto Pérez, Watner Bayona y Samuel García puedan aplicar una prueba tipo encuesta con el propósito de desarrollar su proyecto de grado. Esta prueba consta de una encuesta que se aplicarán a los estudiantes de los grados octavo y noveno.

Agradecemos su ayuda y la colaboración brindada a nuestros estudiantes.  
Dios les bendiga.

Luis Enrique Ribero  
Director de Investigaciones y Posgrados

## Anexo 4

Medellín, Septiembre 09 de 2008

Señor:  
Jhony Ríos  
Rector de la institución educativa Adventista  
ICOLVEN  
La ciudad

Cordial saludo.

La presente es con el propósito de solicitar la autorización para que los estudiantes de la Corporación Universitaria Adventista José Alberto Pérez, Watner Bayona y Samuel García puedan aplicar una prueba tipo encuesta con el propósito de desarrollar su proyecto de grado. Esta prueba consta de una encuesta que se aplicarán a los estudiantes de los grados octavo y noveno.

Agradecemos su ayuda y la colaboración brindada a nuestros estudiantes.  
Dios les bendiga.

Luis Enrique Ribero  
Director de Investigaciones y Posgrados

## Anexo 5

Medellín, Septiembre 09 de 2008

Señor:  
Claudia Patricia Gómez  
Rector del centro educativo Adventista del Sur  
CEAS  
La ciudad

Cordial saludo.

La presente es con el propósito de solicitar la autorización para que los estudiantes de la Corporación Universitaria Adventista José Alberto Pérez, Watner Bayona y Samuel García puedan aplicar una prueba tipo encuesta con el propósito de desarrollar su proyecto de grado. Esta prueba consta de una encuesta que se aplicarán a los estudiantes de los grados octavo y noveno.

Agradecemos su ayuda y la colaboración brindada a nuestros estudiantes.

Dios les bendiga.

Luis Enrique Ribero  
Director de Investigaciones y Posgrados

## Anexo 6

**CORPORACION UNIVERSITARIA ADVENISTA  
ENCUESTA**

Con el fin de recoger información sobre algunas conductas en los adolescentes, se ha elaborado el siguiente formulario tipo encuesta. Te solicitamos contestar de la manera más sincera posible de acuerdo a su criterio, conocimiento y experiencias. Para contestar coloca una **X** sobre el número que mejor exprese tu respuesta, dependiendo del grado de **ACUERDO o DESACUERDO** con cada declaración:

**4 = Si estás TOTALMENTE DE ACUERDO con la declaración**

**3 = Si solo estás DE ACUERDO con la declaración**

**2 = Si estás EN DESACUERDO con la declaración**

**1= Si estás TOTALMENTE EN DESACUERDO con la declaración**

**Género:** M ( ) F ( )      **Religión:** \_\_\_\_\_

**Grado:** \_\_\_\_\_ **Edad:** \_\_\_\_\_ **Institución:** \_\_\_\_\_

No.	DECLARACIONES	1	2	3	4
1	Me enojo con facilidad				
2	Mi tiempo libre lo ocupo en el internet				
3	Mis amigos piensan que soy una persona impulsiva				
4	Mi tiempo libre lo ocupo en la televisión				
5	He llegado a estar tan enojado que rompo las cosas que tengo a mi alcance				
6	Mi tiempo libre lo ocupo en los videojuegos				
7	Cuando me enfado llego al punto de querer golpear a un compañero				
8	He llegado a agredir verbalmente a mis profesores				
9	No me gusta ver televisión en mi tiempo libre				
10	Agredo verbalmente a mis compañeros				
11	Me he sentido malhumorado, deprimido o irritable cuando no tengo acceso a la televisión				
12	Siento que los demás son culpables de lo malo que me pasa				
13	Me he quedado más tiempo conectado a internet de lo que inicialmente había pensado				
14	Me son indiferentes los llamados de atención				
15	He dejado de lado actividades recreativas al aire libre e incluso tareas por usar la tecnología				
16	Cuando mis compañeros están en desacuerdo conmigo me enojo aunque no siempre lo expreso				



17	Visito paginas web con contenido violento				
18	Demuestro una actitud intimidante para ganar respeto				
19	Uso Internet como un medio para evadir los problemas				
20	Me es fácil admitir mis errores				
21	Imito lo que el personaje principal de los videojuegos hace				
22	He golpeado a un compañero				
23	En los videojuegos Imagino que mi contrincante es mi enemigo				
24	Disfruto ver cómo hago daño a otros en mi videojuego favorito				
25	Cuando termino de jugar algún videojuego de guerra me siento más fuerte				
26	Cuando tengo rabia utilizo palabras soeces				
27	Reprimo mis sentimientos de ira pero en ocasiones exploto sin importar el lugar y las personas que me rodean				
28	He sentido que la internet se ha convertido en una necesidad				
29	Mis profesores son injustos conmigo				
30	Prefiero los videojuegos donde los personajes actúan agresivamente				

## Anexo 7

Alpha de Cronbach's escala general

Alpha de Cronbach's	No de Ítems
,843	30

Alpha de Cronbach's sub escala Agresividad

Alpha de Cronbach's	No de Ítems
,783	15

Alpha de Cronbach's sub escala Ocio Tecnológico

Cronbach's Alpha	N of Items
,780	15