



CENTRO DE ESTUDIOS AGUSTINIANO
FRAY ANDRES DE URDANETA 

NIVEL LICENCIATURA

CLAVE DE INCORPORACIÓN 8853-23

PSICOLOGÍA

PROGRAMA DE PREVENCIÓN DE CONDUCTAS VIOLENTAS, FÍSICAS Y
PSICOLÓGICAS EN ADOLESCENTES EN EL MEDIO ANTE LA INFLUENCIA
DEL INTERNET; UN ENFOQUE PSICO-SOCIAL.

TESIS PROFESIONAL
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

PRESENTA:

ALEXIS STEPHANIA ROJAS PLASCENCIA.

ASESOR:

RICARDO POPOCA PASTRANA.



COACALCO, ESTADO DE MEXICO 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE.

Introducción.

CAPITULO I. LA PSICOLOGÍA SOCIAL.	1
1.1. Integración del pensamiento social en la historia de la psicología.	2
1.2. La relación familia y sociedad.	5
CAPITULO II. LA ADOLESCENCIA.	9
2.1. Aspectos biológicos.	12
2.1.1. Signos de la pubertad.	14
2.1.2. Signos de madurez sexual.	14
2.2. Aspectos teóricos de la maduración cognitiva.	16
2.2.1. Cambios en el procesamiento de información.	17
2.2.2. Influencia de los padres y la cultura.	18
2.3. Sexualidad.	19
2.3.1. Orientación e identidad sexual.	19
2.3.2. Perfil de comportamiento sexual de adolescentes en México.	19
2.3.3. Riesgos sexuales.	20
2.4. Identidad.	21
2.5. Aspectos Sociales.	22
2.5.1. La vida social.	24
2.6. Aspectos Psicológicos.	26
2.6.1. Trastornos psicológicos del adolescente.	27
2.6.2. Consumo y abuso de sustancias.	30
2.6.3. Una nueva generación e incorporación de redes sociales.	31
CAPITULO III. VIOLENCIA	34
3.1. Violencias sociales.	35
3.2. Agresividad y violencia no son sinónimos.	37
3.2.1. Cuestión de intencionalidad.	38
3.2.2. El problema de la puntuación.	39
3.2.3. Cuestión de poder.	40
3.3. Los modelos explicativos de la violencia.	42
3.3.1. Violencia y descarga, el método de la catarsis.	43
3.3.2. Psicologizando el problema.	46
3.4. Facilitadores de violencia.	46
3.4.1. Invisibilización.	47
3.4.2. Naturalización.	48
	50

3.4.3. Insensibilización.	50
3.4.4. Encubrimiento.	50
3.5. Negar la propia vulnerabilidad.	52
3.5.1. Subrayar.	53
3.5.2. Exagerar.	54
3.5.3. Exaltar e idealizar.	55
3.5.4. Polarizar la pertenencia.	55
3.5.5. Minimizar los costos.	56
3.5.6. Negar la violencia.	56
3.6. La violencia en los medios de comunicación.	57
3.6.1. La cultura violenta.	60

CAPITULO IV. INTERNET 62

4.1. Usos de internet.	67
4.1.1. Medio de comunicación interpersonal y grupal.	68
4.1.2. Industrial cultural centro de entretenimiento.	71
4.1.3. Internet reservorio de conocimiento libre y universal.	71
4.2. Hábitos de la sociedad civil en México, usos y perfiles.	72
4.3. Como se construye la nueva espacialidad en internet.	73
4.4. Características del internet.	78
4.5. Comunidad <i>Online</i> .	79
4.5.1. La cibernsiedad, la comunidad mediada por ordenador Y sus contextos.	82
4.5.1.1. Contextos externos.	83
4.5.1.2. Estructura temporal.	84
4.5.1.3. Infraestructura del sistema.	85
4.5.1.4. Propósitos de grupo.	85
4.5.1.5. Características del participante.	86
4.5.1.6. Apropiación.	87
4.5.1.7. Formas de expresión.	87
4.5.1.8. Identidad	88
4.5.1.9. Relación.	89
4.5.1.10. Actividades.	90
4.6. La relación pura en una sociedad en riesgo.	91

CAPITULO V. METODOLOGÍA. 94

5.1. Justificación.	94
5.2. Delimitación del problema.	96
5.2.1. Objetivos generales.	96
5.2.2. Objetivos específicos.	96
5.3. Hipótesis.	97
5.4. Variables.	97

5.5. Diseño de investigación.	97
5.5.1. Criterios de inclusión.	99
5.5.2. Criterios de exclusión.	99
5.5.3 Método.	99
5.5.3.1. Escenario.	99
5.5.3.2. Materiales.	100
5.5.3.3. Sujetos.	100
5.5.3.4. Muestreo.	100
5.6. Instrumentos.	100
5.7. Análisis estadístico de datos.	103
5.8. Conclusiones.	110
Anexos.	112
Bibliografía.	142

INTRODUCCIÓN

Por medio de esta publicación se lleva a cabo un trabajo de intervención dirigido a adolescentes -mujeres y hombres- que pueden anticipar situaciones de riesgo; ya sea a ellos mismos o a terceras personas protegerse y cuidar de sí mismos mientras navegan en internet o hacen uso de las redes sociales, de donde es frecuente que encuentren grupos o contenido que les genere una sensación de pertenencia; pero no siempre el contenido es apropiado ya que su mentalidad se encuentra en una etapa de desarrollo o madurez, por medio de un método y dos instrumentos indagamos de qué manera abordarlos cuando hacen uso de redes sociales cuando navegan en internet y nos enfocamos en la influencia que puede ejercer el contenido de tipo violento y su relación con el aumento de indiferencia social, individualidad, o apatía, actualmente se desestiman sus alcances en las escuelas o los núcleos familiares, son reducidos los espacios donde se den pláticas introductorias a padres, jóvenes o maestros, ni se difunden las medidas necesarias de prevención y asistencia de forma continua, integrada y de largo alcance.

Para sorpresa de muchos, la apatía y la falta de reacción social existe aun teniendo el conocimiento de las amenazas a las que están expuestos los adolescentes ya sea en la pantalla de sus dispositivos móviles o computadoras, ya que se considera algo transitorio y de poco interés. En pocas palabras algo propio de la adolescencia y se desacredita que pueda afectar a largo plazo.

La necesidad de prevenir el desarrollo creciente de conductas violentas y delictivas resulta evidente. La prevención debería centrarse no sólo en las víctimas, sino también en los agentes de la violencia. La exaltación de las distintas modalidades de vínculos con la red y la vida cotidiana construye vidas humanas por ejemplo autocontrol y autoestima, empezando con su sana relación con el ambiente. Esto tiene una solución y es entender y en ser capaces de detectar cada una de las señales de alerta y conductas de riesgo esto puede permitirnos desarrollar instrumentos adecuados para

desarmarlas, conductas pasaremos a describir y a analizar una por una, a fin de identificar claramente sus características.

¿Qué es lo que pretendemos conseguir con esta propuesta de instrumentos y metodologías? Se pretende mejorar la capacidad de los adolescentes para identificar daños potenciales relacionados con el contenido violento que conlleva el mal manejo de redes sociales en su conducta e identidad social.

Por medio del programa de intervención abordamos entrenamientos empáticos, estudios de caso, autoevaluación, observación estructurada y debates; se pretende también aumentar sus habilidades en autoconocimiento, expresión emocional y convivencia.

También generar autocontrol y superación de situaciones estresantes regulando sus propias emociones todo esto por medio de un proceso que pretende eliminar pensamientos distorsionados (mal identificados o configurados) que llevan a respuestas erróneas para reemplazarlos por técnicas que contribuyan a controlar los sentimientos de ira y les permitan reaccionar de forma asertiva ante las situaciones y resolución de problemas.

CAPITULO I

LA PSICOLOGIA SOCIAL

Los psicólogos sociales y de la personalidad se interesan en conocer como las personas interactúan con otras; en masa o en grupos, y de cómo se forma la personalidad. Además, estudian fenómenos como estereotipos (raciales, género, étnicos, prejuicios, la agresión, la popularidad, los medios, la tecnología, brechas generacionales, la soledad, la asertividad, cambios de personalidad; entre otros temas.

La psicología social es el estudio científico de cómo piensa e influye la gente sobre los demás, y como se relaciona entre sí.

Al esforzarnos por desvelar los secretos de la naturaleza humana organizamos nuestras ideas y conclusiones en teorías, estas no sólo resumen, también implican predicciones contrastadas denominadas hipótesis las cuales sirven a varios propósitos; primero permiten contrastar una teoría sugiriendo cómo podríamos intentar falsearla al hacer predicciones, una teoría se juega su validez; segundo las predicciones proporcionan una dirección para la investigación, cualquier campo científico madurara más rápidamente si los investigadores saben en qué sentido tienen que ir, las predicciones teóricas sugieren nuevas áreas de investigación; envían a los investig

adores a buscar algo en lo que pueden que nunca hubieran indagado; tercero, las características de predicción de las buenas teorías también hacen que sean prácticas.

Por ejemplo una teoría completa de la violencia permite predecir cuándo se puede esperar que se produzca y cómo se puede controlar.

Los experimentos permiten a los psicólogos sociales descubrir los principios del pensamiento social, la influencia social y las relaciones sociales, experimentan para comprender y predecir las complejas conductas humanas, pretenden comprender porque varía la conducta en función de los individuos, las situaciones y el momento del tiempo.

Todo experimento psicosocial tiene dos ingredientes esenciales que es el control y manejo de variables independientes y dependientes para mantener todo constante y en orden.

Los psicólogos sociales estudian estas relaciones, analizando científicamente como pensamos, influimos y nos relacionamos con los demás. El hecho es que la forma en la que los psicólogos sociales conforman y contrastan sus ideas puede trasladarse a la vida misma, permitiéndonos razonar más inteligentemente al analizar el pensamiento social, las influencias sociales y las relaciones sociales cotidianas.

1.1. INTEGRACION DEL PENSAMIENTO SOCIAL EN LA PSICOLOGIA EN LA HISTORIA.

Fue en las primeras escuelas que integraron el pensamiento social y esas fueron en Francia en conjunto con el positivismo y su evolución conllevó a las primeras teorías como antecedentes como "*La división del trabajo social*" de Emile Durkheim en 1893, de ahí a escuelas en Alemania de las que egresaron se inspiraron importantes figuras de la psicología esenciales para la investigación con este pensamiento como Gustav Fechner y su "*Elemente der Psychophysik*" de 1890, Herbart Spencer sociólogo antropólogo y positivista el argumentó por el desarrollo de la sociedad desarrollando las primeras teorías que dividía dos tipos de sociedad de forma jerárquica integrando principios evolutivos o darwinistas conceptualizando la palabra "organismo social" en su

obra "Principios de la sociología" (1871) y Wundt con su consolidación con la psicología experimental, con su término la *Völkerpsychologie* o "Psicología de los pueblos" por su naturaleza descriptiva y abierto interés en abordar temas como el lenguaje, el mito y las costumbres, su consolidación fue con el desarrollo de ciencias sociales en Estados Unidos inspirada en la teorías evolucionistas de Gran Bretaña en particular las de Herbert Spencer.

Y siendo uno de representantes más reconocidos fue William James con "Los principios de la psicología" y "El deseo de creer" en la actualidad muchas escuelas han evolucionado y dado un paso hacia lo más actual a teorías enfocadas a población hispanohablante como *Las perspectivas actuales en investigación de las relaciones entre variables psicosociales y la enfermedad del cáncer* de Violeta Cardenal (1997), o los trabajos de Ovejero y Vázquez (2001) acerca del comportamiento colectivo y podrían mencionarse una variedad incalculable de aportaciones en su vida útil psicólogos, filósofos , sociólogos como Gustave Le Bon y su "Psicología de las masas" con una concepción negativa de la masa bajo la influencia de la multitud.

La introducción de otros principios como los de conductismo relacionados con sujeto y su medio, como Allport en 1924 quien llevo a cabo un objetivismo radical dando entender que la psicología social podría ser entendida mejor como una psicología de individuos y la relación de los semejantes con su ambiente.

Como indica Crespo (1995) en su obra "Introducción a la psicología social."

"[...] no existe una historia de la psicología social, si no varias historias posibles, porque tampoco existe *una* psicología social, sino muy diversas formas de concebirla."

Esta forma de construir la historia supone asimismo que su línea de desarrollo es ascendente, esto es, camina sin la menor duda en una línea de progreso: por definición, los enfoques, las teorizaciones y modelos que van surgiendo superan a los precedentes, contemplándose así la historia como un proceso lineal cuyo sentido lo otorga el presente (presentismo) y desde el cual se reconstruye el pasado.

A su modo es también un buen ejemplo de lo que se ha denominado la falacia teleológica que nos impulsa a considerar la realidad actual como aquello a lo que se entendía necesariamente desde un principio y a analizar el proceso constituyente de la disciplina a la luz interesada de la realidad actual. Se trata de una función justificadora, pues la conexión del presente con un pasado bien seleccionado establece una especie *pedigrí* que compromete una calidad, cuya continuidad desde la obra de un antecedente *clásico* (padre fundador o algo similar) a nuestro trabajo presente como una *mainstream line of progress* o conocimiento acumulativo (Graumann, 1996), (Saucedo, D' adamo y García Beaudoux, 1997). Lo cual hace las investigaciones actuales sea lineal y parecido entre sí.

Sin embargo independientemente de que ningún autor parte de cero (por muy fundador que sea), llevar a cabo tales adscripciones constituye un ejercicio de gratuidad, pues la psicología surgió como resultado de la cristalización de un largo proceso y no a partir de una fundación "*formal*".

Por lo demás según la perspectiva o paradigma que se considere más relevante, las fechas, los hitos, y los autores fundadores pueden no coincidir y difieren de hecho en función de quien atribuye esa curiosa potestad de construir a un autor; y no a otro como fundador de la psicología social. Y de hecho, algunas adscripciones bastante aleatorias como por ejemplo la que hace Schellenberg en 1981 en su monografía en donde bajo el pomposo título "*Los fundadores de la psicología social,*" incluye entre ellos a autores como Skinner o al propio Freud.

Nuestra disciplina y el conjunto de ciencias sociales dentro del cual se inserta, son notablemente dependientes (dada la misma naturaleza de sus objetos de estudio) de las circunstancias históricas; como ha señalado Blanco en 1988 en "Cinco tradiciones en la psicología social" (1988):

"[...] la psicología social no existió cuando quiso, sino cuando pudo, y esto no empezó a ocurrir hasta bien pasada la primera mitad del siglo XIX"

En este sentido, difícilmente cabe comprender el desarrollo de las ciencias sociales, y de la psicología social en su seno, sin asumir los grandes cambios que acontecieron en el mundo occidental durante los últimos cinco siglos y que supusieron una ruptura con las concepciones anteriores, no ya en los aspectos intelectuales sino también en los sociopolíticos.

Por tanto la psicología social no nació en 1908 con Ross o McDougal, ni en 1924 con Allport, y no es un desapego a los trabajos teóricos y prácticos de todos los autores y sus escuelas, ya que muchos procesos podrían quedar obscurecidos y olvidados y los autores menospreciados, así aunque las raíces próximas de la psicología social arrancan a finales del siglo XIX, cuando en la Europa de la época aparecen ya planteamientos que podemos denominar psicosociales (Wundt, Tarde, Le Bon, Ortega, etc.) no debe haber una ruptura sino más bien una continuidad, la misma que se da por ejemplo, entre las raíces y troco de un árbol. Los antecedentes son la base y contribuyen al crecimiento pero la adopción de un método tradicional no asegura su vigencia y validez actual reconociendo su virtualidad, alternativas o fidelidad.

Actualmente en países desarrollados como Estados Unidos por ejemplo están en búsqueda de un pensamiento psicosocial dando a las escuelas la oportunidad de implementar, desarrollar o invertir en temas como el *self*, la interacción social, los roles sexual y de género, la construcción social de la personalidad, los grupos étnicos, el liderazgo, las actitudes, valores en la competencia, entre otros.

Entonces, ¿existe realmente un objeto de la psicología social? En el sentido habitual de este término, no, puesto sería un objeto construido y en constante cambio. Tal cantidad de definiciones refleja la existencia de muchas psicologías sociales. Existen de hecho, definiciones que se centren en los procesos mentales, la influencia interpersonal, la influencia grupal y social, etc.

1.2. LA RELACION FAMILIA Y SOCIEDAD.

Considerada el primer núcleo importante en el que se desarrolla el humano, y así hace unas décadas igual considerada en todos ámbitos psicológicos como el origen de

todos los males siendo un peso importante para muchos profesionales para medidas de terapia individual, control social, psicología grupal, etc..

No por ello se le busca desacreditar, el peso cognitivo y conductual; la familia es un canal de normas para nuestra adaptación; y aunque en otros países de occidente la imagen de la familia puede sufrir distorsiones a lo largo de la historia de la sociedad la cual contribuye pasiva-agresivamente en este cambio, véase por ejemplo guerras, pobreza extrema, marginación etc. Lleva a resultados como la creación de instituciones como sistemas de acogida, hogares sustitutos e incluso educativo u hospitalario, pero sin duda es la familia (del tipo que sea) el entorno más estable para dicha función.

La familia imprime y suprime todo aquello que va en contra de las normas ya sea porque funcionan en un esquema de valores heredados, los cuales pueden serle útiles o no en su vida adulta, vivimos en una sociedad que ha sufrido un giro de 180 grados respecto a los valores anteriores en cuanto a la represión de conductas inapropiadas en niños y adolescentes. Esto surgió ante lo poco funcional que era el modelo de generaciones anteriores en que la potestad de los padres, y la autoridad en general, era incuestionable e indiscutible, de este modelo se pasó a uno bastante permisible, en el que cualquier tipo de control, represión o corrección a un hijo era visto como una agresión y una coartación de sus libertades y potencialidades, nunca habrá un modelo adecuado si se sigue tratando a una generación como se le hacía a las anteriores, solo cambia el tipo de problemas y la forma de resolverlos.

Sabemos incluso que a nivel biológico, nos manejamos prácticamente por represión. Es decir, en nuestra evolución como individuos se suprimen muchos caminos alternativos de organización de esquemas neuronales y de conducta para disminuir el azar y el caos en el desarrollo mental.

Por tanto, la transmisión de cualquier tipo de normas de pensamiento y acción, en cierto sentido, una violencia ejercida sobre los niños y adolescentes lo queramos o no, pero la ausencia de transmisión de reglas produce una falla de organización, desperdicio de recursos e impulsividad sin mencionar la introducción de tecnologías y sus rutas de escape por medio del entretenimiento infantil.

- Suprimimos: Comportamientos agresivos, las actitudes egoístas, la impulsividad en el pensamiento y la acción, las actitudes repetitivas, etc.
- Reprimimos: La postergación de las gratificaciones (paciencia), la colaboración con los demás, la organización del tiempo y el espacio, el respeto a la autoridad, etc.

Y aunque suena inhumano ha habido casos a lo largo de la historia de aislamiento de sus congéneres o incluso de toda la sociedad misma, niños animalizados los cuales ajenos a cualquier tipo de norma es orillado a solo a sobrevivir, estos deshumanizados jóvenes presentaban severos déficits en comparación a sus congéneres físicos, conductuales y de lenguaje.

La cantidad de esquemas con los que un adolescente saludable debe ser tratado es la magnitud que esto explica, al menos en parte, lo ardua y esencial que resulta la crianza y la socialización de los jóvenes. También esto explicaría el rol central que los niños pequeños juegan en las familias actualmente *sanas*.

Es imposible la transmisión de reglas, normas y conocimientos complejos y, al mismo tiempo, la supresión o represión de las conductas inapropiadas si el niño ocupa un rol secundario en la familia, no siempre ha sido así, y en diversas etapas de la evolución humana los jóvenes en la sociedad han tenido distintos lugares y funciones en la familia. Han sido desde una mera fuerza de trabajo más, hasta seres asociales.

Ahora bien, esta transmisión e impresión de esquemas, valores y estrategias de supervivencia presenta un inconveniente: es efectiva y útil siempre y cuando las condiciones del entorno no varíen con rapidez. Por estabilidad se entiende no solo la del entorno físico, sino fundamentalmente la estabilidad del entorno social.

Debido al establecimiento de pautas de pensamiento y acción básicas se realiza en los años de vida previos a la estructuración definitiva del lenguaje, quedan impresas a un nivel de difícil acceso para nuestro pensamiento consciente. Además, este no es otra cosa que, en gran medida, lenguaje interiorizado: pensamos fundamentalmente con palabras. Por tanto, las modificaciones que posteriormente se quieran realizar

deben contar con un monto y un tipo de energía muy especiales para vencer las barreras establecidas por un cableado tan básico de la conducta.

Los seres humanos contamos con una etapa muy específica para que estos cambios ocurran: la adolescencia. En esta etapa, cuya fundamental función es la de cuestionar los valores heredados e intentar encontrar los propios, la fuerza y la especificidad de los cambios hormonales, físicos y psicológicos que sufrimos posibilitan cambios profundos. Todo cambio posterior será poco frecuente y más costoso desde el punto de vista anímico.

Con posterioridad, todo cambio es más dificultoso. El cableado primario de nuestra mente se encuentra, en gran medida, fuera de nuestro alcance, ya que ya ha sido establecido en su mayor parte cuando el lenguaje no se encontraba estructurado por completo. Por tanto, unas condiciones cambiantes en el entorno plantearán serios retos de adaptación a las familias y a los individuos ya que sus esquemas de pensamiento y acción están relativamente fuera de su alcance.

Una parte de la población está encontrando cada vez más dificultades en mantener el paso con la cambiante realidad que nos rodea, y se cree que ha tomado el camino más corto, económico y mortal, desde el punto de vista de muchos desatenderse de la realidad.

Actualmente afrontamos generación enajenada con las rutas de escape que antes eran tan simples como la actividad física se han transformado en dispositivos móviles, conectados a una red internacional llena de otras redes pero sociales; rica en información y con más “*conexiones*”, son criados por otra generación que no sabe de las normas actuales porque ellos son responsables de adaptarlas o crearlas.

CAPITULO II

LA ADOLESCENCIA

La adolescencia es la expresión del proceso psicológico de acomodamiento o adaptación a la maduración biológica que introduce al individuo a la posibilidad de desempeñarse como adulto. Peter Blos en 1979 en su obra "*The Adolescent Passage*" considera esta etapa como el segundo proceso de individuación, ya que en ella la identidad personal cristaliza como resultado de un proceso de desarrollo psicológico la psique se vuelve autónoma y se independiza de las influencias familiares que se sustentan, sobre todo, en el apego emocional a los padres. Esto significa que, para obtener como resultado una identidad propia, el proceso del adolescente debe ser exitoso y conducir al sujeto hacia la madurez a través de un proceso de individuación que lo convierte en alguien único realmente definido en lo esencial.

El contexto sociocultural de la adolescencia varía en extensión en las distintas culturas según el momento en que otorga a los jóvenes el reconocimiento de la condición adulta. En muchas culturas, la condición adulta se otorga en rituales cercanos al comienzo de la pubertad se puede tomar como ejemplo la ceremonia

iniciativa del pueblo judío, el Bar Mitzva que realizan los varones al cumplir los 13 años de esta manera el joven pasa a ser un hombre. La adolescencia ofrece oportunidades para crecer, no solo en relación a las dimensiones físicas sino también en la competencia cognoscitiva y social, la autonomía, la autoestima y la intimidad.

Antes del siglo XX no había un concepto de la misma; en las sociedades industriales, el paso de la niñez a la edad adulta está marcado por largo periodo de transición este periodo se considera como una consecuencia natural de la infancia, de la cual nace para desembocar en la etapa adulta, se caracteriza por un rápido crecimiento físico, un aumento de los impulsos sexuales, una autentica integración social y un definitivo descubrimiento de una personalidad.

En las culturas occidentales los niños entraban al mundo adulto cuando maduraban físicamente o cuando empezaban como aprendices de un oficio. En la actualidad, el ingreso a la edad adulta lleva más tiempo y este menos definido.

Para el adolescente se trata de una situación llena de conflictos puesto que se siente obligado a responder a las innumerables exigencias que se le plantean simultáneamente a las transformaciones físicas, sexuales y psicológicas, así como las obligaciones sociales que se conciernen a su propia independencia y a sus relaciones con sus compañeros y con los adultos, y así como su preparación como estudiante y como profesional, en la edad adulta se observa un recuerdo distorsionado e incompleto, resultado de la evolución y de las conclusiones que sus propias experiencias han favorecido y que, necesariamente, son muy subjetivas.

Cada adolescente tiene su propia vida, sus propias experiencias, ansias y preocupaciones, y no obstante que sus coetáneos se hallan en una situación similar, cada generación la vive de forma distinta, según las exigencias sociales del momento, tanto es así que los adolescentes del ayer pueden no reconocerse o identificarse con los adolescentes de hoy y menos con la introducción de nuevas tecnologías como lo son medio de información inmediata como internet.

Tiene sus propias ideas, sus propias ideologías, que pueden diferir de las de los padres pero en las cuales el cree firmemente; también la familiarización con el sexo

opuesto, la rebeldía y el anticonformismo típicos que presentan las primeras rupturas del seno familiar, tiende a convencer y convencerse que es “autónomo”, que no los necesita, que sabe erguirse sobre sus propios pies y que, sea por el o por ellos, todo ha cambiado respecto a la etapa infantil.

Más allá de la extensión social o las variaciones individuales de la adolescencia, el proceso de todos los jóvenes parece atravesar ciertos puntos de inflexión universales. Estos puntos corresponden a las distintas tareas de esta etapa, que a menudo se realizan en forma superpuesta o simultánea.

Aquí listaremos las ineludibles labores de la adolescencia. Estas son:

- Construir una nueva imagen corporal y una nueva representación del sí mismo, a partir de los intentos cambios biológicos registrados.
- Elaborar una identidad sexual y personal definida.
- Incorporar, dentro de las diversas opciones educativas, conocimientos que permitan incorporarse a las tareas laborales adultas que la sociedad ofrece
- Participar de la “cultura adolescente”, con sus nuevas conductas, valores y referentes.
- Establecer vínculos amistosos y sociales adecuados, incluyendo la integración a grupos de pertenencia diversos.
- Integrarse a la comunidad a la que pertenecen, aprendiendo a jugar en ella distintos roles.
- Iniciar los aprendizajes y las actividades vinculados a su desarrollo sexual.

Cada una de estas tareas puede resultar en si misma muy difícil de resolver. Dado que se presentan agrupadas y aun superpuestas en complejas secuencias, resultan a menudo abrumadoras. Resolverlas implica ir organizando sucesivas pruebas y errores y nuevos ensayos. Los riesgos continuos de éxito/fracaso tornan a los jóvenes muy sensibles a las actitudes de aprobación o reprobación del medio que los rodea.

2.1. ASPECTOS BIOLÓGICOS.

La adolescencia se caracteriza, por un ritmo evolutivo que se inicia con las primeras transformaciones de las funciones endocrinas y continuas hasta que se completa el desarrollo físico, sexual, y emocional. El ritmo de desarrollo es único en cada adolescente.

Llegar a la pubertad implica cambios biológicos notables. Esos cambios forman parte de un largo y complejo proceso de maduración empezó antes del nacimiento, y sus ramificaciones psicológicas continúan en la adultez.

La pubertad es resultado de la producción de varias hormonas. El incremento en el hipotálamo de la hormona liberadora de la gonadotropina (GNrH) da lugar al aumento en dos hormonas reproductivas clave: la hormona luteinizante (LH) y la hormona folículo estimulante (FSH). En las niñas, los mayores niveles de la hormona folículo estimulante dan inicio a la menstruación. En los varones, la hormona luteinizante inicia la secreción de la testosterona y androstenediona (Buck Louis, 2008). La pubertad está marcada por dos etapas:

1. La activación de las glándulas suprarrenales.
2. La maduración de los órganos sexuales unos cuantos años más tarde.

La primera etapa hormonal discurre entre los 6 u 8 años. Durante esta etapa, las glándulas suprarrenales, localizadas sobre los riñones, secretan niveles gradualmente crecientes de andrógenos, sobretodo dehidroepiandrosterona (DHEA) (Susman y Rogol, 2004) a los 10 años, los niveles de DHEA son diez veces mayores de los que eran entre las edades uno a cuatro años.

La DHEA influye en el crecimiento del vello púbico, axilar y facial, así como en el crecimiento corporal más rápido, mayor grasa en la piel y del desarrollo del olor corporal.

La maduración de los órganos sexuales desencadena una segunda explosión en la producción de dehidroepiandrosterona, que luego se eleva a niveles adultos (McClintock y Herdt, 1996). En esta segunda etapa, los ovarios de las niñas aumentan

su producción de estrógeno, lo que estimula al crecimiento de que los genitales femeninos y el desarrollo de los senos y del vello púbico y axilar. En los varones, los testículos incremento en la producción de andrógenos, en particular testosterona, que estimula el crecimiento de los genitales masculinos, la masa muscular y el vello corporal. Niños y niñas poseen en ambos tipos de hormonas, pero en las mujeres son mayores los niveles de estrógeno mientras que los varones los niveles de andrógenos son más elevados. En las niñas la testosterona influye en el crecimiento del clítoris, los huesos, el vello púbico y axilar.

En el momento preciso que empieza esta importante actividad hormonal que parece depender de que se alcance la cantidad crítica de grasa corporal que se necesita para la producción exitosa. Por consiguiente, las niñas con un porcentaje más alto de grasa corporal en la niñez temprana y las que experimentan un desarrollo puberal más temprano (Davison, Susman, Lee, 2007) algunos estudios sugieren que la acumulación de leptina, una hormona asociada con la obesidad, puede ser la conexión entre la grasa corporal y el inicio más temprano de la pubertad (Kaplowitz, 2008). Algunas investigaciones se atribuyen la mayor emocionalidad y el mal humor de la adolescencia temprana a esos desarrollos hormonales. En realidad, emociones negativas como la gestión y la hostilidad, así como los síntomas de depresión que muestran las niñas, tienden a aumentar a medida que progresa la pubertad sin embargo otros factores como el sexo edad temperamento y el momento de la pubertad (Susman y Rogal, 2004) Sin embargo, otro factores, como el sexo, la edad, temperamento y el momento de la pubertad, pueden moderar o incluso cancelar las influencias hormonales (Buchanan, Eccles y Becker, 1992).

El proceso puberal por lo general dura de 3 a 4 años en ambos sexos; por lo cómo las niñas afroamericanas y las de origen mexicano entran a la pubertad antes que las niñas blancas (Wu, Mendola y Buck, 2002), aunque datos recientes sugieren un incremento en la proporción de niños blancas con un inicio temprano de la pubertad. Para los 7 años de edad, 10.4% de las niñas blancas, 15% de las niñas hispanas y 23.4% de las afroamericanas muestran indicios del inicio de la pubertad.

2.1.1. SIGNOS DE LA PUBERTAD.

Los primeros signos externos de la pubertad suelen ser el tejido de los senos y el vello púbico en las niñas y el aumento de tamaño de los testículos en los niños, los pezones de la niña crecen y sobresalen, las areolas se agrandan y los senos adoptan primero una forma cónica y luego una redondeada. Algunos varones observan un crecimiento temporal del tejido mamario, un desarrollo normal que puede durar hasta 18 meses. La voz se hace más profunda, en especial en los niños, lo que en parte es una respuesta al crecimiento de la laringe y en parte a la producción de las hormonas masculinas, la piel se vuelve más gruesa y grasosa, la mayor actividad de las glándulas sebáceas puede reproducir espinillas y puntos negros; el acné es más común en los varones y parece relacionarse con las mayores cantidades de testosterona.

2.1.2 SIGNOS DE MADUREZ SEXUAL

La maduración de los órganos reproductivos genera el inicio de la menstruación en las niñas y la producción de esperma en los niños. El principal signo de la madurez sexual en los muchachos es la producción de espermatozoides. La primera eyaculación, o espermarquia, ocurren el promedio en promedio a los 13 años.

La principal el principal signo de madurez sexual en las niñas es la menstruación, el desprendimiento mensual del tejido del revestimiento del útero. La primera menstruación, llamada menarquia, ocurre bastante tarde en la secuencia del desarrollo femenino; su momento normal de aparición puede variar entre los 10 y los 16 y medio años.

En cuanto al cerebro de los adolescentes no hace mucho tiempo la mayoría de los científicos creían que el cerebro dio madurado por completo a la llegada de la pubertad. Sin embargo estudios actuales de imagenología revelan que el desarrollo del cerebro del adolescente todavía está en progreso. Entre la pubertad y la adultez temprana tienen lugar cambios espectaculares en las estructuras del cerebro involucradas en las emociones, el juicio, la organización de la conducta y el autocontrol. La inmadurez del cerebro ha suscitado preguntas respecto de la medida en que es razonable hacer adolescentes legalmente responsable de sus actos.

La toma de riesgos parece resultar de la interacción de dos redes cerebrales:

1. Una red socioemocional que sensible a estímulos sociales y emocionales, como la influencia de los pares
2. Una red de control cognoscitivo que regula las respuestas a los estímulos.

La red socio emocional incrementa su actividad en la pubertad, mientras que a la red del control cognoscitivo madura de manera más gradual hacia la adultez temprana. Esos hallazgos pueden ayudar a explicar la tendencia de los adolescentes a mostrar arrebatos emocionales y conductas de riesgo y porque la toma de riesgo suele ocurrir en grupos.

Además los adolescentes procesan la información relativa a las emociones de manera diferente a los adultos. En un estudio los investigadores examinaron la actividad cerebral de los adolescentes mientras identificaban emociones expresadas por rostros en la pantalla de una computadora. Los adolescentes tempranos (de 11 a 13 años) tendían a usar la amígdala, una pequeña estructura en forma de almendra que se localiza en el profundo del lóbulo temporal y que tiene una importante participación en las reacciones emocionales instintivas. Los Adolescentes mayores (de 14 a 17 años) mostraron patrones más similares a los adultos, pues usaban los lóbulos frontales que manejan la planeación, el razonamiento, el juicio, la regulación emocional y el control de impulsos, lo cual permite hacer juicio razonados más certeros. Esta diferencia podría explicar la lección poco sensata de los adolescentes, como el abuso de sustancias y los riesgos sexuales. El subdesarrollo de los sistemas cortical es frontales asociados con la motivación, impulsividad y la adicción puede ayudar a explicar por qué los adolescentes tienden a buscar emociones y novedad y porque a muchos de ellos le resulta difícil enfocarse a metas a largo plazo.

Cerca de la pubertad empieza una aceleración importante de producción de materia gris en los lóbulos frontales. Después del estirón del crecimiento, disminuye una en gran medida la densidad de la materia gris, en particular en la corteza prefrontal, a medida que se podan la sinapsis (conexiones neuronales) que no se utilizaron y se fortalecen las restantes.

La estimulación cognoscitiva en la adolescencia supone una diferencia fundamental en el desarrollo del cerebro.

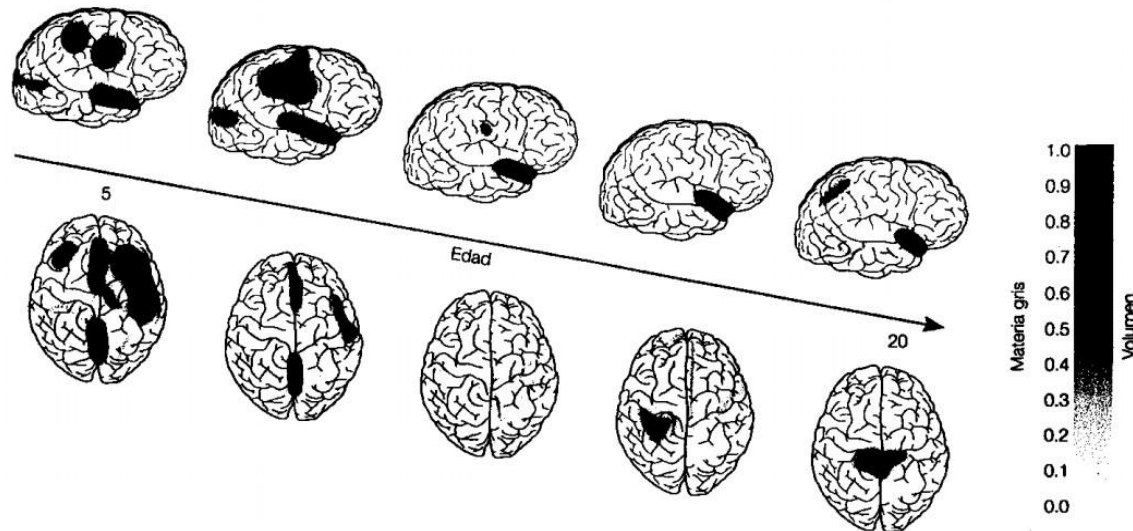


Fig. 1 Imágenes construidas a partir de resonancias magnéticas de niños y adolescentes sanos comprenden 15 años de desarrollo del cerebro (de los 5 a los 20 años). El negro indica materia gris. A medida que el cerebro madura y se podan las conexiones neuronales, la materia gris disminuye de atrás hacia adelante. (Tomado de Papalia 2012:361)

2.2. ASPECTOS TEORICOS DE LA MADURACION COGNITIVA

Los adolescentes no sólo tienen una apariencia diferente de los niños más pequeños, sino que también piensan y hablan de manera distinta. La velocidad con que procesan información sigue aumentando. Aunque en ciertos sentidos su pensamiento aún es inmaduro, muchos son capaces de adentrarse en el razonamiento abstracto y elaborar juicios morales complejos, además de poder hacer planes más realistas para el futuro.

Los adolescentes entran en lo que Piaget en su teoría del desarrollo cognitivo denominó el nivel más alto del desarrollo cognoscitivo; a las operaciones formales, o séase cuando perfeccionan la capacidad de pensamiento abstracto. Esta capacidad, por lo regular alrededor de los 11 años, les proporciona una forma nueva y más flexible de manipular la información. Ya no están restringidos al aquí y ahora, sino que pueden entender el tiempo histórico y el espacio; pueden utilizar símbolos para representar

otros símbolos (por ejemplo, hacer que la letra X represente un número desconocido) y por consiguiente pueden aprender álgebra y cálculo. Pueden apreciar mejor las metáforas y alegorías y por ende encuentran más significados en la literatura. Pueden pensar en términos de lo que *podría ser* y no sólo de lo que es. Puede imaginar posibilidades y formar y probar hipótesis.

¿Que impulsa el cambio al razonamiento formal? Piaget lo atribuía una combinación de maduración del cerebro y ampliación de las oportunidades medioambientales. Ambos factores son esenciales. Incluso si el desarrollo neurológico de los jóvenes avanzado lo suficiente para permitir el razonamiento formal, sólo pueden conseguirlo con la estimulación apropiada.

2.2.1. CAMBIOS EN EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Los cambios en la manera en que los adolescentes procesan la información reflejan la maduración de los lóbulos frontales del cerebro y pueden explicar las fases descritas por Piaget. La experiencia tiene una gran influencia en la determinación de cuáles conexiones neuronales se afrontan y cuales se fortalecen. Por consiguiente, el progreso en el procesamiento cognoscitivo varía mucho en cada uno de los adolescentes.

Los investigadores de procesamiento de la información han identificado dos categorías de cambio mensurable en la cognición adolescente: *cambio estructural* y *cambio funcional* (Eccles, Wigfield y Byrnes, 2003) Veamos cada uno de ellos:

1. **CAMBIO ESTRUCTURAL:** Los cambios estructurales en la adolescencia incluyen a) cambios en la capacidad de la memoria de trabajo b) la cantidad creciente de conocimiento almacenado en la memoria de largo plazo. La capacidad de la memoria de trabajo, que aumenta con rapidez en la niñez media, sigue ampliándose durante la adolescencia; dicha ampliación permite a los adolescentes lidiar con problemas complejos o decisiones que involucran múltiples piezas de información almacenada en la memoria a largo plazo.

1. CONOCIMIENTO DECLARATIVO: (“Saber que...”) consta de todo el conocimiento factual que una persona ha adquirido (Por ejemplo saber que $2+2=4$).
2. EL CONOCIMIENTO PROCEDIMENTAL: (“Saber cómo...”) consta de todas las habilidades que una persona ha adquirido, como multiplicar, dividir y conducir un vehículo.
3. EL CONOCIMIENTO CONCEPTUAL: (“Saber por qué...”) es la comprensión de, por ejemplo, porque una ecuación algebraica sigue siendo cierta si en ambos lados añade a un sustrae la misma cantidad.
4. CAMBIO FUNCIONAL: Los procesos para obtener, manejar y retener la información son aspectos funcionales de la cognición. Entre ellos se encuentran el aprendizaje, el recuerdo y el razonamiento, todos los cuales mejoran en la adolescencia. Entre los cambios funcionales más importantes se pueden mencionar 1) incremento continuo de la velocidad del procesamiento 2) un mayor desarrollo de la función cognitiva.

2.2.2. INFLUENCIA DE LOS PADRES LOS PADRES Y LA CULTURA.

Ni Piaget ni Kohlberg consideraron que los padres fueron importantes para el desarrollo moral de los niños, pero investigaciones más recientes destacan su contribución a los campos cognoscitivo y emocional. Los adolescentes con padres autoritativos que los apoyan y los estimulan a cuestionar y ampliar su razonamiento moral tienden a razonar a niveles más altos (Eisenberg y Morris, 2004). Los padres también influyen en el razonamiento moral al hablar entre sí de conflictos morales. El razonamiento moral más alto se asocia con tener más amigos, cercanos pasar tiempo de calidad con ellos y ser percibido como un líder.

A pesar de la mayor flexibilidad actual de las metas profesionales, el género y los estereotipos de género influye todavía en la elección vocacional, (Eccles, 2003) en México jóvenes de ambos sexos tienen la misma probabilidad de planear carreras en matemáticas y ciencia, sin embargo es mucho más probable que los varones obtengan

grados universitarios en ingeniería física informática, mientras que las muchachas todavía son más proclives a cursar profesiones relacionadas con el humanismo.

2.3. SEXUALIDAD.

Verse así mismo como un ser sexuado, reconocer la propia orientación sexual, aceptar los cambios sexuales establecer vínculos románticos en sexuales, son aspectos que acompañan a la adquisición de la identidad sexual. La conciencia de la sexualidad es un aspecto importante de la formación de la identidad, que afecta de manera profunda las relaciones y la imagen que uno tiene de sí mismo. Si bien este es un proceso impulsado por factores biológicos, su expresión está definida en parte por la cultura.

2.3.1. ORIENTACIÓN E IDENTIDAD SEXUAL.

Si bien está presente en los niños más jóvenes, la orientación sexual por lo general se convierte en un asunto apremiante en la adolescencia: que la persona sienta una atracción sexual consistente por personas del sexo opuesto (heterosexual), del mismo sexo (homosexual) o de ambos sexo (bisexual). La heterosexualidad predomina en casi todas las culturas conocidas en el mundo, la prevalencia de la orientación homosexual varía en gran medida. La tasa de homosexualidad de la población mexicana fluctúa de 1 a 32% según si es medida por la atracción o excitación sexual o romántica o por la conducta o la identidad sexual.

2.3.2. PERFIL DE COMPORTAMIENTO SEXUAL DE ADOLESCENTES EN MÉXICO.

En México, la primera relación sexual, la primera unión y el nacimiento del primer hijo se encuentran fuertemente vinculados en el tiempo; la mayoría de los nacimientos se dan dentro de una unión, o bien, la primera unión se da en un intervalo de tiempo relativamente reducido posterior al nacimiento del primer hijo. De acuerdo con la Encuesta Nacional de la Dinámica Demográfica (ENADID) para 2009 la mediana de edad a la primera relación sexual en mujeres de 15-19 años de edad era de 15.4 años y de acuerdo con la Encuesta Nacional de Salud y Nutrición (ENSANUT) 2016, el 23%

de los varones de 12-19 años de edad ya habían iniciado su vida sexual y un 80.6% usó condón en su primera relación sexual. En contraste, 20.5% de las mujeres de estas mismas edades había iniciado vida sexual, de las cuales 61.5% reportó el uso del condón con su primera pareja sexual.

2.2.3. RIESGOS SEXUALES

Dos preocupaciones importantes acerca de la actividad sexual adolescente son los riesgos de contraer infecciones de transmisión sexual (ITS) y, en el caso de la actividad heterosexual, de embarazarse. Los jóvenes que corren mayor riesgo son los que empiezan temprano a la actividad sexual, tienen parejas múltiples no usan anticonceptivos de manera regular y cuentan con información inadecuada (o errónea) acerca del sexo.

Los adolescentes mexicanos inician su vida sexual cada vez más frecuentemente antes de los 15 años. Cifras de la SEP revelan que de los jóvenes varones que cursan el bachillerato, 45% tuvo su primera relación sexual entre los 12 y los 15 años, y 35% de mujeres también la tuvo en ese rango de edad.

Así, en promedio, cuatro de cada diez estudiantes de bachillerato iniciaron su vida sexual en la secundaria, lo cual revela que cada vez se acorta la edad de la primera relación sexual.

Lo grave de esa situación, señala la SEP, es que la cuarta parte de ellos no usaron un método anticonceptivo para evitar infecciones de transmisión sexual o un embarazo no planeado, lo cual aumenta 370% la probabilidad de que los alumnos abandonen la escuela en el bachillerato.

Aunque la edad promedio del inicio de la vida sexual es a los 15 años, la SEP reveló que cuatro de cada diez tuvo su primera relación sexual a los 12, 13, 14 o 15, pero más de 50% de ellos desconoce el uso correcto de los anticonceptivos. Ese desconocimiento, según una encuesta del Centro Latinoamericano Salud y Mujer, provoca que uno de cada cuatro embarazos ocurra en niñas 12 y 15 años.

La más reciente Encuesta sobre Exclusión, Intolerancia y Violencia en Escuelas de Educación Media Superior aplicada por la SEP muestra que 40% de varones y 29% de mujeres inicia su vida sexual en bachillerato, porcentaje similar a quienes lo hicieron en la secundaria.

2.4. IDENTIDAD

Una principal teoría de la adolescencia proviene de Erikson en 1968 en su obra “Juventud, identidad y crisis” donde es confrontar la crisis de identidad frente a confusión de identidad, o identidad frente a confusión de roles, de modo de que pueda convertirse en un adulto único con un coherente sentido del yo y un rol valorado en la sociedad.

Durante la niñez media, los jóvenes adquieren las habilidades necesarias para tener éxito en la en su cultura. En la adolescencia deben encontrar maneras de utilizarlas. Cuando los jóvenes tienen dificultades para decidirse por una identidad ocupacional o cuando sus oportunidades se ven artificialmente limitadas están en riesgo de presentar conductas con graves consecuencias negativas, como la actividad delictiva. Según Erikson, la *moratoria psicosocial* como un periodo de pausa que permite su libre convivencia con su entorno, personas, objetos y sentimientos convirtiendo su medio en una especie de campo de pruebas y que permite a los jóvenes buscar causas en las que puedan comprometerse.

Los adolescentes que resuelven satisfactoriamente la crisis de identidad desarrollan la virtud de la *fidelidad*, es decir, lealtad, fe o un sentido de pertenencia a un ser querido o a los amigos o compañeros. La fidelidad también puede ser una identificación con un conjunto de valores, una ideología, una religión, un movimiento político, una empresa creativa o un grupo étnico.

Erikson consideró que el principal peligro de esta etapa era la confusión de identidad o de roles, que puede demorar en gran medida la obtención de la adultez psicológica. Cierta grado de confusión de identidad es normal. De acuerdo con Erikson, explica la naturaleza en apariencia caótica de buena parte de la conducta del adolescente y su dolorosa timidez. El exclusivismo y la intolerancia las diferencias,

sellos distintivos de la escena social adolescente, son defensas contra la confusión de identidad.

2.5. ASPECTOS SOCIALES

Todo aspecto de la adaptación social y de la personalidad está influido por la percepción que el adolescente tiene de su propio cuerpo y de la impresión que tiene de los demás. La imagen del propio cuerpo se vive con una mayor intensidad porque durante la adolescencia, junto a los cambios físicos radicales se acentúa también la cantidad introspección: se intensifica la confrontación con semejantes de la misma edad y el modelo a alcanzar ya sea físico o personalmente el manejo de la autoestima.

Por otra parte el joven anteriormente se había adaptado a los cambios físicos lentos, pero no le resulta fácil sentirse como “propio” del cual debe adaptarse, valorar y conocer, los que tienden a tener una maduración tardía pueden sentir una forma de insuficiencia (complejión más pequeña que el promedio, rasgos propios de la infancia de tales dimensiones como rostro redondeado, senos pequeños inclusive ausencia del vello corporal). Pero como la norma es algo totalmente abstracto, el resultado es que muchos adolescentes se sienten infelices con su apariencia, mientras menos rápida sea la maduración más se sienten desfavorables en el ambiente al ser expuestos a las reacciones y comentarios de los demás y es difícil permanecer insensibles a los juicios que genera.

El círculo familiar que no solo se limita a los padres adquiere una importancia fundamental durante todo este periodo, en el adolescente la imagen corporal ideal es proporcionada por los medios de fácil acceso (como la televisión o internet incluso espacios publicitarios en su ambiente) y son con base acorde al juicio de los demás aceptable o correcto porque denotan belleza, salud e incluso éxito, las comparaciones y la identificación, con determinados personajes reales y en remotos casos ficticios; quizá por ello para reforzar su imagen de sí mismo o para consolidar su “yo” ideal busca a los de su misma edad que tienen problemas similares y aspiran a los mismos fines.

Por otro lado en los aspectos relacionados con la afectividad, no solo el joven confronta sus propios problemas personales, también entra en conciencia como el comportamiento hacia los demás ha variado ya se hacia él o el hacia ellos, las ventajas y desventajas de la maduración y las nuevas exigencias de este nuevo periodo de vida. Además cambia el modo de vida estudiantil, formar parte de nuevos grupos, y se ve “bombardeado por publicidad que le sugiere nuevos deseos e intereses es ahí donde se agrupan fragmentos de su personalidad a base de lo que aprende ya sea en medios simples como la televisión y más complejos como los son las redes sociales, la incertidumbre y la duda se ven anuladas por el nivel de convencimiento que llegan a manejar la susceptibilidad en la que se encuentra el adolescente se limita en el “¿Quién soy?” o el “¿Qué quiero?” en otros tiempos el joven afrontaba estos dilemas solo y dejaba de tomar iniciativas por miedo a fracasar, hoy es diferente por el trato poco directo gracias al medio intermediario que es el internet; casi al mismo tiempo su oposición hacia la autoridad incrementa y se vuelve alborotador, y en la actualidad manifiesta tanto presencial como virtualmente en contra de los adultos a quienes tienden a identificar como sujetos de personalidad estricta, ideas anticuadas y erróneas con las cuales no se identifican principalmente la de los padres, aunque no siempre es así en ocasiones el joven logra identificarse con ellos y pasan a ser parte de su personalidad esta fuente de satisfacción no solo la halla en los adultos de su ambiente sino también en otros medios: pueden pertenecer a categorías más dispares y ser reales o imaginarios como los personajes de literatura, ídolos juveniles, cine o del deporte y se proyecta en él.

Pero por el momento el adolescente solo es rico en imaginación; su mente es capaz de inventar y combinar las situaciones más audaces y se apoya en los recuerdos y en las lecturas para erigir un mundo de proyectos de y anhelos.

Profesionalmente entra en conflicto en contemplar cuál sería su vocación a veces necesitaría una orientación por parte de sus maestros para sentirse más apto y no sentir que podría tomar una decisión de la cual se arrepentiría después ya que significa concretar parte importante de la vida de una persona, su desarrollo técnico y científico, arriesgado a asistir a una escuela que poco o nada que tiene que ver con los

propios intereses se convierte pronto en un peso muy difícil de soportar; de por sí ya es difícil seguir una disciplina y adaptarse a los maestros.

Erikson también describe que los jóvenes en pleno desarrollo y en plena revolución psicológica se preocupan hoy, sobretodo, de consolidar sus propios papeles sociales atribuye el concepto de “realizarse” como un concepto nuevo propio de la industrialización, la educación, la filosofías políticas democráticas: en pocas palabras en vastos cambios culturales y sociales incidiendo de forma primordial en el adolescente, que se encuentra situado entre el papel infantil bien definido y las nuevas exigencias de ser un próximo adulto responsable que puede decidir el que carrera elegir, si formar o no una familia y abrazar una ideología.

2.5.1. LA VIDA SOCIAL.

El grupo es indispensable: entre quienes viven iguales problemas, el muchacho encuentra igual seguridad y al mismo tiempo emprende una forma de competencia que lo satisface y lo apacigua. Hasta cierto punto hay una modificación de la personalidad adoptando lo que es común en el grupo como la forma de vestir, gesticular, hablar, etc. Pero esta es la forma en que siente menos aislado, más protegido y más diferente al grupo de los adultos.

También en el grupo tienden a identificarse con los amigos, mismos con los cuales logran proyectarse, y pueden fluir más fácilmente contextos propios de secretos, confidencias íntimas, proyectos y ambiciones, tienden a volverse íntimos e incluso inseparables y sus discusiones no suelen ser vacías si no al contrario tienden a ser más profundas y significativas porque son útiles para aclarar pensamientos, cotejar ideas y hacer posible la comprensión de uno mismo de ahí el apego tan intenso, aunque en realidad se trata de defender al propio ser, la propia personalidad, las propias ideas y los propios problemas, porque en el amigo adolescente se ve a sí mismo.

Algo que se ha reducido en los grupos de adolescentes es el debate y la discusión (sin lograr proposiciones muy concretas) de temas que representan una gran relevancia en su vida como lo son temas relacionados con la sociedad, el arte y cultura,

familia, libertad e incluso sus propios sentimientos; si bien estas discusiones sirven para ejercitar la capacidades de pensamiento abstracto y para corroborar las propias hipótesis acerca del desarrollo cognoscitivo alcanzado, la mediación ahora de los gadgets pone en duda si esto realmente maximiza o minimiza el umbral de atención hacia estos temas ¿Realmente saben de lo que hablan o simplemente han reducido sus conocimientos a lo que arroje la red? ¿La interacción social ha perdido su valor sobre los adolescentes? Pero sobre todo, ¿Puede reemplazar el internet estas experiencias indispensables para la vida, e incrementar otro tipo de conductas? Es importante tomar en cuenta el nivel de intervención de los padres y la salud mental actual del joven para saber que tanto puede ser el impacto de las redes sobre el adolescente.

Ahora bien hablemos del impacto actual de estas redes sobre los adolescentes, la brecha generacional nos ha enseñado de las divergencias y la separación que existe entre los adultos y los jóvenes, los padres difícilmente logran comprender a sus hijos y el apego hacia los gadgets ya que ellos posiblemente no crecieron con ellos o no eran similares a los que sus hijos usan , hoy en día la revolución digital ha dado un paso agigantado llegando a ser parte en gran porcentaje de la vida diaria de cualquier individuo; si pudiéramos ubicar el lugar que ocupan las red sociales en un adolescente serian aquellas que permiten una libre comunicación de sus intereses, explorar temas que llamen su atención, dudas e incluso aquellas que ayudan en la autoestima del joven, pero si bien existen sitios en la web que “ayudan” en su desarrollo a la vida adulta también existen aquellas que dan una imagen socialmente negativa y violenta, navegar sin supervisión, o el simple hecho de que se comparta en el grupo el contenido explicito uno puede toparse con facilidad temas de índole racista, antisemita, crímenes contra la humanidad, violencia de género, tortura, pornografía, etc. Y es esta etapa en la vida joven donde más vulnerable en su salud mental y su desarrollo cognitivo está su mente ¿Cómo percibe el sujeto este tipo de contenido? La reproducción o repetición de conductas ya no es propio de él como lo era en la infancia, pero esto no excluye totalmente que ciertos comportamientos sean imitados.

2.6. ASPECTOS PSICOLÓGICOS.

El paso a la edad adulta desde una definición sociológica es cuando una persona se mantiene a si misma o ha elegido una carrera, cuando se ha casado o formado una relación significativa o a iniciado una familia, pero desde una definición psicológica se considera que la madurez cognoscitiva coincide con la capacidad para el pensamiento abstracto.

La madurez emocional puede depender de logros como el descubrimiento de la propia identidad, independizarse de los padres, desarrollar un sistema de valores y la formación de valores.

La transición no solo ofrece oportunidades para el crecimiento no solo en dimensiones físicas sino también en la competencia cognoscitiva y social, la autonomía, la autoestima y la intimidad. La adolescencia es una época en que aumenta la divergencia entre la mayoría de los jóvenes, quienes se dirigen a una adultez satisfactoria y productiva y una importante minoría (cerca uno de cada cinco) que enfrentarán problemas importantes entre su bienestar físico y mental.

Dentro de los problemas más comunes como lo son el acceso y/o abuso a bebidas alcohólicas y drogas, embarazo y paternidad no deseada, se reconoce también el contenido explícito e inapropiado en las redes sociales como un riesgo significativo que no llega a afectar físicamente pero si puede tener un daño irreversible en la salud mental, estudios realizados coinciden que la disminución de las conductas de riesgo y la supervisión de lo que se ve en la red aumentan la calidad física y mental del adolescente.

El manejo de responsabilidades a medida que se encamina a la edad adulta es un periodo donde logra encontrar un equilibrio en los sentimientos provenientes de la maduración sexual, aprender a vivir adecuadamente con los demás (sea cual fuere su sexo) y asumir mayores compromisos en la escuela como la preparación a una profesión satisfactoria, la escala de valores define su modo de vivir y a veces son un espejo de los valores de los padres.

Esta extensa adolescencia de hoy es, con excepción del primer año de vida, el periodo más rico en transiciones de aspecto psicológicos en el que existen proyecciones a futuro en exceso, esto exige nuevos problemas éticos, intelectuales y afectivos, generando un cierto distanciamiento emocional en el presente.

El distanciamiento con el pasado, y aun con el presente, se utiliza para construir una verdadera plataforma psicológica, desde la cual llegar a establecer sus propias conexiones con la edad adulta. La efervescencia del adolescente es tanto consecuencia del empuje de la sexualidad, recién descubierta, como de la necesidad adolescente de probar su capacidad y comprarse con los otros. Los jóvenes necesitan dejar impresa su propia huella y, si es posible, además, llamar la atención de los que lo rodean.

2.6.1. TRASTORNOS PSICOLÓGICOS DEL ADOLESCENTE.

La depresión por citar uno de los trastornos más frecuentes en adolescentes, los jóvenes son los menos atendidos cuando a la depresión se refiere ya que hoy en día se considera más como un sentimiento falso manifestado para llamar la atención, mal asociado a la rebeldía típica de un chico de su edad, un conflicto “*pasajero*” pero se ignora que es de máxima importancia.

Y citando al psiquiatra estadounidense James M. Toolan afirma:

“ En los niños de muy corta edad la depresión se manifiesta a menudo con trastornos de la alimentación y del sueño; cólicos, llanto y movimientos de cabeza [...] poco después se puede manifestar en forma de reacciones fuga, apatía y regresión [...] a medida que el niño crece, los problemas de comportamiento comienzan a ocupar el lugar de los sentimientos depresivos: accesos de ira, desobediencia, desgano, huidas o no respetar horarios y comportamiento autodestructivo, se convence de ser de ser inútil, hostil o incompetente y empieza a cuestionar su existencia, estos sentimientos lo inducen a adoptar un comportamiento antisocial que a su vez se acentuara en el chico la convicción de no ser bueno.”

En cambio el adolescente es menos propenso a expresar abiertamente sus propias emociones y pensamientos, se ensimisma y oculta aun aparentando serenidad, pero no sin poder ocultar el tedio y la inquietud: en ocasiones parece indiferente a todo, otras veces da la impresión de estar entusiasmado por cosas que pueden ser triviales, busca la novedad y no sabe estar solo, y esto conlleva a un cansancio y disminución de rendimiento físico y estudiantil.

El joven tiende a evitar y no afrontar los problemas, es fácil que se dé por vencido evitando el esfuerzo y los sentimientos negativos; muchos adolescentes logran salir de este estado conforme avanzan hacia la madurez, que los fortalece y los reconforta; en cambio otros tienen que recurrir a la ayuda de un especialista con el fin de que el estado depresivo no se prolongue hasta la edad adulta, y para que a puedan aprender a afrontar lo que la vida los depara.

Las ansiedades más frecuentes en la adolescencia actual son:

- Fallar en los sistemas de capacitación y no acceder a un trabajo entado estable.
- No poder conseguir amigos y mantenerlos
- Sentirse incapaces de responder a las demandas de las relaciones interpersonales, con los distintos grupos.
- Tener dificultades en establecer vinculaciones basadas en el interés sexual.
- No rendir frente a las altas expectativas que la sociedad marca para su crecimiento y desarrollo
- Confundirse en medio de la complejidad de requerimiento que los distintos ámbitos de pertenencia les generan
- Experimentar indefensión ante la violencia social, en sus distintas manifestaciones.

En cuanto al comportamiento antisocial comprende una falta de adaptación a las reglas de la sociedad, pero la conducta no se puede atribuir a una sola causa sino a todo un conjunto, que comprende la personalidad de cada joven, su familia y ambiente

en el que vive, el carácter es extravertido, egocéntrico, poco cooperativo, impulsivo y siempre dispuesto a procurar la satisfacción inmediata de sus deseos.

Se considera como una falta de armonía en su círculo familiar y social, también esto refuerza los grupos en lo que se sienta comprendido y es cuando la influencia de los individuos ya sea positiva o negativa tiene más peso en la conformidad de sus acciones y autoconvencerse que es correcto o no le queda de otra, esta vulnerable etapa puede volverse más destructiva apenas el alcohol, la droga o conductas de riesgo se repiten, el hecho es que estos muchachos no aprendieron a encarar las frustraciones y los problemas cotidianos que, al no hallar una adaptación positiva, recurren a los más tremendos sustitutivos para escapar del peso de la vida y de la sociedad.

Esto también es una forma de rebelarse contra su vida anterior, de no sentirse solos, de creer que valen algo (dada su escasa autoestima) de afrontar la ansiedad y el tedio.

Cuando ya han caído en este estado, es necesario evitar etiquetarlos con juicios sociales que para nada tienen en cuenta la difícil situación que confrontan los jóvenes. Además vistas las cosas con objetividad, estos episodios antisociales no tienen en la adolescencia el mismo significado que adquieren en la edad adulta, aunque según Erikson los jóvenes podrían convertirse en *fracasados* crónicos al ver que los demás esperan que adopten determinadas actitudes.

Tiene que entenderse que el comportamiento antisocial es resultado de no haber podido encontrar propia identidad. El desprecio, el rechazo y el distanciamiento no hacen más que empeorar las cosas; la comprensión y la capacidad de dar una orientación serán la mejor forma de ayudar a una personalidad que busca su propio yo.

Los adolescentes viven bajo condiciones constantes de movilidad, de elección: cambiar de lugar de residencia, de trabajo, de religión, de pareja, de preferencia sexual, de filiación partidista, de actividad profesional, de hobbies, de gustos. Los niveles individuales y sociales de certezas han disminuido de manera drástica; los de las certidumbres medianos y largos plazos perdieron fuerza y la gente no sabe más que

hacer. De ahí que la incertidumbre y el miedo son factores presentes en la reestructuración social. Están dentro de esquemas permanentes de negociación consigo mismas “*con uno mismo*” a lo que Ulrich Beck (1997) denominó flexibilidad (no significa proceso consciente de un acto guiado de reflexión-meditación basada en el cuestionamiento; se refiere a una tarea de negociación, de cambio, de prisa frente a nuevas y variadas circunstancias)

Existe una nueva forma de vida social que origina otro tipo de relación entre el individuo y la sociedad, la cual está constituida por tres fenómenos.

- a) Disolución (transformación) de las formas sociales históricas, como la pareja, la familia, el grupo étnico, la vida comunitaria, de barrio y la vecindad etcétera. Manejo de prejuicios y pérdida de identidad cultural.
- b) Pérdida de las seguridades tradicionales en relación con el saber hacer, pérdida de la producción artesanal frente a la industrial, que pierde competencia frente a la exigencia de conocimientos y equipos técnicos. El saber cómo sobrevivir y qué hacer en la vida cotidiana pierde cuando las condiciones cambian.
- c) Un nuevo tipo de cohesión social basado en una dimensión de control social e integración, en donde se facilita la agregación humana para la reproducción del capital, pero no para la transformación social ni para la construcción de solidaridades la identidad familiar, grupal, étnica o nacional se sustituye por la identidad corporativa y por la identidad generada por la sociedad de consumo.

2.6.2. CONSUMO Y ABUSO DE SUSTANCIAS:

Aunque la gran mayoría de los adolescentes no abusan de las drogas, una importante minoría sí lo hace. El abuso de sustancias implica el consumo dañino de alcohol o de otras drogas que puede dar lugar a la dependencia a las mismas o adicción. La cual puede ser fisiológica, psicológica o ambas y es probable que continúe en la adultez dependiendo a que temprana edad empezó su consumo. Por lo general, inician en la secundaria en México la edad promedio para el inicio del consumo de

drogas oscila entre 12 y 15 años de edad, el Instituto para la Atención y Prevención de las Adicciones de la ciudad de México (IAPA). Detalló que las encuestas señalan que la edad de inicio de consumo es de 12 años para el alcohol; 13% para los inhalables; 13.1% para el tabaco; 14.2% para la cocaína; 14.3% para la mariguana, y 14.5% para las metanfetaminas.

2.6.3. UNA NUEVA GENERACION E INCORPORACIÓN DE LAS REDES SOCIALES.

Los seres humanos siempre han sido capaces de atender a varias tareas a la vez: lo que ha cambiado de manera espectacular en los últimos años es el impacto de los medios electrónicos en la necesidad y la capacidad de realizar tareas múltiples; una nueva generación con acceso a la información de forma casi inmediata. No es inusual que un niño de 12 años está conectado y qué conversé a través del servicio de mensajería instantánea, al mismo tiempo que revisa el correo electrónico, escucha música o hace la tarea, que aunque el tiempo total que se dedica diariamente a los medios se ha mantenido estable en 9 horas, la cantidad total de contenido de los medios al que son expuestos jóvenes de 8 a 18 años se le ha adicionado en más de una hora al día. Esto se debe la realización de tareas múltiples y el consumo de diferentes tipos de medios a la vez.

Aunque se percibe que la realización de tareas múltiples ahorra tiempo, se acumula evidencia que indica lo contrario. Tratar de realizar demasiadas tareas a la vez aumenta la probabilidad de cometer errores en realidad aumenta el tiempo necesario para complementar una sola tarea. Estudios sobre el funcionamiento del cerebro han demostrado que el cambio de tareas puede crear una especie de afecto de cuello de botella mientras el cerebro se esfuerza por determinar qué tareas realizar, los efectos sobre el aprendizaje son preocupantes. Los estudiantes que tengan gran habilidad para buscar y encontrar respuestas usando la tecnología, pero sus habilidades analíticas y resolución de problemas están disminuyendo.

La forma en que muchos adolescentes se comunican a cambiado por la explosión de las tecnologías de comunicación en línea (como la mensajería

instantánea, el correo electrónico y los mensajes de texto) y de los sitios de redes sociales de interacción múltiple como Facebook, Twitter, SnapChat, TikTok, etcétera. Como grupo los adolescentes son los principales usuarios de las tecnologías de interacción social, pasan más tiempo en línea que los adultos y la mayor parte de su tiempo en línea lo dedica a comunicarse. Las primeras investigaciones sugerían que la comunicación en línea podía disminuir la conexión social de los adolescentes con sus amigos y familiares. Algunos estudios sobre los efectos del uso del internet de la década de 1990 a inicios de la década del 2000 demostraron que los adolescentes que pasaban mucho tiempo en internet estaban menos tiempo con sus amigos (Nie 2001) tenían menos amigos (Mesch, 2001) y mostraban menor contacto social y bienestar.

El efecto del mayor uso de internet ha cambiado de negativo a positivo a medida que internet ha ido creciendo y que las salas públicas de conversación no han sido reemplazadas por tecnologías más complejas como la mensajería instantánea y Facebook. Estudios europeos y latinoamericanos han demostrado que 88% de las adolescentes usa la mensajería instantánea para comunicarse con amigos existentes (Valkenburgh y Peter, 2007) han demostrado que la comunicación en línea estimula la condición social en lugar de disminuirla, otro estudio encontró que el número de veces que una persona permanece activa en redes y la cantidad de horas a la semana que dedica comunicarse por ese medio tienen una relación positiva con la camaradería y conexión con la comunidad en línea (Chen, 2010).

Se ha identificado a la capacidad de la comunicación en línea para facilitar las revelaciones personales como la razón principal de la mejoría en el contacto social y el bienestar. En los entornos en línea, en que se reducen las señales visuales y auditivas del contexto, es común que los individuos desarrollen una intimidad inusual. Les preocupa menos la forma en que son percibidos por los demás y se sienten más libres para expresarse (Walter, 2002 Valkenburg y Peter 2009). Dado que los adolescentes relacionan las revelaciones personales con la calidad de las amistades, es posible que vinculen el elevado nivel de revelaciones personales en los ambientes en línea con la calidad y formación de la amistad, lo que a su vez aumenta el contrato social y el bienestar.

El aspecto de la comunicación en línea que facilita la conexión (a nivel de anonimato) la ha vuelto atractiva para los acosadores electrónicos como por ejemplo el cyberbullying que es una forma de agresión que pretende dañar. Aunque los tipos de acoso más comunes son a nivel verbal y físico acerca del 25% de los adolescentes de secundaria ha informado de acoso y victimización por internet (Willhard, 2006). Además aunque las revelaciones personales son más comunes en línea, también lo son las mentiras. La probabilidad de que la gente mienta es mayor en correos electrónicos que a través de la anticuada comunicación por lápiz y papel (Naquin, Kurtzberg y Belkin 2010)

CAPITULO III. VIOLENCIA

La palabra violencia indica una manera de proceder que ofende o perjudica a alguien mediante el uso exclusivo o excesivo de la fuerza que no solo se limita a la física se omiten otras violencias que se ejercen por imposición social o por presión psicológica. Al formular una teoría para explicar la violencia tenemos una forma para abordar el tema. Podemos ver dentro de la persona (o cualquier otro ser vivo) con la noción de que es impulsada a agredir o violentar por alguna fuerza interna.

La violencia social en sus diferentes manifestaciones reside en una situación del querer subordinar a un individuo o grupo con un control poco ético y recurrente a perjudicar la integridad física, psicológica con o sin motivo en particular, los hechos violentos van desde la aparente o completa indiferencia, justificaciones ideológicas, deseos de venganza y posturas reivindicatorias hasta la crítica y la censura directa.

Los múltiples significados de la palabra violento y su frecuente confusión con el término agresividad nos lleva a tratar de vislumbrar sus distintos significados.

Los significados de la palabra violento han quedado en español más unidos a su raíz etimológica: *violar*. Así en el diccionario de la Real Academia Española violencia significa:

1. Cualidad de violento; acción y efecto de violentar o violentarse
2. Acción violenta o contra el natural modo de proceder.
3. Acción de violar a una mujer

Entretanto, en el diccionario Webster del Nuevo Mundo, del año 2018 de la palabra violencia no sólo incluye el accionar violento en sí; el concepto abarca además las consecuencias sufridas por otros. Así violencia es:

1. a : Uso de la fuerza física para herir, abusar, dañar o destruir.
b: Un caso de tratamiento o procedimiento violento.
2. a: Fuerza o energía poderosa intensa, generalmente devastadora o explosiva.
b: Lesion por o como si fuera por distorsion, infraccion o profanación.
3. a: Accion intensa, turbulenta furiosa y a menudo una fuerza destructiva.
4. a: Fuerza de sentimientos, conductas o expresiones; vehemencia; furia.

Además de estas diferencias de énfasis, a la hora de construir conceptualmente en la noción de violencia resulta necesario examinar, al menos, cinco cuestiones.

- La confusión entre la creatividad y la violencia.
- La cuestión de los “ritmos naturales” de la violencia.
- El problema de la intencionalidad.
- El tema de la puntuación.
- La cuestión de poder.

3.1. VIOLENCIAS SOCIALES.

El siglo XX mereció con creces ser llamado un siglo violento y el neo nazismo fue sólo uno de los picos, terrible y quizá insuperable, de una larga de serie de eventos violentos.

A pesar de los procesos científicos y culturales, el siglo XX ha proliferado en guerra de guerrillas, guerras coloniales, terrorismo de estado, represión policial, genocidios de limpieza étnica, conflictos de intensidad, etc. Y junto a tales guerras y enfrentamientos a gran escala se produjeron innumerables guerras adolescentes y cotidianas que tuvieron lugar en las calles, o incluso dentro de los corredores y patios de las escuelas que intentaban educarlos.

La entrada de nuevo siglo género nuevas técnicas de masacre, sin dejar de implementar las formas de asesinato más “*económicas y sencillas*”, tales como lanzar a prisioneros políticos al mar desde helicópteros en vuelo (Argentina) o la desaparición de estudiantes, manifestantes o periodistas que pongan en riesgo los intereses del estado (México). Es cierto que el siglo que apenas se fue creó técnicas de producción en masa que revolucionaron la industria automotriz y miles de bienes de consumo diario. Las mismas ideas y las mismas técnicas se aplicaron además a hacer más eficientes las campañas de exterminio y lograron reemplazar la menor capacidad de las antiguas armas en la inclemente eficacia de la violencia industrializada.

Algo que llama hoy la atención de los expertos es la progresiva transformación en el uso de la violencia aún dentro de las guerras y en las redes. Hasta un momento de la historia, principales escenas violentas, las batallas ocurrían entre militares, siendo ellos también las principales víctimas. Los civiles quedaban de alguna forma protegidos de los principales daños. Se ha señalado con justicia en las guerras actuales se desplazó el eje de la violencia abarcando de un modo importante, y en ocasiones casi exclusivo, a las poblaciones civiles.

Las batallas diseminadas hoy en la cultura más débiles e indefensas lo que resulta aniquilado incluso de modo deliberado si bien en ocasiones encubierto.

Las nuevas guerras no sólo no respetan a las mujeres, los niños y a los adultos mayores, en realidad parecen hacer blanco en ellos especialmente si se trata de eliminar un grupo étnico. El corte genocida de las matanzas dentro de cada guerra permite ver que eliminar al otro diferente es un objetivo central de la acción armada.

Entre los daños a los civiles a menudo se destacan aquellos que no están ligados, en modo alguno a la guerra, un ejemplo de la violencia social extrema que estamos viviendo se hace especialmente transparente al analizar al grupo estado islámico (ISIS) que asesina deliberadamente a periodistas extranjeros capturados que hacen cobertura en su país.

Poder y violencia están íntimamente ligados, y forman parte de un único complejo: se ha trasladado a este siglo que comienza con características aún más aterradoras, amenaza nuestra propia existencia como una especie organizada.

3.2. AGRESIVIDAD Y VIOLENCIA NO SON SINÓNIMOS.

En la vida diaria se suelen usar como sinónimos los términos de agresividad y violencia. Sin embargo para realizar de modo más cabal las violencias sociales resulta importante distinguir la diferencia entre ambos. El ser humano es agresivo por naturaleza, pero es pacífico o violento según su propia historia individual y la cultura a la que pertenece; de este modo, la agresividad es una potencialidad de todos los seres vivos, mientras la violencia es un producto esencialmente humano. Los componentes genéticos dotan al ser humano de un potencial de agresividad, lo cual no tiene porqué considerarse negativo, ya que la agresividad permite las personas vencer dificultades, a abrirse camino en la vida y reproducirse sobre la tierra. Es más, la agresividad de autodefensa o de subsistencia ha jugado y juega un rol esencial en la evolución humana.

El potencial de agresividad innato es modelado cuidadosamente por cada cultura, mediante la poda de numerosos conductas agresivas potenciales y la canalización exitosa de aquellas permitidas. Este proceso recibe el nombre de *socialización* y su logro es la *adaptación social*. La cultura, por tanto, juega un papel esencial en la transformación de los potenciales agresivos en ese producto final llamado violencia, que siempre resulta de la interacción entre la naturaleza y la cultura.

En este sentido podemos definir la violencia como una modalidad cultural, conformada por las conductas destinadas a obtener el control y la dominación sobre

otras personas. La violencia opera mediante el uso de operaciones ocasiona daño prejuicio físico, psicológico o de cualquier otra índole.

Incluso la violencia por omisión está vinculada con el poder que permite causar daño por no participar. Los seres humanos tenemos por lo tanto el patrimonio exclusivo del uso de la violencia, la que forma parte del proceso evolutivo cultural de la persona como agente y paciente. El que la violencia sea patrimonio de la humanidad no significa que tenga justificación o que sea inevitable. Muy por el contrario como plantea José Sanmartín Espulgues (2008) en su artículo “*¿Hay violencia justa? Reflexiones sobre la violencia y la justicia basada en derechos humanos*” (2008:8)

“Inevitable es la agresividad, pero perfectamente evitable es la violencia”

Los ritmos “*naturales*” de la violencia y el término violencia o violento suele utilizarse en sentido figurado para las catástrofes u otros fenómenos naturales. Sólo se puede usar en sentido figurado, al hablar de su capacidad destructiva. Cuando decimos que una tormenta es violenta o un terremoto resulta así lo hacemos debido a ciertas semejanzas formales entre esos fenómenos naturales y algunas conductas humanas igualmente destructivas. Las fuerzas de la naturaleza, sin embargo no pueden ser violentas simplemente porque no son humanas.

3.2.1. CUESTIÓN INTENCIONALIDAD.

Si le preguntamos a cualquier persona que ha ejercido violencia, aún la más extrema o dañina, si su objetivo era ocasionar el daño que causó, muy habitualmente la respuesta será: no. Para el agresor la intencionalidad de la violencia nunca queda conectada con producir el daño que realmente produce. No vincular la intención al daño permite a quienes maltratan no asumir que su conducta es violenta y, por lo tanto no acepta responsabilidad alguna de la destrucción emocional o física que generan. Como pasaremos a ver esta operación defensiva de disección psicológica es una de las diversas operaciones que le permiten a los violentos separar sus actos tanto de las intenciones como de las consecuencias. Es, por otra parte, sólo uno de los muchos procedimientos que tanto los individuos como el conjunto social realizan para sostener y hacer más aceptable la violencia.

La intencionalidad siempre presente en los actos violentos, se vincula al ejercicio del poder. El objetivo de retener por medios violentos el poder sobre el otro es transparente en aquellos tiranos que para mantenerse en el poder torturan a sus opositores.

Sin embargo en muchas ocasiones las acciones violentas no presentan la total transparencia y la “*bondad*” de los fines intentará justificarlas. Propósitos tales como *disciplinar, educar, hacer entrar en razón, poner límites, proteger, tranquilizar, etc.* en ocasiones serán intentos serios si en otras procurar un “*salvoconducto*” para que el hecho violento sea considerado natural: un modo de actuar legítimo de acuerdo a las pautas culturales vigentes.

Lo que se observa en los discursos de los dictadores es muy similar a lo que ocurre con los hombres que ejercen violencia doméstica: que se trata de una *operación defensiva*: salirse rápidamente del plano concreto del comportamiento y así no hacerse responsable de sus actos.

Hay una diferencia sustancial entre las personas violentas y aquellas otras que sólo tienen algunas conductas agresivas o tienen reacciones violentas ocasionalmente. La diferencia básica consiste en la capacidad o no de reconocer tales conductas como violentas.

Las personas violentas no se registran en la red la gravedad, y asumen la responsabilidad de sus actos porque tienen incorporado los patrones de respuesta violenta como normales y naturales.

3.2.2. EL PROBLEMA DE LA PUNTUACIÓN.

Nuestra concepción cartesiana indica que sólo lo que vemos y *tocamos* constituye lo real. Coincide con la el concepto de lo violento como aquello que resulta estruendoso, lo que produce un fuerte impacto visual, táctil o auditivo. En ese preciso momento en ese preciso momento fijamos la imagen y el sonido de la escena violenta y definimos inmediatamente al victimario y a la víctima. Así, viviéndolo como algo obvio y natural, comenzara una de las operaciones mentales más importantes que realizamos

frente a los actos violentos: la puntuación y aislamiento, entre otros motivos, resultan muchas veces sencillos “fabricar” un exacto punto de comienzo. Esto, aún en medio de las complejas tramas de causas y efectos reverberantes que originan las formas de violencia más sostenidas.

Nadie puede dudar que el ataque del 11 de septiembre del 2001 a las torres gemelas de Nueva York constituye un acto de violencia de gran poder destructivo, cuyo objetivo final era psicológico: crear el terror y la sensación de extrema vulnerabilidad de la población civil de la nación más poderosa de la tierra; la angustiada e indignada respuesta universal frente a tan inesperada muerte de miles de civiles fue paralela al terror, al *shock* y el terrible daño psicológico infligido a los mismos norteamericano.

Las imágenes y las noticias que circularon por el mundo generan un impacto traumático y un sincero pesar en distintos pueblos, frente a lo que sentían era una atroz e incomprensible violación a una población inerme, fuera del marco de existencia de un conflicto declarado. En el importante trabajo de difusión que los medios de comunicación realizaron de inmediato se destacaron varias cadenas televisivas estadounidenses, en particular la CNN, que logró congelar y repetir un número de veces sobrecogedor, durante las 24 horas del día de la semana que siguieron, las imágenes del impacto del avión y la caída de las torres. La filmación incluye, en una escena casi onírica de pesadilla, pequeñas figuras de personas desarticuladas que se desprendían y dejaban caras flotando el vacío, ante el terror de los televidentes. A estas imágenes aterradoras se le superpone, casi un respiro cubriendo, pantallas, portadas de diarios y revistas de todo el mundo, la foto de Osama Bin Laden y de igual manera en años posteriores su captura, homicidio y el sentimiento de justicia.

3.2.3. CUESTIÓN DE PODER.

Y en cuanto al poder sin importar la cohesión social del individuo; cuando el abuso de poder es explícita o implícitamente aceptado por las normas o por las costumbres, la violencia se “*normaliza*” y por lo general permanece ignorada u oculta, a menos que el daño infligido adquiera proporciones desmesuradas y difíciles de

esconder. Ejemplos comunes lo constituyen la violencia hacia las minorías raciales o las formas que adquiere la violencia doméstica.

Hay dos clases fundamentales de lucha por el poder: una es *ofensiva*, que se origina en el sentimiento de omnipotencia; la otra es *defensiva*, y tiene su raíz en los sentimientos de debilidad o inferioridad.

El poder ofensivo es la base emocional de un tipo de acción que no puede ser apaciguada, sino sólo detenida.

Quienes detentan el poder pueden fácilmente volverse insensible a sus efectos y referirse a otras personas de modo deshumanizado. La deshumanización es una de las operaciones mediante las cuales se han anulan o minimizan las percepciones empáticas acerca de otras personas y, por lo tanto, se insensibiliza frente a los daños que le son ocasionados.

Cuando la gente selecciona blancos de poder construye, magnífica, y luego actúa las diferencias con sus semejantes. Que son la característica más importante de estas diferencias fabricadas es que son sólo eso, construcciones. Los marcadores pueden basarse en la lengua, la religión, el sexo o el color de la piel; y muy frecuentemente están contruidos sobre un sentido imaginario de una historia no compartida.

Altemeyer en 1996 sugiere en su trabajo *“El espectro del autoritarismo”* que la percepción de amenaza externa y la convicción de tener la verdad religioso nacional son antecedentes claves para inventar las líneas de diferenciación y discriminatorias con su secuela habitual, el prejuicio y la violencia.

Esos factores activan el autoritarismo y la dictadura social, de tal manera que atropellan los dinamismos de inclusión social llegando incluso a llevar al genocidio. Los mecanismos psicológicos de “diferenciación” y “motivación por el poder” juegan un papel importante en la supervivencia de los humanos, con los cuales hemos llegado hasta aquí. En la conducta violenta, entendida como el uso de la fuerza para la resolución de conflictos interpersonales, se hace posible en un contexto de

desequilibrio de poder, permanente un momentáneo (Corsa, 1994) para que la conducta violenta sea posible tiene que darse dicho desequilibrio.

3.3. LOS MODELOS EXPLICATIVOS DE LA VIOLENCIA.

Las causas de las violencias sociales son múltiples y están interrelacionadas entre sí generadas y generando creencias y conductas. Estas harán que una situación dada pueda terminar en un acto violento o no.

El modo en que las concepciones acerca de la violencia se transmiten de una generación a otra, y de un momento histórico al siguiente, es sumamente complejo. La translación de criterios y modos de actuar puede ocurrir por identificación directa, copiando al modelo o modo indirecto, mirando ejercer el terror. Sinteticemos algunas de las teorías explicativas de la violencia vigentes en el cuadro siguiente:

1. **LOS MODELOS PSICOPATOLÓGICOS:** Intentan buscar enfermedades y trastornos psicológicos, como orígenes de las actitudes y conductas violentas. Sosteniendo fundamentalmente dentro de disciplinas como la psicología, la psiquiatría y la genética.
2. **LOS MODELOS DE INTERACCIÓN:** Tomando tomados de la teoría de los sistemas y aplicados a la psicología de la violencia, separan y analizan la participación de cada uno de los elementos de cada sistema y su compleja interacción en la producción de fenómeno de la violencia.
3. **EL MODELO DE LOS RECURSOS:** según el cual, la violencia se produce porque falta algún recurso, ya sea económico, educativo o de cualquier otra índole. Modelo sostenido, en parte, por los trabajadores sociales y disciplinas vinculadas, donde la violencia y la pobreza aparecen ligadas
4. **EL MODELO SOCIOCULTURAL:** que hace surgir todas las formas de violencia del concepto de violencia estructural. Esta violencia estructural central se expresaría, entonces, en las múltiples formas de violencia particular, que encontramos en la cotidianidad por ejemplo el conflicto israelí.
5. **EL MODO ECOLÓGICO:** es incluyente y elude falsos exclusiones, apoyándose en la consideración de factores macro, sexo y micro sistémicos.

Este modelo es holístico y utiliza el pensamiento complejo para explicar los beneficios sociales.

En un extremo encontramos el modelo psicopatológico, que busca las causas de la violencia en las personas, sus patologías, su historia y en el extremo tendríamos al modelo sociocultural que hace emerger todas las formas de violencia de las estructuras sociales.

Generalmente los modelos psicopatológicos, cuando focalizan la mirada en el agresor formulan hipótesis vinculadas con las adicciones (por ejemplo el alcoholismo) o trastornos de personalidad (trastorno pasivo agresivo, paranoides, *borderline*, entre otros). Cuando, desde este modelo, se focaliza la mirada la persona agredida aparecen hipótesis tales como el masoquismo o la melancolía.

Otro de los modelos conceptuales clásicos, es el que hacen jugar los tres polos interconectados: las emociones, las cogniciones (pensamientos, suposiciones creencias...) y las conductas. En este esquema, de determinadas emociones violentas, como el enojo, la ira y el odio, podrán conducir a realizar acciones violentas o inhibirlas, según las atribuciones de significado de cada persona de a lo que está ocurriendo.

En la producción de significados, aquellos que utilizan con predominio una atribución causal externa (la culpa es del otro) tenderán a actuar con mayor violencia.

Existe, además, una matriz cultural que justifica y hasta permite percibir como saludables los comportamientos emocionales de descarga violenta.

3.3.1. VIOLENCIA Y DESCARGA, EL MÉTODO DE LA CATARSIS.

Cuando se utiliza este término en relación a acciones violentas conserva algo de su sentido original, por qué pasaría aliviar y purificar a quiénes la realizan. La idea de la catarsis se usa con frecuencia para explicar tanto el sentido como el fin de las conductas violentas; en las creencias populares y de los textos científicos, quién realiza una acción violenta se *descarga* así de *emociones intolerables* y queda más liviano, más limpio.

Catarsis, en un sentido más amplio, es el proceso por el cual mediante gritos, gestos o golpes, es posible ir de drenando y dominando la intensidad de ciertas emociones *penosas*, hasta llevarlas a un nivel de intensidad manejable. Tal es el fenómeno que explica cómo se puede aliviar la ira, el odio o la tensión extrema existente en un vínculo, librando violencia sobre objetos, el propio cuerpo Incluso en otras personas. Esta catarsis haría disminuir la intensidad peligrosa de las emociones, llevándolas a un nivel donde es posible experimentar mayor tranquilidad.

Los procesos del pensamiento humano son principalmente metafóricos y los conceptos que formamos y definen mediante metáforas. La idea de que las emociones peligrosas se van acumulando en el psiquismo como en una represa es sin duda una metáfora proveniente de la hidráulica de la mente.

Este modelo se aplica al odio, el enojo, la ira y también a la impotencia, al dolor y a la tristeza; la creencia de que las emociones funcionan como líquidos psicológicos que ocupa y se acumulan en el interior de un receptáculo (a misma persona) explica porque se dice que *“alguien se siente lleno de ira”* o *“vacío de todo sentimiento amoroso”*. Esta metáfora hidráulica/catártica es una de las más populares y funda conceptos básicos acerca de la violencia y sus manifestaciones más frecuentes.

Este dinamismo es especialmente inadecuado para explicar o justificar las descargas violentas de ira. Esta aplicación incorrecta del modelo catártico plantea que los actos (descargas) violentos:

1. Calma la ira por disminuir su acumulo.
2. Produce una sensación de alivio y calma.
3. Mejoran la comunicación entre quien descarga y quién escucha.
4. Aumentan la cercanía emocional entre las personas.
5. Permiten “sentirse capaz de expresar los sentimientos” es decir todo lo que uno piensa etcétera.

La mayoría de las investigaciones demuestran que estar expuesto espectáculos violentos sólo aumenta los comportamientos antisociales. La identificación, cuando

funciona, lo hace exactamente de modo inverso: lejos de *limpiar*, opera brindando nuevos patrones violentos para copiar y *nuevos permisos para actuar*.

Las personas violentas no se van calmando mediante *reiteradas catarsis*, por el contrario, después de una secuencia de espectáculos de supuesto efecto catártico se vuelven cada vez más violentos. Esto se puede detectar tanto en fenómenos psicológicos como fisiológicos. Como contraposición a lo que ocurre con las víctimas de situaciones traumáticas, en las personas violentas la catarsis parecía cargar más de lo que descarga. Todos los estudios realizados muestran que en la gran mayoría de los casos las descargas violentas:

1. Realimenta en la ira.
2. Aumentan la distancia emocional De quién es el blanco de la violencia.
3. Suben la presión arterial y producen taquicardia en quién descarga.
4. Baja la autoestima de la otra parte rápidamente.
5. Impiden desarrollar el nivel informativo de la comunicación.
6. Agradan los sentimientos de frustración e impotencia.
7. Tienden a perpetuar los patrones de conductas violentas.
8. Empeoran cronifican los problemas.

El modelo catártico popular justifica las acciones violentas (gritos, insultos y hasta golpes) como un fenómeno natural, necesario en los mecanismos de regulación (carga/descarga) del psiquismo. La popularidad y la aceptación que ha logrado el modelo catártico es, en sí mismo, expresión de la convicción de que las conductas violentas son, en realidad aparentes, *soluciones útiles*.

La explicación más sencilla que puede encontrarse a este fracaso es que las emociones no son líquidos, ni las personas receptáculos, y que el psiquismo humano no funciona con leyes de carga y descarga, sino con complejos mecanismos de aprendizaje.

Resulta necesario, por tanto, acotar el uso explicativo del modelo de la descarga catártico a los limitados casos en que es pertinente una *descarga agresiva* en respuesta a una conducta violenta. La descarga catártica agresiva resulta eficaz en la

resolución de problema, de modo limitado, cuando el blanco de la agresión es la persona que *atacó* violentamente a quien se defiende, siempre y cuando:

1. No haya retaliación, que lleva ineludiblemente al *reciclado* de la violencia.
2. Se restablezca un nuevo equilibrio y la violencia quede neutralizada.
3. A raíz de la respuesta *agresiva*, emerja un cambio en la relación de poder.
4. Quién fue violento quedé claramente informado del enojo que ha causado.
5. La descarga agresiva genere cambios en las culturas conductas violentas.
6. Logre incluir la participación de un tercero
7. Permite modificar la comprensión de la situación original.

3.3.2. PSICOLOGIZANDO EL PROBLEMA.

Algunos expertos consideran que aquellos que más probablemente lleguen a amenazar o realizar actos terroristas contra poblaciones civiles son quienes padecen trastornos psiquiátricos y psicológicos. Entre ellos:

- Paranoicos.
- Esquizofrénicos.
- *Borderline* con defectos mentales.
- Personalidad con ideas mesiánicas.
- Personalidad pasivo-agresiva.
- Personalidad sociopáticas.

Numerosos especialistas no están de acuerdo con ese criterio, ya que consideran que ni los esquizofrénicos ni los sociópatas podrían ser capaces de llevar a cabo actos terroristas de esta naturaleza con éxito.

3.4. FACILITADORES DE VIOLENCIA.

Las principales dificultades para reconocer la violencia y corregir sus consecuencias con resultado de un conjunto de operaciones psicológicas cuyo fin es minimizar, negar, ocultar y justificar los actos de violencia para que eso puedan seguir

siendo realizados y admitidos. Las operaciones minimización y ocultamiento hace más difícil reconocer las violencias sociales sus causas y sus agentes.

Los procesos defensivos de la violencia operan dentro de cada individuo y mediante sistemas de comunicación, privados o públicos, y afectan a amplios sectores sociales, cuando no a la sociedad entera.

Los cuatro *procesos básicos del desconocimiento de la violencia* son:

1. Invisibilización.
2. Naturalización.
3. Insensibilización.
4. Encubrimiento.

3.4.1. INVISIBILIZACIÓN.

Con respecto al primer proceso, el de Invisibilización, podemos partir de que los fenómenos nos resultan visibles y cumplen con una serie de reglas, que hemos sido entrenados a reconocer mediante nuestra preparación social (socialización: “lo que puedo ver y tocar *es bien real*” y todo lo demás es “menos real”). Esta es una herencia de *dualismo cartesiano* y el *realismo ingenuo*, sobre el cual se sustenta el positivismo. Por lo tanto, para determinar si un objeto resultará *visible* lo *invisible* tenemos que examinar sus condiciones fundamentales:

1. Que lo que se tenga inscripciones materiales que lo haga perceptible;
2. Que el observador disponga de las herramientas o instrumentos necesarios para percibirlos.

Nuestra capacidad de percibir la violencia se apoya básicamente en construcciones culturales. Estas construcciones organiza nuestro modo de registrar y otorgar significados a la realidad. Cuando el observador carece de herramientas conceptuales que *le permiten identificarla* y recortarla como objeto de estudio la violencia se torna invisible. Los procesos de desconocimiento de la violencia tienden a disminuir la comprensión del acto violento, del terror que genera y el rechazo que nos

inspira. Los procesos de invisibilidad intentan hacerla menos perceptible, obturando el registro de nuestros sentidos. Muy a menudo lo consiguen.

Las violencias sociales tienen una multiplicidad de causas y modalidades de expresión.

3.4.2. NATURALIZACIÓN.

Uno de los factores más importantes que obstaculizan detectar la presencia de la violencia son los procesos sociales de naturalización. Se trata de un conjunto de operaciones permisivas que llevan a aceptar los comportamientos violentos como algo natural, legítimo y pertinente en la vida cotidiana.

El uso de la fuerza como forma legitimada de ejercicio del poder es naturalizado hasta tal punto que puede llegar a no ser considerada violencia.

La invisibilidad de las violencias sociales es, en muchos momentos, el resultado de sectores interesados en ocultarla. Resulta más sencillo enmascarar las violencias cuando está operando el proceso complementario de naturalización.

Todas las construcciones que organizan nuestra manera de percibir las violencias en los hechos sociales giran entorno de dos ejes:

1. Las jerarquías que organizan el poder.
2. El modo de definir y discriminar lo diferente.

Dado que el punto más alto de la pirámide del poder lo ocupan en nuestra sociedad de los hombres adultos ricos, no debe llamarnos la atención que la violencia afecta especialmente a mujeres, ancianos, niños pobres o minoría. Las violencias contra menores, débiles o marginados serán percibidas en menor grado que otras y consideradas menos importantes que las que afectan a personas fuertes o exitosas. Como vemos las violencias se *naturalizas* en primera instancia, siguiendo las marcaciones de la lógica del poder.

El continuo repiquetear de los actos de violencia en los medios de comunicación masiva supera en cantidad y calidad a la aún muy violenta realidad. Este entusiasmo descriptivo o amarillismo es uno de los ingredientes que contribuyen a naturalizarla

Citando a Marshall McLuhan en su obra "*La aldea global*" de 1989.

"Leer el diario por la mañana es compartir el desayuno en la aldea global"

Leer el diario por la mañana también es impregnarse muy temprano de los patrones de violencia social en el que estaremos inmersos a irnos a dormir por la noche. Un elemento que extrañamente puede contribuir a naturalizar y hacer más aceptables las violencias sociales son algunas acciones cuya intención sería totalmente la opuesta; un ejemplo: enseñarles a las chicas dar un número telefónico falso a un desconocido en vez de enseñarles a los varones a aceptar una negativa de una chica a la que se le coquetea.

El aprendizaje de la violencia, en realidad, comienza muy temprano. Cuando los niños aprenden a diferenciar entre las conductas violentas de los modelos simbólicos y las de los modelos reales, esto les permite trazar una línea divisoria nítida entre ficción y realidad. Este aprendizaje se rompe cuando el niño vive en medio de una gran densidad de situaciones violentas y superponen lo que observa en la realidad con los modelos simbólicos.

Si se produce un déficit en el trazado de la línea divisoria entre ficción y realidad, el niño puede reproducir de modo concreto lo que sería la conducta violenta simbólica. No haber establecido esta distinción entre ficción y realidad desde muy temprana edad pronostica un grave riesgo para la salud mental.

La insensibilidad frente al dolor, como respuesta y actitud social está vinculada a distanciar los sentimientos, no involucrarse y llegar a mantenerse indiferente al sufrimiento de las otras personas. Para anticiparse al desarrollo de conductas violentas es necesario estimular actitudes y habilidades alternativas, pacíficas, para resolver los problemas. Lograr que la violencia sea percibida como un problema y no como una solución.

La naturalización está dada por lo que cada uno de la televisión, en la escuela, la calle, en la plaza, en internet, etc. El contexto cultural en qué zona se desarrolla tiene diversas formas de naturalizar la violencia. La historia de cada individuo y su contexto cultural determinarán cuan natural se torna a pensar, sentir y actuar violentamente.

3.4.3. INSENSIBILIZACIÓN.

El mundo de la televisión y el internet describe y logra hacer parecer realista exagera el número de personas que dentro de la sociedad cometen actos criminales y carga a los jóvenes televidentes de oscuras perspectivas sociales.

Todos los estudios concuerdan en que este rol de la television y otros medios de masas multiplican expectativas de realizar o recibir acciones violentas. La violencia televisiva y fílmica produce acostumbramiento y este, una demanda de mayor dosis que genera menos sensibilidad mayor indiferencia y pasividad frente a la violencia social real.

Cuando las acciones violentas predominan se genera un efecto muy similar al de la tolerancia a la droga que ocurre en las adicciones: se requieren dosis cada vez más mayores de violencia para producir algún efecto. Este proceso de acostumbramiento social da lugar a que solo los actos más escalofriantes logren conmover a la opinión pública. Los crímenes “menores” no reciben más atención, pues ya no garantizan mayores ventas, ni demasiada resonancia, indignación o espanto.

3.4.4. ENCUBRIMIENTO

El encubrimiento de la violencia reside con más frecuencia en organizaciones en las en las que los superiores ocultan actos violentos de miembros del grupo con la finalidad de mantener el prestigio de la institución. Previamente al conocimiento público de los hechos, sin duda, su comportamiento se ha destacado por ocultar, negociar las denuncias y enmascarar la violencia instalada en el seno de la institución. Por ejemplo las organizaciones gubernamentales (corrupción) o eclesiásticas (pederastia).

Mentir y encubrir la verdadera finalidad de los actos violentos y tratar de hacerlos pasar por buenos o minimizarlos es un recurso frecuente para que acallar el posible

clamor de los opositores (vecinos, testigos, ciudadanos de otros países, etc.). Un claro ejemplo de este proceder engañoso fue la intención que dijeron tener los talibanes acerca del uso obligatorio del burka por parte de las mujeres afganas.

Las operaciones facilitadoras de las violencias sociales son mecanismos más circunscriptos y flexibles que los procesos y se aplican con rapidez a cada nueva situación violenta. Pueden actuar de modos unitarios o articulados entre sí, formando parte integral de los cuatro procesos del desconocimiento de la violencia. Estos mecanismos singulares (las operaciones de facilitación) facilitan el accionar de las violencias cualquiera que sea de nivel en que actúen.

Para comenzar, las personas y las organizaciones violentas, cuando no los países, intentan demostrar siempre que se han esforzado debidamente en realizar las cosas por las buenas y que sólo, como último recurso, han debido recurrir finalmente a la violencia; en realidad, las otras opciones rara vez fueron revisadas con seriedad, porque las personas violentas no confían en otras formas de resolver los conflictos sociales ni en la posibilidad de establecer relaciones más democráticas y más simétricas. Las operaciones facilitadoras, logran generalmente fomentar la adhesión a la violencia y a su presunta eficacia, tanto insistir y, al final una pelea física lo soluciona enseguida. Las operaciones facilitadoras, esenciales para la producción y sostenimiento de las violencias sociales, incluyen:

- Negar la propia vulnerabilidad y considerar que sólo los otros eran damnificados en la acción violenta en encarada
- Subrayar o exagerar las características que diferencian a los distintos grupos humanos
- Exagerar la incompatibilidad de los intereses enfrentados, excluyendo contemplar cualquier posibilidad de conciencia.
- Exaltar e idealizar la valoración de los objetivos triunfales, elogiando continuamente proezas y logros bélicos.
- Definir con residuos los campos de lealtad y deslealtades; “es con nosotros o contra nosotros”; “todo o nada”, “blanco y negro”, sin matices intermedios.

- Minimizar la importancia de los costos materiales y humanos que generan la violencia y descalificar como “blando” a quién trata de hablar de ello.
- Negar y desconocer no sólo los costos o el significado de los actos violentos sino su misma existencia.

Estas operaciones facilitadoras resultan esenciales para iniciar y sostener en principio cualquier guerra, pero participan también en la vida cotidiana, en la construcción de la violencia en el hogar, la escuela, el ámbito laboral, etc. Entender y ser capaces de detectar cada una de las operaciones puede permitirnos desarrollar instrumentos adecuados para desarmarlas. Lo más frecuente no es encontrar cada operación aislada, sino formando cadenas o secuencias en las que suceden varias *operaciones* integradas.

Pasaremos a describir y a analizar una por una, a fin de identificar claramente sus características, acompañado por ejemplos prototípicos.

3.5. NEGAR LA PROPIA VULNERABILIDAD.

Quien arma una trampa o planifica un acto violento está convencido, en ese momento, de tener todo el control de la acción y considera al otro como el único vulnerable. Se llega a sentir así que sólo el enemigo caerá en nuestra trampa y que será la única víctima.

En el territorio de la violencia doméstica, la negación de la propia vulnerabilidad está apoyada en las creencias que sostienen diariamente la legitimidad del uso de la fuerza entre los miembros del grupo; es decir tiene que existir una legitimación cultural que habilita al padre o a la madre, y a veces hasta algún hijo, a ejercer la violencia contra su familiar. Lo que no pueden entender quienes ejercen la violencia, en el ámbito doméstico y entre naciones, es que alguien, desde alguna instancia externa, le pueda pedir cuentas sobre la conducta violenta que considera legítima o que está culturalmente legitimada. La negación de la propia vulnerabilidad adopta la forma de “a mí no me puede pasar nada grave por hacer algo que me corresponde hacer”.

3.5.1. SUBRAYAR.

Al remarcar y aun exagerar las características diferenciales entre los distintos grupos humanos en conflicto disminuye la posibilidad de que surjan sentimientos de empatía, reconocimiento y consideración por el otro. Sentimientos que podrían disminuir la distancia emocional y por lo tanto, apaciguar la violencia del rechazo mutuo.

La discriminación, caso extremo de esta operación, da lugar a menudo a asesinatos de violencia inimaginable, llamados también crímenes de odio y genocidios. Estas atrocidades están basadas justamente en la decisión de destruir al otro por ser diferente o quizá simplemente de destruir cualquier sentimiento de semejanza con él.

La discriminación, operación que facilita la violencia entre grandes grupos y aún entre naciones, se halla presente en el plano privado como parte integrante de la violencia familiar. Se puede ver como muy claramente como quienes maltratan a un familiar comienzan por señalar regularmente sus defectos lo hacen muy a menudo, subrayando características vinculadas a estereotipos de género, así como a los crímenes de odio hacia subrayan estereotipos raciales o sexuales. Quién subraya reiteradamente y sin discusión los defectos del otro ya está ejerciendo violencia (discriminación). La utiliza, a su vez, para fundar sus criterios sobre lo que se debe hacer, sentir o pensar. Él o ella definirán lo correcto; desde la perspectiva del violento, lo correcto es exactamente lo que yo piense o quiero: todos los otros deben simplemente ajustarse a esa normalidad; normalidad circular que es tal, simplemente porque yo estoy en lo cierto.

Es esta rigidez y está severidad lo que harán no reconocer que el otro ha cumplido. Si el otro trata de ajustarse a las demandas de coincidencia extrema esto no será registrado como gesto de flexibilidad o un aporte del otro; sólo está siendo lo que corresponde, lo correcto. Cualquier actitud de flexibilidad o adaptación no obtendrá la valoración que brindan los vínculos entre pares. Las relaciones violentas son asimétricas: no hay lugar al “gracias” ni al “quedó en deuda por tu gesto” el otro simplemente debe hacer, una y otra vez, lo que corresponde lo normal y lo correcto.

Subrayar las diferencias entre unas personas y otras, como operación facilitadora de actos violentos, se puede observar en frases reiteradas de descalificación de género como “Qué se puede esperar es una mujer”, subrayando y adjudicándolo masculino la capacidad de entender las cosas y a lo femenino una dificultad importante para comprender de modo adecuado y autónomo “lo correcto” esto la hace merecedora de numerosas respuestas violentas.

3.5.2. EXAGERAR.

La operación de exagerar consiste en magnificar la incompatibilidad existente entre los bandos en conflicto. Esta operación facilita el uso de soluciones violentas, ya que dificulta pensar que puedan existir soluciones negociadas convenientemente para todos. Mediante esta operación el universo de lo abarcable queda dividido rígidamente en *ellos* y *nosotros*.

Es notable como, una vez terminada la contienda, aún en el caso de las guerras, tanto vencedoras como vencidas pueden ir eliminando las imágenes más cruentas del otro y aún llegar a estilizarlas por ejemplo el holocausto judío.

En muchos sistemas familiares prima un tipo de violencia basada en un criterio de exclusión, en el que sólo uno de los integrantes puede tener la razón; lo que significa que en cada caso hay sólo una posibilidad correcta y todas las demás ni suman ni restan, quedan fuera.

En los sistemas que funcionan así (competitivamente) las personas tienen dificultad para percibir o generar soluciones en las que todos ganen, y las negociaciones se reemplazan por las peleas violentas. Las personas inmersas en estos sistemas no necesariamente desean ser violentas, simplemente no conciben otra alternativa que pelear o perder, no logran considerar el buscar una solución que favorezca todos. Es posible que quienes funcionan de este modo se hayan desarrollado en sistemas autoritarios en los que aprendieron a defenderse excesivamente de la conciliación, considerándola siempre una sumisión.

3.5.3. EXALTAR E IDEALIZAR.

La valoración extrema de los objetivos globales favorece la aparición de sentimientos omnipotentes y mesiánicos, de extrema violencia en general, incompatibles con la vida.

En el ámbito de la violencia interpersonal, idealizar es uno de los reflejos del autoritarismo familiar. Se va configurando dentro de la familia, un relato según el cual sólo se remarcan aquellas cosas que la persona violenta hizo bien, todos sus triunfos. Esa es la narrativa que los demás deben aceptar, como registro verídico de la historia, no hay posibilidad alguna de una autocrítica. La historia oficial familiar, incluye ineludiblemente, párrafos claves que describen el héroe/víctima /violento como por ejemplo *“yo me mato para que todo esté listo cuando ustedes llegan, los vistos, los mantengo, me sacrifico...”* o *“yo hago todo por ellos y ellos no me devuelven nada...”* estos comienzos llevan a conclusiones tales que justifican al maltratador por haber realizado proezas tan importantes. Se entiende que ejerza una autoridad sobre dentro de la casa y esto incluye distintas formas de violencia, tales como, la descalificación, las agresiones verbales y hasta los castigos físicos.

3.5.4. POLARIZAR LA PERTENENCIA.

Polarizar la pertenencia significa convertir a los campos de lealtades y deslealtades en estructuras rígidas inamovibles: se manipulan las ansias de venganza y se insiste en la idealización del patriotismo. Es la operación fundamental que genera y sostiene la violencia de Las guerras y de los distintos grupos autoritarios. Un ejemplo de esta operación en lo cotidiano se encuentra en las demandas estrictas de adhesión que penalizan dudas y matices: *“El que no está conmigo está contra mí”*.

En el campo privado, esto se suele dar, por ejemplo, confrontando de modo inflexible a las familias de origen de los cónyuges. La exigencia de lealtad al marido excluye la posibilidad de seguir respetando o aceptando de la familia de origen de la mujer, que generalmente suelen ser criticadas violentamente; esto mismo puede ocurrir a la inversa y a la excluida ser la familia del marido, con la violencia consiguiente.

3.5.5. MINIMIZAR LOS COSTOS.

Las pérdidas de bienes materiales y existenciales que los enfrentamientos generan se minimizan y descalifican, permitiendo de esta manera negar temporalmente el altísimo costo material y emocional de toda forma de violencia: física, verbal, emocional, vincular, etc. Hay muchas líneas para pensar en las violencias sociales y múltiples causas que la generan. De todos modos, puede resultar importante señalar que tanto los procedimientos como las operaciones que facilitan operan sobre una base general: pensar, sentir y actuar violentamente implica la imposibilidad de establecer y empatía con el sufrimiento del otro, del otro como un igual. Si se conserva la empatía y el reconocimiento del semejante sólo se ejercerá la fuerza en los actos de defensa propia.

Todas esas palabras aceptables tienden a encubrir, con un suave manto semitransparente de minimizaciones, en los aspectos más duros de la destructividad que está sucediendo; lo tornan psicológicamente aceptable, no agresivo, esta operación facilitadora va en busca del mecanismo de minimización de quien recibe la noticia.

3.5.6. NEGAR LA VIOLENCIA.

Es parte de la función del juicio distinguir entre dos tipos de decisiones: afirmar o negar la existencia de un suceso en la realidad. Juzgar es un proceso intelectual. Al negar la existencia de actos violentos que han sucedido o están sucediendo se genera en las víctimas inseguridad sobre sus propias percepciones, daño psíquico grave que se añada.

La negación es parte inerte de un conjunto de defensas físicas automáticas que los humanos interponemos ante lo traumático, la capacidad de negar no fue, en modo alguno exclusiva de los buenos alemanes que “ignoraban” los horrores del genocidio, viviendo a metros de los campos de concentración.

En la construcción de la violencia y su mantenimiento participa menudo una operación esencial: el silencio; la conjunción de las operaciones de negación,

ocultamiento y silencio refuerzan el poder del agresor: logran inhibir la respuesta defensiva de las víctimas y la comunidad entera; por tanto, son esenciales tanto en la repetición de la violencia doméstica como en la reiteración de los ciclos de la guerra.

Para quienes participan diariamente en actos de violencia es casi imposible percibir en el momento la intensidad de la destrucción que está ocurriendo: el estrés traumático inhabilita para percibir claramente. Por este motivo se requiere de la percepción íntegra y la decisión clara de ayudar a quienes están fuera del tornado. La operación de negación de los testigos priva a la víctima de su única posibilidad de salida.

A modo de conclusión decir que los mismos mecanismos se pueden encontrar en todas las escalas de las violencias sociales puede ser un aporte para comprender más claramente que las características son comunes a los distintos tipos de violencia social en todos los niveles, desde el plano macro social hasta las micro violencias cotidianas.

De poder comprenderse en numerosos casos, el conocimiento de estas operaciones brindaría instrumentos de análisis y resolución de las violencias sociales, en sus distintas escalas, permitiendo intervenciones más afinadas a la problemática de su asistencia y de su prevención, además, que en las operaciones que facilitan y sostienen las violencias sociales subyace una creencia social dominante, la que se percibe la violencia más como una solución que como un problema.

3.6. LA VIOLENCIA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

Podemos enterarnos de la violencia cuando lo invade el ámbito público mediante la crónica policial o cuando se impone como espectáculo en los medios gráficos y televisivos. En estos se establece una norma de visibilidad de los hechos violentos, considerados como comunes, en la que se entrecruzan lo público (la violencia como realidad que padecen las personas) y lo privado (la intimidad de las personas violentadas) La narración ya sea escrita, radial y televisiva la vuelve ostentosa, casi obscena cuando promueve la hipertrofia del escuchar y del ver, una tendencia

voyerista de fascinación de quienes asisten pasivamente a las violencias padecidas y ejercidas.

El auge del contenido en noticieros televisivos, radiales o de la web, hace una apología de que la violencia es solo parte de la vida; un hecho más, la violencia queda neutralizada, anulándose, en muchas personas, su carga negativa y la censura. O se recurre a mecanismos de evitación y rechazo, o como forma de eludir el malestar que provoca ver y escuchar sobre hechos violentos, hay una resistencia a conocer o escuchar sobre violencias como mecanismo de defensa que se utiliza cuando no se tolera el displacer.

Se niega o disimula una realidad incomoda y amenazante que dificultara el reconocimiento de ciertos comportamientos y la asunción de una actitud crítica frente a los mismos. La evitación y el rechazo se manifiesta por sensaciones de incomodidad y de ataque a la intimidad, posturas corporales defensivas, expresiones verbales encubridoras o silencios cómplices. Un hecho violento- golpes, violación, abuso, asesinato, humillación etc. Genera diversos tipos de expresiones y reacciones tanto de la comunidad agresora y las víctimas.

Este imaginario social actúa sobre el imaginario personal, transformando la ideología que lo promueve en pensamientos y acciones inmutables y excluidas de todo cuestionamiento. Estas creencias persisten a través del tiempo, se reproducen por consenso social y perpetúan una eficacia simbólica que opera como la verdad misma creando falsas creencias, la consecuencia es que se minimizan o se niegan los hechos de violencia considerándolos “normales” o habituales, se desmienten o modifican las experiencias de las víctimas, la situación o ambiente que desencadenó el comportamiento violento y desvía la responsabilidad de los agresores directos.

Pero, cuando la presencia inobjetable del hecho no permite poner en marcha esos mecanismos de rechazo y evitación, ya no se puede permanecer en una posición neutral: el conflicto planteado entre el agresor y la víctima va exigir de los testigos una toma de posición. La víctima quiere olvidar pero no puede y demanda compromiso y censura por lo ocurrido. El atacante convoca a no hablar y pide complicidad y que se

olvide lo sucedido (Eitenger, 1992) Por su parte, la comunidad entera desea olvidar lo displacentero y generalmente lo consigue.

A pesar de la evidencia de los datos y de los hechos de violencia que todas las personas conocen, existe en la sociedad en general una peculiar resistencia a saber sobre estos hechos. Solo se convierten en motivo de atención cuando son ostentosamente puestos a la vista en los medios de comunicación sin mencionar las posibles violencias cotidianas en el ambiente familiar, laboral, escolar etc.

En todos los casos, las autoridades, periodistas, miembros de la comunidad se refieren a los actos violentos como hechos inexplicables. Sin embargo, hay en un principio un hilo conductor que va uniendo la trama de la violencia de los jóvenes, en los distintos países del mundo.

Países como México cada vez más cantidad de jóvenes se sienten excluidos de ser exitosos, por no alcanzar las marcas de una sociedad caracterizada por la exigencia de los niveles de consumo. En la sociedad actual, donde el hambre y la pobreza se mantienen en altos niveles, el temor de los jóvenes es quedar ubicados en los lugares inferiores de la escala de variación "del estatus".

Aun cuando las necesidades materiales de estos adolescentes estén garantizadas y satisfechas, quienes participan en actos de violencia social no se sienten plenamente incluidos y respetados en la comunidad de la que forman parte. Están convencidos que no lograrán pertenecer a las elites, que se destacan por una alta capacidad de consumo o una igualmente alta capacitación educativa, y no pueden tolerarlo en zonas donde los niveles de desarrollo educativo son bajos los jóvenes desconocen sus necesidades psicológicas más básicas.

Para los jóvenes de los países ricos y los países pobres, el estudio y el empleo son verdaderos guardianes de la identidad. Los adolescentes que no son apoyados y sostenidos en su crecimiento reciben esta ausencia social como la construcción de un muro de exclusiones. Todos ellos sufren de la precariedad de las sociedades posmodernas, que no les permiten adquirir los aprendizajes sociales más elementales para un adulto.

Si bien los jóvenes parecen ejercer hoy una libertad de conducta y pensamiento que generaciones previas no conocieron, se encuentran sin embargo, por largos años, atrapados en una etapa de desarrollo pre-adulto, que parece no resolverse. La eternización de la adolescencia está determinada por la incapacidad de la sociedad adulta de integrar a sus jóvenes en roles laborales y sexuales más maduros. Es sorprendente, por ejemplo, como se ha distanciado en el tiempo de acceso al inicio de las actividades sexuales del acceso a los trabajos y los roles parentales responsables.

3.6.1. LA CULTURA VIOLENTA.

En amplios sectores de la sociedad se considera que existe una clara ausencia de valores en los niños y jóvenes ausencia que se vuelca finalmente en los más diversos patrones de comportamiento violento.

El contexto social en que criamos a los jóvenes está plagado de distintas formas de violencias sociales que crecen y se multiplican a un ritmo feroz más acelerado que ha su propio ritmo. Estas amenazan el proceso de integración, en el que los adolescentes incorporan nuevas capacidades y aptitudes el mismo proceso al que llegan a ser adultos.

Las tareas psicológicas de los jóvenes se suman y se complican, ya que necesitan aprender a manejar las primeras instancias de elección y acción responsables y aspiran a desprenderse de la guía adulta, el choque generacional anteriormente mencionado han sido separadas por cambiantes modas, accesibilidad tecnológica y un mercado que sobrevalora el consumo juvenil, se ven muy necesitadas de intercambiar afectos e ideas. Carecen, a menudo de las capacidades racionales para garantizar la eficacia de este intercambio.

Existen dos formas básicas de participación por parte de los adultos en la violencia de los adolescentes.

1. Colaboración: participación activa de los adultos en la ejecución de actos violentos.

2. Apatía o indiferencia: falta de actitudes de protección frente a los riesgos que corre el adolescente

La velocidad de los cambios tecnológicos y el ritmo de ingreso de los nuevos valores sociales que los acompañan van tornando aún más difíciles las tareas psicológicas de la adolescencia, la medida que los jóvenes quedan un poco solos, especie de adelantados, en terrenos que adultos no dominan tanto. Manejar con soltura la informática y la comunicación globalizada no implica necesariamente estar en condiciones de manejarse a sí mismo.

Los deslumbrantes aportes tecnológicos son útiles, con frecuencia, tanto para resolver viejos problemas como para crear nuevas violencias, casi al mismo ritmo. Los circuitos actuales de retroalimentación de la violencia circulando por las centrifugas comunicacionales informáticas parecieran no tener fin. Los nuevos entretenimientos devienen instrumentos, que se repiten y recrean las formas de la violencia, dirigiéndose con absoluta preeminencia a niños y jóvenes en desarrollo.

Muchas propuestas de solución represiva participan de las mismas creencias violentas que intentan resolver. Con frecuencia las “nuevas soluciones” solo reiteran su fe en utilizar aún más violencia, prometiendo que su nivel será adecuado para terminar con la misma un ejemplo son los sistemas defensivos/represivos de las cárceles es el intervenir con mano dura.

CAPÍTULO IV. EL INTERNET

Alejandro Piscitelli afirma que “Internet fue el primer medio masivo de la historia que permitió una horizontalización de las comunicaciones, una simetría casi perfecta entre producción y recepción, alterando en forma indeleble la ecología de los medios. Nacida de una combinación de necesidades militares y experimentales a fines de la década del sesenta (Hafner y Lyon, 1996, Abbate, 1999), sobrepasando sus estrictos cinturones de seguridad y dando lugar a movilizaciones anarquistas y contraculturales a mediados de los noventa, se comercializó e inició una evolución/revolución que ha pasado por varias etapas y que está hoy en plena ebullición.” (Piscitelli, 2002).

Internet es un medio de comunicación complejo y diferente a sus antecesores. Tiene la particularidad y capacidad de combinar dos funciones básicas: ser un canal de distribución para los medios tradicionales (generalista), y proporcionar un espacio de expresión para emisores emergentes de diversa índole (temáticos o no)

Más allá de las interfaces graficas de navegación y del correo electrónico internet se convirtió en una tecnología que vertebra la comunicación. La reestructuración social facilitada por internet tanto por lo social, lo económico y político y evaluar su

trascendencia para la movilización social comprenderlo como una nueva espacialidad publica ayuda a evitar definiciones simplistas que lo han reducido a medio de comunicación, de intercambio y de esparcimiento; a una red de redes de servidores y computadoras que limitan su aproximación sociológica y contribuyen a reproducir nociones evanescentes, pero tienen sentido, no dicen nada: ciberespacio, sexto continente, arena digital, frontera electrónica y tercer sector, son términos que no explican de fondo a esta nueva espacialidad y si generan ambigüedad conceptual en los acercamientos analíticos.

Percibir y entender como un espacio público de interacción social ayuda a identificar el verdadero significado que este nuevo territorio tiene para la vida política y social contemporánea; ayuda a identificar si es un recurso en disputa entre las elites de poder en red y los movimientos sociales o no lo es, permite explorar como lo usan los diferentes sectores de la sociedad, cuales son las principales tendencias, hacia donde evoluciona, sus efectos sociales y económicos y, en qué sentido ha influido en las esferas públicas y privadas.

Para construir este nuevo acercamiento, se retomaron aspectos sociológicos de la espacialidad urbana con objeto de explicar de forma teórica la organización social del espacio virtual, como se la ha llamado al espacio producido por internet y comprender la interacción social que ahí ocurre y que a través de él se desarrolla.

Como señala Ramirez (2006):

“Concebido como la esencia del pluralismo, el espacio público es un lugar común donde se expresa la diversidad cultural de la sociedad a través de la vida pública [...] con altos niveles de diferenciación social y de diversidad sociopolítica y cultural, se producir confianza, colaboración y solidaridades entre los actores (en este sentido de espacios públicos) son lugares de encuentro y sociabilidad, así como de hostilidad y disputa entre actores que plantean demandas y manifiestan en defensa de intereses particulares y colectivos”

Es un territorio cultural donde se propicia la interacción, la exclusión y la segregación social entre quienes pertenecen o no a él, es sede de formas plurales de expresión ciudadana y de maneras distintas de apropiación colectiva que muchas veces pueden ser antagónicas, contradictorias, hasta llegar a la violencia.

Internet a diferencia del espacio público tradicional, es un espacio construido de manera artificial mediante redes de computadoras, interfaces, protocolos, lenguaje, software, servidores y computadoras que forman un espacio público real, a cuyos territorios se llevan las mismas prácticas, sociales, políticas, económicas, culturales, etc. Lo que significa que no por ser un espacio mediado por computadoras, es un espacio irreal, ni imaginario.

En internet suceden cosas como en la realidad misma y las personas llevan sus mismos comportamientos, hábitos y preferencias a él. Su carácter intangible o digital no suprime su carácter "*real*".

Ante la falta de categoría que explique lo que ocurre en o a través de internet, desde su inicio, se le nombro a partir del concepto "*virtual*" lo que ha generado cierta confusión en su estudio social, político y antropológico, en tanto que aparece como falso, como si lo que ocurriera en internet al ser virtual fuera irreal y se mimetizara tanto con la realidad virtual definida desde de la física como definición formal de la Real Academia Española, lo virtual tiene tres acepciones: a) aquello que tiene virtud o posibilidad de producir un efecto y se asocia frecuencia en oposición a lo real, b) lo virtual tiene como implícito, lo tácito c) lo que tiene existencia aparente pero no real..

Por realidad virtual se entiende como un sistema informático donde se generan ambientes sintéticos en tiempo real; es una representación de las cosas a través de medios electrónicos, como pueden ser simuladores de vuelo, juegos de consola o visualizaciones científicas, etc. "De hecho solo son ilusiones pues de trata de una realidad perspectiva sin ningún soporte físico, se crean un mundo virtual que solo existe en la computadora (Facultad Informática de Barcelona, 2010)

En una de sus acepciones, la virtualidad establece una nueva forma de relación entre uso de las coordenadas de espacio y de tiempo, supera las barreras espacio-

temporales y configura un entorno para hacer factible la información y la comunicación a distancia. De ahí que se pueden considerar los procesos ocurridos en internet como realidad virtual no invasiva donde existe la interacción en tiempo real con diferentes personas, diferentes lugares y ambientes gráficos que solo existen con la mediación de una computadora conectada a la red se puede usar el término virtualidad de internet, pero no confundirlo con irrealidad, falsedad o realidad sintética.

En esta nueva espacialidad se expresa la diversidad cultural en las sociedades; es un espacio facilitador de movilizaciones y desmovilizaciones sociales; sede de pluralismo; de libertad de expresión y de la censura; es un espacio que facilita manifestaciones simbólicas, es un sitio para la interacción social que también propicia la segregación, la exclusión y la desigualdad social; es una plataforma de comunicación, de organización y de consumo; es un lugar común de solidaridad, conflicto y expresión de identidades múltiples; es un espacio donde también existe hostilidad, persecución y por el cual hay múltiples disputas, violación de derechos humanos etc.

En internet, al igual que en los espacios públicos tradicionales, debido a su arquitectura informática descentralizada, todos los que tienen acceso pueden participar en su construcción: gobiernos, capitales, movimientos sociales, universidades, grupos y colectivos sociales e individuos, de una u otra forma, intervienen en la gestión y organización de este espacio. En la difusión de información, conocimiento y arte a través de la producción profesional y artesanal de sitios, paginas, portales, observatorios, servicios y bitácoras tan diversas y complejas como la sociedad misma, por ende como todo territorio, material o virtual, este nuevo espacio público despierta el interés por ocuparlo, controlarlo y apropiárselo, de ahí que internet sea un espacio público que visto como recurso de denominación y emancipación social es valorado en la misma dimensión por extremos opuestos.

Una precisión necesaria es que la participación social en internet no se construye a partir de la ciudadanía; internet, la construcción de nuevas solidaridades e identidades para la acción colectiva y la difusión de conocimiento libre y universal, se considera a través de la gestión voluntaria y libre de personas en su carácter

individual, de colectivos, académicos y movimientos sociales, no de ciudadanos; en cuya definición se garantizan aspectos contrarios a internet, cualidades de exclusión: adentro y afuera, menor-mayor de edad, membresías que permitan o prohíban el libre tránsito y el acceso al conocimiento, a la información, a la comunicación y a la movilización social; ofrece a las personas, grupos, organizaciones y movimientos sociales para un desarrollo de formas complementarias de interacción social, adicionales a las tradicionales que han influido en las relaciones sociales; las formas de producción de redes alternativas de relaciones sociales y de creación de vínculos; los procesos de comunicación y las estrategias de divulgación de ideas, valores y conocimiento; la construcción y representación de identidades colectivas y la producción de movimientos de opinión, de manera fundamental.

Esta capacidad le ha dado a la sociedad en su conjunto otras formas para producir el conocimiento, arte y cultura; el espacio digital nos e agota como una revista, un periódico, un spot de radio o un programa de televisión, alberga a la libertad de asociación, transito, expresión y soporta mensajes alternativos y de contra información.

Si bien internet es un espacio público, cultural y simbólico de interacción social, este es un territorio donde circula tráfico de información que transita por su arquitectura debe ser público, de conocimiento público, también puede y debe ser privada.

¿Cómo es la nueva espacialidad que se construye en internet? En internet el significado del tiempo y del espacio se transforma y le confieren dimensiones a los territorios y a las fronteras. En el mundo contemporáneo” existen dos especialidades: un se refiere al espacio de los lugares y la otra al espacio de los flujos; el primero representa los espacios locales, físicos y geopolíticos donde se construye la identidad, es donde la persona produce o reproduce la expresión de su identidad: lo que yo soy, lo que yo vivo, lo que yo sé y como organizo mi vida (Castells, 2002).

Por su forma de organización en redes, por una cultura de la virtualidad real construida mediante un sistema de medios de comunicación omnipresentes, interconectados y diversificados, y por la transformación de los cimientos materiales de la vida, el espacio y el tiempo, mediante la constitución de un espacio de flujos, que se

vierten de todos lados hacia todos lados y contribuyen a la organización física y digital de lo social; organizan a la sociedad en su conjunto, conectados y desconectados a la red.

Con el desarrollo tecnológico de las telecomunicaciones, de la industria satelital, la creación y diseminación de la red de redes electrónicas, se creó una nueva espacialidad que organiza al espacio y a la sociedad de otra manera: esto es un tercer espacio, internet, los elementos de este espacio no están provistos de dimensiones geográficas espaciales sino inscritos en la temporalidad singular de una difusión instantánea no se puede separar a las personas por medio de obstáculos físicos o distancias temporales las distinciones entre aquí y allá, pierden significado.

Las fronteras geopolíticas se desdibujan frente a la frontera global, se privilegia lo intangible frente lo tangible; las capacidades humanas se potencializan se termina con los límites naturales del cuerpo humano.

Estas nuevas capacidades dieron nuevos significados al tiempo y espacio, han ampliado de manera insospechada los comportamientos y las interacciones entre, personas, grupos, organizaciones empresas y gobiernos, así como las formas de medir y entender las distancias y sus efectos.

4.1. USOS DE INTERNET.

Al vivir e interpretar el tiempo y el espacio de manera distinta, también cambian las formas individuales y colectiva de concebir lo bueno de lo malo de políticamente correcto de lo políticamente incorrecto derivado de una parálisis social. En lo cotidiano lo ajeno se convierte en propio se hace extensivo al otro.

El tiempo y el espacio ya no son homogéneos, el adentro y el afuera es subjetivo. Ya no hay linealidad y objetividad en la apreciación y dirección del tiempo que tiene que ver con el ritmo de las cosas, los ciclos, los periodos y, en este sentido, existe una incompatibilidad entre los tiempos emocionales y psicológicos de las personas, los ciclos naturales y los periodos sociales.

Las personas cuando se conectan a internet no se van de la realidad, siguen anclados a su espacialidad física, pero se transmiten al mismo tiempo a una realidad digital con múltiples universos electrónicos; esto no quiere decir que viajan a otro mundo, que migran de la realidad a la irrealidad; significa que la capacidad de estar, simbólicamente en dos lugares distintos al mismo tiempo; es una representación social que vincula una actividad dentro de otra u otras y, que de alguna manera se vincula a la tendencia corporativa de hablar de la sociedad *ubicua*: una sociedad en la cual las tecnologías de la información están incorporadas a todas las cosas alrededor de las personas.

A poco más de 30 años de haberse desarrollado los buscadores y las interfaces graficas que hicieron posible la navegación en World Wide Web, existen diez usos que la sociedad en su conjunto, incluyendo gobiernos, le da internet.

1. Internet como instrumento militar.
2. Internet como órgano policiaco.
3. Internet como apéndice del gobierno.
4. Internet como medio de comunicación.
5. Internet como centro financiero y empresarial.
6. Internet como centro comercial.
7. Internet como centro educativo.
8. Internet como plataforma para la acción colectiva y eje de redes de movimientos sociales.
9. Internet como medio de comunicación de masas y centro de entretenimiento.
10. Internet como reservorio del conocimiento libre y universal.

4.1.1. MEDIO DE COMUNICACIÓN INTERPERSONAL Y GRUPAL

De acuerdo con estudios de usos de internet, la comunicación electrónica es el servicio de mayor demanda ente los usuarios de internet en el mundo; se en tiempo real con programas como Skype de mensajería instantánea, salas de conversación y

canales de redes sociales, como las aplicaciones de Twitter, Facebook, Tumblr, Snapchat, Whatsapp, etc. O en tiempo asincrónico mediante correo electrónico y blogs.

El intercambio de flujos informativos personales es fundamental en internet, se estima que entre las empresas más importantes que ofrecen estos servicios de video, mensajería, música etc. se sintetiza en 30 principales redes sociales:

RED SOCIAL	TIPO DE RED	NO. DE USUARIOS (MILLONES)
Facebook	Social	2.196
YouTube	Video	1.900
WhatsApp	Mensajería	1.500
FB Messenger	Mensajería	1.300
WeChat	Mensajería	1.040
Instagram	Red social profesional	1.000
QQ	General	806
Tumblr	General	794
QZone	General	563
LinkedIn	Red social profesional	530
VK	General	477
Weibo	General	411
SnapChat	Mensajería	356
Twitter	Microblogging	335
Reddit	Agregador	330
Baidu Teiba	Mensajería	300
Skype	Mensajería	300
Tagged	Social	300
Viber	Mensajería	260
Line	Mensajería	203
SoundCloud	Musica	200

Badoo	Contactos	200
Vine	General	200
Pinterest	Foto/ Video	200
Telegram	Mensajería	200
Spotify	Música	140
YY	Videos	117
Google +	Social	111
Flickr	Imágenes	90
Slideshare	Foto/Video	80

(Tomado de <https://www.webempresa20.com>)

En la primera etapa de internet, la persona interactuaba con el medio a partir de sus búsquedas mecánicas, por así decirlo, mediante los motores de búsqueda, al escribir palabras claves que fueron previamente etiquetadas en las bases de datos de los buscadores como Yahoo! y Google ahora por medio de procedimientos automáticos mediante aplicaciones RSS, el sistema de alertas Google, Twitter o Facebook, la información ahora busca a las personas.

Esta gran transformación en las formas de interactuar con la información y con el espacio que se construye en internet, ha revolucionado a tal grado al medio que podemos suponer que en el corto plazo, previo registro en una aplicación tipo Twitter o Whatsapp, lleguen más directamente; propuestas directas de personas que ven nuestros perfiles sin previa intermediación o persona en común como ahora sucede en Facebook, cuyas aplicaciones sociológicas, afectivas y psicológicas, serán muy interesantes de indagar.

Estas formas donde ahora la información, las noticias, las personas, los grupos sociales, las mercancías y el gobierno , mediante sus trámites, las plataformas electorales y sus mecanismos de vigilancia, buscan a la personas, en este caso al usuario de internet, están produciendo nuevas formas de comprensión del entorno, de consumo y de relaciones humanas, abriendo brechas entre quienes entienden la vida a partir de la tecnología y entre quienes la entienden mediante sus formas tradicionales sin ella.

4.1.2. INDUSTRIAL CULTURAL Y CENTRO DE ENTRETENIMIENTO

Internet es también una plataforma comercial, ideológica y de entretenimiento pues al mismo tiempo de reproducir la ideología dominante, llevada a cabo de forma estratégica a través del discurso hegemónico de los medio de comunicación de masas, apoya la acumulación del capital mediante la penetración cultural, el consumo de mercancías culturales, la contratación de servicios de la empresa en red, así como la propagación de estándares para las formas de entretenimiento y, ocupación del tiempo de ocio.

4.1.3. INTERNET RESERVORIO DE CONOCIMIENTO LIBRE Y UNIVERSAL

Es un enorme reservorio del conocimiento universal es una fuente abierta de información puesta por la sociedad, sin jerarquías de grupos, personas e instituciones que constituye una gigantesca base de datos. La difusión de ideas y conocimientos se puede llevar a cabo de cualquier tipo de formato, a la hora deseada y desde diferentes lugares. El conocimiento, al ser patrimonio universal, no pertenece a nadie, aunque el capital quiere comercializarlo, acotarlo y reglamentar su acceso.

La humanidad tiene en internet un vasto e ilimitado reservorio de conocimiento universal, hasta ahora, de acceso libre, en sus sentidos de gratuito, abierto y sin una censura generalizada. El conocimiento es resultado del quehacer de la humanidad y en internet, la sociedad encuentra un canal de difusión y consulta, de publicación de contenido y de acceso permanente a estos; le ofrece a todas las personas la posibilidad de conectarse para conocer los avances en todas las áreas de conocimiento , vincula a científicos, investigadores, estudiantes y maestros con sus homólogos en el mundo y con el tema de su interés, además de facilitar la multiplicación de conocimiento; provee la oportunidad de conocer e interactuar con maestros, investigadores, conferencistas, articulistas, periodistas, escritores de cualquier parte del mundo, cotejar la propia realidad con la de otros y conocer su experiencia en relación

con temas de interés particular y más allá; de igual forma promueve el trabajo colaborativo para la gestión, difusión y multiplicación.

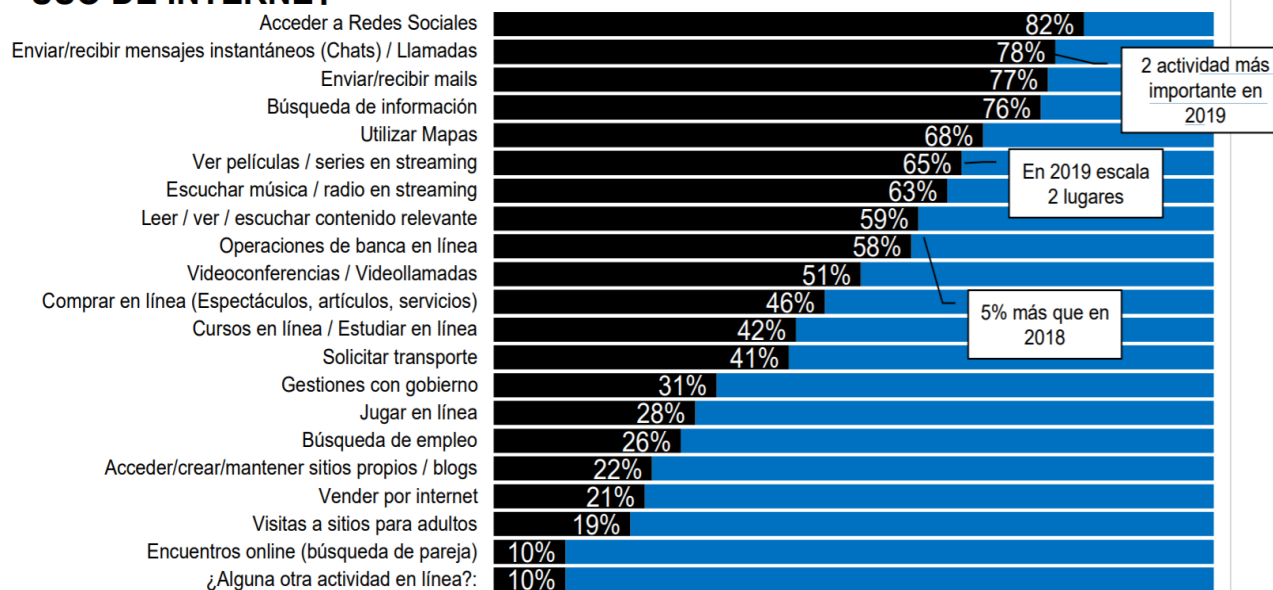
4.2. HABITOS EN INTERNET DE LA SOCIEDAD CIVIL EN MÉXICO, USOS Y PERFILES.

En el país acorde a la información de CONAPO e INEGI; México alcanza un 71% de penetración entre la población de personas mayores a 6 años. En el último año se presentó un crecimiento de más de 4.3% de usuarios siendo un total de 82.7 millones de usuarios de internet en México para el año 2018.

El NIC (Network Information Center) organismo encargado de registrar los nombres de dominio en el país y la Asociación Mexicana de Internet (AMPICI) en su 15° informe concluye que la comunidad internauta de usuarios mexicanos se encuentra conectado 8 horas y 20 minutos diarios de los cuales 3 horas 31 minutos son exclusivas al uso de redes sociales su mayoría son adultos de entre 25 y 34 años con un 22% y una minoría de adultos mayores de más de 55 años con un 8% en cuanto a los adolescentes un 14%.

Los momentos de conexión en medio día (12 a 14 hrs) y el Media tarde (16 a 19 hrs), son los horarios de mayor tráfico en internet en México en este 2019 y el mismo internauta percibe que su tiempo de conexión es de 24 horas.

USO DE INTERNET



(Tomado de <https://www.asociaciondeinternet.mx/es>)

Redes sociales permanecen como la principal actividad en línea, ganan terreno actividades como chat, ver películas en *streaming* y las operaciones de banca en línea.

Facebook se mantiene como la principal RS en México. Twitter sigue perdiendo usuarios (-10%), gana terreno Waze del lugar 9 al 6 respecto a 2018, los usuarios pasan el 31% de su tiempo conectados en internet en alguna red social.

4.3. COMO SE CONTRUYE LA NUEVA ESPACIALIDAD EN INTERNET.

Percibir y entender a internet como un espacio público de interacción social ayuda a identificar el verdadero significado que este nuevo territorio tiene para la vida política y social contemporánea, permite explorar como lo usan los diferentes sectores de la sociedad, cuales son las principales tendencias hacia donde evoluciona, sus efectos sociales, y económicos y, en qué sentido ha influido en las esferas públicas y privadas.

Es un territorio cultural simbólico donde se propicia la interacción, la exclusión ciudadana y de maneras distintas de apropiación colectiva que muchas veces pueden ser antagónicas, contradictorias, hasta llegar a la violencia.

Internet, a diferencia del espacio público tradicional, es un espacio construido de manera artificial mediante redes de computadoras, interfaces, protocolos, lenguaje, software, servidores y computadoras que forman un espacio público real, a cuyos territorios se llevan las mismas prácticas sociales, políticas, económicas, culturales, etc. Lo que significa que no por ser un espacio mediado por computadora, es un espacio irreal, pero no imaginario.

En internet suceden cosas como en la realidad misma y las personas llevan sus mismos comportamientos, hábitos y preferencias a él su carácter intangible o digital no suprime su carácter “*real*”.

Ante la falta de una categoría que explique lo que ocurre *en o a través de* internet, desde su inicio, se le nombro a partir del concepto virtual el cual sus tres definiciones formales de la Real Academia Española (RAE).

- a) Aquello que tiene virtud o posibilidad de producir un efecto y se asocia con frecuencia en oposición a lo real.
- b) Lo virtual como lo implícito, lo tácito.
- c) Lo que tiene existencia aparente pero no real.

Por realidad virtual se entiende un sistema informático donde se generan ambientes sintéticos en tiempo real; es una representación de las cosas a través de medios electrónicos, como pueden ser simuladores de vuelo, juegos de consola o visualizaciones científicas etc. “De hecho solo son ilusiones pues se trata de una realidad perceptiva sin ningún soporte físico, se crean un mundo virtual que solo existe en la computadora” (Facultad informática de Barcelona, 2010).

En una de sus acepciones, la virtualidad establece una nueva forma de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo, supera las barreras espacio-temporales y configura un entorno para hacer factible la información y la comunicación a distancia. De ahí que se pueden considerar los procesos ocurridos en internet como realidad virtual no inversiva donde existe la interacción en tiempo real con diferentes personas en diferentes lugares y ambientes gráficos que solo existen con la mediación

de una computadora conectada a la red se puede usar el término virtualidad de internet, pero no confundirlo con irrealidad, falsedad o realidad sintética.

En esta nueva espacialidad se expresa la diversidad cultural de las sociedades; es un espacio facilitador de movilizaciones y desmovilizaciones sociales; sede del pluralismo; de la libertad de expresión y de la censura, es un espacio que facilita las manifestaciones simbólicas, es un sitio para la interacción social que también propicia la segregación, la exclusión y la desigualdad social; es una plataforma de comunicación, de organización y de consumo; un lugar común de solidaridad, conflicto y de expresión de identidades múltiples; es un espacio donde también existe hostilidad, persecución y por el cual hay múltiples disputas (violación de derechos humanos, *cyberbullying*, extorsión etc.)

En internet, al igual que en los espacios públicos tradicionales, debido a su arquitectura informática descentralizada, todos los que tienen acceso pueden participar en su construcción: gobiernos, capitales, movimientos sociales, universidades, grupos y colectivos sociales e individuos, de una forma u otra, intervienen en la gestión y organización de este espacio. En la difusión de información, conocimiento y arte a través de la producción profesional y artesanal de páginas, sitios, portales, observatorios, servicios y bitácoras tan diversas y complejas como la sociedad misma; por ende, como todo material, territorio o virtual, este nuevo espacio público despierta interés por ocuparlo, controlarlo y apropiárselo, de ahí que internet es un espacio público que visto como recurso de dominación y emancipación social es valorado en la misma dimensión por extremos opuestos.

Una precisión necesaria es que la participación social en internet no se construye a partir de la ciudadanía, internet es la construcción de nuevas solidaridades e identidades para la acción colectiva y la difusión de conocimiento libre y universal, se considera a través de la gestión voluntaria y libre de personas en su carácter individual, de colectivos, académicos y movimientos sociales, no de ciudadanos; en cuya definición se garantizan aspectos contrarios al internet, dualidades de exclusión: adentro y fuera, menor y mayor de edad, on-line y off-line, membresías que permitan o

prohíben el libre tránsito y el acceso al conocimiento; a la información, a la comunicación y a la movilización social.

Ofrece a las personas, grupos, organizaciones y movimientos sociales un lugar para el desarrollo de formas complementarias de interacción social, adicionales a las tradicionales que han influido en las relaciones sociales; las formas de producción de redes alternativas de las relaciones sociales y creación de vínculos; los procesos de comunicación y las estrategias de divulgación de ideas, valores y conocimiento; la construcción y representación de identidades colectivas.

Esta espacialidad le ha dado a la sociedad en su conjunto otras formas para producir el conocimiento, arte, cultura y entretenimiento.

El espacio digital no se agota como una revista, un periódico, un spot de radio o un programa de televisión, alberga la libertad de asociación, de tránsito y expresión a muy bajo y soporta mensajes alternativos y de contra información.

Si bien el internet es un espacio público, cultural y simbólico de la interacción social, este es, un territorio donde circula el tráfico de información privada y pública; no por ser un espacio público, la información que transita por su arquitectura debe ser publica, de conocimiento público, también puede y debe ser privada.

En internet el significado del tiempo y el espacio se transforman y le confieren nuevas dimensiones a los territorios y a las fronteras. En el mundo contemporáneo “existen dos espacialidades”: una refiere al espacio de los lugares y la otra al espacio de los flujos; el primero representa los espacio locales, físicos y geopolíticos donde se construye la identidad, es donde la persona produce y reproduce la “expresión de su identidad: lo que soy, lo que yo vivo, lo que yo sé, y como organizo mi vida” (Castells, 2002)

Por su forma de organización en redes, por una cultura de la virtualidad real construida mediante un sistema de medios de comunicación omnipresentes, interconectados y diversificados, y por la transformación de los cimientos materiales de la vida, el espacio y el tiempo mediante la constitución de un espacio de flujos, que se

vierten de todos lados hacia todos lados y contribuyen a la organización física y digital de lo social; organizan la sociedad en su conjunto, conectados y desconectados a la red.

Con el desarrollo tecnológico de las telecomunicaciones, de la industria satelital, la creación y diseminación de la red de redes electrónicas, se creó una nueva espacialidad que organiza al espacio y a la sociedad de otra manera: esto es, un tercer espacio, internet, “los elementos de este espacio no están provistos de dimensiones geográficas espaciales sino inscritos en la temporalidad singular de una difusión instantánea no se puede separar a las personas por medio de obstáculos físicos o distancia temporales, las distinciones entre aquí y allá, pierden significado.

Las fronteras geopolíticas se desdibujan frente a la frontera global, se privilegia lo intangible frente lo tangible, la capacidades humanas potencializan se termina con los limites naturales del cuerpo humano.

Estas nuevas capacidades dieron nuevos significados al tiempo y espacio han ampliado de manera insospechada los comportamientos y las interacciones entre personas, grupos, organizaciones, empresas y gobiernos, así como las formas de medir y entender las distancias y sus efectos: con estas re significaciones individuales y colectivas se producen nuevas percepciones de la realidad; impacta en la acción e interacción individual y colectiva, por consiguiente en la falta de acción colectiva o la parálisis social.

Al vivir e interpretar el tiempo y el espacio de manera distinta, también cambian las formas individuales y colectivas de concebir lo bueno de lo malo, de lo políticamente correcto a lo incorrecto, de lo seguro a lo inseguro etc. En lo cotidiano, lo ajeno se convierte en propio, y lo propio se hace extensivo al “otro” el tiempo y el espacio ya no son homogéneos, el adentro y el afuera es subjetivo. Ya no hay linealidad y objetividad en la apreciación y dirección del tiempo que tiene que ver con el ritmo de las cosas, los ciclos, los periodos y, en este sentido, existe una incompatibilidad entre los tiempos emocionales y psicológicos de las personas, los ciclos naturales y los periodos sociales.

Las personas cuando se conectan a internet no se van de la realidad, siguen anclados a sus espacialidad física, pero se transportan al mismo tiempo a una realidad digital con múltiples universos electrónicos; migran de la realidad a la irrealidad; significa la capacidad de estar, simbólicamente en dos lugares distintos al mismo tiempo; es una representación social que vincula una actividad dentro de otra u otras y, que de alguna manera se vincula a la tendencia corporativa de hablar de la sociedad ubicua: una sociedad en la cual las tecnologías de la información están incorporadas a todas las cosas alrededor de las personas.

4.4. CARACTERÍSTICAS DE INTERNET.

Su lenguaje multimedia abarca expresiones visuales, escrito-visuales, sonoras y audiovisuales. Debido a su arquitectura informática, es reticular. Por el tipo de niveles de comunicación que puede establecer se le considera multinivel (comunicación interpersonal, grupal y masiva), en tanto que el uso del tiempo lo convierte en multicrónico, ya que permite comunicación en tiempo real y diferido. Es también un medio que debido a su ubicuidad espacial se le considera desterritorializado y en la medida en que utiliza un lenguaje no secuencial, permitiendo abrir ventanas simultáneas con textos diferentes que pueden ser asociados libremente por los usuarios, se le reconoce como hipertextual (Echeverría, 2000). Las limitaciones de Internet, a nuestro juicio, se ubican en que su acceso aún está restringido a un grupo de ciudadanos. Además, para ser navegador activo en las redes es necesario contar con habilidades informáticas, en tanto que exige condiciones duras para la recepción El recurso de la hipertextualidad que permite a los usuarios construir libremente sus propios contenidos, impiden que Internet (al menos en su realidad actual) sea capaz de homogenizar la imaginaria social como ocurre con la televisión, por ejemplo. Al contrario, se trata de un medio que apuesta por la diversidad: de información, de fuentes, de modos de interacción (chat, correos electrónicos, grupos de discusión, weblogs, etc.), de canales de expresión, de emisores.

Así, la ruptura de los grandes discursos de la modernidad tiene en Internet a uno de sus instrumentos privilegiados: permite romper con los relatos únicos y articuladores

para dar lugar a la expresión de voces diferentes. Esta capacidad para abrirse a lo diverso se manifiesta también en su doble identidad. Se ha dicho que con Internet pasamos de los *mass media* a los, pero en realidad conjugamos en un solo medio la posibilidad de ser masivo y personal. Así, para el enfoque específico de este trabajo, Internet adopta dos funciones: es un nuevo canal de distribución para medios tradicionales y es también un espacio de expresión que da lugar a un sinfín de emisores emergentes.

En comunicación lo emergente se vincula con las redes de interacción libres, con intensidad y frecuencia variables, cuya permanencia en el tiempo tiende a convertirlas en fuentes estables y confiables. Siguiendo esta argumentación, los emisores emergentes podrían pasar de un estatuto flexible a uno más formal y estable. Así, en el contexto de estas reflexiones un emisor emergente es el que tiene la posibilidad de expresarse, que lo hace de manera libre y flexible, utilizando los recursos tecnológicos claves de la sociedad de la información: las redes e internet.

4.5. COMUNIDAD ONLINE.

Partiendo del concepto básico de lo que es el concepto de comunidad que es un conjunto de personas que ocupan una determinada ubicación estructural en una institución o sociedad. Una comunidad puede tener un sentido más fuerte o más débil de sí misma como comunidad. Puede disponer o no de su organización propia y puede encontrarse o no en tanto que grupo. Pero muchas comunidades se involucran en algún grado de cognición colectiva las interacciones a través de las que aprenden de las experiencias de otros, establecen estrategias comunes, desarrollan un vocabulario compartido y despliegan un modo de pensar distintivo. Estas interacciones pueden tener lugar a través de relatos bélicos, boletines de noticias rumores, discursos, tratados filosóficos, videos musicales, consultores administrativos o blogueros que viajan de una lado a otro actualizando noticias acerca de ellos sus experiencias, viajes y el *check-in* del lugar donde están y que hacen.

Hay muchas reflexiones de carácter sociocultural de nuestras sociedades a partir del complejo entramado que compone no solo a la internet, si no también muchas de

las practicas, discursos y representaciones de lo que se viene denominando sociedad de la información, cibersociedad o era digital, entre otros.

El usuario al buscar y encontrar una comunidad en red tranquiliza ansiedades generando falsas sensaciones de certidumbre y se mimetizan con sus miembros hecho que abarcaremos a lo largo del método propuesto.

La sensación de *realismo* producida por la realidad que encontramos en la red no debería suscitar dudas (los usuarios de internet tienen fuertes vínculos emocionales con sus actividades en red) Sin embargo, la construcción social de la realidad que existe en el internet no está constituida por las redes que utilizan los usuarios de CMO (comunidad mediada por ordenador), está constituida en las redes.

Los medios de comunicación eran medios unificadores; agrupaban sostenían a las naciones en un teatro en tiempo real; en el ciberespacio no hay ningún escenario central: a pesar de ser inmenso, el tiempo del ciberespacio es inmensamente descentralizador afirman (Nguyen y Alexander 1996)

¿Cuáles son los verdaderos significados de público y privado en un mundo en el que los acontecimientos mediáticos y los medios personalizados pueden coexistir? Todo reside en el carácter social, económico y político del contenido puesto en nuestras manos como usuarios y también al tiempo invertido navegando en la red.

En el caso de la CMO, lo que permite la reproducción del espacio es la meabilidad con la que la identidad puede ser creada y negociada, por ejemplo estar sujetos a términos y condiciones un modelo sistemático de un programa, red o blog que requiere datos personales entonces esto es considerado potencial para producir nuevos espacios sociales ¿Sería posible que pudiera reproducir relaciones sociales reales en un medio virtual? Si bien todos los medios de comunicación han sido aclamados por su potencial educativo no se puede decir lo mismo en cuanto el esquema social ya que no fomenta directamente las relaciones personales en su mayoría está en la trasmisión de interés, consumo, conveniencia y necesidad publica, por lo tanto naturalmente el sujeto no manifiesta resistencia hacia la convivencia y comunicación solo la facilita.

¿Quiénes somos cuando estamos en la red? La pregunta se hace incluso más importante cuando son desarrolladas nuevas tecnologías para crear agentes, bots, usuarios, perfiles etc. Que escudriñan la red por nosotros cuando nos encontramos lejos de nuestros terminales la posibilidad de nuevas formaciones sociales es indudablemente tentadora y constituye una de esas ideas que parece que queremos, deseamos o necesitamos que sean ciertas.

Mientras que es cierto que Internet está haciendo posibles los contactos comunitario a una escala mucho mayor de lo previamente imaginado, las normas, deseos y necesidades terrenales de la gente permanecen casi del mismo modo en que los periodos anteriores. Debemos, pues, ir con cuidado al atribuir demasiado a las tecnologías presentes, aunque estas atribuciones de nuevo forman parte de la energética fuerza que hay detrás de tanta actividad (Brunett 2009)

Entre estas necesidades se encuentra la primacía de lo visual, la tendencia hacia la imagen, y para cubrir esta necesidad se están desarrollando tecnologías de realidad virtual.

En algunos casos, los sistemas de significación virtual y los métodos de control social en internet son paralelos a los que ya estamos acostumbrados mientras que en otros casos no lo son. En todos los casos, sin embargo, forman una nueva matriz de relaciones sociales.

Las cibersociedades no están organizadas simplemente por la transmisión de información, ni “tienen que actuar de forma no tribal con respecto a la información que envían y reciben” De hecho mucho de que se ha hecho con CMO es tribal.

¿Toda comunicación debería de existir con el propósito del contacto social? Probablemente no. Sin embargo, lo novedoso de la CMO es que nos proporciona una forma eficiente de contacto social: engloba eficiencia y el contacto social de una sola vez.

Esta es una cuestión importante, dado que nos habla del tema de la formación de comunidades en un mundo postmoderno. La CMO no permite personalizar nuestros

contactos sociales a partir de comunidades fragmentadas así como planificar, organizar y hacer eficientes nuestros contactos sociales investigadores observaron que la comunicación social es un componente primario de la CMO y que asimismo es bien capaz de organizar los pensamientos en torno al uso de la CMO en lo que concierne a funciones del tipo social más que solamente del tipo laboral. No obstante aquellos que colaboran en las investigaciones en torno a la cibernsiedad al final de sus análisis, concluyen que siempre buscamos comunidad a través de cualquier medio que tengamos al alcance.

Numerosos científicos y filósofos han desarrollado poderosos argumentos acerca de los modos en que la tecnología conforma las relaciones sociales. Se señala una transformación en los intereses de la sociedad, con un alejamiento de la abstracción del tiempo y espacio hacia un deseo de usar espacio y tiempo. La CMO nos da una herramienta con la que usar el espacio para la comunicación.

La importancia de la CMO y de sus estructuras sociales reside no solo en la interpretación y la narrativa, actos que pueden ser fijados y estructurados y con los que los usuarios de la CMO están constantemente engranados, sino en el sentido de la movilidad con la que podemos desplazarnos (narrativamente o de cualquier otro modo) a través del espacio social. La movilidad tiene dos sentidos en este caso. En primer lugar, se trata claramente de una habilidad para “desplazarse” de un lugar a otro sin haber viajado físicamente. Pero, en segundo lugar se trata también de una movilidad de estatus, clase, rol social y carácter.

4.5.1. LA CIBERSOCIEDAD, LA COMUNIDAD MEDIADA POR ORDENADOR Y SUS CONTEXTOS.

Los primeros estudios sobre comunicación mediada por ordenador (CMO) estaban orientados hacia los usos organizacionales de la informática. Las cuestiones primarias que se formulaban trataban sobre cómo podía la CMO reforzar procesos de trabajo tales como la toma de decisiones grupales. Los especialistas finalmente han captado lo que muchos usuarios de CMO hace tiempo que sabían: las relaciones

sociales prosperan *on-line* y así lo han hecho desde los inicios de la informática interactiva y abarca tanto dimensiones materiales como simbólicas.

Es imposible afirmar cuantos usuarios de internet se consideran parte de comunidades *on-line*, pero muchos claramente invierten fuertes sentimientos en grupos de listas de correo electrónico, salas de chat, videojuegos multijugador, redes sociales de difusión de contenido e información (Facebook, Twitter, Tumblr, Outlook etc.)

Ensayos acerca de la vida social *on-line* ejemplifica la abrumadora sensación de pertenencia que en ella pueden encontrar las personas. La preocupación dominante que subyace a mucha de la crítica hecha a la comunidad *on-line* es que en un mundo *off-line* crecientemente fragmentado, es que los grupos *on-line* sustituyan a las comunidades reales.

Las acusaciones más serias contra las comunidades *online* son su homogeneidad y su falta por compromiso real, críticos recomponen el tan alabado nivel de raza, estatus y clase social en la CMO como una evasión de la responsabilidad social que supone enfrentarse al auge de estas categorías *off-line*.

4.5.1.1. CONTEXTOS EXTERNOS.

A partir de aquí se esboza un lenguaje común (generalmente inglés, aunque no siempre), formas de habla comunes y una buena cantidad de comprensiones compartidas del mismo modo que los ordenadores contemporáneos han adquirido una personalidad, sus usuarios duraderos han pasado a compartir una voluntad cultural de convertir en real el espacio informático.

El entorno de internet proporciona un terreno en el que los caminos de los participantes individuales pueden cruzarse fuera del grupo, acrónimos aparecieron para abreviar verbos e incluso oraciones enteras un amplio catálogo de estos han sido incluso integrados al diccionario de la lengua española palabras como OMG (oh my god) o algunos en español como Ntp (no te preocupes) son algunos ejemplos simples de esta modificación de lenguaje y expresiones las cuales también han sido simplificadas en un principio por la configuración de símbolos que podían formar desde

un rostro alegre a expresiones más complejas como enojo o angustia hasta los que emoticones y emojis que ya son ya virtualmente prediseñados.

Muchas de estas expresiones surgieron en la red y más particularmente en foros dedicados al entretenimiento actualmente el fanatismo ha sido transformado en *fandom* que en la comunidad *on-line* se refiere a una cantidad masiva de usuarios enfocados en un artista, franquicia, libro, banda musical, película, serie etc. en particular y solo crean esta comunidad basándose en ello.

Además de proporcionar prácticas informativas, el contexto de la afición del *fandom* también facilita las prácticas interpretativas que son centrales en la comunicación, esto incluye a identificarse con los personajes, hacer que el mundo real se sostenga sobre la interpretación de narraciones (incluyendo los juegos rol), especular sobre el significado de los sucesos del *fandom* y criticar el espectáculo. Con el fin de interpretar la psiques de los personajes y ver las cosas desde su perspectiva, los participantes tienen que escudriñar sus propias experiencias interpersonales y emocionales así como otras áreas de la experiencia.

4.5.1.2. ESTRUCTURA TEMPORAL.

Muchos investigadores han señalado que la estructura temporal de la CMO puede ser tanto sincrónica como asincrónica. (Walter, 2010) incluso llegó a postular que esta distinción era una de las dos propiedades estructurales. Con comunicación sincrónica; todos los participantes están conectados simultáneamente y se leen y se responden unos a otros inmediatamente (mensajería instantánea o vía webcam) en cuanto a la comunicación asincrónica es cuando se puede dejar un periodo largo incluso permanente de tiempo. Las diferencias en la estructura temporal influyen en la disposición de una retroalimentación inmediata, en la oportunidad de componer y reescribir mensajes antes de enviarlos, en el número de miembros de un grupo están participando en un momento dado, en los significados de algunos fenómenos verbales (tales como la pausa) y en otras variables que afectan directamente a los patrones de comunicación de un grupo.

Los mensajes son almacenados en cada sitio por un periodo de tiempo que se deja en manos de la decisión del moderador del sistema, normalmente no superior a un par de semanas, el hecho de que se pueda leer y responder con ritmo propio posibilita que más personas participen y que lo hagan contemplando y editando sus mensajes antes de enviarlos. También permite que la gente responda al unísono con mensajes múltiples.

4.5.1.3. INFRAESTRUCTURA DEL SISTEMA.

Los sistemas se diferencian según tres formas generales: por sus configuraciones físicas, por adaptabilidad del sistema y por el nivel de cordialidad del usuario.

La configuración física incluye algunas variables como la cantidad de ordenadores que hay, el modo en que están dispersados espacialmente y la velocidad del sistema. La adaptabilidad del sistema incluye algunas variables como la capacidad para entradas anónimas y la programabilidad del sistema.

La cordialidad del usuario incorpora las dimensiones de habilidad para soportar tareas múltiples, flexibilidad y facilidad de aprendizaje, entre otros. Una sola diferencia en cualquiera de estas características modifica las posibilidades de las que disponen los usuarios al desarrollar sistemas comunicativos organizados.

4.5.1.4. PROPÓSITOS DE GRUPO.

Las tareas varían dependiendo de si estas necesitan que el grupo genere ideas o planes, escoja entre respuestas o soluciones, negocie visiones conflictivas o intereses conflictivos o bien ejecute acciones compitiendo con oponentes o con normas externas.

El hecho de que la interpretación colectiva de los usuarios implique compartir perspectivas sobre problemas socio-emocionales crea preocupaciones que son ajenas al fanatismo y hacia las que se orientan los participantes. Es en estos momentos en cuando los sitios web sirven como espacios de discusión y negociación de problemas particulares, sociales, personales, colectivos, de interés social aparentemente difíciles

de discutir públicamente. Estas discusiones muestran que mientras algunos propósitos de un grupo CMO pueden venir dados, la lista completa de propósitos es una cuestión que para el análisis empírico.

4.5.1.5. CARACTERÍSTICAS DEL PARTICIPANTE.

Se ha postulado que las características del grupo y del participante son el factor último que afecta a las producciones de CMO. Otras características importantes son la composición, la historia de las interacciones articuladas de los miembros y si el grupo está o no estructurado jerárquicamente. Los miembros individuales difieren en sus niveles de entrenamiento en el medio, habilidad y experiencia con nuevas tecnologías y actitudes hacia la tecnología.

Los que estaban más dispuestos a usar los ordenadores socialmente se percibían con una presencia social elevada, muchos trabajan con ordenadores a diario y son bastante adeptos a utilizarlos para la comunicación interpersonal a menudo ven el ordenador como campo de recreo.

Los grupos con más hombres utilizan un lenguaje ligeramente más orientado a los hechos y la acción, mientras que aquellos con menos hombres se disponían más a auto describirse y a intentar prevenir o reducir la tensión las mujeres adoptan un estilo *on-line* que se ha denominado de “apoyo adecuado” este estilo idealiza la interacción interpersonal armoniosa.

Las observaciones de (Herring, 2006) identifican que el género también afectan a los temas discutidos; los problemas personales que emergen por ejemplo, son a menudo los que afectan particularmente a las mujeres y por último, los participantes abarcan un amplio abanico de habilidades de escritura, ingenio e intuición. El conocimiento de los participantes, la opinión, la experiencia y las habilidades conjuntamente proporcionan recursos más que suficientes para transformar la visión del fanatismo de una comunidad.

4.5.1.6. APROPIACIÓN.

Se basan las apropiaciones en percepciones que los miembros tenían de las normas de grupo para estructurar la discusión, en los contenidos y en los patrones. El mecanismo generativo de una estructura de un grupo reside en el intercambio recursivo entre estructura e interacción (véanse las fotos y los comentarios que son publicadas en una red social).

Más que ver a los participantes en CMO operando al dictado de los recursos o norma disponibles, la apropiación implica que los participantes escogen y seleccionan lo que está disponible, a veces utilizando los objetos de formas inesperadas, a veces desechando algunas de las posibilidades.

La mirada del investigador para ver, en general, como los grupos se apropian de lo que se ofrece y transforman las posibilidades en estructuras sociales, se ha dejado de lado sin indicadores precisos sobre donde indagar o que indagar en busca de la apropiación, los miembros de una cultura orientan su interacción y las formas en las que se utilizan algunos recursos culturales, especialmente el lenguaje, para lograr y validar significados culturales. El presente trabajo ha mostrado que incluso las interacciones más mundanas requieren que la gente se inspire en recursos preexistentes dotados de significados sociales, los cuales crean y evocan tipos de sucesos, identidades, relaciones y normas.

4.5.1.7. FORMAS DE EXPRESIÓN.

El medio informático a menudo es utilizado para difundir formas de comunicación expresiva que están habitualmente asociadas con la comunicación cara-a-cara se observa que las redes informatizadas en un instituto eran rápidamente retomadas como modo de compartir bromas, humor negro, satírico, sarcásticos e incluso el modus actual del *troleo*.

Caras sonrientes, iconos gráficos contruidos con signos de puntuación, son los más famosos tipos de nuevas señales expresivas. El potencial que tienen los emojis y emoticones para la comunidad se ve en su recopilación de los mismos usuarios, estos

diccionarios los catalogan y les dan uso para darle una representación dentro de una conversación, post, pie de foto etc.

El hecho de que el repertorio de estas caras este codificado en diccionarios populares y que circule formalmente entre usuarios indica que estos son conscientes de que sus comunidades tienen formas de expresión específicas de grupo y que sumen papeles activos en la codificación de estas expresiones.

El contexto de estar en la red proporciona familiaridad con una gama de formas expresivas alternativas.

La infraestructura del sistema puede deshabilitar muchas formas de expresión convencionales, pero también ofrece las herramientas y vínculos para construir nuevas formas. Para finalizar, las características de los usuarios proporcionan la creatividad que genera y escoge entre formas emergentes de comunicación expresiva.

4.5.1.8. IDENTIDAD.

La CMO comienza a menudo de forma anónima, pero pasando un corto periodo de tiempo, la gente crea identidades *on-line*. Muchos análisis se han centrado en como usuarios anónimos cambian géneros, apariencias, orientación sexual y otros incontables aspectos habitualmente integrales del yo y para desarrollar formas de interacción inexperimentadas, problematizando teóricamente la noción del *Yo real* los usuarios son capaces de expresar y experimentar con aspectos de su personalidad que la inhibición social generalmente les alentaría a suprimir las identidades han devenido más fragmentadas y flexibles. Incluso en sistemas que no son anónimos, sin embargo identidades son creadas de forma activa y colectiva por los participantes a través de la práctica comunicativa.

El punto de inicio obvio a la hora de crear una identidad es la elección de un nombre; los nombres son transformados en marcas registradas, colores distintivos individuales por los cuales sus usuarios son reconocidos bien como amigos o como enemigos dentro de un entorno de comunicación vago solo usando firmas embellecidas.

A juzgar por el interés prestado por los estudiosos a la interacción anónima en la CMO y a sus usos en el juego indentitario, se podría pensar que la mayor parte de la interacción en línea es anónima aunque es su mayoría la gente interactúa como si misma.

La comunidad on-line está continuamente marcado por un realismo socio-emocional que trae consigo una buena dosis de descubrimiento de los participantes acerca de temas sumamente personales.

A través de estas prácticas, los participantes son capaces de crear interacciones personalidades identificables por ellos mismos en este terreno potencialmente anónimo.

El grado en el que la gente utiliza la CMO como un medio para inventar nuevos personajes, para recrear sus propias identidades o para engarzarse en una combinación de ambos, y las maneras en las que lo hacen, son cuestiones centrales en la construcción de un mundo social mediado por ordenador. Al mismo tiempo, estos contextos y constricciones sociales sobre la identidad *on-line* debería ser considerada en las discusiones de las aparentemente infinitas libertades disponibles para *yo es on-line*.

4.5.1.9. RELACIÓN.

La gente también construye nuevas relaciones dentro de los grupos mediados por ordenador o fortalecen relaciones que tenían antes de vincularlo.

Las mujeres de algún modo son susceptibles de haber establecido relaciones en línea según los mejores indicadores. Aunque en muchas de las relaciones reportadas por sus sujetos no eran profundamente íntimas, mostraban niveles moderados de compromiso con estas amistades (medido con una escala convencional utilizada para evaluar el compromiso en las relaciones cara-a-cara) dijeron que su uso principal era comunicarse con amigos decían que pasaban más tiempo actualmente en la interacción social mediada por ordenador que con la llamada telefónica.

El contexto externo para otras interacciones de la red afecta de igual modo al hecho de que los participantes puedan ya conocerse o no unos a otros cuando entran a un grupo, los cuales se pueden formar las relaciones, la facilidad que encuentran los usuarios hacen que tengan un *match* algo similar al tener química en una relación solo que es más evidente y simbólica las aficiones, conductas e incluso emociones que comparten los individuos entre sí.

La magnitud con la que se desarrollan las relaciones sociales en redes parece estar en parte influenciada por la presencia de unos pocos usuarios que gozan de un relativo peso y cuyas percepciones del medio les llevan a alentar la creación de lazos interpersonales con un talante que puede ser bastante sutil.

Los grupos prolongados o el constante chequeo en CMO tienden a desarrollar normas comportamentales como significaciones, personalidades o relaciones. Los usuarios refuerzan las normas continuamente creando sanciones estructurales y sociales contra los que abusan del sentido de los sistemas de grupo.

4.5.1.10. ACTIVIDADES

La vida de cada comunidad incluye formas compartidas de actividad dentro de una lógica institucional particular. Los miembros de una comunidad no siguen necesariamente un libro de reglas, aunque podrían hacerlo. La cuestión es más bien que los aspectos comunes de sus vidas, objetivos y entornos, junto a su pensamiento colectivo acerca de sus situaciones y de sus futuros, tienden a llevar hacia patrones similares de actividad. Esto incluye aquellas actividades en las que se utilizan tipos particulares de medios de comunicación véase videojuegos, simuladores, foros interactivos, incluso el manejo y contacto por medio de drones.

Obsérvese el termino actividades incluye tanto las acciones físicas (sentarse, escribir, hablar, mirar, pasar páginas, apretar botones, etc.) como los procesos cognitivos y emocionales (identificarse con personajes, preguntarse si es importante lo que piensan ciertos líderes, captar alusiones etc.) El género necesita encajar en toda la complejidad que representan los aspectos externos e internos de cada actividad.

4.6. LA RELACIÓN PURA EN UNA SOCIEDAD EN RIESGO.

La cibercultura actual ofrece nuevas oportunidades a los adolescentes para experimentar con las relaciones de género, la red introduce relaciones incorpóreas, limitando así el contacto físico entre gran parte de los adolescentes.

Las relaciones en la red, de este modo, operan más como práctica verbal con los acontecimientos efectivos en la vida real que como eliminación o reestructuración de las costumbres sexuales que las precedieron. De todos modos, en la situación contemporánea, flirteo en internet emerge como una seductora opción para la experimentación heterosexual y homosexual que incluye la posibilidad de disminuir los potenciales riesgos emocionales de las relaciones íntimas.

El declive de la autoridad de las instituciones adultas a lo largo de la cultura en general ha dejado a los jóvenes con una mayor autonomía y, consecuentemente, mayor autoridad sobre su propio comportamiento. Los adolescentes observan que, mientras que las relaciones íntimas pueden ofrecer plena realización, la satisfacción proporcionada por estas relaciones puede ser, del mismo modo, efímera.

Las relaciones son perseguidas como parte del proceso auto-reflexivo en este contexto y pueden ser entendidas en términos de lo que (Giddens, 2011) caracterizó como relación pura:

Las relaciones puras, ofrecen la oportunidad de desarrollar la confianza basada en los compromisos voluntarios y en una intimidad intensificada. Cuando es lograda y relativamente segura, esta confianza es psicológicamente estabilizadora, debido a las fuertes conexiones entre la confianza básica y la fiabilidad de las figuras queridas.

La relación *pura*, por lo tanto, no está necesariamente constreñida por las estructuras de la vida social o económica, aunque por supuesto, las elecciones de la vida de uno se encuentran intensamente condicionadas por las oportunidades de esa vida.

La relación *pura*, como sostenía Giddens, no se justifica en relación del parentesco o con otros lazos sociales sino en relación con el amor romántico. En efecto, es considerado *puro* porque ya no está constituido dentro del contexto social de la parentela y la comunidad. Las personas ya no están constreñidas en su elección de compañeros románticos por las costumbres sociales de sus familias o comunidades

De este modo la comunicación íntima que valida y desarrolla el *self* parece ser un objetivo integral de la “relación pura” asimismo, se sostendría recíprocamente que los adolescentes igual que los adultos buscan evitar el riesgo emocional al verlo como una amenaza potencial para el *self*.

Giddens sugiere que la confianza y la autenticidad, o el auto- descubrimiento abierto y verdadero, son centrales en las relaciones auto-satisfacientes.

En contraste con esto, la confianza y la autenticidad no son centrales en las relaciones de las salas de chat y redes sociales; lo es la diversión y la imitación.

Las relaciones *on-line* están conectadas con las experiencias vividas por los participantes a través de las costumbres y los contextos sociales en los que se sitúan los individuos a nivel local, y sin embargo en estas relaciones *on-line* hay incluso menos posibilidades de sufrir constricciones sociales.

La ausencia de la accesibilidad cumple una función al evitar que las expresiones individuales de la intimidad y la auto-satisfacción choquen con la experiencia vivida en lo local.

En internet se centra en la satisfacción individual, los jóvenes no experimentan ningún sentido de obligación hacia la persona con quien están efímeramente comprometidos, En el entorno de la red, están desvinculados de los grupos locales de compañeros de su edad entre los que se construye una parte tan importante de la identidad. Los compañeros tan solo están implicados cuando el participante opta por implicarlos o, como sucede frecuentemente, mirando por encima del hombro cuando otro compañero conversa con otras personas *on-line*.

El hecho de que la red ofrece la posibilidad de “viajar” a muchos lugares lejanos, incluso inalcanzables, la posibilidad de conocer a otras personas, otras “realidades” pero todo ello sin desplazarse de un mismo lugar, sin viajes, incomodidades o riesgos.

Podríamos llegar a la conclusión de que este juego de virtualidad la clave no está en pensar que la gente realiza un ejercicio de fe, y consiguientemente que estar viajando, ni siquiera contando con que en muchas ocasiones la posibilidad de un viaje real no exista; quizá simplemente, se podría tratar de la aceptación tácita de otra forma de viaje a sí mismo, de vida, si se nos apura, mucho más cómoda, artificial y más aséptica pero con un abanico de oportunidades casi infinito tanto como seamos capaces de imaginar y comprar; esa forma de recrear espacios itinerarios a partir de representaciones más o menos esquemáticas de la realidad, aparece ya en el fenómeno de las grandes urbes como París, Los Ángeles o del Distrito Federal en México de la misma forma el fenómeno creciente de los chats con su recreación de identidades personales, de las relaciones virtuales efímeras, y en buena medida, se podría deber no tanto a la fuerza de inmediatez, similar a la de la internet, sino a su elevado precio en comparación con la aplicación informática, y sobre todo, la oferta por parte de esta última no sólo de un abanico universal de relaciones posibles en cualquier parte del mundo, sino además, de un grado anonimato de muy superior.

CAPITULO V.

METODOLOGÍA

Una vez realizado el fundamento teórico, es necesario dedicar un apartado para poder explicar cómo es que se ha llevado a cabo la parte aplicada o experimental de la investigación.

A continuación se llevara a cabo una descripción de varios puntos importantes que sirvieron de base para la estructuración de la experimentación realizada. Sin estos puntos ya desarrollados hubiera sido imposible llevar a la realidad un diseño de investigación para esta propuesta de trabajo.

5.1. JUSTIFICACIÓN.

En los últimos años, las redes sociales virtuales han transformado la forma en que hombres y mujeres, adultos y jóvenes, maestros y alumnos se relacionan e interactúan entre sí. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son espacios donde se realiza una exposición de la vida personal, que suponen nuevas formas de violencia y control sobre las comunidades y grupos vulnerables.

El impacto a nivel individual y social que tiene la comunicación mediada por ordenador para la construcción de la identidad en el adolescente influye en épocas de

importante maduración cognitiva, personal, sexual, social y mental es por ello que se considera importante indagar que tanto contribuye el contenido en red en la conducta de adolescentes de entre 12 y 17 años de edad.

Comunidad científica enfocada en el comportamiento humano coinciden que el pasaje a través del periodo adolescente es un tanto desordenado y nunca en una línea recta. En verdad, la obtención de las metas en la vida mental que caracterizan las diferentes fases del periodo de la adolescencia es a menudo contradictorias en su dirección y además cualitativamente heterogéneas; es decir, esta progresión, digresión y regresión se alternan en evidencia, ya que en forma transitoria comprenden metas antagónicas.

Serrano Pintado (2000) por ejemplo clasifica teorías que explican la agresión en activas y reactivas.

Las teorías activas, también llamadas teorías biológicas son aquellas que se basan en el origen de la agresión en los impulsos internos y el instinto. Corresponden al factor innato del individuo y la especie. A esta categoría pertenecen las teorías psicoanalíticas y las etiológicas, y las teorías reactivas, corresponden a las que sitúan el origen de la agresividad en el entorno. La agresión es entendida como una reacción de emergencia en respuesta a los estímulos ambientales.

En esta última categoría encontramos teorías de aprendizaje social, según estas hipótesis la agresión es una respuesta a una situación frustrante, es decir, la frustración (bloqueo de la conducta finalista) activa un impulso cuyo objetivo es la lesión u objeto y especialmente contra la fuente de la frustración.

También se considera esencial comprender la estructura del razonamiento frente a los problemas de carácter moral no centrándose en los valores específicos sino en los razonamientos morales, es decir, en las razones que tienen las personas para elegir una u otra acción. Son los aspectos formales del pensamiento moral los que interesan.

5.2. DELIMITACION DEL TEMA.

¿Por qué es importante prevenir e intervenir el desarrollo de conductas violentas procedentes de una fuente de información como lo es el internet?

El impacto global que ha tenido la tecnología apenas entrado el siglo XXI, ha sido de tal magnitud que su introducción a nuestras vidas diarias hace que seamos casi incapaces el adaptarnos sin su ayuda; desde los electrodomésticos a medios de comunicación que nos facilitan interactuar en la sociedad tal impacto se refleja en la modificaciones conductuales de los individuos que las usan e interiorizan el contenido psíquico conversaciones, aplicaciones, textos, imágenes etc. Que no siempre es adecuado.

De ahí la importancia de estudiar más a fondo que factores en conjunto con la exposición de material inadecuado marcan la diferencia entre un control ante la frustración a una conducta violenta.

De acuerdo con la fundación por Derechos Constitucionales cada año 3 millones de jóvenes son objeto de algún tipo de delito en la escuela y 2 millones de ellos involucran violencia o amenaza de violencia.

Si nuestra civilización ha de sobrevivir exposición constante de los medios debemos estudiar, reconocer y aprender a lidiar con la violencia que se apodera de algunos muchachos y que puede ser sintomática de violencia dentro de la propia sociedad.

5.2.1. OBJETIVOS GENERALES.

- Determinar si el contenido violento en internet lleva a los adolescentes a generar conductas violentas como agresión física, verbal y psicológica.
- Elaboración y aplicación de un taller preventivo para la conducta violenta en adolescentes incitada por el contenido en internet.

5.2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- Identificar que conductas se ven afectadas por el contenido en la red y como se pueden prevenir por medio de un taller. (por ejemplo conductivo conductual, retrospectiva etc.)
- Realizar y aplicar en los sujetos una serie de sesiones enfocadas a disminuir la violencia e incentivar a conductas asertivas.

5.3. HIPOTESIS.

- HIPOTESIS DE TRABAJO. A mayor exposición a contenido violento en la red mayor es la probabilidad de que adolescentes en vías de desarrollo emocional y físico manifiesten conductas violentas en el medio.
- HIPOTESIS ALTERNA. A menor exposición a contenido violento en la red menor es la probabilidad de que adolescentes en vías de desarrollo emocional y físico manifiesten conductas violentas en el medio.
- HIPOTESIS NULA. A menor exposición y desinformación del contenido violento en la red mayor es la probabilidad de que adolescentes en vías de desarrollo emocional y físico manifiesten conductas violentas en el medio

5.4. VARIABLES.

- VARIABLE INDEPENDIENTE. Taller de intervención preventiva cognitivo conductual de comportamientos violentos en la red y el medio.
- VARIABLE DEPENDIENTE. La violencia que se manifiesta distintos aspectos de la vida de un individuo se ve en la naturaleza, en las calles, los medios e incluso en genética, su impacto negativo a nivel global ha orillado a tomar medidas de concientización y prevención en las distintas sociedades.

5.5. DISEÑO DE INVESTIGACION.

El diseño debido a que el grado de control de la prueba es mínimo es por lo tanto pre-experimental es útil para tener un primer acercamiento al problema de la investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable o complejo; estos estudios son de tipo exploratorio, y no hay referencias previas respecto a los niveles de violencia en la escuela donde se aplicó la prueba, de igual manera cabe destacar que en el municipio tampoco ha habido investigaciones de este tipo enfocadas a adolescentes

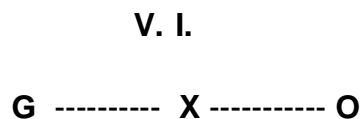
Su enfoque cualitativo nos permite ubicar, categorizar, proporcionar una visión de la comunidad, contexto, fenómeno o situación; su causalidad reside en la causa de la violencia y su efecto en el adolescente.

El carácter del grupo no tiene referencia previa con la variable dependiente así que el estudio llevado a cabo es llamado “Estudio de caso con una sola medición” que consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo después aplicar una medición de una o más variables para observar cual es el nivel del grupo en estas variables, como se mencionaba no hay manipulación de la variable independiente, ni referencia previa de cuál era el nivel que tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo ni existe el grupo comparación.

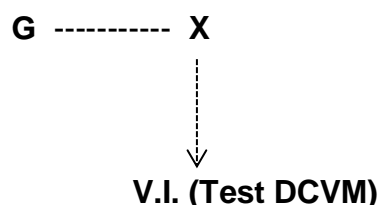
Se mide una variable dependiente en un grupo único de sujetos luego de la aplicación de un estímulo experimental.

- G: Corresponde al grupo de sujetos (200)
- X: El tratamiento, estímulo condición experimental (Test de detección de conductas en red y el medio.)
- O: Medición de los sujetos de un grupo (Post-prueba)

Por lo tanto se diagrama de la siguiente manera:



De esta manera tomando en cuenta que el taller cognitivo conductual es solo una propuesta y solo pudo aplicarse el “Test de detección de conductas violentas en la red y en el medio” el diagrama queda de la siguiente forma:



El diseño principalmente adolece de los requisitos para el control experimental que es tener varios grupos de comparación o se puede establecer una causalidad con certeza y las fuentes de invalidación interna.

5.5.1. CRITERIOS DE INCLUSION.

- Adolescentes de 12-16 años.
- Acceso constante a Internet.
- Uso de dispositivos como Smartphone, laptop, consola de videojuegos. y/o tabletas.
- Cursar secundaria.

5.5.2. CRITERIOS DE EXCLUSION.

- Mayores de 17 años.
- Menores de 12 años.
- No contar con dispositivos que tengan acceso a internet.
- No tener escolaridad secundaria.

5.5.3. METODO.

El método pretende evaluar a los adolescentes en primera instancia para identificar la intensidad de sus conductas y saber cómo se va a intervenir y cumplir con los objetivos de un proyecto y para llegar a este medio se consideran importantes los siguientes puntos: el lugar de aplicación o escenario, los materiales que se utilizaran, los sujetos que participaran y el tipo de muestreo que será utilizado.

5.5.3.1. ESCENARIO.

La investigación se llevó a cabo en la Escuela Secundaria Técnica Núm. 15 Lic. Jesús Reyes Heróles ubicado en el Municipio de Coacalco de Berriozábal, en el Estado de México, al que pertenecen la mayoría de los participantes.

5.5.3.2. MATERIALES.

- Lápiz

- Formatos del Test de Detección de Conductas Violentas en Red y el Medio que consta de 47 reactivos que mide los siguientes factores: Empatía, Comportamiento en red, Control Emocional y Comportamiento en el medio.

5.5.3.3. SUJETOS.

La muestra de estudio está integrada por 200 sujetos, entre 100 hombres y 100 mujeres y cumpliendo con los criterios de inclusión.

5.5.3.4. MUESTREO.

En el muestreo por cuotas determina una cantidad total de individuos de una población para que sean miembros de la muestra. No hay un procedimiento especial para establecer la cuota el criterio es arbitrario, simplemente puede determinarse encuestar cierto número de personas que comparten características específicas según la definición que el estudio señale. (Castañeda, 2007) de acuerdo a las características del proyecto se decidió utilizar este tipo de manejo muestreo.

5.6. INSTRUMENTOS

Para llevar a cabo una evaluación que nos permitiera obtener los puntajes necesarios de un análisis estadístico; fue necesario elaborar un instrumento que evaluara a partir de los fundamentos teóricos y arrojara los datos numéricos requeridos.

El primer instrumento que se elaboro fue nombrado “Test de detección de conductas violentas en red y el medio” comprende una hoja portada con una introducción breve dirigido hacia el aplicador y recomendaciones generales, en esa misma hoja un apartado donde el joven escribirá sus datos personales (nombre, sexo, edad) con 47 reactivos de opción múltiple, esto como una forma de conjuntar los datos para su posterior análisis, posteriormente sigue (en dado caso que sea necesario intervenir en el joven) la aplicación del segundo “Taller de intervención preventiva cognitivo conductual de comportamientos violentos” en conjunto con un grupo de cuanto mínimo 5 sujetos ejercitando en las posteriores sesiones propias del taller valores como lo son la empatía y tolerancia y mecanismos de autocontrol o reflexión.

El taller “Intervención preventiva cognitivo conductual de comportamientos violentos” parte de una esencia en común y objetivo final en todo tratamiento: lograr el cambio óptimo del adolescente.

Algunas de las características comunes de las diferentes teorías se han abordado del tema son:

- La necesidad de un método experimental para abordar el estudio del cambio conductual; implicando este una evaluación de la conducta, el diseño de un tratamiento y la posterior valoración de los resultados.
- Análisis de la situación actual y de los posibles causantes de la conducta a modificar.

El tratamiento se evalúa través del cambio de las conductas, se cree en el aprendizaje del comportamiento humano, y por tanto en su capacidad para modificarlo.

Inspirado en metodologías que simplifican la medición de conductas violentas como el violentometro y semáforos rojos, este instrumento junto con la tabla de medición de resultados (v. anexo 3) En conjunto con las tablas de cada sesión permitirán al aplicador analizar los resultados y determinar problemas de impulsividad, control de ira generalizado e incluso una patología.

Dicho cambio es obtenido, a partir de una corriente conductual, a partir de técnicas que potencian los recursos conductuales. La manera de lograr el cambio será desarrollando las potencialidades y oportunidades disponibles en el medio de la persona, optimizando su ambiente, y logrando que adopten actitudes, valoraciones y conductas útiles para adaptarse a lo que no puede cambiarse.

Los cambios conductuales pueden producirse incidiendo directamente sobre las cogniciones, sobre los pensamientos de la persona. El adolescente y el aplicador se hacen de los medios a los que tengan acceso para una interacción dinámica.

Las principales características de fabricación son las siguientes:

- El cambio conductual se produce a partir de actividades cognitivas en grupo.

- El pensamiento, el ambiente y la conducta son tres elementos interactivos y esenciales para la creación de una conducta determinada.
- La terapia está diseñada para ayudar al paciente a identificar, probar la realidad y corregir creencias disfuncionales.
- Las técnicas aplicadas en este enfoque son la reestructuración cognitiva, solución de problemas, entrenamiento auto instruccional etcétera.
- La relación terapéutica debe de ser colaboradora y lograr enfatizar del papel activo del paciente.

Si nos apoyamos en las investigaciones y estudios que defienden que, en un alto porcentaje las agresiones son producto de una alta impulsividad y de una conducta no asertiva, podemos hipotética la existencia de una mala resolución de conflictos entre personas agresivas.

La incapacidad para resolver un problema o conflicto de la vida cotidiana se producen al no poseer unas claves, pautas cognitivas que le permitirían dar una respuesta funcional.

De tal forma, la resolución de conflictos es la incapacidad de la persona para pensar una solución eficaz, es decir, una solución socialmente satisfactoria.

Pero dichas habilidades se pueden adoptar a partir de un entrenamiento específico, el cual promoverá las competencias cognitivas objetivos claves:

1. El aumento del pensamiento alternativo, anticipatorio y relacional causa-efecto.
2. La eliminación de pensamiento y revelan irrelevancia o contraproducente y, por tanto, de, la reducción de las soluciones agresivas

Para poder calificar el instrumento también se creó una tabla que nos permite la medición de mayor a menor medida en la que se manifiesta la violencia en el joven, así pues, permitiendo al evaluador identificar por medio de puntajes, que miden cada pregunta con el apoyo.

5.7. ANALISIS ESTADISTICOS DE DATOS

Para llevar a cabo el análisis estadístico se recurrió a una prueba paramétrica es una prueba de hipótesis que no requiere que la distribución de la población sea caracterizada por ciertos parámetros. Por ejemplo, muchas pruebas de hipótesis parten del supuesto de que la población sigue una distribución normal por lo general con los parámetros μ y σ .

El test de detección de conductas violentas en red y el medio parte de este supuesto de modo de que son útiles cuando los datos son considerablemente no normales y resistentes a transformaciones estos son útiles cuando no se cumple el supuesto de normalidad y el tamaño de la muestra es pequeño.

La prueba indaga 4 aspectos esenciales para su calificación (cada opción calibrada con un puntaje siendo el más alto la tendencia a observar) y el quinto se toma de forma explorativa que sirve de apoyo al aplicador.

Las siguientes tablas ubican cada una de estas preguntas, la primera con su respectivo parámetro, y las consiguientes cinco desglosan cada parámetro con su puntaje o valor correspondiente y después graficadas acorde a las respuestas dadas por los alumnos de la Escuela Secundaria Técnica Núm. 15 Lic. Jesús Reyes Heróles. (V. Grafica 3, Grafica 4, Grafica 5 y Grafica 6).

Empatía	Comportamiento violento en red
5, 9,10,16,17,23,37,44	4,13,15,19,20,21,27,28,38,39,42,45
Control de frustración	Comportamiento violento en el medio
3,12,22,24,29,31,32,34,41,43,46	6,7,18,25,26,30,33,35,36,40,47
Explorativo	
1,2,8,11,14	

EMPATIA

Pregunta núm.	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4
5	46	11	23	20
9	69	24	28	36
10	58	19	23	12
16	54	17	19	0
17	46	4	18	32
23	19	28	53	6
37	16	22	28	32
44	69	21	17	34

COMPORTAMIENTO VIOLENTO EN RED

Pregunta núm.	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4
4	12	24	28	36
13	68	22	10	0
15	62	13	25	0
19	35	30	23	12
20	18	11	62	9
28	54	32	9	15
38	37	22	21	14
39	38	28	19	15
42	13	28	32	27
45	43	37	23	17

CONTROL DE FRUSTRACION

Pregunta núm.	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4
3	25	46	12	17
12	47	24	20	9
22	37	24	30	9
24	65	23	12	0
29	51	29	11	10
31	45	26	21	8
32	20	32	50	0
34	48	23	29	0
41	29	34	12	25
43	58	26	10	6
46	46	27	14	13

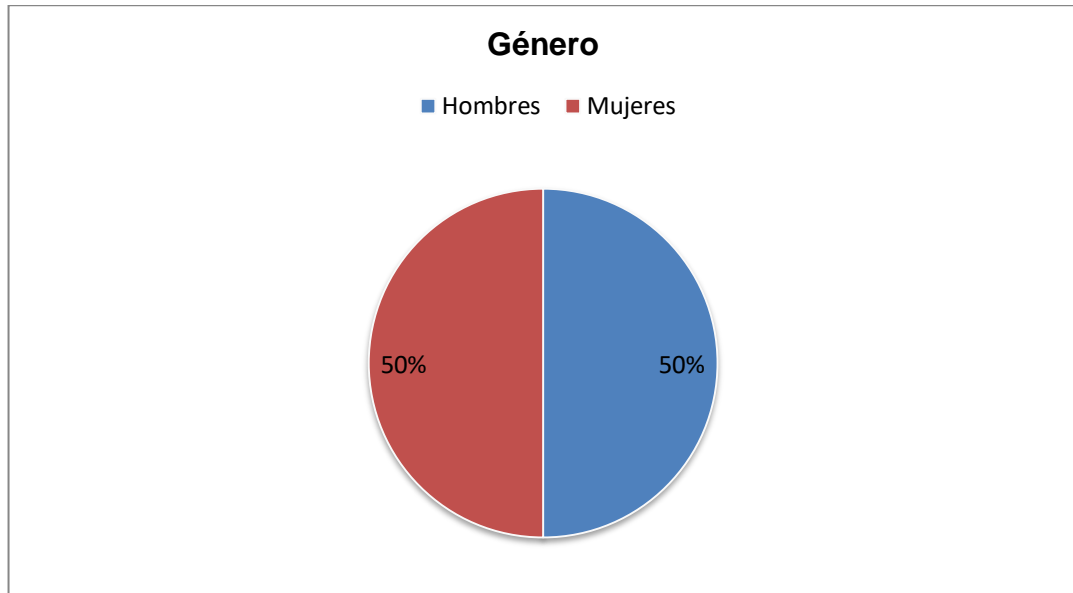
COMPORTAMIENTO EN EL MEDIO

Pregunta núm.	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4
6	48	20	32	
7	12	32	26	30
18	58	17	25	0
25	6	13	28	53
26	43	44	14	10
30	51	29	11	10
33	20	32	10	38
35	33	28	18	21
36	47	28	16	9
40	48	23	29	
47	46	27	14	13

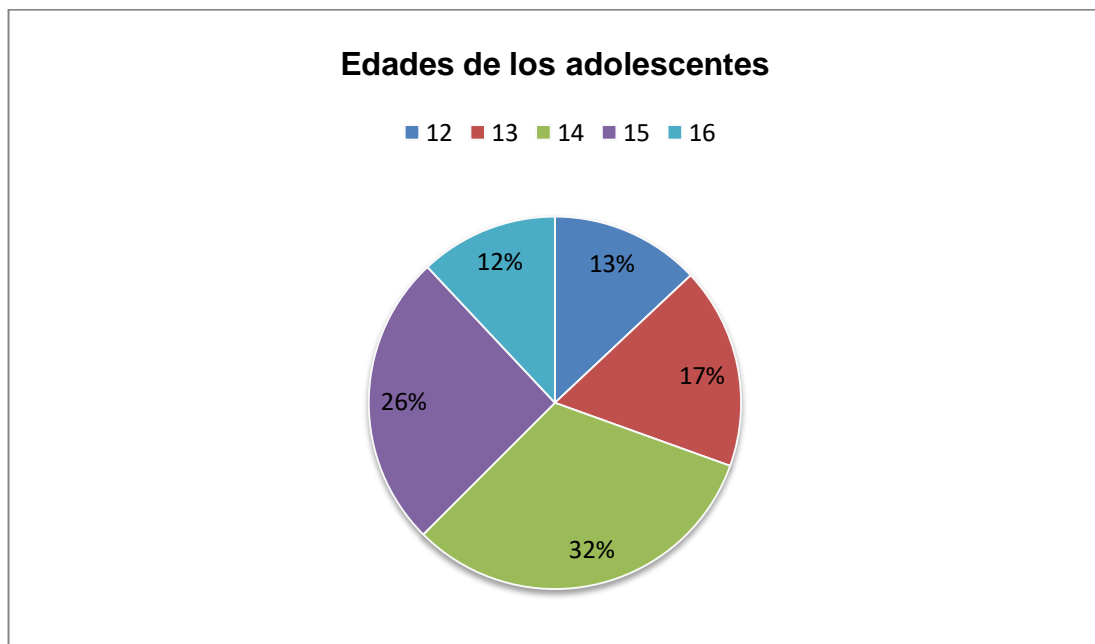
EXPLORATIVO

	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4
1				
2	---	---	---	---
8	---	---	---	---
11	---	---	---	---
14	---	---	---	---

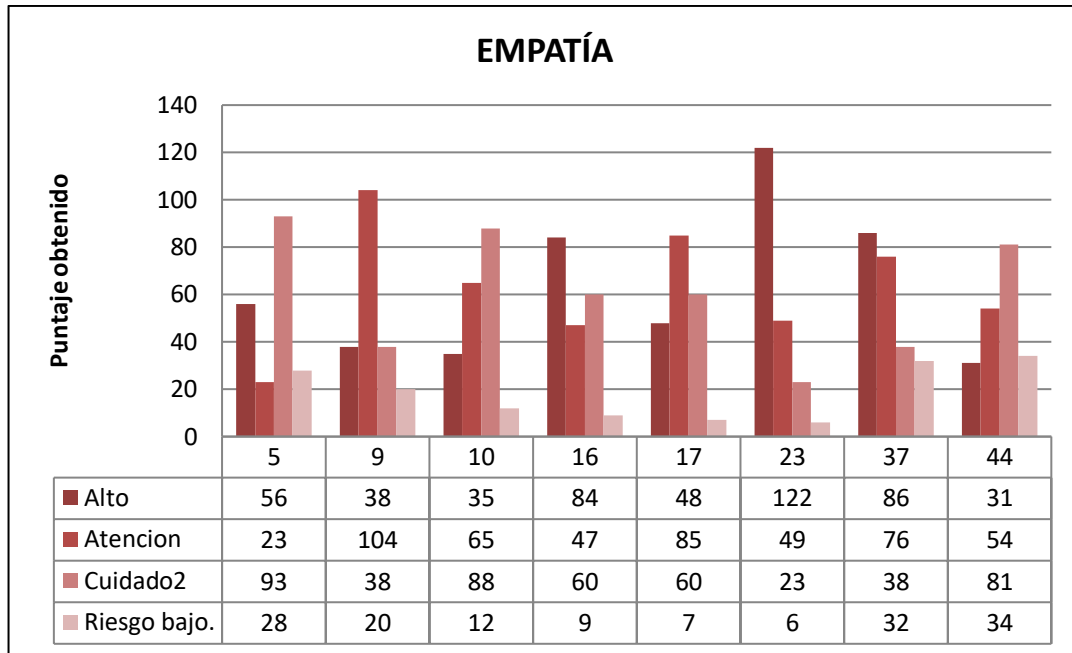
En primera instancia en las siguientes graficas podemos apreciar el género y las edades de los sujetos participantes (v. Grafica 1 y Grafica 2).



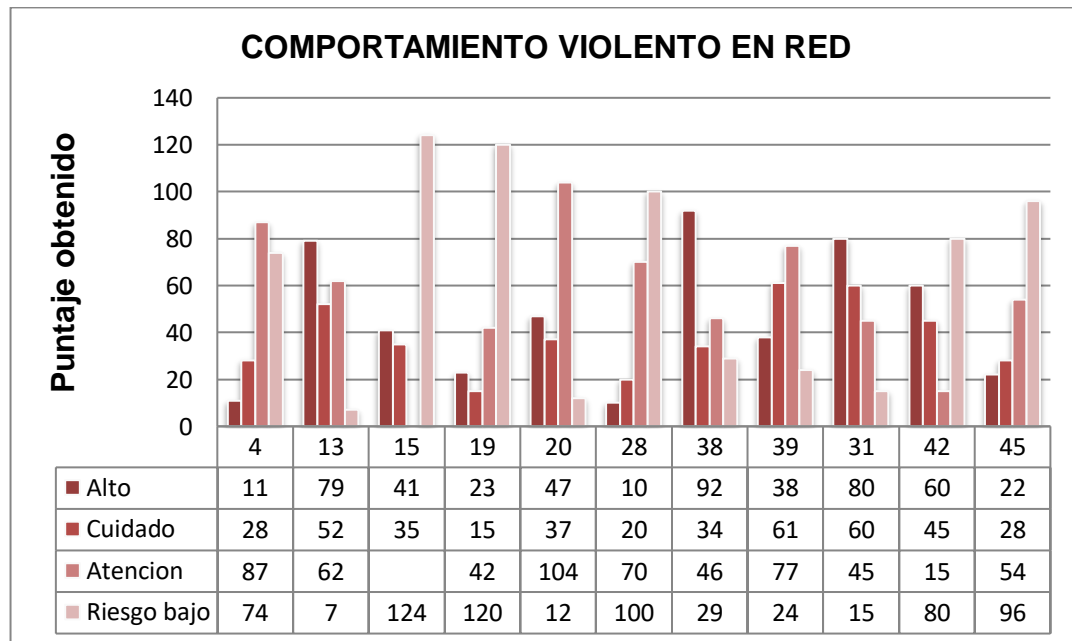
Grafica 1. Total de adolescentes que respondieron el Test ordenado género ambas partes fueron de 100 mujeres y 100 hombres.



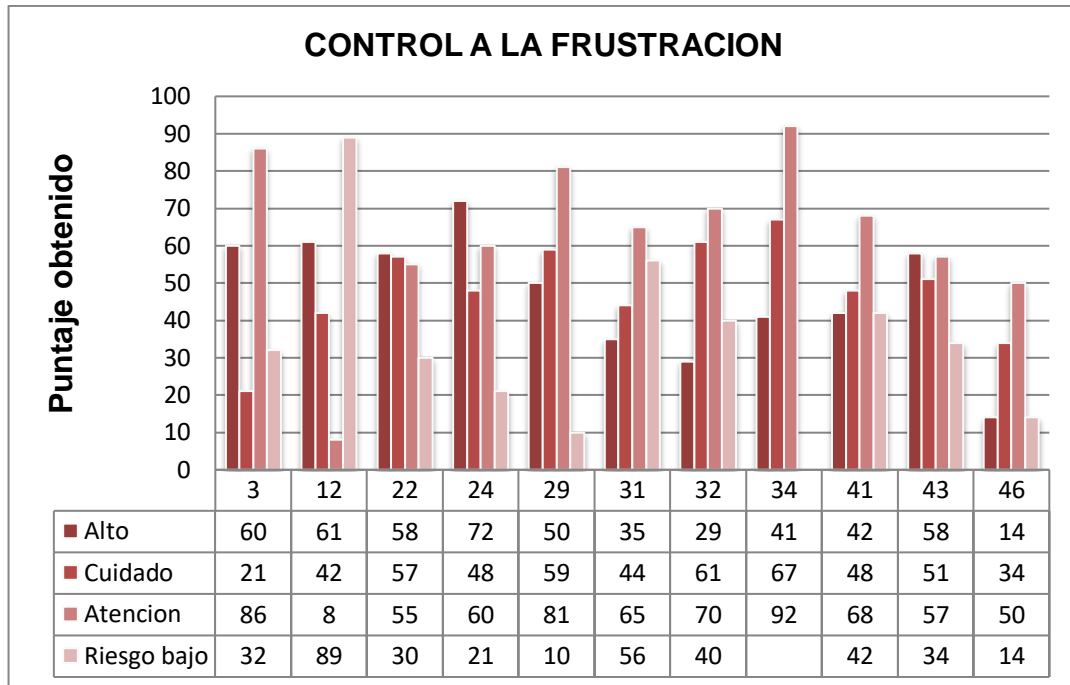
Grafica 2. Edades promedio de adolescentes a los que se les aplico el Test.



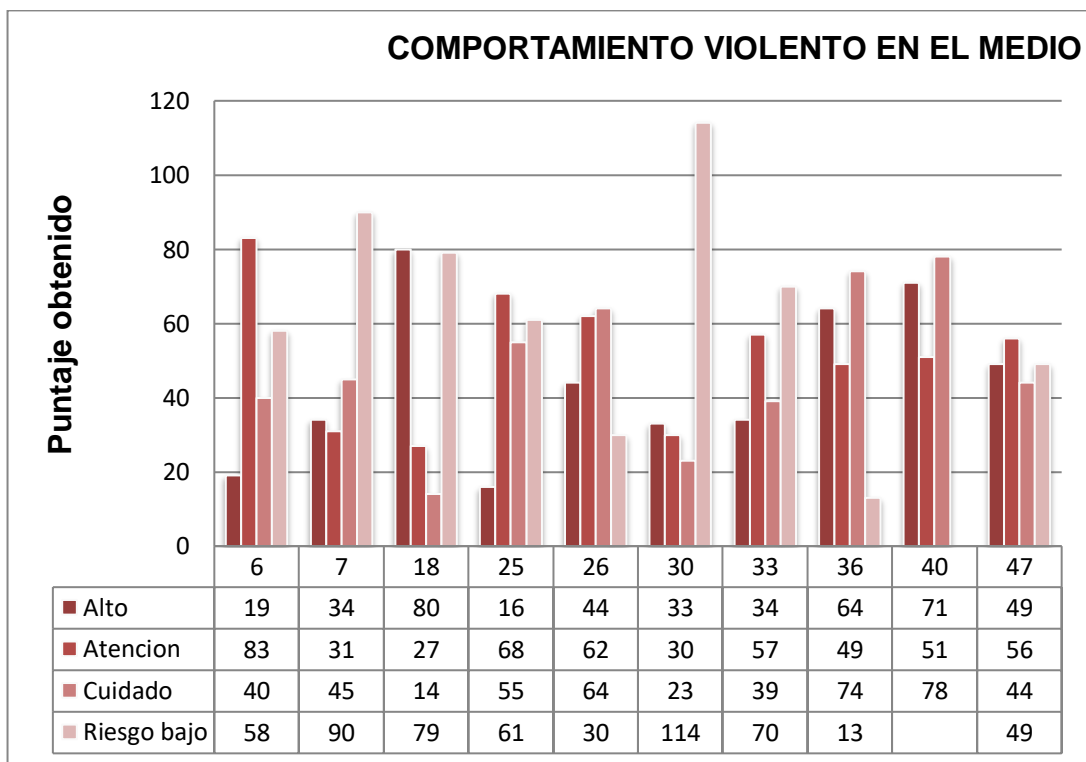
Grafica 3. Muestra los resultados correspondientes por respuestas a las preguntas de Empatía.



Grafica 4. Muestra los resultados correspondientes por respuestas a las preguntas de Comportamiento violento en red.



Grafica 5. Muestra los resultados correspondientes por respuestas a las preguntas de Control de Frustración.



Grafica 6. Muestra los resultados correspondientes por respuestas a las preguntas de Comportamiento Violento en el Medio

La siguiente tabla de resultados corresponde a la de los adolescentes alumnos Escuela Secundaria Técnica Núm. 15 Lic. Jesús Reyes Heróles, dando un total de 200 cada una siendo respondidas con éxito cada una de ellas.

No. Pregunta	Opción A	Opción B	Opción C	Opción D	Total
1	62	69	57	19	200
2	22	107	31	34	200
3	21	60	32	86	200
4	74	87	28	11	200
5	56	23	93	28	200
6	79	58	60	3	200
7	83	40	58	19	200
8	31	54	100	15	200
9	38	124	30	8	200
10	35	65	100	0	200
11	40	128	100	0	200
12	61	42	8	89	200
13	23	129	48	0	200
14	63	104	33	0	200
15	37	116	47	0	200
16	84	47	69	0	200
17	90	31	45	34	200
18	48	85	67	0	200
19	10	20	70	100	200
20	92	34	46	29	200
21	38	61	77	24	200
22	30	55	57	84	200
23	128	49	23	0	200
24	50	69	81	0	
25	80	79	27	14	200
26	61	55	68	16	200
27	15	45	60	80	200
28	22	28	54	96	200
29	35	44	65	56	200
30	44	62	64	30	200
31	29	61	70	40	200
32	86	76	33	5	200
33	33	30	114	23	200
34	41	92	67	0	200
35	34	57	70	39	200
36	64	49	74	13	200
37	31	54	81	34	200

38	22	36	57	84	200
39	39	62	63	36	200
40	71	70	51	8	200
41	42	48	68	42	200
42	35	99	23	43	200
43	58	51	57	34	200
44	18	49	82	51	200
45	19	19	57	105	200
46	14	34	50	102	200
47	49	56	44	51	200

5.8. CONCLUSIONES

La importancia de que se tome en cuenta el proceso de internalización de la violencia en los jóvenes, refleja la importancia de su estudio, ya que la normalización de la misma es apoyada no solo por ese “desencadenante” llamado sociedad, si no también por los dispositivos que cubren una necesidad propia del siglo y es el estar constantemente informados y la CMO (comunicación mediada por ordenador) casi indispensable.

Las violencias sociales debido a sus distintas formas de manifestarse (desde terrorismo hasta el bullying) son un factor difícil de controlar pero fácil de prevenir, pero en conjunto con el mal manejo de redes sociales conlleva a una desinformación generalizada donde el porcentaje de uso más alto son jóvenes; las conductas violentas de los adolescentes se insertan, sin solución de continuidad, en los sostenes principales de la cultura actual.

Sincronizado con una sobrevaloración de individualismo, la competencia y el recurrir a la violencia misma en la resolución de los conflictos. El potencial para la agresión se encuentra presente en el adolescente humano: llegar a ser un joven violento se aprende de los mayores, que lo sostienen día a día en el hogar, la calle y la escuela y el internet puede ser un gran potenciador.

Como parte de los resultados de “Test de detección de conductas violentas”, se observaron diversas conductas en el momento de su aplicación y calificación: la edad tan temprana de acceso a internet, la disciplina basada en miedo en muchos hogares de la sociedad mexicana, el desapego emocional ya no de los padres hacia los hijos si no de los hijos a los padres por una brecha generacional basada en información y desinformación, el contenido suele ser “*identificador*” en busca a veces de una identidad véase el actual fanatismo no solo a programas televisivos si no a colectivos o grupos que pueden incentivar el daño autoinflingido o hacia otros sectores de la sociedad (véase grupos suicidas radicales).

Todo análisis de las atribuciones propias de la metodología de la psicología social y sus variables necesita aceptar cuan compleja es la sobre determinación de las violencias sociales por ejemplo: Que la misma cultura que ha logrado alargar casi medio siglo la expectativa de vida del hombre pone a la vez en manos de sus niños y jóvenes instrumentos letales mientras asegura, por acción u omisión, que sean usados. Prevenir es a dejar ciertos prejuicios hacia los adolescentes y distribuir equitativamente las responsabilidades entre todos los que diariamente siguen construyendo el modelo triunfal de la violencia.

Nuestra tarea consiste en sensibilizar a los adolescentes acerca de la violencia y la agresividad en sus múltiples formas.

El segundo instrumento pretende contribuir en la intervención inmediata si es que el adolescente presenta grados “anormales” en control de ira o impulsividad e incentiva a descartar cualquier trastorno mental de importancia. Sin mencionar que métodos como el autocontrol, entrenamiento empático, de habilidades sociales y una buena comunicación familiar pueden hacer llegar a otras esferas sociales (véase otras familias o docentes) adaptar toda cualidad de instrumentos como estos a su favor de lograr una cultura del uso correcto de las redes sociales.

ANEXO 1

TEST DE DETECCION DE CONDUCTAS VIOLENTAS EN RED Y EL MEDIO

Autora: ROJAS PLASCENCIA ALEXIS STEPHANIA.

Inspirado en metodologías que simplifican la medición de conductas violentas como el violentometro y semáforos rojos, este instrumento junto con la tabla de medición de resultados (v. anexo 3) en conjunto con las tablas de cada sesión permitirán al aplicador analizar los resultados y determinar problemas de impulsividad, control de ira generalizado e incluso una patología.

Dicho cambio es obtenido, a partir de una corriente conductual, a partir de técnicas que potencian los recursos conductuales. La manera de lograr el cambio será desarrollando las potencialidades y oportunidades disponibles en el medio de la persona, optimizando su ambiente, y logrando que adopten actitudes, valoraciones y conductas útiles para adaptarse a lo que no puede cambiarse.

Se les debe indicar a los jóvenes que respondan de forma sincera y rápida las preguntas, recordarles que el uso abarca a todo tipo de dispositivos que les permita acceso a internet y a sus redes.

Nombre completo:	Sexo: H () M ()
Edad:	Fecha de aplicación:
	Aplicador:

Lea y responda las siguientes preguntas de forma sincera subrayando las opciones.

1. Aproximadamente ¿Cuánto tiempo inviertes navegando en internet al día?
 - a) 1 a 2 horas.
 - b) 3 a 5 horas.
 - c) 6 a 10 horas.
 - d) 10 o más.
2. ¿Qué cantidad de redes sociales sueles visitar a lo largo del día?
 - a) Solo 1.
 - b) De 2 a 3.
 - c) De 4 a 5.
 - d) 5 o más.
3. Dentro de una discusión tu reacción es
 - a) No importarme.
 - b) Rápida, no pienso dos veces.

- c) Apartarte.
 - d) Tratas de hablar.
4. ¿Consideras que el contenido (imágenes, comentarios y videos) que hay en redes sociales es apto para ti?
- a) Si, si lo es.
 - b) Solo a veces.
 - c) No siempre.
 - d) No, no lo es.
5. En una guerra ¿matarías al enemigo?
- a) Sí, es parte del objetivo.
 - b) Procuraría no hacerlo.
 - c) Solo si fuera necesario.
 - d) No, no lo haría.
6. ¿Te consideras una persona rencorosa?
- a) Solo si alguien me lastima.
 - b) Solo si lastiman a alguien que me importa.
 - c) Me es indiferente que me hagan.
 - d) Si, si lo soy.
7. ¿Qué tan parecido es un acto de justicia a un acto de venganza?
- a) Nada parecidos.
 - b) Parecidos.
 - c) Un poco parecidos.
 - d) Muy parecidos.
8. ¿Qué tan frecuente aparece contenido violento en las redes sociales?
- a) Muy frecuentemente.
 - b) Frecuentemente.
 - c) No muy frecuente.
 - d) Nunca.
9. ¿Crees que las personas fuertes físicamente o inteligentes son las que generalmente cometen alguna acción violenta contra los débiles?
- a) Sí.
 - b) No.
 - c) Solo las fuertes.
 - d) Solo las inteligentes.
10. Una persona es acusada y sospechosa de cometer un homicidio y de ser encontrada culpable será condenada a muerte ¿consideras esto una medida correcta?
- a) Sí, si es culpable se lo merece.
 - b) No, es una medida injusta.
 - c) Depende lo grave crimen.
 - d) No me importa que le pase.
11. ¿Has mentido sobre tu edad para ver el contenido para mayores de edad en una página?
- a) Si
 - b) No
 - c) A veces
12. ¿Qué significa ser tolerante?

- a) Obligación que me hace aceptar a los demás que sean diferentes a mí.
 - b) Es un valor humano.
 - c) No sé.
 - d) Respetar opiniones, ideas o actitudes de otras personas
13. ¿Te molesta que suban fotos tuyas o te mencionen en una publicación?
- a) Si mucho.
 - b) Depende quien.
 - c) Para nada.
 - d) Depende mi humor.
14. ¿Es frecuente que veas como una persona o grupo de personas ataque en alguna red social a alguien lo conozcas o no?
- a) Sí.
 - b) No.
 - c) A veces.
15. Has expresado desagrado, hecho comentarios ofensivos o incluso agredido compañeros, familiares, amigos por medio de internet
- a) Sí.
 - b) No.
 - c) A veces.
16. ¿Estás de acuerdo que a una persona que cometió un crimen se le castigue de la misma manera?
- a) De acuerdo.
 - b) Desacuerdo.
 - c) Ni acuerdo ni desacuerdo.
 - d) Me es indiferente.
17. Cuando me enojo con alguien lo primero que se me ocurre es fijarme en su apariencia y/o físico.
- a) De acuerdo.
 - b) Desacuerdo.
 - c) Ni acuerdo ni desacuerdo.
 - d) Me es indiferente.
18. Un médico fue despedido de su trabajo después de que se enteraran que tenía un pequeño tatuaje en su muslo a pesar de tener años de experiencia, ningún antecedente penal y/o virus ¿Es justo lo que le paso?
- a) Algo hizo.
 - b) No, no es justificable.
 - c) Si, son las reglas.
 - d) Ni acuerdo ni desacuerdo.
19. Se me ha llamado la atención en mis redes sociales por publicar contenido inapropiado y/o comentarios ofensivos.
- a) Muy frecuentemente.
 - b) Frecuentemente.
 - c) Casi nunca.
 - d) Nunca.
20. Hay una pelea en la escuela que está atrayendo mucha gente que graba, observa y grita. ¿Tú que haces?
- a) Hecho un vistazo y después me voy.

- b) Me voy sin pensarlo.
 - c) Empiezo a grabar como los otros.
 - d) Trato de comunicarlo a las autoridades.
21. ¿Qué tan frecuentemente se ven videos con contenido violento en internet como lo son peleas callejeras, muertes, maltrato animal, bullying, etc.?
- a) Muy Frecuentemente.
 - b) Frecuentemente.
 - c) Casi nunca.
 - d) Nunca.
22. ¿Te sientes amenazado u ofendido cuando alguien hace un comentario ofensivo de ti en redes?
- a) Si demasiado.
 - b) Me da igual.
 - c) Un poco.
 - d) Nunca.
23. ¿Denunciarías un abuso o crimen grave cometido por un familiar tuyo contra alguien que no se puede defender y que no conoces?
- a) Sí, no importa quien sea.
 - b) No, porque es alguien que me importa.
 - c) Prefiero no involucrarme.
 - d) Hablo con esta persona.
24. Hicieron un comentario ofensivo hacia a ti, lo subieron a redes y muchos lo leyeron ¿Cuál es tu reacción?
- a) Responderle ahí mismo en la red.
 - b) Esperar y confrontarlo en persona.
 - c) Tratar de hablar en privado entre nosotros.
 - d) Me da igual.
25. He matado con el pensamiento a alguien por puro coraje.
- a) No nunca.
 - b) Alguna vez.
 - c) Frecuentemente.
 - d) Siempre.
26. Cuando espero que algo salga bien prefiero hacerlo yo pues seguro que si se encargan otros podrían echarlo a perder.
- a) Muy de acuerdo.
 - b) De acuerdo.
 - c) Ni acuerdo ni desacuerdo.
 - d) Desacuerdo.
27. Cuando llego a ver fotos, videos o textos que encuentro impresionantes o fuertes suelo compartirlos en la red con los demás.
- a) Muy frecuentemente.
 - b) Frecuentemente.
 - c) Casi nunca.
 - d) Nunca.
28. Suelo revisar el perfil, las imágenes o información de alguien que no me agrada en la, escuela.
- a) Muy frecuentemente.

- b) Frecuentemente.
 - c) Casi nunca.
 - d) Nunca.
29. Cuando me siento enojado solo cuando exploto logro sentirme mejor.
- a) Muy de acuerdo.
 - b) De acuerdo.
 - c) Ni acuerdo ni desacuerdo.
 - d) Desacuerdo.
30. La gente que me quiere tiene que demostrármelo.
- a) Muy de acuerdo.
 - b) De acuerdo.
 - c) Ni acuerdo ni desacuerdo.
 - d) Desacuerdo.
31. Las personas me hacen más caso cuando estoy enojado.
- a) Muy de acuerdo.
 - b) De acuerdo.
 - c) Ni acuerdo ni desacuerdo.
 - d) Desacuerdo.
32. ¿Qué hacen las personas cuando te enfadas?
- a) Nada.
 - b) Dicen que me enojo fácilmente.
 - c) Me calman.
 - d) Hablan conmigo
33. En un trabajo de equipo yo suelo dar mi opinión y...
- a) Dirigir a los demás.
 - b) Trato de no opinar más.
 - c) Hago sugerencias y pido opiniones.
 - d) Hago solo lo que me toca.
34. ¿Cuántas veces tus comportamientos te han causado un problema grave con la autoridad, tu familia y/o amigos?
- a) Bastantes veces.
 - b) Pocas veces.
 - c) Nunca.
35. Prefieres hablar y ser escuchado que escuchar a los demás.
- a) Muy de acuerdo.
 - b) De acuerdo.
 - c) Ni acuerdo ni desacuerdo.
 - d) Desacuerdo.
36. Me molesta en exceso que tomen mis cosas sin permiso porque pueden estropearlas.
- a) Muy frecuentemente
 - b) Frecuentemente.
 - c) Pocas veces.
 - d) Nunca.
37. Suelo compartir y/o regalarle mis cosas a alguien que lo necesite.
- a) Muy frecuentemente.
 - b) Frecuentemente.

- c) Pocas veces.
 - d) Nunca.
38. Bloqueo a la gente de mis redes cuando suelo tener una discusión con ellos.
- a) Muy frecuentemente.
 - b) Frecuentemente.
 - c) Pocas veces.
 - d) Nunca.
39. No me interesa que la gente pueda ver las cosas que me gustan o comparto en redes.
- a) Muy de acuerdo.
 - b) De acuerdo.
 - c) Ni acuerdo ni desacuerdo.
 - d) Desacuerdo.
40. Cuando me llaman la atención por un error que no cometí yo...
- a) Trato hasta cansarme de aclarar que yo no lo hice.
 - b) Demuestro que yo no lo hice tranquilamente.
 - c) Acepto el regaño, igual no lo hice.
 - d) Me molesto.
41. Suelo llorar cuando esto realmente enojado(a).
- a) Muy Frecuentemente.
 - b) Frecuentemente.
 - c) Pocas veces.
 - d) Nunca.
42. ¿Cómo demuestras tu enojo en un texto?
- a) Mandando emojis.
 - b) Ya no contesto.
 - c) Ya no contesto y borro/bloqueo a esa persona.
 - d) Prefiero llamar.
43. No me gusta enfrentar a la gente porque siento que puedo perder el control.
- a) Muy de acuerdo.
 - b) De acuerdo.
 - c) Ni acuerdo ni desacuerdo.
 - d) Desacuerdo.
44. La gente muere de hambre porque quiere ¿Estás de acuerdo con esta frase?
- a) Muy de acuerdo.
 - b) De acuerdo.
 - c) Ni acuerdo ni desacuerdo.
 - d) Desacuerdo.
45. Suelo borrar mi historial de navegación o galerías por miedo a que me juzguen.
- a) Siempre.
 - b) Frecuentemente.
 - c) Pocas veces.
 - d) Nunca.
46. Suelo desquitarme con las pertenencias de alguien que me causa molestias.
- a) Muy frecuentemente.
 - b) Frecuentemente.
 - c) Pocas veces.

- d) Nunca.
47. Me gusta escoger con quien puedo ser amable y con quienes no.
- a) Muy de acuerdo.
 - b) De acuerdo.
 - c) Ni acuerdo ni desacuerdo.
 - d) Desacuerdo.

ANEXO 2

INTERVENCION PREVENTIVA COGNITIVO CONDUCTUAL DE COMPORTAMIENTOS VIOLENTOS.

Autora: ROJAS PLASCENCIA ALEXIS STEPHANIA.

Sesión No. 1 AUTOCONOCIMIENTO

OBJETIVO	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	TIEMPO	MATERIAL	OBSERVACIONES O SUGERENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los usos constantes de un dispositivo conectado a internet. • ¿Por qué darle importancia a este punto? Si bien al principio de esta investigación se habla de una brecha digital que resulta en una incomprensión por parte de los adultos hacia los más jóvenes entonces se complica si limita el rendimiento escolar y la socialización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Antes de comenzar las siguientes sesiones y de haber contestado el "Test de detección de conductas violentas en red y el medio" anexo 1 el chico deberá identificar sus hábitos con respecto al uso de redes sociales. <p>Con apoyo del cuadro en el anexo 4 el chico responderá únicamente si o no a la situación expuesta.</p>	15-20 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Test de detección de conductas violentas en red y el medio. • Lápiz • Copia del cuadro del anexo 4 	<p>Si ha respondido afirmativamente a más de 5 preguntas el adolescente puede estar desarrollando una dependencia a cualquier dispositivo conectado al internet como citó la Psicóloga Lucy Cervantes del Instituto de Psiquiatría en Mexicali ella comenta que las actividades diarias de un dependiente girara en torno al uso del dispositivo móvil.</p> <p><i>"Si cuando te despiertas lo primero que haces es revisar tu red social, en la noche lo último que haces es revisar tu red social, si estas comiendo y viendo las redes, al caminar o en cualquier tiempo libre son señales que indican que estamos desarrollando una dependencia y si el ser separado del dispositivo o de la conexión en</i></p>

				<p><i>red genera tan solo un mínimo de ansiedad.”</i></p> <p>La especialista atribuye este tipo de situaciones a que las redes sociales permiten al usuario diseñar una realidad virtual.</p>
--	--	--	--	---

Sesión No. 2 AUTOCONTROL

OBJETIVO	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	TIEMPO	MATERIAL	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> • El objetivo de este ejercicio es identificar lo reales que pueden llegar a ser las conclusiones de los adolescentes, al igual de la no confrontación hay otras formas efectivas después de la toma de decisiones y esa es el olvido. • La comunicación es la clave para llegar al autocontrol y al manejo de la frustración la palabras clave aquí es que “si 	<ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentaremos situaciones que provoquen o hayan provocado ansiedad o miedo en los chicos (por ejemplo exponer en público) y se le preguntara a los chicos que hubieran hecho los demás integrantes del grupo. • El adolescente necesita saber que la ira es una emoción normal y que, al igual que cualquier otro sentimiento, no tiene nada de malo. Sin embargo, algo falla cuando se deriva 	15-20	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Copia del cuadro del anexo 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Hay que recordar que nadie es perfecto y todos cometemos errores alguna que otra vez y que no somos los únicos en cambiar conductas los adultos también tratan de hacerlo. • Hay que tomar en cuenta la seriedad con las que la responden; el aplicador debe concluir por sí mismo si los jóvenes están atentos y dispersos.

<p>uno es escuchado también deberá escuchar a los demás” Es un principio para llevar a cabo la sesión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aquí se busca: <ul style="list-style-type: none"> • Minimizar y lidiar con la ira. • Minimizar publicaciones de descontento personal, social, familiar etc. En la redes sociales. 	<p>en agresividad, hostilidad y en conductas contraproducentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando la ira desemboca en un serio conflicto con las normas y reglas sociales e impide alcanzar objetivos se convierte en un problema personal que hay que abordar como cualquier otro. • Pasos hacia el autocontrol: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las causas que provocan la ira. 2. Aprender de los comportamientos iracundos. 3. Enseñar métodos para controlar la ira. • Aprendiendo a dominarse. ¿qué es lo peor que puede pasar?: La frase “Tocando fondo” por lo general refiere al extremo más oscuro de una situación o bien la acumulación de ellas en contra de la persona a la 			
---	--	--	--	--

	<p>que desfavorecen, si bien la adolescencia es una faceta de extremos invitaremos al grupo a explorarlos desde lo peor que podría pasar a una situación más realista y el poder del olvido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El aplicador hará uso de las preguntas del cuadro en el anexo 5. 			
--	---	--	--	--

Sesión No.3: ENTRENAMIENTO EMPÁTICO.

OBJETIVO	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	TIEMPO	MATERIAL	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> • Los chicos suelen hacer diferencias de a quienes pueden demostrarles más su cariño o en su defecto su ira. En esta sesión es importante preguntarles a los chicos que significa ser empático. • En esta sesión pretendemos que los estudiantes generen opiniones y participen 	<ul style="list-style-type: none"> • En esta sesión pretendemos que los estudiantes generen opiniones y participen en un corto debate de no más de media hora como límite después de una proyección (video con valores específicos) se les dará una introducción a conceptos como empatía, estereotipos y etiquetas. • Pasos hacia la empatía. <ol style="list-style-type: none"> 1. Etablar una relación 	15-40 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto r/ o dispositivo electrónico que pueda reproducir el video. • Tabla de observaciones anexo 6 	<p>Deben incluirse expresiones faciales, verbales y manejo del tema.</p> <p>Preguntas de apoyo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué sentimientos identificas en el o los personajes? • ¿Qué hubieras hecho tú en su lugar? • ¿Qué fue lo que no te gusto? • Nuestra cultura venera la fuerza, el poder y las victorias agresivas. Sin embargo, en México una de las principales causas de muerte después de los accidentes de

<p>en un corto debate de no más de media hora como límite después de una proyección se les dará una introducción a conceptos como empatía, estereotipos y etiquetas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando los adolescentes carecen de sentimientos hacia los otros y tienen poca habilidad para ver las cosas desde el punto de vista de los demás, es porque no han desarrollado una afectuosidad que les haga evitar tratar mal u ofender a los demás, los adolescentes más violentos y agresivos poseen pocas aptitudes para ser empáticos. • Investigaciones sobre el estudio de 	<p>sincera.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Hablar sobre sentimientos. 3. Tener un comportamiento afectuoso. 4. Proporcionar reglas coherentes con consecuencias claras. 5. Emplear el razonamiento. <ul style="list-style-type: none"> • Proyección: La proyección tiene que cumplir con los requisitos siguientes. <ul style="list-style-type: none"> • El cortometraje no debe de exceder más de 10 min. De duración ni ser menor a 1 minuto. • Omitir contenido violento, sexual o polémico demasiado explícito como son pornografía, maltrato animal o gore, debe tomarse en cuenta la sensibilidad de los jóvenes. • Uso de temas sociales actuales como lo son la política usar temas que sean fáciles de manejar, que sean accesibles en red o frecuentes en la red. • No indagar en temas 		<p>solo el aplicador</p>	<p>tráfico deriva de la violencia. Los chicos que son agresivos parecen tener más probabilidades de ser parte de esta estadística o ingresar en el sistema penitenciario y en “mejor” de los casos dificultades sociales y aislamiento, lo cual puede acrecentar las probabilidades de una dependencia a las redes sociales.</p> <p>La empatía es la capacidad personal para conectar respetuosa y sinceramente con los sentimientos y emociones de otras personas y para comprender sus argumentos y sus puntos de vista.</p>
---	--	--	--------------------------	--

<p>la empatía afirman que los individuos que son amables compasivos y afectuoso suelen tener mucho más éxito en sus relaciones interpersonales; el origen de tal afecto está en las aptitudes para la empatía, sin embargo para saber que siente otro individuo hay que ser consciente de los propios sentimientos, se ha demostrado ser un inhibidor del comportamiento agresivo.</p>	<p>religiosos. •Dar una plática breve de que trata el cortometraje y que temas maneja Identificación de los sentimientos, emociones y opiniones. •Debate: El aplicador debe de identificar dos puntos de vista que generen fácilmente un debate, dividirlo en dos grupos y comenzar a generar respuestas el debate no debe durar más de 40 minutos.</p>			
--	--	--	--	--

Sesión No. 4. REESTRUCTURACION COGNITIVA

OBJETIVOS	ESTRAEGIA DIDACTICA	TIEMPO	MATERIAL	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
<p>•En esta sesión pretendemos que el adolescente identifique plenamente</p>	<p>Métodos simples para controlar la ira: 1. Técnicas de relajación: Tal vez una de las técnicas</p>	<p>20-30</p>	<p>•Métodos simples para controlar la ira.</p>	<p>El nivel de receptividad hacia los adolescentes se mantiene bajo ya que el nivel de paciencia y control en comparación con el que se le da un niño no es el mismo, por ello a lo</p>

<p>lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Identificar conductas contraproducentes. •Discurrir ideas para superarlas y diseñar un plan de acción que incluya las mejores. •Dar el primer paso. •Hacer buen uso de las redes sociales. •Evaluar periódicamente sus esfuerzos para combatir las conductas contraproducentes y su plan de acción y hacer los cambios necesarios. <p>Una vez que el adolescente identifica sus principales conductas contraproducentes y las ve como obstáculos para alcanzar sus objetivos, debe discurrir ideas que le permitan eliminarlas o al menos mantenerlas bajo control</p>	<p>más sencillas pero menos practicadas, poca gente realiza actividades de respiración o meditación, lo más fácil es el respirar hondo y relajar el cuerpo (técnicas propias del yoga, taichí, pilates, reiki, etc.) Para sacarle provecho a este tipo de actividades lo primordial es aprender a respirar hondo, trabajando el diafragma al inspirar y espirar, la efectividad de estas actividades se reflejada en los niveles de ansiedad y frustración. Estos sencillos métodos ayudan al adolescente a apartar progresivamente las causas de sus molestias con su efecto auto relajante, la oxigenación no solo ayuda al resto del cuerpo si no al pensamiento racional y calmado.</p> <p>2. Entrenamiento auto génico y depurativo: El primero combina elementos de autosugestión, auto hipnosis, meditación y</p>		<p>(Elegido por el evaluador) por ejemplo ejercicios de respiración transferencia de sentimientos negativos, etc.</p> <p>•Cuadro, anexo 9</p>	<p>largo del programa el chico no debe de esperar que al chico se le resuelvan sus problemas o que se le oriente constantemente.</p>
--	--	--	---	--

	<p>ejercicio de la imaginación, ideada por el psiquiatra Johannes Schütz, al igual que los ejercicios de meditación o yoga puede ser acompañado de música y el segundo comprende implica practicar boxeo, alguna arte marcial (judo, taekwondo, kickboxing) deportes de contacto(ojo si el chico presenta niveles bajos en tolerancia a la frustración y altos en violencia en el medio necesitara supervisión constante anexo 8 ejemplo: "Si te das cuenta que tu enojo va en aumento, sal a pasear y a tomar aire. Cuando estés en la clase de gimnasia, enfoca tus energías a eliminar todo aquello que te hace enojar"</p> <p>3. Un enfoque cognitivo: Pararse a pensar: Hacer una retrospectiva de lo que significa la empatía.</p> <p>4. Transformación de sentimientos negativos. Identificar en el cuadro por ejemplo la siguiente</p>			
--	--	--	--	--

	situación: “Los que no quieren interactuar conmigo pareja/amigos/familia en mis redes no están interesados en mí...” anexo 9.			
--	---	--	--	--

Sesión No. 5 HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVOS	ESTRATEGIA DIDACTICA	TIEMPO	MATERIAL	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
En la mayoría de las situaciones hay tres maneras de reaccionar: siendo pasivo, agresivo o asertivo. Se les puede invitar a los adolescentes a que expliquen que significan cada uno de estos conceptos para ellos de manera participativa y de preferencia en un pizarrón solo el concepto de asertivo será explicado por el aplicador.	El último paso para ellos será diferenciar la diferencia entre agresividad y asertividad. Se les expondrá un ejemplo a los chicos de una situación real o ficticia y cuál fue la mejor manera de reaccionar, esto será una forma en parte de evaluar a los chicos y su progreso a lo largo de las sesiones. El juego de roles ayuda también donde los chicos pueden representar una situación. • Pasivo: Una persona pasiva no es capaz de expresarse abierta y	15-30	•Tabla de evaluación de habilidades sociales, Anexo 10.	Si bien hay veces en la vida en qué es necesario ser pasivo o agresivo, aprender a ser asertivo conduce a relaciones interpersonales más satisfactorias y mejores. Al mismo tiempo la asertividad puede ayudar a los chicos evitar las peleas y la clase de violencia que ha vuelto comunes entre los niños y los adolescentes. Habilidades asertivas: • Escoger las palabras adecuadas: Cuando se es asertivo las palabras adecuadas son aquellas que permiten ser franco directo al expresar lo que se siente. • Mirar a los ojos: Esto es

	<p>francamente, es probable que renuncie a defender lo que considera correcto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agresiva: Una persona agresiva por su parte reacciona con hostilidad y ataca cuando se ve amenazada o en un apuro, trata de resolver los problemas infligiendo daño a otros amenazando con emplear la violencia. La única manera de defenderse, en su opinión es atacar • Pasiva-Agresiva: Una persona pasiva-agresiva adopta una actitud pasiva pero con intenciones agresivas y hostiles. • Asertiva: La persona se asertiva actúa de modo distinto, sabe manifestar que quiere y que necesita, es capaz de expresarse con franqueza y sabe cómo dar lo mejor de sí se muestra segura cuando necesita ser ella misma y es capaz de negarse algo con confianza, cuando es preciso defender 			<p>esencial porque la otra persona debe saber que habla usted en serio, si se acerca a su interlocutor, le mira a los ojos y sostiene su mirada, entenderá que le está diciendo algo importante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje corporal: Es una forma no verbal de hacerse entender sin pronunciar una palabra, al permanecer erguido con la cabeza alta y una expresión ser indicará sin equívocos que está diciendo algo que los demás deben de escuchar. • Calidad de voz: Esta aporta mucha información sobre su mensaje. Una voz gimoteante, suplicante débil no persuadirá a nadie de que deje de intimidarle o mofarse de usted.
--	---	--	--	---

	<p>lo que juzga correcto. Se les expondrá un ejemplo a los chicos de una situación real o ficticia y cuál fue la mejor manera de reaccionar, esto será una forma en parte de evaluar a los chicos y su progreso a lo largo de las sesiones.</p> <p>El último paso para ellos será diferenciar la diferencia entre agresividad y asertividad.</p> <p>Ejemplo: Situación: “Cuando estaba a mitad de mi semestre dos chicos iban a pelearse apenas acabaran las clases, uno de ellos era amigo mío, Octavio, y aunque no sabía el porqué del conflicto solo quería que mi amigo ganara, yo siempre cargaba con una navaja suiza que utilizaba en taller, mi amiga Diana y novia de Octavio me la pidió prestada y yo acepte sin más, mi amigo nunca se peleó y aunque muchos grabaron la confrontación verbal y la subieron a</p>			
--	--	--	--	--

	<p>Facebook muchos mostraron descontento en los comentarios por no ver una pelea “real”, pero nadie incluyéndome seguíamos sin saber porque iban a pelear.” anexo 10</p> <p>Cabe destacar que la respuesta asertiva como la de Octavio en el ejemplo anterior no lo hace un cobarde o débil ni mucho menos compromete su orgullo.</p> <p>El anterior ejemplo ayuda a identificar los métodos de confrontación de los sujetos A, B, C, etc. Y los chicos pueden moldear la historia a su antojo sin necesidad de conocer a los personajes con tan solo saber la consecuencia de sus acciones y poniéndose en el lugar del narrador. Pueden ser numerosos los ejemplos y muchos pueden ser encontrados en red con reacciones divididas pero siempre con el mismo factor desencadenante una</p>			
--	--	--	--	--

	<p>solución violenta poco eficaz e infructuosa. Con la asertividad se puede llegar a una solución mejor.</p> <p>El joven a este punto debe sentirse como parte importante en todo ámbito, escolar, familiar su opinión importa dentro y fuera de las redes sociales, sabe lidiar con arranques de ira y minimiza el valor que pueden tener los mensajes negativos para su salud mental.</p>			
--	---	--	--	--

ANEXO 3

TEST DE DETECCION DE CONDUCTAS VIOLENTAS EN RED Y EL MEDIO (VIOLENTOMETRO O TABLA DE MEDICION DE RESULTADOS)

Autora: ROJAS PLASCENCIA ALEXIS STEPHANIA.

EMPATIA				
Pregunta	Opción			
	A	B	C	D
5	46	11	23	20
9	69	24	28	36
10	58	19	23	12
16	54	17	19	9
17	46	4	18	7
23	19	28	53	6
37	16	22	28	32
44	69	21	17	34

COMPORTAMIENTO VIOLENTO EN LA RED				
Pregunta	Opción			
	A	B	C	D
4	74	87	28	11
13	79	52	62	7
15	41	124	35	
19	23	15	42	120
20	37	104	47	12

28	10	20	70	100
38	92	34	46	29
39	38	61	77	24
42	15	45	60	80
45	22	28	54	96

CONTROL DE FRUSTRACION				
PREGUNTA	OPCION			
	A	B	C	D
3	21	60	32	86
12	61	42	8	89
22	30	55	57	58
24	60	72	48	21
29	50	59	81	10
31	35	44	65	56
32	29	61	70	40
34	41	92	67	
41	42	48	68	42
43	58	51	57	34
46	14	34	50	102

COMPORTAMIENTO VIOLENTO EN EL MEDIO

PREGUNTA	OPCION			
	A	B	C	D
6	83	40	58	19
7	90	31	45	34
18	80	79	27	14
25	61	55	68	16
26	44	62	64	30
30	33	30	114	23
33	34	57	70	39
36	64	49	74	13
40	71	78	51	
47	49	56	44	51

EXPLORATIVO

PREGUNTA	OPCION			
	A	B	C	D
1	62	69	57	19
2	22	107	31	34
8	31	54	100	15
11	40	128	32	
14	63	104	33	

ANEXO 4

SESION NO. 1 AUTOCONOCIMIENTO

Autora: ROJAS PLASCENCIA ALEXIS STEPHANIA

	SI	NO
1. Me resulta muy esencial mi celular para comenzar mi día.		
2. Me han llamado la atención más de una vez por usar el celular en clases, mientras como o voy a sanitario.		
3. Me molesta que alguien vea las galerías o fotografías en mi celular.		
4. Suelo leer inmediatamente las notificaciones de mis redes sociales.		
5. He olvidado mis deberes por pasar mucho tiempo checando mis redes sociales.		
6. Suelo ocultar las pestañas en mi navegador cuando estoy estudiando/haciendo tareas/ trabajando.		
7. Suelo dejar mi celular a la hora de comer.		
8. Suelo traer conmigo el cargador de mi celular o una batería de repuesto.		
9. Tomo o descargo muchas fotografías/documentos/música a lo largo del día.		
10. Presto muy poca atención cuando estoy usando mi celular, tableta o computadora.		

ANEXO 5

SESION NO. 2 AUTOCONTROL (PREGUNTAS)

Autora: ROJAS PLASCENCIA ALEXIS STEPHANIA.

1. Tus amigos quieren hacerle una broma al profesor antes de que regrese al salón, tú no estás muy de acuerdo pero ellos igual quieren que participes vigilando el pasillo tú dices _____
¿Qué es lo peor que puede pasar? _____
2. Tu novio(a) se ha peleado con tu mejor amigo (a) y te ha pedido que le elimines de tus redes sociales si no estará muy enojado (a) contigo y no quiere que les afecte a su relación después tú dices _____
¿Qué es lo peor que puede pasar? _____
3. Estas conversando con alguien en línea y después de un rato te ha dejado en visto varias veces, decides checar su estado y ves que aún sigue conectado, publicando o hablando con otras personas, tú haces lo siguiente _____
¿Qué es lo peor que puede pasar? _____
4. Hay un nuevo reto (o *challege*) en internet, te han etiquetado a ti y a tus amigos para hacerlo antes de mañana tienes que salir, pero aun tienes que terminar los deberes y la tarea, tu _____
¿Qué es lo peor que puede pasar? _____
5. El profesor ha decidido un numero especifico de personas para un trabajo en grupo, tus amigos decidieron no incluirte en el grupo porque excedía el numero tú dices _____
¿Qué es lo peor que puede pasar? _____
6. Han hecho comentarios ofensivos/sexuales/spam en una fotografía tuya personas que conoces y otras que no, tu _____
¿Qué es lo peor que puede pasar? _____

ANEXO 6

SESION NO.3 ENTRENAMIENTO EMPATICO (PROYECCION)

Autora: ROJAS PLASCENCIA ALEXIS PLASCENCIA.

Nombre del Cortometraje:		Duración:			
Nombre del alumno.	Actitud.	Nivel De Participación.	Apatía. (Hacia quien o que)	Empatía. (Hacia quien o que)	Observaciones.

ANEXO 7

SESION No.4 REESTRUCTURACION COGNITIVA.

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA RELAJACION Y LA VISUALIZACION

Autora: CARTWART Y MOLLET 1989.

POR PARTE DE LA PERSONA A RELAJAR.	POR PARTE DE QUIEN IMPARTE LA RELAJACIÓN.
<ul style="list-style-type: none">• Es necesario mantener una elevada motivación y compromiso sobre la aplicación.• Concentración ante las instrucciones y ante las sensaciones experimentadas.• Las sesiones se deben producir de forma regular (aplicación autógena).	<ul style="list-style-type: none">• Las instrucciones deben de ser claras.• El tono debe ser de calma.• Facilitar los conocimientos, tácticas para identificar la conciencia corporal (tensión-relajación).• Explicar no solo lo que debe sentir la persona.

ANEXO 8

ENTRENAMIENTO DEPURATIVO.

Autora: ROJAS PLASCENCIA ALEXIS STEPHANIA.

Grado de tolerancia a la frustración.	<i>*Debe medirse después de la clase o actividad elegida. **Siendo 5 el grado más alto para tomar precauciones.</i>				
Aceptación no resultaron como las planeaba.	1	2	3	4	5
Afrontamiento de los propios errores.	1	2	3	4	5
Aceptación de la imposición de normas o disciplina.	1	2	3	4	5
Sentido del humor.	1	2	3	4	5

ANEXO 9.

TRANSFORMACION DE SENTIMIENTOS NEGATIVOS.

Autora: ROJAS PLASCENCIA ALEXIS STEPHANIA.

Causas.	Soluciones.	Consecuencias.	La mejor solución.	
	Positivas			
	1.			1.
	2.			2.
	3.			3.
	Negativas			
	1.			1.
	2.			2.
3.	3.			
.	.			

ANEXO 10

CUADRO DE EVALUACION DE HABILIDADES SOCIALES

Autora: ROJAS PLASCENCIA ALEXIS STEPHANIA.

Situación:			
Reacción Pasiva	Reacción Agresiva	Reacción Asertiva	Posibles solución (es)
1.	1.	1.	
2.	2.	2.	
3.	3.	3.	
4.	4.	4.	

BIBLIOGRAFIA

1. Breithaupt, Fritz (2011) *Culturas de la empatía* Ed. Katz, Buenos Aires, Argentina. P.p. 92-93, 106-110.
2. Brites de Vila, Gladys (2005) *Prevenir la violencia: convivir con la diversidad*. Ed. Bonum, Buenos Aires, Argentina. P.p. 13-17 49-51 57-62
3. Bosch, Lolita (2014) *México 45 voces contra la barbarie*. México, DF. Ed. Océano. P.p. 171-175.
4. Brown, Frederick G. (2002) *Principios de la medición en psicología y educación* Buenos Aires, Argentina Ed. Grupo Lumen. P.p. 18-27, 45-58.
5. Caballed, Joaquín (2004) *Como ayudar a un adolescente* Ed. Laertes Barcelona, España. P.p. 77-79
6. Casas, M., Tomas, J., Bassas, N., Baille, S., Bielsa, A., Molina, M., Ralael, A. (2007) *Impulsividad vs Agresividad Habilitación, tratamiento. Casos Clínicos* Ed. Laertes Barcelona España P.p. 20-24, 29-54, 59-62, 98-113, 279- 287 245-252.
7. Castillo, Gerardo (2009) *El adolescente y sus retos, la aventura de hacerse mayor*. México, DF. Ed. Pirámide P.p. 35-37 45-47 93-94
8. Castro, Manuel A. (2008) *Violencia escolar: Saber vivir*. Galicia, España. Ed. S.L. NOVA GALICIA. P.p. 25-32.
9. Celorio, Mariana (2011) *Internet y dominación Hacia una sociología de la nueva especialidad*. Ed. Plaza y Valdez. México, DF. P.p. 56-59
10. Chóliz, M., Marco, C. y Chóliz, C. (2016) *ADITEC: Evaluación y prevención, de la adicción a internet, móvil y videojuegos*. Ed. Tea. Madrid, España. P.p. 23-24.
11. Corsi, Jorge. Peyrú, Graciela María. (2003) *Violencias sociales*. Barcelona, España. Ed. Ariel. P.p. 47-62, 74-76.
12. E. Amor, P.J. y Cenea, R. (1998) *Adicción a Internet: ¿una nueva adicción psicológica?* Ed. Escevaria, España. Monografías de Psiquiatría, 2. P.p. 38-44.
13. Fernández, Juan (Coord.), Sangrado, José Luis (2001) *La psicología una ciencia diversificada Hacia una psicología social abierta, plural y emancipadora*. Ed. Pirámide. Madrid, España. P.p. 103-106. 124-131.
14. García del Castillo José A., López-Sánchez, Carmen. Turviñes Victoria, García del Castillo-López, Álvaro (2013) *Las redes sociales: ¿adicción conductual o progreso tecnológico?* Ed. Elche. México, DF. P.p. 5-12, 24 -26.
15. Greenwood, Jhon D. (2009) *Historia de la psicología. Un enfoque conceptual* Ed. McGraw-Hill, México, DF. P.p. 436-441
16. Hammersley, Ben (2013) *64 cosas que debes saber sobre la era digital*. Ed. Océano. México P.p. 177-180, 247- 249.
17. Jones, Steven G., Kolko Beth y Reid Elizabeth (2003) *Cibersociedad 2.0* Ed. UOC. Estados Unidos. P.p. 26-27, 30-33, 60-64, 72-81, 186-189.

18. Kagan, Jeromen (2011) *El temperamento y su trama: como los genes, la cultura, el tiempo y el azar inciden en nuestra personalidad*. Ed. Katz, Buenos Aires, Argentina. P.p. 81-89, 206, 218-220.
19. Mannoni, O., De Luz, A., Gibello, B. y Hébrad, J., (1999) *La crisis de la adolescencia*. Barcelona, España. Ed. Gedisa P.p. 17-28.
20. Melgoza, María., Aguilar M., Guadalupe., J. Vargas, Magdalena., M. Tost, Esperanza. (2002) *Adolescencia: Espejo de la sociedad actual* Ed. Grupo Lumen P.p. 18-27, 45-58.
21. Melich, Joan-Charles (2014) *Lógica de la crueldad*. Ed. Herder. Barcelona, España. P.p. 112-116.
22. Morduchowicz, Roxana. (2014) *Los chicos y las pantallas: las respuestas que todos buscamos*. Ed. Fondo de cultura económica, Buenos Aires, Argentina. P.p. 60-63, 68-69, 80-86, 90-92, 105-106, 113-117, 128, 132.
23. Myers, David G. (2008) *Exploraciones de la psicología social*. Arabaca, España. Ed. McGraw-Hill P.p. 269-295
24. Nicolson, Doula y Ayers, Harry (2002) *Problemas de la adolescencia guía práctica para el profesorado y la familia*. Ed. AlfaOmega. Mexico, DF. P.p. 103-109
25. Ostrosky, Feggy y Tovar, José. (2013) *Mentes criminales ¿Eligen el mal? Estudios de cómo se genera el juicio moral*. Ed. Manual moderno, México, DF. P.p. 116-119, 124-129.
26. Papalia, Diane E. (2012) 12ª ed. *Desarrollo Humano*. México, DF. Ed. Mc Graw Hill P.p. 355- 362, 372-379, 383 -384, 390-391, 394-397
27. Pedreira, J. L. y J. Thomas (2004) *Problemática de la adolescencia y otros aspectos de la edad evolutiva* Capellades, España. Ed. Laertes P.p. 19-23 49, 55-60, 74.
28. Pedreira, J.L. (2014) *Psicopatología en la adolescencia* Ed. Medicine: Programa de Formación Médica Continuada Acreditado, Serie 11, núm. 61 P.p. 26-27, 67, 81.
29. Perinat M Adolfo(coodr) (2003) *Los adolescentes en el siglo XXI : un enfoque psicosocial* Ed. UOC Barcelona, España. P.p. 64-71 (ALDEA GLOBAL, VIDA URBANA)
30. Ramírez, José Palacios (2005) *El fenómeno "cibersocial " reflexiones culturales desde la postdisciplinarietà*. Madrid, España. Ed. Revista Universidad de Jaén P.p. 144-156
31. Rice, F. Philip. (1998) *Human development, a life-span approach*. Nueva York, Estados Unidos. Ed. Pearson Education. P.p. 329-339.
32. Rodríguez, Nora. (2015) *El nuevo ideal del amor en adolescentes digitales: el control obsesivo dentro y fuera del mundo digital* Ed. Desclée De Brouwer. Bilbao, España. P.p. 100-103.

33. Rush W. Dozier Jr. (2002) *¿Por qué odiamos?* Barcelona, España. Ed. McGraw-Hill. P.p. 81-107.
34. Sironi, Françoise. (2008) *Psicopatología de la violencia colectiva: ensayo de la psicología geopolítica clínica*. Ed. 451 editores, Madrid, España. P.pe
35. Spinello, Richard A. (2000) *Cyberethics morality and law in cyberspace*. Estados Unidos. Ed. Jones and Bartlett publishers. P.p. 112-113
36. Stortini, Luis. (2010) *Inteligencia emocional: conoce tus emociones y las de los demás para vivir mejor*. Ed. Océano. Barcelona, España. P.p. 184-191, 211
37. Tisseron, Serge (2006) *Internet, videojuegos, televisión...Manual para padres preocupados*. Ed. Graó Barcelona, España P.p. 123- 132.
38. Urra, Portillo (2005) *Adolescentes en conflicto: abordaje educativo y sancionador* Barcelona, España Ed. Cuadernos de derecho judicial núm. 8 P.p. 250-267.
39. Velázquez, Susana (2003) *Violencias cotidianas, violencia de género*. Buenos Aires, Argentina. Ed. Paidós. P.p. 23-27.
40. Watts, Duncan J. (2006) *Seis grados de separación: La ciencia de las redes en la era del acceso*. Ed. Paidós Barcelona, España P.p. 39-44
41. Windell, James (1999) *Six Steps to an emotionally intelligent teenager* Ed. Random House Mondadori, Estados Unidos, P.p. 27-31, 84-91, 125-128, 171-185, 231-233.

CIBERGRAFÍA.

42. 12º Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2016.
https://www.amipci.org.mx/images/Estudio_Habitosdel_Usuario_2016.pdf
43. Análisis de la impulsividad en diferentes grupos de adolescentes agresivos.
<http://www.ijpsy.com/volumen12/num3/341/anlisis-de-la-impulsividad-en-diferentes-ES.pdf>
44. Acoso escolar. Prevención e intervención ecosistémica.
<http://www.edu.xunta.es/ftpserver/portal/DXPL/revistagalega/rge53/eduga53/20.pdf>.
45. ¿Es internet un medio de comunicación?
http://www.revista.unam.mx/vol.7/num6/art46/jun_art46.pdf
46. ¿Existe relación entre La adicción a internet y la agresividad?
<https://juanmoisesdelaserna.es/psicologia/adiccion-internet-agresividad>.
47. Vida sexual en Mexico.
<http://www.excelsior.com.mx/nacional/2015/01/18/1003289>
48. ¿Las redes sociales: ¿adicción conductal o progreso tecnológico?
http://www.seeci.net/congreso/INNOVACION_3.pdf
49. Los chicos y las pantallas.
http://telefe.com/institucional/files/chicos_y_pantallas_xxi.pdf.

- 50.** Los jóvenes y las pantallas nuevas formas de sociabilidad.
https://perioportivoexesma.files.wordpress.com/2013/05/morduchowicz_roxana_introduccion_a_los_jovenes_y_las_pantallas_nuevas_formas_de_sociabilidad.pdf
- 51.** Salud sexual y reproductiva de los adolescentes en México: Evidencias y propuestas.
http://www.anmm.org.mx/GMM/2013/n3/GMM_149_2013_3_299-307.pdf
- 52.** Los adolescentes en el siglo XXI: un enfoque psicosocial.
http://www.torrossa.it/digital/toc/2012/2518287_TOC.pdf