

Adquisición de habilidades socioemocionales de una intervención con realidad virtual para ciberbullying¹

Psychoeducational intervention to promote regulation emotional parents of teens

Enrique **Berra Ruiz**^{1,2}

Ximena **Durán Baca**³

Sandra Ivonne **Muñoz Maldonado**², Agustín

Jaime **Negrete Cortés**¹,

Ana Isabel **Brito Sánchez**¹

¹Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Autónoma de Baja California
Bulevar universitario #1000, Valle de las Palmas, Tijuana Baja California, México C.P. 22260
MÉXICO

²Facultad de Estudios Superiores Iztacala, Universidad Nacional Autónoma de México
Av. De los Barrios no. 1, Los Reyes Iztacala, CP 4090, Tlalnepantla de Baz, Edo. de Méx.
MÉXICO

³Yeltic Virtual Training
José María Ibarrarán 84, San José Insurgentes, Benito Juárez, 03900 Ciudad de México, CDMX
MÉXICO

correos electrónicos: enrique.berra@uabc.edu.mx

Tel (+52) 5544419304

Artículo recibido: 29 de marzo 2019; aceptado: 31 de octubre 2019.

RESUMEN

El déficit en habilidades socioemocionales ante situaciones frustrantes, es uno de los factores del comportamiento agresivo que es necesario abordar para resolver conflictos y evitar conductas de acoso escolar, para ello se ha desarrollado un programa de intervención que busca sensibilizar, desarrollar y promover habilidades socioemocionales que permitan hacer frente al acoso escolar en las redes sociales, dicha intervención se trabaja mediante un software con tecnología de realidad virtual, el cual permite plantear diversos sucesos en donde el participante tiene que tomar decisiones las cuáles pueden ser asertivas pasivas o agresivas, la elección de estas decisiones se retroalimentan de acuerdo a un comportamiento esperado para prevenir el ciberbullying. El presente estudio tiene por objetivo reportar las habilidades socioemocionales desarrolladas después de la interacción con el programa de intervención de 300 adolescentes y jóvenes estudiantes de secundaria y preparatoria de la ciudad de Tijuana, Tecate y Mexicali, Baja California, a quienes se les invito a participar en el estudio y que aceptaron de forma satisfactoria y voluntaria, se les aplico la batería para evaluar la presencia de ciberbullying e identificar el rol de víctima o agresor y el cuestionario de empatía, asertividad y autoeficacia para el manejo de conductas de acoso escolar. El análisis de los datos muestran resultados favorables en el incremento de la empatía, las respuestas asertivas y la autoeficacia del manejo de las conductas de acoso, desencadenando la disminución del índice cyberbullying.

ABSTRACT

The deficit in social-emotional skills in frustrating situations is one of the factors of aggressive behavior that must be addressed to resolve conflicts and avoid bullying behaviors, for this an intervention program has been developed that seeks to sensitize, develop and promote social-emotional skills that allow to face bullying in social networks, said intervention is worked by means of software with virtual reality technology, which allows to raise various events where the participant has to make decisions which can be passive or aggressive assertive, the choice these decisions are fed back according to expected behavior to prevent cyberbullying. The objective of this study is to report the socio-emotional skills developed after the interaction with the intervention program of 300 adolescents and young high school and high school students from the three city of Baja California, México, who were invited to participate in the study and that they satisfactorily and voluntarily accepted, the battery was applied to them to evaluate the presence of cyberbullying and identify the role of victim or aggressor and the empathy, assertiveness and self-efficacy questionnaire for the management of bullying behaviors. The analysis of the data shows favorable results in the increase of empathy, assertive responses and self-efficacy in the management of bullying behaviors, triggering a decrease in the cyberbullying index.

Palabras clave: Socio-emotional skills, Cyberbullying, School bullying, Aggressive behavior, Virtual Reality.

Key words: Emotion Regulations, Parents of teenagers, Parent-son relationship, Process Model of Emotion Regulation

¹ El presente estudio se realizo gracias al apoyo otorgado por el Programa de Estímulos a la Innovación del CONACYT, en el proyecto: PEI-252187
"Sistema de entrenamiento en realidad virtual para disminución del índice de acoso escolar: FASE III

INTRODUCCIÓN

El acoso escolar o bullying es un problema en el cual convergen distintos factores para poder explicarlo e intervenir en él, se presenta cuando un alumno se encuentra expuesto, de forma reiterada y prolongada en el tiempo, a acciones negativas por parte de uno o varios alumnos (Olweus, 1986). El acoso escolar es una realidad que se presenta en los centros escolares que contamina la convivencia, produciendo efectos negativos no solo en aquellos implicados directamente, sino en la totalidad del alumnado y profesorado, exponenciando este aspecto a la convivencia en redes sociales en las que podemos determinar que los efectos negativos son exponenciales.

Este fenómeno se ha investigado desde distintas perspectivas, actualmente el foco se ha centrado en cómo prevenir este tipo de conducta con la finalidad de disminuir los efectos psicológicos nocivos que tiene en las víctimas de este tipo de agresión, además de las consecuencias que genera en los agresores. Por un lado podemos identificar que quien molesta va adquiriendo cada vez más poder y consecuentemente la persona que recibe el maltrato se va sintiendo cada vez más aislada, vulnerable y desprotegida (Ortega, 1994). De esta manera las conductas agresivas originan conflictos que se van agudizando, llevando a serios problemas en las relaciones personales y que pueden desarrollar dificultades de adaptación en la escuela, y como consecuencia derivar en abandono escolar, conductas antisociales, alcoholismo, etc., mientras que la falta de habilidades para el manejo de conflictos, el comportamiento agresivo y las dificultades de adaptación al sistema escolar, también son factores que predicen conductas de violencia (Mc Alister, 1998; Pérez, Fernández, De La Barra & Rodríguez, 2002; Pérez, De la Barra, Gubbins, Fernández & Rodríguez, 2001). Estos estudios de igual foma han identificado que una de las principales variables que influye en esta problemática es la falta de habilidades sociales en los adolescentes, para afrontar situaciones en las cuales se encuentran acosados por sus pares; esto es preocupante dado a las cifras que van en aumento en México de acuerdo al Programa de Evaluación Internacional de los Alumnos, PISA por su siglas en inglés, realizado en 2015 por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2017).

Los estudios realizados por Lucio y González (2012) señalan como evidencias de ciberacoso las siguientes: insultos, amenazas, acoso sexual, chantaje, envío de correos con mensajes desagradables, afectar la reputación de compañeros en la red por medio de comentarios contra su honor, difusión de rumores en fotoblog (blog fotográfico) o en páginas personales, foros, YouTube y otros portales, subir videos a YouTube o a plataformas similares para ofender a alguien, subir fotografías para ridiculizar o desprestigiar, robar contraseñas para impedir que los compañeros entren a sus fotoblogs, uso ilegal de cuentas de compañeros con técnicas de hackeo. Los aspectos comunes entre bullying y ciberbullying son como caras de una moneda que comparten componentes básicos del maltrato entre iguales (Olweus, 1998; Ortega, 1992). Son el mismo fenómeno reformado, que en el ciberbullying muestra el ejercicio del abuso con tecnologías como los dispositivos móviles e Internet, a través de sus múltiples modalidades. Ello no debe impedir descubrir los componentes comunes y pormenorizar los específicos, que sin duda existen y marcan las consecuencias que provocan. Las tareas de prevención e intervención en la comunidad educativa habrán de dirigirse a analizar esos componentes comunes como los identitarios del maltrato entre iguales y a encarar los propios del ciberbullying con medidas efectivas en el contexto en que sucede; bajo dicho planteamiento se han identificado el inicio del abordaje de la problemática mediante el uso de recursos tecnológicos.

Las TICS son instrumentos y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender; desde hace más de 15 años se comenzaron a integrar al ámbito psicológico escenarios tridimensionales para el tratamiento de diversos padecimientos, como las fobias, los trastornos alimentarios, estrés postraumático así como para la rehabilitación en personas con pérdida de movimiento y para estimulación cognitiva (Burdea, 2002). Una de las ventajas que ofrece la realidad virtual es poder experimentar en ambientes controlados en donde los estímulos pueden ser desencadenados por el usuario o el terapeuta, de tal forma que podemos programar las respuestas que se necesiten y no tenemos

situaciones sorprendidas que el usuario no pueda manejar; asimismo ofrece la posibilidad de practicar con una situación de forma repetida, sin la necesidad de estar buscando escenarios reales a los cuales exponer a los usuarios cada vez que sea necesario, lo cual resultaría costoso y hasta cierto poco factible. En el caso específico del Bullying existen algunas aplicaciones que abordan el problema como es el caso de Zoll et al. (2006), quienes desarrollaron un software 3D denominado "FearNot" que tenía la intención de llevar a los estudiantes dentro de una situación de bullying, para sensibilizar acerca de los efectos destructivos y dañinos del acoso en las víctimas, todo esto en un ambiente seguro y controlado que pueden explorar los alumnos. La variable de interés para el estudio conducido por estos autores se centró en la empatía, tomando como que si el alumno aumenta su empatía respecto a la situación de bullying entonces disminuirá su comportamiento agresivo. Por otro lado también se han realizado ambientes para la evaluación de conducta de este tipo, como es el caso de Mii-School, que es un software que comprende una serie de situaciones virtuales que permiten identificar conductas y actitudes problema relacionados con el bullying y el uso de drogas, este programa se plantea como un instrumento de evaluación que puede ser homólogo a la evaluación lápiz-papel, los resultados obtenidos por Carmona et al. (2012) indican que esta forma de evaluación es igual de efectiva que la tradicional y que el instrumento basado en los ambientes virtuales tiene buena confiabilidad y validez.

Estos primeros abordajes para identificar y sensibilizar las conductas de ciberbullying han fungido como antecedentes para integrar la promoción de las habilidades socioemocionales de acuerdo al planteamiento que Bandura (1974) hace sobre el manejo impulsivo de la conducta agresiva y llevarlo a un punto de reflexión sobre las situaciones frustrantes como un aspecto de suma importancia en la sensibilización o transformación de dicho comportamiento. Para ello Yeltic Virtual Training© desarrolló el Software "Misión paz escolar" un programa con 5 ambientes que funcionan a través de tecnología de realidad virtual que busca sensibilizar, desarrollar y promover habilidades socioemocionales

mediante una serie de escenarios que simulan situaciones que permitan hacer frente a comportamientos de acoso escolar en los que deben tomar decisiones las cuáles pueden ser asertivas pasivas o agresivas, la elección de estas decisiones se retroalimentan de acuerdo a un comportamiento esperado para prevenir las conductas asociadas al ciberbullying.

El presente trabajo tiene por objetivo reportar las habilidades socioemociones fortalecidas o desarrolladas tras la intervención mediante el software "Misión paz escolar" en alumnos de secundaria y bachillerato de tres ciudades del estado de Baja California, México, con el fin de disminuir el índice de acoso escolar.

MÉTODO

Se llevo a cabo un estudio con un diseño cuasiexperimental dirigidos a dos grupos que permitan establecer comparaciones antes-después del entrenamiento (Hernández, Fernández & Baptista, 1998).

Participantes

Para llevar a cabo esta investigación se convocaron a 600 participantes con un rango de edad entre los 14 a 20 años y un promedio de 15.68 años (DE=1.09), el nivel educativo que se encontraban cursando al momento de su participación era secundaria para el 49%, mientras que el 51% se encuentra en bachillerato.

Instrumentos

Evaluación de entrenamiento con realidad virtual para prevención del Bullying (Muñoz, Gordillo & Durán 2018), se desarrollo un cuestionario expofeso para evaluar la efectividad del entrenamiento con realidad virtual para prevenir el bullying online, para ser aplicada a adolescentes y jóvenes de 13 a 20 años de edad. El instrumento está conformado por dos secciones la primera como pretest que cuenta con 13 ítems que indagan sobre características del Bullying y Ciberbullying, así como la autoeficacia y asertividad en la resolución de situaciones de acoso escolar; la segunda como postest de 13 ítem que busca identificar los cambios en la autoeficacia y asertividad en conductas de acoso, así como la satisfacción de la experiencia del sistema virtual. Este cuestionario se califica realizando la sumatoria de los puntajes asignados a cada variable,

una vez obtenida la sumatoria de los puntajes se puede interpretar que a mayor puntaje se identifica mayor nivel de asertividad, autoestima, conductas de acoso y nivel satisfacción

Escala de cyberbullying agresores (Buelga y Pons, 2012), es una escala de 10 ítems que indaga agresiones a través del teléfono móvil y de Internet, con un tiempo de aplicación aproximado de 5-8 minutos, se recomienda aplicar a partir de los 11 años. Su nivel de Fiabilidad, presenta una adecuada consistencia interna; alpha de Cronbach= .88 (Buelga y Pons, 2012), .89 (Buelga, Iranzo, Ortega, Torralba & Micó, (2013a), con respecto a su validez: La escala correlaciona positivamente con la implicación en conductas delictivas y violentas dentro y fuera de la escuela (Buelga et al., 2013a), con conflicto familiar (Buelga, Ortega, Torralba y Micó, 2013b), y negativamente con satisfacción con la vida, con cohesión familiar y con apoyo social comunitario (Buelga et al, 2013b).

Escala de cyberbullying víctimas (Buelga, Cava Y Musitu, 2012), la escala cuenta con 18 ítems que evalúan la victimización a través del teléfono móvil y de Internet, con una duración aproximada de 10 a 12 minutos a partir de los 11 años, evalúa dos factores: CyberBullying Móvil:(ítems: 1 2 3 4 5 6 7 8) y CyberBullying Internet: (ítems: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10). Con respecto a los índices de fiabilidad en el estudio de validación de la escala realizado por Buelga, Cava y Musitu (2012) en una muestra de adolescentes españoles (n=1934) y en una muestra de adolescentes mexicanos (n= 1483), se observaron adecuadas propiedades psicométricas. El coeficiente alfa de Cronbach para el total de la escala fue de .92 en la muestra de España, y de .90 en la muestra de México; en Cybmóvil respectivamente .85 y .82 y en Cybinternet .89 y .88. Con respecto a la validez: La escala muestra correlaciones positivas con los indicadores de malestar psicológico; estrés psicológico, sintomatología depresiva y soledad, y con las conductas de acoso tradicional de victimización física, relacional y verba (Buelga, Ortega, Iranzo y Torralba, 2013; Buelga et al., 2012). La escala también correlaciona negativamente con satisfacción con la vida (Buelga et al., 2012), con autoestima académica y con los indicadores de percepción del clima escolar (ayuda del profesor,

implicación en las tareas, y amistad) (Buelga et al., 2013).

Cuestionario de Estilo Interpersonal para Adolescentes (CEI-A): (Bowen, 1986). Adaptación:Grupo LISIS (2013), este instrumento se ha adaptado de la escala anteriormente citada para población adolescente de entre 12 y 20 años, la escala original está compuesta por 18 ítems. La Adaptación para adolescentes está compuesta por 11 ítems. Con una duración de 5 a 8 minutos para su aplicación. Este cuestionario permite evaluar el estilo de comunicación interpersonal que expresan los adolescentes. En la escala original, se han obtenido los estilos asertivo y pasivo-agresivo. En la adaptación realizada para población adolescente, el Análisis Factorial Exploratorio ofrece los siguientes dos factores, que coinciden en gran parte con los propuestos por el autor. Asertividad: (ítems 2 + 4 + 6 + 8 + 9 + 11) y Agresividad: (ítems 1 + 3 + 5 + 7 + 10). El Análisis Factorial Confirmatorio efectuado avala esta estructura con un ajuste adecuado. La fiabilidad total de la escala (alpha de Cronbach) es de .67. La fiabilidad de los factores es de: .70 y .68, respectivamente. Con respecto a la validez el estilo agresivo correlaciona de modo positivo y significativo con la comunicación ofensiva y evitativa con el padre y con la madre, y correlaciona negativa y significativamente con la empatía. El asertivo correlaciona de modo positivo con la comunicación abierta con el padre y con la madre, así como con la empatía. Respecto de la validez discriminante, se ha observado que los chicos obtienen puntuaciones más elevadas que las chicas en el estilo agresivo, mientras que las chicas obtienen puntuaciones más elevadas en asertividad.

Empatía (Bryant, 1982), evalúa la respuesta emocional empática de niños y adolescentes mediante 22 ítems. Presenta un formato de tipo Likert con 7 opciones de respuesta evaluando dos dimensiones la empatía afectiva y creencias sobre la expresión de sentimientos. y un coeficiente de fiabilidad situado en .73

Software: “Misión Paz Escolar”: Software desarrollado por *Yeltic VirtualTraining* de forma amigable para captar la atención de los adolescentes. Recrea cinco situaciones tridimensionales de

interacción entre pares utilizando avatares que plantean diversas situaciones de acoso escolar que busca sensibilizar, desarrollar y promover habilidades que permitan a los usuarios tomar decisiones para reaccionar a las situaciones potenciales de acoso escolar a las que se enfrentan. Las situaciones están divididas para identificar a tres tipos de respuesta de acuerdo a los actores en el acoso escolar (agresor, víctima y

testigo) en diversos contextos, dentro de la escuela y fuera, asimismo integra conductas físicas y psicológicas tales como amenazas, burlas, contar mentiras o chismes, ofensas, agresiones en plataformas sociales en internet. Dentro del interactivo se evalúan las respuestas asertivas, pasivas y agresivas en la toma de decisiones.

Procedimiento

Se llevo a cabo un muestreo no probabilístico de tipo intencional, conformado dos grupos con 300 adolescentes y jóvenes estudiantes de secundaria y preparatoria cada uno, un grupo perteneciente a las ciudades de Tijuana, Tecate y Mexicali, Baja California y el segundo de la Ciudad de México y el estado de México, a quienes se les invito a participar en el estudio y aceptaron de forma satisfactoria y voluntaria.

Se les pidio firmar un consentimiento informado en donde se les explicaba las actividades a realizar durante su participación en el estudio, una vez que aceptaron participar se les aplicaron los instrumentos dentro de las instalaciones educativas bajo sesiones supervisadas una semana previa a la aplicación de la intervención y una semana posterior con una duración aproximada de 40 minutos, la sesión de intervención se aplico en una sesión con una duración de 45 min. previo una breve explicación del manejo del software en los visores de realidad virtual.

RESULTADOS

El objetivo del presente estudio versó en evaluar la adquisición y fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los adolescentes y jóvenes posterior a la interacción con el sistema de entrenamiento de realidad virtual para el manejo de situaciones de ciberacoso escolar. Los resultados exponen en primer lugar las características sociodemográficas de la muestra y en segundo lugar se

presentan los resultados estadísticos realizados en Statistic para contrastar las evaluaciones iniciales y finales del programa virtual.

Con respecto al diagnostico del Ciberbullying, el cuestionario empleado para tal fin, permite identificar 3 aspectos, el riesgo de ser víctima, el ser agresor y testigo, la frecuencia de casos reportados se describe en la tabla 1.

Tabla 1
Frecuencia y porcentaje de ser testigo, víctima o agresor de bullying mediante plataformas sociales

Condición	Frecuencia y Porcentaje de casos				
	Nunca	Pocas Veces	Algunas Veces	Muchas Veces	Siempre
Testigo	292 48.7%	154 25.7%	62 10.3%	37 6.2%	55 9.2%
Víctima	479 79.8%	79 13.2%	26 4.3%	4 .7%	12 2.0%
Agresor	414 69%	157 26.2%	20 3.3%	6 1.0%	3 .5%

La evaluación de las variables en las que el sistema de entrenamiento hace énfasis está conformado por dos sesiones, una inicial y una al finalizar los escenarios virtuales, en dicha evaluación se identifican dos constructos, el primero referente a la autoeficacia, y asertividad en la toma de decisiones, partiendo de la tesis que el entrenamiento reforzará la autoeficacia y toma de decisiones asertiva, se verificará el nivel de dichas variables, antes y después del entrenamiento virtual.

Evaluación del programa y habilidades socioemocionales

Respecto a la autoeficacia, se identifica que los participantes mostraron cambios en su evaluación antes y después la media inicial de los participantes fue de 8.23 (SD=2.502), en tanto que la media final fue de 9.14 (SD=2.521), al realizar la prueba T de muestras relacionadas se observa que las diferencias entre las medias son estadísticamente significativas ($t=-8.621$, 599gl, $<.01$), lo que nos indica que los participantes incrementaron su autoeficacia en el manejo de acoso dentro de las plataformas sociales después de haber participado en el entrenamiento virtual, para el manejo de ciberacoso escolar (ver figura1).

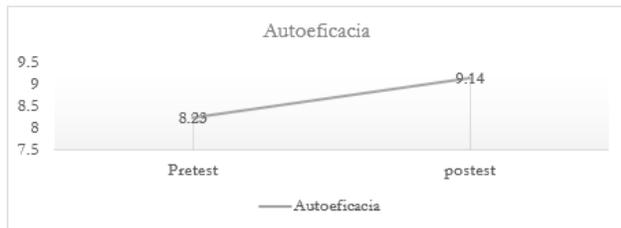


Figura 1. Medias de autoeficacia antes y después del entrenamiento virtual.

En cuanto a la asertividad, los participantes no mostraron un cambio antes y después del programa virtual, la media inicial de los participantes fue de 6.23 (SD=1.52), en tanto que la media final fue de 6.26 (SD=1.90), al aplicar un aprueba T de muestras relacionadas no se obtuvo diferencia estadísticamente significativa ($t=-.353, 599gl, <.05$), lo que indica que los participantes identifican las conductas de presión ante la toma de decisiones y aunque las respuestas son asertivas, no se identifica un cambio dado que no han podido emplearlas tras el entrenamiento virtual. Cabe mencionar que los puntajes obtenidos de los participantes presentan un 75% de asertividad alta, lo que podría incrementar la probabilidad de emplear dicha habilidad en otros contextos y no sólo en el de acoso escolar (ver figura 2).



Figura 2. Medias de asertividad antes y después del entrenamiento virtual

Comportamiento asertivo, pasivo, agresivo antes y después del programa interactivo

Se evaluó la conducta agresiva, pasiva o asertiva en los participantes mediante viñetas en donde puede elegir entre tres opciones de respuesta ante una situación de acoso antes y después del programa virtual.

La figura 3 muestra el porcentaje de respuestas que proporcionaron, se puede observar que la mayor parte de los usuarios responden de forma asertiva, y que las respuestas tanto agresivas como pasivas se presentan con menor frecuencia, al realizar un análisis comparativo de las medias mediante la prueba T de grupos relacionados se encontró una diferencia estadísticamente significativa ($t=-20.730, 599gl, <.01$), con una media inicial de los participantes de 2.25 (SD=0.553), y una media final de 2.84 (SD=0.467), es visible que las repuestas asertivas incrementan y disminuyen las de estilo pasivo, mientras que en las agresivas se observa un ligero decremento.

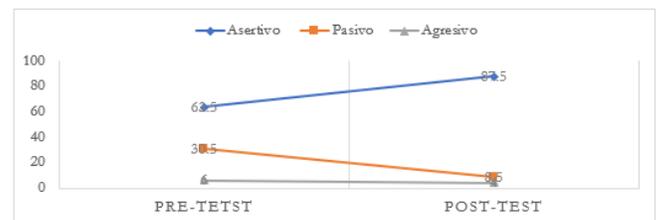


Figura 3. Porcentaje de respuestas de estilos de toma de decisión

En cuanto a la conducta empática ante una situación similar al entrenamiento virtual. Los resultados pueden verse en la figura 4 y 5, en donde se observan las comparaciones de las medias a las respuestas comparadas por género, identificando que hay un mayor efecto del programa en los hombres para responder de forma empática, lo que indican que se tratan de poner en el lugar de sus compañeros cuando estos son víctimas de una situación de ciberacoso escolar, esto indica que los participantes mantienen su conducta en situaciones distintas a las que presenta el programa virtual, y que las respuestas con menor frecuencia son aquellas de apatía o indiferencia.

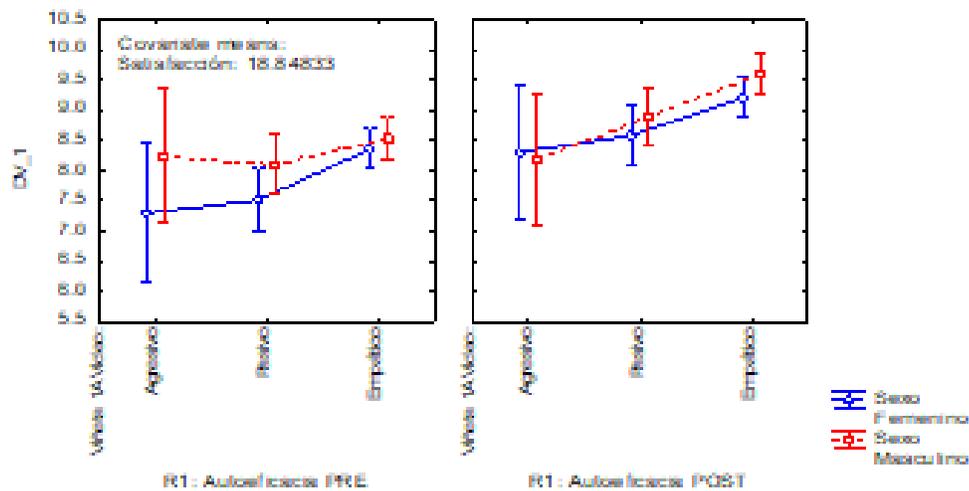


Figura 4. Comparaciones de niveles de empatía por sexo para la variable dependiente de autoeficacia en la viñeta A.

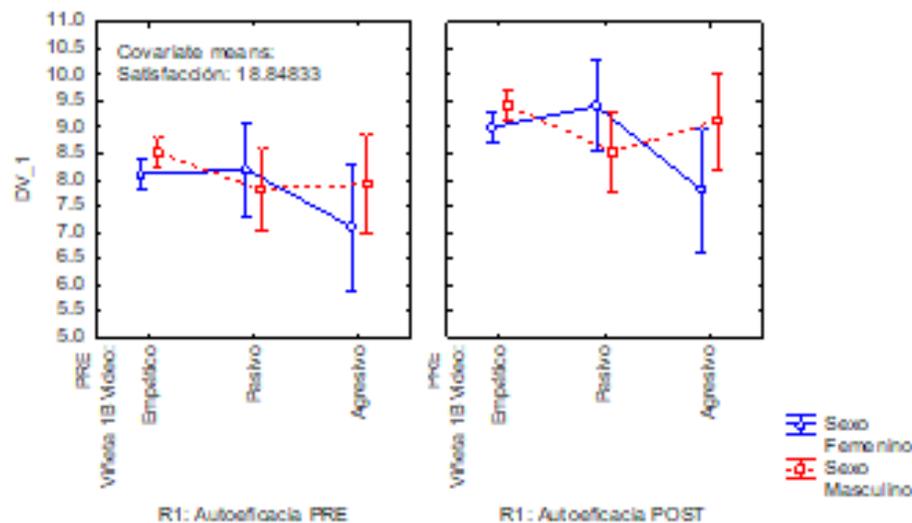


Figura 5. Comparaciones de niveles de empatía por sexo para la variable dependiente de autoeficacia en la viñeta B.

Finalmente se evalúa la opinión sobre la experiencia con el sistema de realidad virtual y aspectos en el manejo de este sistema en general el 72% de los participantes mencionan que es muy agradable la experiencia del sistema, la tabla 2 resume los datos obtenidos de los datos recabados en los participantes en una escala de 0 a 4 (Nada agradable a Muy agradable).

Tabla 2.

Media, desviación estándar y porcentaje de opinión sobre la experiencia de RV

	X	SD	Nada	Poco	Regular	Bastante	Mucho
Experiencia con Realidad Virtual	3.29	.92	1.5%	3.7%	12.5%	29.5%	52.8%
Aprendizaje de conceptos nuevos	3.19	.88	.7%	5.2%	11.7%	39.3%	43%
Similitud con situaciones reales	2.42	1.16	5.7%	16%	30.8%	25.3%	22%
Manejo de la RV	3.32	.87	1.7%	2.8%	9%	34.4%	52.1%
Generalización de aprendizaje	3.25	.90	1.5%	3.8%	11.2%	35.2%	48.2%

DISCUSIÓN

El objetivo primordial de este estudio piloto fue identificar que el programa virtual para bullying es capaz de generar cambios en las habilidades socioemocionales los resultados refieren un incremento en la empatía, las respuestas asertivas y la autoeficacia para el manejo de las conductas de acoso desencadenando una tendencia a una menor presencia de conductas agresivas. El nivel de asertividad identificado antes de tomar el programa es moderado, refiriendo que la mayoría de los participantes presentaban dificultades para identificar como actuar ante situaciones de acoso, las respuestas posteriores al entrenamiento permiten identificar que existe un alto porcentaje de respuestas asertivas y empáticas, lo cual indica que el entrenamiento con el programa virtual tiene un efecto positivo, dada a la retroalimentación que aporta el programa, datos que concuerdan con los resultados encontrados por Zoll et al. (2006), sin embargo, es necesario realizar más estudios experimentales en donde se controlen algunas variables para distinguir el efecto del programa en las respuestas asertivas y de autoeficacia.

En relación a las respuestas reportadas en las viñetas de casos, los participantes demuestran trasladar una mejor respuesta para el manejo en estas situaciones, lo cual se permite recurrir a una mayor presencia de respuestas efectivas en situaciones de acoso y más asertivas en la toma de decisiones. Generalmente, dentro de los programas preventivos de ciberacoso escolar se promueve una toma de decisiones eficaz y asertiva para la solución de problemas, lo que implica que los individuos pueden manejar de mejor manera las situaciones y por lo tanto no acosarían a sus compañeros y sería menos probable que sean víctimas, promoviendo una postura más reflexiva como lo propone Bandura (1974) y que a su vez coincide con el trabajo

El programa virtual a diferencia de otros programas preventivos se centra en que los individuos experimenten, practiquen sus respuestas en un ambiente controlado, lo que les permite analizarlas y llegar a una toma de decisiones eficiente para resolver ellos mismos el problema o bien a identificar las fuentes

de apoyo para resolver las implicaciones relacionadas a un agresor, víctima o testigo de conductas de ciberacoso, lo que genera un medio que potencializa el cambio en la conducta.

Otro aspecto que se ha identificado en los resultados es que los adolescentes y jóvenes en el caso de las conductas de agresión se identifica una prevalencia moderada y con mayor énfasis en escuelas públicas, siendo las burlas las conductas de mayor frecuencia a través de las redes sociales. En el caso de las víctimas, éstas han sido acosadas a través de mentiras o rumores falsos, contando sus secretos a otros y con llamadas en donde al final el interlocutor no contesta, al revisar el programa de intervención este tipo de conductas disminuyen y aumenta el nivel de empatía, las respuestas asertivas y la autoeficacia para el manejo de las conductas como acosador, lo que refiere un desconocimiento de lo que vive el otro o bien una falta de empatía, al existir esta visión de los tres actores en la dinámica del acoso se logra generar una reflexión antes de actuar impulsivamente desencadenando una baja en el índice de las conductas en el cyberbullying.

Dentro de las limitaciones del estudio se debe considerar el tiempo breve entre las evaluaciones, lograr establecer una metodología de ensayos clínicos en una muestra clínica que cuente con una línea base para poder verificar el comportamiento, o contar con un grupo control con el cual contrastar, asimismo la diversidad de edades dentro del grupo ya que se tienen adolescentes y jóvenes.

REFERENCIAS

- Bandura, A. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza.
- Buelga, S., Cava, M. J. y Musitu, G. (2010). Cyberbullying: victimización entre adolescentes a través del teléfono móvil y de Internet. *Psicothema*, 22(4), 784-789.
- Buelga, S., Cava, M. J. y Musitu, G. (2012). Validación de la escala de victimización entre adolescentes a través del teléfono móvil y de internet (CYBVIC). *Pan American Journal of Public Health*, 32(1)36-42.
- Buelga, S., Cava, M.J. y Pons, J. (2009). Cyberbullying: Una nueva forma de maltrato entre los iguales adolescentes. XI Congreso Nacional de Psicología Social. Tarragona: España.

- Buelga, S., Iranzo, B., Ortega, J., Torralba, E. y Micó, P. (2013a). Relations between cyberbullying and antisocial behaviours in-and out- of- school context. First International Congress Students' Engagement in School: International Perspectives of Psychology and Education. Lisbon: Portugal.
- Buelga, S., Ortega, J., Iranzo, B. y Torralba, E. (2013). Cyberbullying influence on academic self-esteem and perception of school climate among secondary. First International Congress Students' Engagement in School: International Perspectives of Psychology and Education. Lisbon: Portugal.
- Buelga, S., Ortega, J., Torralba, E., Micó, P. (2013b). Diferencias entre adolescentes agresores y no agresores de cyberbullying en satisfacción con la vida, clima familiar y apoyo social comunitario. III Congreso Internacional de Convivencia Escolar. Almería: España.
- Buelga, S., Sánchez, A., Iranzo, B. y Ortega, J. (2013). Ajuste psicológico en adolescentes víctimas de cyberbullying. III Congreso Internacional de Convivencia Escolar. Almería: España.
- Burdea, G. (2002). Keynote address: Virtual rehabilitation-benefits and challenges. Paper presented at the 1st International Workshop on Virtual Reality Rehabilitation (Mental Health, Neurological, Physical, Vocational) VRMHR.
- Carmona, J., Cangas, A. J., García, G. R., Langer, A. I., & Zárate, R. (2012). Early detection of drug use and bullying in secondary school children by using a three-dimensional simulation program. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(1), 43-49.
- Lucio López, L. A., y González, J. (2012). El teléfono móvil como instrumento de violencia entre estudiantes de bachillerato en México. En *Memorias del IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social* (pp. 1-10). Tenerife, ES: Universidad de la Laguna. Recuperado de: http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/144_Lucio.pdf
- Mc Alister, A. (1998). La violencia juvenil en las Américas: Estudios innovadores de investigación, diagnóstico y prevención. Washington, DC: OPS.
- OCDE (2017). Resultados de Programa de Evaluación Internacional de los Alumnos (PISA) 2015 Bienestar de los alumnos. México. Disponible en <https://www.oecd.org/pisa/PISA2015-Students-Well-being-Country-note-Mexico.pdf>
- Olweus, Dan (1998). Conductas de acoso y amenaza entre escolares. Madrid: Ediciones Morata.
- Ortega R (1992). Violence in schools: Bully-victims problems in Spain. En *Vth European Conference on Developmental Psychology* (pp.27). Sevilla: European Society for Developmental Psychology.
- Ortega . (1994) Violencia interpersonal en los centros educativos de enseñanza secundaria. Un estudio sobre el maltrato e intimidación entre compañeros. *Revista de Educación MEC* (304) pp.253-280.
- Pérez, V., De la Barra, F., Gubbins, F., Fernández, A. & Rodríguez, J. (2001). Prevención primaria de conductas disruptivas en niños de primero básico en situación de riesgo psicosocial. Ponencia presentada en XIX Congreso Anual Sociedad de Psiquiatría y Neurología de la Infancia y Adolescencia, Viña del Mar, Chile.
- Pérez, V., Fernández, A., De La Barra, F. & Rodríguez, J. (2002). Evolución de conductas agresivas y disruptivas y su comparación en niños con y sin intervención preventiva. Ponencia presentada en XV Congreso Nacional de Psicología Clínica - VII Congreso Iberoamericano de Psicología de la Salud, Santiago, Chile.
- Pons, J., Buelga, S. y Martínez, B. (2009). Análisis cualitativo de la percepción de victimización en la adolescencia. XI Congreso Nacional de Psicología Social. Tarragona: España.
- Zoll, C., Enz, S., Schaub, H., Aylett, R., & Paiva, A. (2006). Fighting bullying with the help of autonomous agents in a virtual school environment. Paper presented at the 7th International Conference on Cognitive Modelling.