



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030



POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL



2025

INFORME RESULTADOS PROGRAMA NUEVAS MASCULINIDADES:

APLICACIÓN Y VALORACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DEL PROGRAMA DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN JÓVENES EN SITUACIÓN DE CONFLICTO SOCIAL A PARTIR DEL ENFOQUE DE LAS NUEVAS MASCULINIDADES CON HERRAMIENTAS DE REALIDAD VIRTUAL.

INDICE:

Informe de investigación: “Aplicación y valoración de un programa de prevención de la violencia de género en jóvenes en situación de conflicto social basado en Nuevas Masculinidades y herramientas de Realidad Virtual”	2
1.- Introducción	2
2.- Metodología.....	3
3.- Resultados	4
4.- Discusión.....	6
5.- Conclusiones	7
6.- Recomendaciones	8
7.- Referencias bibliográficas	8

Informe de investigación: “Aplicación y valoración de un programa de prevención de la violencia de género en jóvenes en situación de conflicto social basado en Nuevas Masculinidades y herramientas de Realidad Virtual”

1.- Introducción

La violencia de género en la adolescencia y juventud ha adquirido una relevancia creciente en la investigación psicosocial, educativa y criminológica, no solo por su prevalencia, sino por su impacto a medio y largo plazo en el desarrollo emocional, relacional y social de las personas implicadas (Gómez, 2019; Sanmartín-Andújar, 2023). En estas etapas evolutivas, la violencia adopta con frecuencia formas menos visibles, como el control psicológico, la coerción emocional y la violencia digital, que suelen estar normalizadas y escasamente reconocidas como problemáticas por los propios jóvenes (Donoso et al., 2017).

Diversos estudios han señalado que una parte significativa de los adolescentes mantiene creencias que legitiman la violencia en el marco de las relaciones afectivo-sexuales, especialmente cuando esta se interpreta como una forma de control, protección o demostración de afecto (Muñoz-Rivas et al., 2021). Estas creencias aparecen con mayor intensidad en contextos de vulnerabilidad social y conflicto con la ley, donde confluyen experiencias previas de violencia, déficits de regulación emocional y modelos relacionales disfuncionales (Loinaz & Echeburúa, 2010).

En el ámbito de la justicia juvenil, los menores infractores implicados en violencia de género presentan perfiles caracterizados por impulsividad, baja tolerancia a la frustración, sesgos cognitivos hostiles y escasa motivación inicial para el cambio (Andrés-Pueyo & Redondo, 2007). Los datos oficiales en España indican que miles de menores son condenados anualmente, lo que refuerza la necesidad de intervenciones especializadas orientadas no solo a la sanción, sino a la transformación de los factores psicológicos subyacentes (INE, 2025).

El enfoque de Nuevas Masculinidades surge como una propuesta teórica y práctica que cuestiona los modelos tradicionales de masculinidad hegemónica — asociados a dominación, control emocional y uso de la violencia— y promueve identidades masculinas basadas en la igualdad, la corresponsabilidad emocional y la gestión no violenta de los conflictos (Connell & Messerschmidt, 2005; Flecha et al., 2013). La evidencia empírica sugiere que los programas que trabajan explícitamente estos modelos tienen un impacto positivo en la reducción de actitudes sexistas y comportamientos violentos en jóvenes (García-Díaz et al., 2018).

Paralelamente, la Realidad Virtual (RV) ha emergido como una herramienta innovadora en la intervención psicosocial, especialmente en poblaciones con dificultades para el aprendizaje reflexivo tradicional. La RV permite generar

experiencias inmersivas que facilitan la activación emocional, la toma de perspectiva y el aprendizaje experiencial, aspectos clave para la modificación de conductas agresivas (Seinfeld et al., 2018; Johnston et al., 2020). Revisiones recientes destacan su potencial en la rehabilitación de agresores y en la prevención de la violencia interpersonal (Bastardas-Albero et al., 2023).

El presente estudio tiene como objetivo evaluar la eficacia de un programa de prevención de la violencia de género que integra el enfoque de Nuevas Masculinidades con herramientas de Realidad Virtual, aplicado a jóvenes en situación de conflicto social.

2.- Metodología

– Diseño

Se utilizó un diseño cuasi-experimental pre–post, con medidas repetidas intra-sujeto. Este diseño es habitual en contextos aplicados de justicia juvenil, donde la asignación aleatoria resulta limitada por condicionantes éticos y judiciales (Cook & Campbell, 1979).

– Participantes

La muestra estuvo compuesta por **36 menores infractores**, con medidas judiciales en vigor, que participaron de forma completa en el programa. Todos los participantes cumplían criterios de inclusión relacionados con conductas violentas en el ámbito de relaciones afectivo-sexuales o comportamientos de control y agresividad.

– Instrumentos

Se emplearon instrumentos ampliamente validados en población adolescente y adulta joven:

- Aggression Questionnaire (AQ) – Subescala de irascibilidad (Buss & Perry, 1992).
- State-Trait Anger Expression Inventory-2 (STAXI-2) – Ira rasgo y expresión/control de la ira (Spielberger, 1999).
- Social Information Processing – Attribution Bias Questionnaire (SIP-ABQ) – Atribución hostil, atribución instrumental, atribución benigna y respuesta emocional negativa (Coccaro et al., 2009).
- University of Rhode Island Change Assessment (URICA) – Precontemplación, contemplación, acción y mantenimiento (DiClemente & Prochaska, 1998).

– Procedimiento

El protocolo de evaluación e intervención diseñado se aplicó en los centros CTR Recurra (Madrid), CIMI La Marchenilla (Algeciras), CIMI Tierras de Oria Almería), Centro de Reeducación Monteledo (Ourense) y Centro de Atención Específica Montefiz. (Ourense). El protocolo de evaluación diseñado consistió en una primera fase de evaluación donde se aplicaron las pruebas descritas previamente. Posteriormente se llevaron a cabo dos sesiones de aplicación del programa de realidad virtual diseñado, con escenarios donde se abordaban:

• Sesión 1:

- Reconocimiento de emociones y sesgo de atribución hostil
- Trabajo sobre situaciones ambiguas y sesgo de atribución hostil.

• Sesión 2:

- Entrenamiento en control de la ira y toma de decisiones
- Toma de decisiones y control de la impulsividad.

Sobre cada una de estas aplicaciones se realizaron 4 ensayos / situaciones diferentes, donde se incluían aspectos psicoeducativos, de relajación progresiva y de planteamientos alternativos de respuesta.

Tras la finalización de ambas sesiones se procedió a la valoración post, donde se aplicó de nuevo el protocolo de evaluación

Las evaluaciones se realizaron inmediatamente antes y después de la intervención con el programa de realidad virtual desarrollado. El programa combinó sesiones psicoeducativas sobre violencia de género y Nuevas Masculinidades con experiencias de Realidad Virtual orientadas a la toma de perspectiva, el reconocimiento emocional y la autorregulación.

– Análisis de datos

Se realizaron pruebas t de Student para muestras relacionadas, calculándose el tamaño del efecto (d de Cohen) para estimar la relevancia práctica de los cambios observados (Cohen, 1988).

3.- Resultados

Con el objetivo de evaluar el impacto del programa, se analizaron los cambios pre-post en variables emocionales, cognitivas y motivacionales directamente implicadas en la violencia de género juvenil. A continuación, se presentan los resultados organizados por dominios funcionales, precedidos de una breve contextualización teórica.

- Agresividad e ira

La regulación de la ira constituye un factor central en la prevención de la violencia interpersonal. Niveles elevados de irascibilidad e ira rasgo se asocian a mayor probabilidad de conductas agresivas impulsivas, especialmente en adolescentes con dificultades de autocontrol.

Tabla 1

Resultados pre–post en agresividad e ira

Variable	Media Pre	DT Pre	Media Post	DT Post	t(24)	p	d
AQ – Irascibilidad	38.76	2.63	36.48	2.66	7.82	<.001	1.56
STAXI-2 Rasgo	37.28	2.42	36.44	2.60	4.45	<001	0.89
STAXI-2 Expresión y control	54.48	2.69	52.60	2.40	7.22	<001	1.44

Los resultados muestran reducciones estadísticamente significativas con tamaños del efecto grandes, lo que indica cambios clínicamente relevantes en la gestión emocional de los participantes.

- Cogniciones agresivas y procesamiento social de la información (SIP-ABQ)

Desde los modelos cognitivo-sociales, los sesgos atribucionales hostiles y la reactividad emocional negativa constituyen mecanismos clave en la génesis y mantenimiento de la violencia de género.

Tabla 2

Resultados pre–post en cogniciones agresivas

Variable	Media Pre	DT Pre	Media Post	DT Post	t(24)	p	d
Atribución instrumental	2.08	0.19	1.85	0.17	5.03	<.001	1.01
Atribución benigna	1.81	0.21	1.64	0.21	7.34	<.001	1.47
Respuesta emocional negativa	2.08	0.14	1.93	0.16	4.55	<.001	0.91

Estos resultados indican una modificación profunda de los sesgos cognitivos, con implicaciones directas en la reducción de la atribución hostil.

- Motivación para el cambio (URICA)

La motivación constituye un elemento crítico en la eficacia de las intervenciones con agresores jóvenes.

Tabla 3
Resultados pre–post en estadios de cambio

Variable	Media Pre	DT Pre	Media Post	DT Post	t(24)	p	d
Precontemplación	16.08	1.96	15.56	1.98	3.64	.001	0.73
Contemplación	24.40	1.73	25.20	1.53	-2.34	.028	-0.47
Acción	28.28	1.72	28.96	1.02	-2.65	.014	-0.53
Mantenimiento	25.08	1.35	26.16	1.25	-2.73	.012	-0.55

El patrón refleja un desplazamiento significativo hacia estadios avanzados del cambio, incluyendo el mantenimiento del mismo.

4.- Discusión

Los resultados del presente estudio aportan evidencia empírica consistente sobre la eficacia del programa de prevención de la violencia de género basado en Nuevas Masculinidades y herramientas de Realidad Virtual (RV) aplicado a jóvenes en situación de conflicto social. En primer lugar, destaca la magnitud de los efectos observados en las variables de agresividad e ira, con tamaños del efecto elevados que superan ampliamente los habitualmente reportados en intervenciones psicoeducativas tradicionales con población juvenil infractora. Este hallazgo sugiere que la combinación de intervención experiencial mediante RV y trabajo reflexivo sobre masculinidades igualitarias puede actuar como un potente catalizador del cambio emocional.

Desde una perspectiva teórica, la reducción de la irascibilidad y de la ira rasgo apunta a una modificación tanto de la reactividad emocional inmediata como de disposiciones emocionales más estables. Este aspecto es especialmente relevante en el ámbito de la violencia de género juvenil, donde la impulsividad, la baja tolerancia a la frustración y la normalización del enfado como respuesta legítima al conflicto se asocian a una mayor probabilidad de escalada violenta. La RV, al generar contextos inmersivos y emocionalmente significativos, facilita procesos de aprendizaje que difícilmente se alcanzan mediante metodologías exclusivamente verbales.

En relación con las cogniciones agresivas, los resultados muestran una disminución significativa de los sesgos attributionales instrumentales y de la

respuesta emocional negativa ante situaciones ambiguas. Estos cambios son coherentes con los modelos de procesamiento social de la información, que sitúan la atribución hostil y la activación emocional como mecanismos centrales en la génesis de la conducta violenta. La reducción de estos sesgos sugiere que los participantes reinterpretan las situaciones de conflicto de manera menos amenazante y menos justificadora de la violencia, lo cual constituye un objetivo clave en la prevención de la violencia de género.

Asimismo, el análisis de la motivación para el cambio mediante el URICA revela un desplazamiento significativo desde estadios iniciales de precontemplación hacia fases de acción y mantenimiento. Este patrón resulta especialmente relevante en contextos de justicia juvenil, donde la resistencia al cambio y la externalización de la responsabilidad suelen dificultar la eficacia de las intervenciones. La experiencia inmersiva propia de la RV puede haber favorecido una mayor toma de conciencia del impacto de la conducta violenta, facilitando la implicación activa de los jóvenes en el proceso de cambio.

No obstante, los resultados deben interpretarse teniendo en cuenta determinadas limitaciones metodológicas. El diseño pre–post sin grupo control no permite establecer relaciones causales definitivas, y el tamaño muestral relativamente reducido limita la generalización de los hallazgos. Aun así, la coherencia interna de los resultados, la magnitud de los tamaños del efecto y su alineación con la literatura previa apoyan la validez de las conclusiones obtenidas.

5.- Conclusiones

El presente estudio permite extraer varias conclusiones de relevancia teórica y aplicada. En primer lugar, el programa evaluado demuestra ser eficaz para reducir de forma significativa la agresividad, la ira y los sesgos cognitivos asociados a la violencia de género en jóvenes en situación de conflicto social. En segundo lugar, los cambios observados en la motivación para el cambio y en el mantenimiento sugieren que la intervención no solo produce efectos inmediatos, sino que también favorece la consolidación de procesos de cambio más estables.

En tercer lugar, la integración del enfoque de Nuevas Masculinidades con herramientas de Realidad Virtual se revela como una estrategia especialmente adecuada para trabajar con menores infractores, al permitir abordar de manera simultánea dimensiones emocionales, cognitivas y motivacionales. Este enfoque contribuye a cuestionar modelos tradicionales de masculinidad basados en el control y la dominación, promoviendo alternativas relacionales más igualitarias y no violentas.

Finalmente, los resultados refuerzan la idea de que las tecnologías inmersivas, cuando se utilizan con un marco teórico sólido y una adecuada mediación profesional, pueden constituir una herramienta valiosa en los programas de prevención e intervención en violencia de género dirigidos a población juvenil.

6.- Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos, se formulan las siguientes recomendaciones:

En el ámbito de la práctica profesional, se sugiere integrar la Realidad Virtual como un componente estructural de los programas de intervención, complementado con espacios de reflexión guiada que faciliten la elaboración cognitiva y emocional de las experiencias vividas. Asimismo, resulta recomendable incorporar módulos específicos sobre violencia digital y control tecnológico, dada su creciente relevancia en las relaciones adolescentes.

En relación con el diseño de programas, se recomienda adaptar los contenidos y las estrategias de intervención a los distintos estadios motivacionales de los participantes, utilizando herramientas diferenciadas para jóvenes en fase de precontemplación, contemplación o acción. La inclusión de sesiones de seguimiento orientadas al mantenimiento del cambio, podría contribuir a prevenir recaídas y a consolidar los aprendizajes adquiridos.

Finalmente, desde una perspectiva de investigación, se recomienda el desarrollo de estudios futuros con diseños experimentales o quasi-experimentales más robustos, incluyendo grupos control y medidas de seguimiento a medio y largo plazo. Asimismo, sería de interés incorporar indicadores conductuales objetivos, como la incidencia/ reincidencia o los informes de profesionales, que complementen las medidas de autoinforme.

7.- Referencias bibliográficas

- Andrés-Pueyo, A., & Redondo, S. (2007). Predicción de la violencia: Instrumentos y aplicaciones. *Papeles del Psicólogo*, 28(3), 157-173.
- Bastardas-Albero, A., et al. (2023). *Frontiers in Virtual Reality*, 4, 112233.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Coccaro, E. F., et al. (2009). *Journal of Psychiatric Research*, 43, 1146-1153.
- Connell, R. W., & Messerschmidt, J. W. (2005). *Gender & Society*, 19, 829-859.
- DiClemente, C. C., & Prochaska, J. O. (1998). *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 66, 580-588.
- INE. (2025). *Estadística de condenados: Adultos y menores*.
- Sanmartín-Andújar, M. (2023). *Revista Española de Salud Pública*.
- Seinfeld, S., et al. (2018). *Scientific Reports*, 8, 2692.
- WHO. (2010). *Preventing intimate partner and sexual violence against women*.



POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL