

# RELACIÓN ENTRE ESTRATEGIAS DE CONTROL EN EL AMBIENTE FAMILIAR Y ESCOLAR Y PRÁCTICAS DE JUEGO EN NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES<sup>1</sup>

CLAUDIA CAYCEDO, DENNYS DEL ROCÍO GARCÍA, BLANCA PATRICIA BALLESTEROS,  
MÓNICA MARÍA NOVOA  
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA, BOGOTÁ

Recibido: septiembre 6 de 2004

Revisado: septiembre 23 de 2004

Aceptado: octubre 1 de 2004

## ABSTRACT

This article presents the analysis of relations between juvenile game practices and control strategies in family and school, as part of a larger study on game practices in the youth of Bogotá. Interviews of 155 participants between 10 to 17 years of age and their parents were analysed. Participants were classified in two groups according to their level of game involvement, based on how long they have been playing as they actually do, frequency in terms of how many days they play in a week, and intensity in terms of how many hours they play daily. A descriptive and correlation analysis were used through contingencies tables and Chi-square. Results show significant differences between high and low involvement groups respect to the kind of restrictions imposed by parents on game playing, family relation quality, existence or not of school rules forbidding gambling, and the fact of having been sanctioned at school. Other non-significant differences result useful in functional terms and as indicators of tendencies, as were the case of the type of rules at home, parental consistency, restrictions- following by the youth, reasons gave by parents for their children non restrictions-compliance, and the report of the family conflict-solving strategies. There were differences in the control exerted by school on certain activities and in its use of observations and sanctions. This study permits the identification of interesting relations to future research and to gambling prevention programs.

**Key words:** Parental control, game practices, school control, adolescence.

## RESUMEN

Este artículo presenta el análisis de las relaciones entre las prácticas de juego de niños y jóvenes y las estrategias de control en el ambiente familiar y escolar, y es parte de un estudio de mayor escala sobre las prácticas de juego de niños y jóvenes bogotanos. Se analizaron entrevistas de 155 participantes entre 10 y 17 años y sus padres. Los participantes fueron clasificados en dos grupos según su nivel de involucramiento con el juego basándose en la cantidad de tiempo que llevan jugando como lo hacen al momento de la entrevista -historia-, esto es, frecuencia en número de días que juega a la semana e intensidad en número de horas diarias dedicadas al juego. Se realizó un análisis descriptivo y correlacional de los datos mediante tablas de contingencia y Chi cuadrado. Los resultados muestran diferencias significativas entre los grupos de alto y bajo involucramiento con el juego en cuanto al tipo de restricción del juego que es usado por los padres, calidad de la relación familiar, existencia o no de normas en el colegio que prohíban jugar o apostar y el hecho de haber recibido o no sanciones en el colegio. Otras diferencias estadísticamente no significativas son útiles en términos funcionales y como indicadores de tendencias, como el tipo de reglas en el hogar, la consistencia parental, el cumplimiento de restricciones por parte de los hijos, las razones dadas por los padres para el no cumplimiento de los hijos y el reporte de estrategias de solución de problemas en la familia. Sobre estrategias de control en el colegio, hubo diferencias en el control que hace el colegio de las actividades y en los llamados de atención y sanciones. Este estudio permite identificar relaciones de interés para el desarrollo de investigaciones posteriores así como para el planteamiento de programas de prevención de prácticas de juego problemáticas.

**Palabras clave:** Control parental, prácticas de juego, control en el ambiente escolar, adolescencia.

---

<sup>1</sup> Este artículo se deriva de un estudio de mayor escala *Análisis de las prácticas de juegos de suerte y azar, de destreza y de suerte y habilidad en niños/as y jóvenes de Bogotá*, código 1203-04-12643, con cofinanciación de COLCIENCIAS, realizado entre enero de 2002 y diciembre de 2004. Grupo de investigación Psicología y salud, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Correo electrónico: blanca.ballesteros@javeriana.edu.co

## Introducción

En los últimos años el juego se ha convertido en una actividad cada vez más popular en la población de adultos y de jóvenes; en este último grupo se ha observado un incremento en la incidencia de jugadores problemáticos y patológicos pese a la proliferación de leyes que intentan regular el acceso al juego. Múltiples estudios indican que el número de jugadores patológicos adolescentes es equiparable al de adultos con el mismo problema (Arsenault, Ladouceur y Vitaro, 2001; Ferland, Ladouceur y Vitaro, 2002; Gupta y Derevensky, 2000; Stinchfield y Winters, 1998). En países como España los índices de prevalencia de juego patológico oscilan entre 1% y 3%, mientras que en EE.UU. y Canadá la tasa reportada oscila entre 4% y 8% en la población general y para los adolescentes está entre el 11% y el 27%. Por otra parte, el promedio de edad en que las personas comienzan a involucrarse en apuestas ha disminuido de 20 a 12 en los últimos años (Myers, 2002; Volberg, 2002) y en el rango de juego patológico, la edad de inicio en mujeres es de 11 años y en hombres de 10 (Gupta y Derevensky, 2001).

Aunque no existen datos epidemiológicos que permitan afirmar que la conducta de juego en adolescentes es un problema de salud pública en Colombia, es claro que hay una preocupación creciente sobre el tema y hay evidencia de un incremento en las conductas asociadas al patrón de juego problemático tales como consumo de sustancias psicoactivas, ausentismo y deserción escolar, las que resultan de interés para psicólogos, educadores y encargados de políticas públicas.

Las investigaciones reportan que los primeros contactos con la actividad de juego se presentan al iniciar los años escolares, lo que determina que este grupo de edad se convierta en el segmento de mayor interés para las industrias de videojuegos y juegos de suerte y destreza. Esto ha generado una mayor presión para flexibilizar la normatividad referente al acceso legal de los niños al juego (Ferland, Ladouceur y Vitaro, 2002; Gabouri y Ladouceur, 1993; Hardoon y Derevensky, 2001; Ladouceur, Dubé y Bujold, 1994; Wynne, Smith y Jacobs, 1996). En la medida en que el niño experimenta las situaciones de juego y desarrolla habilidades que le permiten incrementar los niveles de complejidad y competencia, los hábitos de juego se fortalecen y al llegar a la adolescencia se puede identificar un patrón establecido relacionado con esta actividad (Derevensky y Gupta, 1998; Ferland, Ladouceur y Vitaro, 2002).

Los estudios sobre el juego en adolescentes han tenido diversos focos de interés; algunos se han centrado en la descripción del juego patológico y las variables sociales, familiares y neurobiológicas relacionadas con este patrón (Blaszczynski y Coger, 1986; McCormick y

Ramírez, 1988, citados por Urdániz, 1997) así como en el desarrollo y validación de escalas y cuestionarios que faciliten el diagnóstico de juego patológico o que evalúen el nivel de severidad de éste con base en los criterios establecidos en el DSM IV (Ladouceur y cols., 2000; Stinchfield, 2002). Algunos otros, se dirigen al patrón de juego en población no clínica y las características familiares y psicosociales asociadas (Stinchfield, 2000; Hardoon y Derevensky, 2001).

No se encuentran reportes relacionados con la influencia de las características del colegio, de las reglas y el manejo de contingencias en el ambiente escolar sobre la conducta de juego, lo que sí es uno de los objetivos del estudio descrito en este artículo.

La investigación de la cual se deriva este artículo parte de la necesidad de desarrollar un análisis de las prácticas de juego en el contexto colombiano en las tres categorías explicitadas en la legislación existente: juegos de suerte y azar, de destreza (videojuegos) y de suerte, y de habilidad (máquinas), y asume la definición de juego del decreto 0114 del 9 de marzo de 1988: "Todo mecanismo o acción basado en las diferentes combinaciones de cálculo y de causalidad, que dé lugar a ejercicio recreativo donde se gane o se pierda, ejecutado con el fin de entretenerse, divertirse y/o ganar dinero o especie" (Ballesteros, Novoa, Caycedo y García, 2004).

La conducta de juego en niños y jóvenes es caracterizada como una práctica cultural, entendida ésta como los repertorios de conducta operante que se dan en los grupos de individuos y que pueden estar presentes en varias generaciones (Mattaini, 1996; Glenn, 1988, 1991; Lamal, 1991). Se intenta establecer la relación entre estas prácticas y las estrategias de control parental y del ambiente escolar en lo referente al establecimiento de reglas, monitoreo o supervisión; comunicación (específicamente a nivel familiar) y el manejo de contingencias (Ballesteros, 2001); con el fin de identificar relaciones significativas que permitan conocer las variables relevantes para el desarrollo de programas de prevención dirigidos a disminuir el riesgo de presencia de patrones de juego problemáticos en adolescentes.

El juego es considerado como una conducta social y recreativa que proporciona entretenimiento, sin embargo puede evolucionar configurándose como una práctica disfuncional que genera problemas en la vida del jugador; en este punto, se pasa del juego recreativo al caracterizado como problemático o patológico. Algunos de los indicadores para hacer esta clasificación son; la intensidad, la frecuencia, el tiempo, el dinero invertido y la interferencia en diferentes áreas de la vida de las personas (Adebayo, 1998; Becoña, 1996; Becoña y Gestal, 1996; Becoña, Miguen, y Vázquez 2001; Bell 1999; Blaszczynski y Nower 2002; Bombín 1992; Clarke y Rossen 2000;

Fernández y Echeburúa, 1997; Hing, 2003; Potenza, Kosten, Rounsaville, Salaberría y cols., 2001).

Dentro del continuo en que se han descrito las prácticas de juego se han establecido básicamente tres categorías: juego recreativo, social o controlado; juego problemático y juego patológico (Labrador y Becoña, 1994; National Research Council, 1999). La descripción en términos de este continuo llama la atención respecto a la importancia del desarrollo de programas preventivos que permitan identificar tempranamente adolescentes involucrados con el juego, ya que siendo una conducta socialmente aceptada, resulta difícil diagnosticarla antes de la presencia de problemas importantes en las diversas áreas de funcionamiento del individuo.

Según Echeburúa y Báez (1994), cuando se habla de patrones de juego problemáticos se reconocen características como pérdida de control, dependencia emocional al juego, dificultad para resistir los impulsos de jugar, mantenimiento de conducta de juego a pesar de las consecuencias negativas, desinterés por otros aspectos de la vida y dificultad para dejar de jugar a pesar de desearlo. Echeburúa (1999) propone cuatro variables asociadas a la pérdida de control en el juego: la naturaleza misma del juego, la disponibilidad ambiental de juegos de apuestas, la mayor o menor integración cultural de los juegos disponibles (con un mayor riesgo en el caso de los juegos recientes puesto los que las personas todavía no han desarrollado estrategias adecuadas para afrontarlos) y la vulnerabilidad psicológica al juego problemático.

El DSM-IV-TR define la conducta de juego disfuncional como un patrón persistente y recurrente que interfiere con las áreas personal, familiar o vocacional y la denomina juego patológico (APA, 2004; Ibáñez, Blanco, Pérez de Castro, Fernández-Piqueras y Sáiz-Ruiz, 2003); esta problemática fue incluida oficialmente en el DSM III en la categoría de *Trastornos del control de los impulsos en 1980* (APA, 1980; Vitaro, Arseneault y Tremblay, 1997; Potenza, Kosten y Rounsaville, 2001).

Un estudio realizado por el grupo del *Instituto para la investigación sobre apuesta patológica y enfermedades relacionadas* de la Escuela de Medicina de Harvard, citado por Volberg (2002), identifica un conjunto de características que aumentan la probabilidad de que se presenten problemas de juego y que se configuran como factores de riesgo para la población adolescente, entre estos están: ser indiferentes o no sensitivos a la presión social o a las sanciones con respecto a la conducta de juego; ser extremadamente sensibles a este tipo de presión para participar en actividades que consideran normativas; y por último, sentir que el malestar emocional o físico se disminuye con el juego.

Este mismo estudio concluye que ser adolescente, hombre, cursar educación secundaria y tener algún desorden asociado, tal como hiperactividad, otra adicción o con-

ducta antisocial, son factores que representan riesgos significativos para el desarrollo de problemas de juego. Los resultados encontrados y el énfasis en la identificación de factores de riesgo llaman la atención sobre la importancia de realizar estudios que permitan conocer factores de riesgo específicos en la población bogotana que faciliten el desarrollo de acciones de prevención apropiadas.

Investigaciones previas han identificado relaciones entre el involucramiento en conductas de juego en la adolescencia y el desarrollo de problemáticas como adicción a sustancias psicoactivas y conducta delincinencial (Vitaro y cols., 1998), así como desarrollo de juego patológico, problemas de rendimiento escolar, ausentismo y posibilidad de ser víctima de abuso sexual (Winters, Stinchfield, Botzet y Anderson, 2002). Otras variables psicosociales asociadas con el problema de juego en adolescentes incluyen una percepción pobre de apoyo tanto familiar como de pares, problemas de conducta, conflictos familiares, e historia paterna de juego y/o uso de sustancias psicoactivas (Hardoon y Derevensky, 2001; Hardoon, Gupta y Derevensky, 2004; Langhinrichsen-Rohling, Rohde, Seeley y Rohling, 2004).

La literatura especializada reporta que para los adolescentes el apoyo social de los pares (percibido o real) resulta más importante que el de la familia; por esto, se ha concluido que el apoyo percibido por parte de su grupo de amigos puede ejercer mayor influencia en la conducta de los jóvenes que el apoyo y las relaciones familiares; además, se ha encontrado que cuando los jóvenes han crecido en un contexto familiar conflictivo y perciben el apoyo familiar como pobre, tienen alto riesgo de desarrollar problemas de juego (Brown, 1990; Hardoon, Gupta y Derevensky, 2004; Ohanessian y Hesselbrock, 1993).

Por otra parte, los estudios sobre el tema indican que un factor central relacionado con esta problemática es la aceptación social del juego; además de la publicidad dirigida a los jóvenes, se tiene acceso a una gran cantidad de información y variedad de juegos y lugares que junto con la posibilidad de jugar ofrecen la oportunidad para socializar. La imagen pública del juego se ha transformado, ya no se percibe como un vicio prohibido sino más bien como un pasatiempo aceptable, lo que ratifica la influencia del contexto sociocultural en esta problemática (Hardoon y Derevensky, 2001; Stinchfield, 2002; Stinchfield y Winters, 1998).

La literatura reporta otras variables del sistema familiar que juegan un rol central en la adquisición y mantenimiento de los patrones de juego. Hardoon, Gupta y Derevensky (2004) refieren la existencia de una relación entre patrones de juego en los padres y presencia de juego patológico en adolescentes, así como una correlación entre el nivel de involucramiento en el juego de padres e hijos.

Por otra parte, la presencia de antecedentes de juego en la familia se ha identificado como una variable asociada y posible factor de riesgo para conductas desadaptativas de juego en niños y adolescentes (Gambino, Fitzgerald, Shaffer, Renner y Courtnage, 1993; Jacobs, 1989; Winters, Bengston, Door y Stinchfield, 1998).

Entre los factores familiares asociados a la presencia de conductas-problema en los adolescentes que en la investigación sobre juego patológico han recibido poca atención, están las estrategias de control parental. Baumrind (1991) y Ballesteros (2001) entre otros, al definir el control parental hacen énfasis en la importancia de los niveles de regulación y supervisión que los padres ejercen sobre sus hijos (ver también Schaffer, 2000), así como en la imposición de reglas y técnicas usadas para que se cumplan. Con base en los estudios sobre estilos de crianza, autoridad, técnicas disciplinares y en general los aspectos relacionados con la paternidad/maternidad, Ballesteros (2001) derivó como categorías para describir la conducta de los padres/madres el manejo de contingencias, las conductas de monitoreo o supervisión, el establecimiento de reglas y la comunicación afectiva, ya que cumplen con criterios empíricos y demostraron validez en investigaciones previas. La categoría de manejo de contingencias comprende las consecuencias impuestas por los padres ante determinadas conductas de sus hijos con la intención de que dichas consecuencias cumplan la función de premio o castigo. Se incluyen eventos verbales, tradicionalmente catalogados como reforzadores positivos y eventos que funcionan como estímulos aversivos, verbales o no verbales, como los golpes y regaños entre otros. En la categoría definida como monitoreo o supervisión están las conductas que tienen que ver con el conocimiento por parte de los padres de las actividades y amistades de sus hijos. En lo relacionado con las reglas se incluyen los aspectos relativos a la imposición de normas de comportamiento, ya sean éstas explícitas o implícitas, por ejemplo críticas a los amigos (en las que se hace saber el tipo de amigos que se desea para el hijo) y los sermones o cantaletas, en donde también se comunican reglas de manera indirecta. Con respecto a la comunicación afectiva, se incluyen las expresiones de afecto positivo o negativo, tanto a nivel verbal como no verbal, en esta categoría entran también las demostraciones de interés y confianza en los integrantes de la familia (Ballesteros, 2001). Las estrategias de control parental deben ajustarse al momento evolutivo de los hijos, y en la adolescencia, período en el cual se evoluciona de la correulación a la autorregulación de la conducta, este ajuste ejerce un papel central.

Las estrategias de control parental cumplen con la función de moldear el repertorio de los individuos y los

prepara para ajustar su conducta en otros contextos sociales más amplios como el ambiente escolar, en donde el niño está sujeto a reglas diferentes a las de la familia y a la influencia de otras fuentes de refuerzo. Las reglas y contingencias establecidas en el ambiente escolar juegan a su vez un papel en el desarrollo de conductas-problema de niños y adolescentes; este artículo explora la relación entre estas variables y la conducta de juego de adolescentes bogotanos.

## Método

### *Diseño*

El diseño usado fue descriptivo correlacional y buscó identificar las asociaciones entre las prácticas de control parental y del ambiente escolar con un perfil de conductas de juego construido teniendo en cuenta las variables de historia (numero de años jugando de la misma manera), intensidad (cantidad de horas diarias dedicadas al juego) y frecuencia (número de días a la semana en que juega).

Con base en estas características se conformaron dos grupos: el de alto involucramiento (con historia de más de dos años jugando de la forma actual, frecuencia diaria y por lo menos dos horas de juego al día) y el de bajo involucramiento.

### *Sujetos*

La muestra incluyó 155 niños y jóvenes y sus padres, distribuidos de la siguiente forma: 87 niños y niñas de 10 a 13 años y 68 de 14 a 17 años, y sus padres. La selección de la muestra se llevó a cabo de una manera no probabilística, por medio de convocatorias en centros educativos: colegios públicos y privados de las diferentes localidades de la ciudad de Bogotá. La participación fue voluntaria mediante consentimiento informado.

### *Instrumentos*

Entrevista semiestructurada para niños, jóvenes y padres, con preguntas sobre variables sociodemográficas, familiares, consumo de sustancias, aspectos escolares/laborales, variables psicológicas, estrategias de control parental y prácticas de juego; estas dos últimas variables son las de interés para este artículo.

### *Procedimiento*

Las entrevistas se realizaron en los lugares de residencia, por auxiliares de investigación organizados por parejas: un profesional en psicología de reciente graduación y un estudiante de último año de psicología, previo entrenamiento.

*Variables*

Estrategias de control parental: características que se dan en la dinámica de interacción familiar, dentro de las cuales se encuentran el manejo de contingencias, la comunicación afectiva, el monitoreo o supervisión y el establecimiento de reglas.

Estrategias de control del ambiente escolar: características de la interacción en el ambiente escolar que incluyen el manejo de contingencias, el establecimiento de reglas y monitoreo.

Prácticas de juego: Para fines del análisis se establecieron dos grupos (alta y baja) de acuerdo con el nivel de involucramiento en el juego definido en términos de la historia, intensidad y frecuencia de juego específicamente en las categorías de videojuegos, juegos de mesa, de habilidad, y de suerte y azar, los cuales son representativos en la muestra general.

**Resultados**

Inicialmente se presentan los resultados del análisis de relaciones entre los perfiles de alto y bajo involucramiento con el juego identificados y las variables de control parental reportadas por los padres en la entrevista; posteriormente las relaciones entre los perfiles y las estrategias de control de los padres reportadas por los adolescentes y por último las asociaciones entre los perfiles y las variables de control y manejo de contingencias en el medio escolar mencionadas por los adolescentes en la entrevista. Las asociaciones significativas serán reportadas con base en medidas de Chi cuadrado.

Sobre la presencia de reglas y normas en el hogar mencionadas por los padres y su relación con los perfiles derivados con base en las prácticas de juego en los hijos, se encuentran diferencias importantes en cuanto al autocuidado (vestido, arreglo personal, etc.), donde

un 64% de quienes están dentro del perfil de alto involucramiento afirman tener este tipo de reglas, mientras que sólo un 49% del grupo que está dentro del perfil bajo lo menciona. Por otra parte, se observa diferencia no significativa relacionada con la existencia de reglas sobre tareas domésticas (59% en el perfil bajo vs. 52% en el alto) y asistencia a eventos familiares (5,4% en el grupo de perfil bajo y no reporte en el perfil alto). Tanto en el grupo de alto involucramiento en el juego como en el de bajo, un 72% reporta tener reglas sobre los horarios de estudio en su hogar.

Respecto de las consecuencias de no cumplir las reglas en casa, los padres reportan como estrategia general el castigo positivo por esta conducta; se observan diferencias en este aspecto entre el nivel alto y el bajo teniendo este último una mayor presencia de este tipo de consecuencia (59,2% del perfil bajo y 52% de los padres de la muestra incluidos en el perfil de alto involucramiento). La segunda estrategia de mayor uso entre los padres entrevistados es el diálogo, estrategia usada por igual en padres de ambos grupos. Los padres del grupo alto reportan mayor uso del retiro de privilegios, específicamente de acceso al juego, como consecuencia al no cumplimiento de normas (28% frente a 23,8% de los de perfil bajo). Por último, en el análisis de las consecuencias ante el incumplimiento, se observa un porcentaje bajo de refuerzo, principalmente negativo, a la conducta de incumplimiento en ambos grupos de padres, con un mayor porcentaje en padres del grupo de perfil alto.

Un mayor porcentaje de padres en el grupo de alto involucramiento reportan consistencia entre los dos padres en relación con el cumplimiento de normas (76%) en contraste con el 63,8% de los padres del otro grupo. Sin embargo, en el reporte de consistencia de padre y madre (por separado) para hacer cumplir las normas y pautas disciplinarias, se observa un mayor porcentaje de consistencia de la madre y el padre en el grupo bajo (ver Tabla 1).

TABLA 1. CONSISTENCIA DE LOS PADRES RESPECTO DE LAS REGLAS Y PERFIL DE INVOLUCRAMIENTO EN EL JUEGO

		Perfil de historia, intensidad y frecuencia	
		Alto	Bajo
El padre es consistente en las reglas y pautas disciplinarias.	SÍ	76,0%	63,1%
	NO	24,0%	36,9%
La madre es consistente en las reglas y pautas disciplinarias.	SÍ	92,0%	83,8%
	NO	8,0%	16,2%
Hay consistencia entre los dos padres en relación con las normas.	SÍ	76,0%	63,8%
	NO	24,0%	36,2%

Para el 91,5% de los padres del grupo bajo las normas son fáciles de cumplir, mientras el 88% de los padres del grupo alto lo consideran así. Con respecto a las razones para no cumplir las normas no hay evidencia de

diferencias significativas; sin embargo, los padres del grupo alto reportan una mayor dificultad asociada a falta de autocontrol (4% vs 1,5%).

Según el informe de los padres, en general ellos consideran que para sus hijos es fácil cumplir las normas del hogar, aunque se observa un mayor porcentaje de este reporte en los padres del grupo alto. Teniendo en cuenta lo anterior, sólo algunos padres mencionan razones de incumplimiento y éstas se encuentran principalmente relacionadas con falta de control de los padres sobre el cumplimiento de la norma, dificultades en autocontrol y contracontrol, falta de control de los padres sobre el cumplimiento de la norma y contracontrol; aunque no es significativo, se observa un mayor porcentaje en los padres de los niños y jóvenes de perfil alto.

Con relación al juego, un mayor porcentaje de padres del grupo alto reportan la existencia de restricciones (76%), en contraste con el 73,1% de los del grupo bajo. Las restricciones sobre el juego mencionadas son temporales, como limitar el tiempo (44% en el alto y 52,3% en el bajo); económicas, como restringir el dinero (10% en el bajo y 4% en el alto); y de reorganización de otras actividades diferentes al juego (44% en el alto y 21,24% en el bajo); esta última restricción es una diferencia significativa entre los dos tipos de perfil como se observa en la Tablas 2 y 3.

TABLA 2. RESTRICCIONES DE JUEGO EN EL HOGAR

		Nivel de involucramiento		Total
		Alto	Bajo	
Hay restricciones de juego con reorganización de actividades	NO	56,0%	78,5%	74,8%
	SÍ	44,0%	21,5%	25,2%

TABLA 3. PRUEBAS DE CHI-CUADRADO PARA RESTRICCIÓN DE JUEGO CON REORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES Y NIVEL DE INVOLUCRAMIENTO EN EL JUEGO

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	5,618	1	0,018		
Corrección por continuidad(a)	4,488	1	0,034		
Razón de verosimilitud	5,114	1	0,024		

El 66,5 % de los padres reportan que sus hijos cumplen con las restricciones establecidas, el mayor porcentaje se da en los padres del grupo bajo. El 48% de los padres del grupo alto reporta no cumplimiento con las restricciones impuestas sobre el juego, las razones mencionadas por los padres para este incumplimiento son:

falta de control/inconsistencia parental (8%); déficit en autocontrol (8%); y contracontrol, manifestado en rebeldía (12%). Los porcentajes de reporte de estas razones en los padres del grupo bajo son menores, como puede verse en la Tabla 4.

TABLA 4. RAZONES PARA INCUMPLIMIENTO DE RESTRICCIONES

	Nivel de involucramiento	
	Alto	Bajo
El niño(a) incumple la restricción porque existe contracontrol (rebeldía)	12%	6,2%
El niño(a) incumple la restricción por falta de control/inconsistencia interparental	8%	3,8%
El niño(a) incumple la restricción por falta de autocontrol	8%	6,9%
El niño(a) incumple la restricción por falta de comprensión de la regla		1,5%

Respecto de las estrategias de solución de problemas en casa, los padres mencionan el uso del diálogo como principal estrategia, porcentaje que es similar en ambos perfiles. La evitación, el postergar los problemas, la imposición y la confrontación agresiva, son reporta-

das en mayor medida por los padres del grupo alto mientras que la no solución de problemas es mencionada por un 5,4% de los padres del grupo bajo y por ningún padre del alto (ver Tabla 5).

TABLA 5. ESTRATEGIAS DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN LA FAMILIA

	Nivel de involucramiento en juego	
	Alto	Bajo
Problemas se solucionan con diálogo	84%	85,4%
Problemas se solucionan por imposición	16%	11%
Problemas se solucionan con evitación	8%	3,1%
La solución de los problemas se posterga	8%	3,8%
Problemas se solucionan con confrontación agresiva	8%	5,4%

En cuanto al reporte dado por los jóvenes al indagar acerca de la solución de los problemas en casa, un 95% en el grupo bajo y la totalidad en el alto consideran que en su casa se solucionan los problemas. En cuanto a la forma como se solucionan, en ambos grupos se dan porcentajes similares, cercanos al 85,2%, que reportan el diálogo como el método usado. Por otro lado, el 16% de los jóvenes del grupo alto y el 11,5% del grupo bajo indican que en su casa se utiliza la imposición en el momento de dar respuesta a las situaciones problemáticas.

También relacionado con lo anterior, un 5,4% de los jóvenes del grupo bajo reportan la utilización de la confrontación agresiva para solucionar problemas en casa, en contraste con 8% en el grupo alto. Es importante anotar que 28% de los jóvenes del grupo alto y un 10,8% del perfil bajo al describir las relaciones con sus familias reportan que “generalmente discuten”, esa diferencia entre los dos perfiles es significativa al 0,047 (Ver Tablas 6 y 7).

TABLA 6. CALIDAD DE RELACIONES CON LA FAMILIA

	Nivel de involucramiento en juego	
	Alto	Bajo
Generalmente discuten	28,0%	10,8%
Se postergan las cosas	8%	3, 8%
Se dan conductas de evitación	8%	3, 1%

TABLA 7. PRUEBAS DE CHI-CUADRADO PARA RELACIONES CON LA FAMILIA

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	5,315	1	0,021		
Corrección por continuidad(a)	3,946	1	0,047		
Razón de verosimilitud	4,491	1	0,034		
Estadístico exacto de Fisher				0,048	0,030

Aunque no es significativa, se encuentra una diferencia en el porcentaje de niños y jóvenes que reportan que en su casa se postergan las cosas ante la presencia de un problema y se dan las conductas de evitación frente a los problemas, como se observa en la Tabla 6.

En cuanto a las contingencias aplicadas por los padres cuando se portan mal, el diálogo es mencionado por el 56% de niños y jóvenes del grupo alto y el 40% del bajo; se encuentra castigo negativo en el 47,7% del grupo bajo y 28% en el alto. También se menciona el castigo positivo en ambos grupos en porcentajes similares, 48% en el alto y 50% en el bajo.

Respecto de las contingencias aplicadas por los padres cuando se portan bien, el reporte de los niños y jóvenes indica que en ambos grupos, un 28% usa el diálogo como estrategia; el refuerzo positivo es reportado por el 74,6% en el grupo bajo y el 72% en el alto; el 4% en el

grupo alto y el 1,5% del bajo reportan haber recibido castigo negativo de sus padres por buen comportamiento.

En referencia a la consistencia de normas percibida por los niños y jóvenes, se indagó acerca de su opinión sobre la existencia de contradicciones entre lo que sus padres dicen y hacen y si hacen cumplir o no las normas. El 29,2% en el grupo alto y el 37,2% en el bajo responden que hay contradicción; el 32% de los niños y jóvenes en el alto y el 28,5% del bajo, responden que la madre se contradice en sus órdenes o acciones. Acerca de la percepción de los niños y jóvenes sobre la contradicción entre sus padres en cuanto al cumplimiento de normas, 41,7% del grupo alto y un 50,4% del bajo reportan que hay contradicción; esto se relaciona con la pregunta “¿Tus padres se culpan mutuamente cuando haces algo inadecuado?”, frente a la cual 29,2% del grupo alto y un 24,4% del bajo dan una respuesta afirmativa.

En cuanto a las normas del colegio relacionadas con el juego, las consecuencias por jugar y las estrategias de control en el ambiente escolar; se encontró una diferencia significativa en cuanto a la pregunta por sanciones

o suspensiones en el colegio, observándose un mayor reporte de sanciones o suspensiones en los niños y jóvenes pertenecientes al grupo alto, como puede verse en las Tablas 8 y 9.

TABLA 8. SANCIONES RECIBIDAS EN EL COLEGIO

		Nivel de involucramiento en juego		Total
		Alto	Bajo	
Sanciones o suspensiones	SÍ	36,0%	15,6%	19,0%
	NO	64,0%	84,4%	81,0%

TABLA 9. PRUEBAS DE CHI-CUADRADO PARA SANCIONES RECIBIDAS EN EL COLEGIO Y PERFIL DE INVOLUCRAMIENTO EN EL JUEGO

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	5,652	1	0,017		
Corrección por continuidad(a)	4,404	1	0,036		
Razón de verosimilitud	4,960	1	0,026		
Estadístico exacto de Fisher				0,025	0,022

Las sanciones o llamadas de atención en colegio por jugar o apostar son reportadas en un porcentaje similar en ambos grupos (24% en el perfil alto y 21% en el perfil bajo). En general, los niños y jóvenes no informan sobre consecuencias específicas por jugar; en los casos en que hay reporte, el tipo de consecuencia para la conducta de jugar mencionada con mayor frecuencia es un compromiso disciplinario, seguido por matrícula condicional disciplinaria y por último sanciones de tipo académico.

Respecto de las normas en el colegio, en general los niños y jóvenes del grupo alto reportan control sobre actividades al iniciar y finalizar el horario escolar, vigilancia y llamadas a lista, en menor porcentaje que los del bajo. Los del perfil alto mencionan con mayor frecuencia el uso de llamadas de atención y castigos como estrategia de control que los de perfil bajo (ver Tabla 10).

TABLA 10. MECANISMOS DE CONTROL EN EL COLEGIO

	Nivel de involucramiento en juego	
	Alto	Bajo
Hay vigilancia, se piden razones	28,0%	33,1%
Se llama a lista	72,0%	80,0%
Hay llamados de atención y/o castigos	16,0%	13,1%
Control antes de entrar o salir del colegio	80,0%	87,7%

En relación con las normas específicas sobre el juego en el ambiente escolar, se encontró una diferencia significativa entre ambos grupos, representando un por-

centaje mayor los del grupo bajo, quienes informan que en su colegio hay normas que prohíben jugar y apostar. Los datos se presentan en la Tablas 11 y 12.

TABLA 11. NORMAS SOBRE PROHIBICIÓN DE JUEGO Y APUESTAS EN EL COLEGIO

		Perfil de historia, intensidad y frecuencia		Total
		Alto	Bajo	
En tu colegio hay normas que te prohíben jugar/apostar	SÍ	56,0%	78,7%	75,0%
	NO	44,0%	21,3%	25,0%

TABLA 12. PRUEBAS DE CHI-CUADRADO PARA NORMAS SOBRE JUEGO EN EL COLEGIO

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	5,761(b)	1	0,016		
Corrección por continuidad(a)	4,612	1	0,032		
Razón de verosimilitud	5,239	1	0,022		
Estadístico exacto de Fisher				0,023	0,019

Las diferencias significativas estadísticamente o aquellas que sólo indican una tendencia en cuanto a los perfi-

les de involucramiento en el juego se presentan en la Tabla 13, definidos como perfiles.

TABLA 13. PERFILES DE INVOLUCRAMIENTO EN EL JUEGO.

	Niños y jóvenes con perfil alto de juego	Niños y jóvenes con un perfil bajo de juego
Diferencias significativas estadísticamente	Los padres restringen el juego mediante la reorganización de actividades diferentes al juego. Incluyen dentro de la descripción familiar la presencia frecuente de discusiones. Los niños y jóvenes reportan la ausencia de normas del colegio que prohíban jugar y apostar. Han recibido sanciones y suspensiones en el colegio.	Los niños y jóvenes reportan la presencia de normas del colegio que prohíban jugar y apostar. No han recibido sanciones y suspensiones en el colegio.
Diferencias no significativas estadísticamente	No hay reglas en el hogar sobre asistencia a eventos familiares. Cuando el joven incumple las reglas de la casa se le retiran privilegios, en especial los relacionados con el acceso al juego. Consistencia entre los padres en relación con las normas. Los niños y jóvenes cumplen las restricciones, pero cuando no lo hacen los padres lo explican como rebeldía, contracontrol, falta de control e inconsistencia intraparental. En el colegio se presenta menos control en las actividades que se realizan, como formación y llamados de lista, pero se dan llamados de atención y castigo como estrategias de control.	Presencia de reglas en el hogar sobre labores domésticas y asistencia a eventos familiares. Cuando los niños y jóvenes incumplen las reglas de la casa hay castigo positivo. La madre es consistente con las reglas y pautas disciplinarias.

### Discusión

Los resultados del análisis realizado contribuyen a la comprensión de las relaciones entre la conducta de juego en adolescentes y las estrategias de control en el ambiente familiar y escolar, y permiten identificar relaciones de interés para el desarrollo de investigaciones posteriores así como para el planteamiento de programas de prevención que consideren las variables que resultaron ser significativas. Teniendo en cuenta las pocas diferencias estadísticamente significativas entre los perfiles analizados se sugieren investigaciones que profundicen en las relaciones identificadas para guiar el desarrollo de intervenciones efectivas de conducta de juego problemática.

Considerando por una parte las relaciones identificadas en otros estudios entre la autorregulación y la conducta de juego problemática, y en segundo lugar la presencia de problemas de autocontrol de los jóvenes reportados por los padres en este estudio así como las dificultades encontradas para ejercer el control sobre la conducta de los hijos, resulta importante analizar la relación entre estas variables y el desarrollo de repertorios de autorregulación y autocontrol los cuales ya han sido asociados en diversos estudios, no sólo con juego problemático sino con otras conductas problema .

Las diferencias encontradas entre los perfiles seleccionados llaman la atención con respecto a la importancia del

establecimiento de reglas y manejo de contingencias; estos aspectos podrían ser considerados como factores que afectan la vulnerabilidad para el desarrollo de conductas problemáticas de juego. Además, considerando los resultados de las investigaciones reportadas en la revisión teórica inicial, en donde se establece que ser adolescente, varón y cursar educación secundaria son factores de riesgo (Volberg, 2002), puede concluirse que la presencia de estas variables junto con pocas reglas sobre el juego y un manejo inconsistente de las contingencias pueden convertirse en una combinación que incremente seriamente las probabilidades de desarrollo de juego patológico en nuestra población en un plazo no muy largo.

En coherencia con lo reportado por la literatura respecto de la aceptación social del juego, se evidenció la no existencia de reglas específicas en el colegio relacionadas con el juego y las apuestas; en las familias se reportan reglas específicamente cuando el juego interfiere con el cumplimiento de responsabilidades pero no porque éste se considere un problema o una conducta que pone en peligro el bienestar psicológico de los hijos; por otra parte, el acceso al juego es usado como premio a la buena conducta y la restricción del juego como castigo, lo cual implica una visión en donde el juego no es considerado como una actividad potencialmente peligrosa.

Con respecto al ambiente escolar, la literatura especializada sobre el tema considera el colegio como un sitio privilegiado para llevar a cabo acciones de prevención, este estudio sugiere que no es suficiente el desarrollo de actividades de entrenamiento en habilidades educativas respecto del riesgo asociado con las prácticas de juego; se requiere una intervención a nivel macro que permita establecer metacontingencias específicas sobre el juego y las apuestas, junto con un manejo disciplinario que incluya el control y supervisión de actividades en coordinación con el medio familiar.

Con base en lo anterior, se sugiere un trabajo dirigido a padres, maestros, establecimientos educativos y población en general, en donde se incluya dentro de los objetivos el entrenamiento en estrategias de control y a la vez se brinde información que llame la atención sobre la importancia de controlar las actividades de juego y los riesgos asociados a las prácticas de juego.

## Referencias

- Adebayo, B. (1998). Gambling behavior of students in grades seven and eight in Alberta, Canada. *The Journal of School Health*, 68, 1, 7-11.
- American Psychiatric Association (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. (3<sup>rd</sup> ed.). Washington, DC: Author.
- American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. (4<sup>th</sup> ed.). Text-Revision. Washington, DC: Author.
- Arsenault, F., Ladouceur, R. & Vitaro, F. (2001). Consommation de psychotropes et jeux de hasard: prévalence, coexistence et conséquences. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, 42, 173-184.
- Ballesteros, B. (2001). Conductas parentales prevalentes en familias de estratos 1 y 2 de Bogotá. *Suma psicológica*, 8, 1, 95-142.
- Ballesteros, B. P., Novoa, M., Caycedo, C. García, D. del R. (2004). *Análisis de las prácticas de juegos de suerte y azar, de destreza y de suerte y habilidad en niños/as y jóvenes de Bogotá*. Bogotá, Facultad de Psicología, Pontificia Universidad Javeriana. Informe presentado a COLCIENCIAS. Inédito.
- Baumrind, D. (1991). The influence of parenting style on adolescent competence and substance use. *Journal of Early Adolescence*, 11, 65-95
- Becoña, E. (1996). Tratamiento del juego patológico. En: J. Buceta & A. Bueno (Eds.). *Tratamiento psicológico de hábitos y enfermedades*, 65- 97. Madrid: Pirámide.
- Becoña, E. & Gestal, C. (1996). El juego patológico en niños del 2º ciclo de E.G.B. *Psicothema*, 8, 1, 13-23.
- Becoña, E., Míguez, M. & Vázquez, F. (2001). El juego problema en los estudiantes de enseñanza secundaria. *Psicothema*, 13, 4, 551-556.
- Bell, T. (1999). Gambler's web. *Reason Magazine*, 31, 5, 24-27.
- Blaszczynski, A., y Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97, 487-499.
- Bombín, B. (1992). *El juego de azar. Patología y testimonio*. Valladolid: Junta de Castilla y León.
- Brown, B. (1990). Peer group and peer cultures. En: S. Feldman y G. Elliot (Eds.). *At the Threshold: The developing adolescent*. 171-196. Cambridge: Harvard University Press.
- Clarke, D. y Rossen, F. (2000). Adolescent gambling and problem gambling: A New Zealand study. *New Zealand Journal of Psychology*, 29, 1, 10-17.
- Echeburúa, E. Y Báez, C. (1994). Concepto y evaluación del juego patológico. En: J. L. Graña (Ed.). *Conductas adictivas: teoría, evaluación y tratamiento*, 521 – 556. Madrid: Debates.
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Ferland, F., Ladouceur, R. & Vitaro, F. (2002). Prevention of problem gambling: Modifying misconceptions and increasing knowledge. *Journal of Gambling Studies*, 18, 1, 19-29.

- Fernández, J. & Echeburúa, E. (1997). *Manual práctico del juego patológico, ayuda para el paciente y guía para el terapeuta*. Madrid: Pirámide.
- Gaboury, A. & Ladouceur, R. (1993). Evaluation of a prevention program for pathological gambling among adolescents. *Journal of Primary Prevention*, 14, 21-28.
- Gambino, B., Fitzgerald, R., Shaffer, H., Renner, J., & Courtneage, P. (1993). Perceived family history of problem gambling and scores on SOGS. *Journal of Gambling Studies*, 9, 169-184.
- Glenn, S. (1988). Contingencies and Metacontingencies: Toward a Synthesis of Behavior analysis and Cultural Materialism. En *The Behavior Analyst*, 11, 167-179.
- Glenn, S. (1991). Contingences and Metacontingences: Relations Among Behavioral, Cultural and Biological Evolution, In: Lamal, P. (Ed.), *Behavioral Analyst of Societies and Cultural Practices*, 39-73.
- Gupta, R. y Derevensky, J. (2000). Adolescent gambling behaviour. A prevalence study and examination of the correlates associated with excessive gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14, 319-345.
- Gupta, R. y Derevensky, J. (2001). An examination of the differential copying styles of adolescents with gambling problems. Report to the Ministry of Health and Long-term Care, Ontario. En [www.gamblingresearch.org](http://www.gamblingresearch.org)
- Hardoon, K. y Derevensky, J. (2001). Social influences involved in children's gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 17, 3, 191-215.
- Hardoon, K., Gupta, R. y Derevensky, J. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of addictive behaviors*, 18, 2, 170-179.
- Hing, N. (2003). Principles, processes and practices in responsible provision of gambling: A conceptual discussion. *Gambling research y Review Journal*, 7, 1, 33-47.
- Ibáñez, A., Blanco, C., Pérez de Castro, I., Fernández-Piqueras, J. & Sáiz-Ruiz, J. (2003). Genetics of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19, 1, 11-22.
- Jacobs, D. F. (1989). Illegal and undocumented: A review of teenage gambling and the plight of children of problem gamblers in America. En H. J. Shaffer, S. A. Stein, B. Gambino, & T. N. Cummings (Eds.). *Compulsive gambling: Theory, research and practice*. 249-292. Lexington, MA.: Lexington Books.
- Labrador, F y Becoña, E. (1994). Juego patológico: aspectos epidemiológicos y teorías explicativas. En J. L. Graña (Ed.). *Conductas adictivas: Teoría, evaluación y tratamiento*. Madrid: Debate.
- Ladouceur, R., Dube, D. y Bujold, A. (1994). Prevalence estimates of pathological gambling and related problems among college students in the Quebec metropolitan area. *Canadian Journal of Psychiatry*, 39, 289-293.
- Lamal, P. (1991). Behavioral Analysis of societies and cultural practice. *Psychological Record Praeger*, 39, 529-535.
- Langhinrichsen-Rohling, J., Rohde, P., Seeley, J. y Rohling, M. (2004). Individual, Family, and Peer Correlates of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20, 23-29.
- Mattaini, M. & Thyer, B. (1996). *Finding solutions to social problems: behavioural strategies for change*. Washington, DC.: American Psychological Association
- Myers, J. (2002). Royally flushed over youth gambling. *The Education Digest*, 67, 5, 56-61.
- National Research Council (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, DC.: National Academy Press.
- Ohanessian, C. y Hesselbrock, V. (1993). The influence of perceived social support on the relationship between family history of alcoholism and drinking behaviours. *Addictions*, 88, 1651-1658.
- Potenza, M., Kosten, T. & Rounsaville, B. (2001). Pathological gambling. *JAMA*, 282, 2, 141-144.
- Rodríguez, E., Megía, I., Calvo, A, Sánchez & Navarro J. (2002). *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Fundación de ayuda contra la drogadicción. Madrid: España.
- Vitaro, F, Arseneault, L. y Tremblay, R. (1997). Dispositional predictors of problem gambling in male adolescents. *The American Journal of Psychiatry*, 154, 12, 1769-1771.
- Vitaro, F, Ferland, F, Jacques, C. & Ladouceur, R. (1998). Gambling, substance use, and impulsivity during adolescence. *Psychology of Addictive Behaviors*, 12, 3, 185-194.
- Volberg, R. (2002). The epidemiology of pathological gambling. *Psychiatric Annals*, 32, 171-178.
- Shaffer, D. (2000). Psicología del desarrollo infancia y adolescencia. México: Thompson.
- Stinchfield, R. (2002). Youth gambling: how big a problem? *Psychiatric Annals*, 32, 197- 202.
- Stinchfield, R. y Winters, K. (1998). Gambling and problem gambling among youth. *Annals of the*

- American Academy of Political and Social Science*, 556, 172-185.
- Urdániz, G. (1997). *Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra*. Navarra: Fundación Bartolomé de Carranza.
- Winters, K., Stinchfield, R., Botzet, A. & Anderson, N. (2002). A prospective study of youth gambling behavior. *Psychology of addictive behaviours*, 16, 1, 3-9.
- Winters, K., Bengston, P., Dorr, R. & Stinchfield, R. (1998). Prevalence and risk factors of problem gambling among college students. *Psychology of Addictive Behaviours*, 12, 2, 127-135.
- Wynne, H., Smith, G. y Jacobs, D. (1996). Adolescent gambling and problem gambling in Alberta. Alberta: Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission.