

Relación entre variables de control parental y prácticas de juego en niños y niñas de 10 a 13 años de edad en la ciudad de Bogotá	Titulo
Caycedo, Claudia - Autor/a; Ballesteros, Blanca P. - Autor/a; Novoa G., Mónica María - Autor/a; García P., Dennys del Rocío - Autor/a; Arias V., Ana Lucía - Autor/a; Heyck P., Laura Victoria - Autor/a; Valero B., Ángela Patricia - Autor/a; Vargas G., Rochy - Autor/a;	Autor(es)
Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud (Vol. 3 no. 1 ene-jun 2005)	En:
Manizales	Lugar
Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud alianza de la Universidad de Manizales y el CINDE	Editorial/Editor
2005	Fecha
	Colección
Prácticas culturales; Adolescencia; Niñez; Interacción social; Juegos; Padres; Bogotá; Colombia;	Temas
Artículo	Tipo de documento
" http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20131028061421/art.ClaudiaCaycedo.pdf "	URL
Reconocimiento-No Comercial-Sin Derivadas CC BY-NC-ND http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.es	Licencia

Segui buscando en la Red de Bibliotecas Virtuales de CLACSO

<http://biblioteca.clacso.edu.ar>

Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO)

Conselho Latino-americano de Ciências Sociais (CLACSO)

Latin American Council of Social Sciences (CLACSO)

www.clacso.edu.ar



Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales
Conselho Latino-americano de Ciências Sociais
Latin American Council of Social Sciences



Relación entre variables de
control parental y prácticas de juego
en niños y niñas de 10 a 13 años
de edad
en la ciudad de Bogotá

Claudia Caycedo, Blanca P. Ballesteros,
Mónica Ma. Novoa G., Dennys del Rocío
García P., Ana Lucía Arias V., Laura Victoria
Heyck P., Ángela Patricia Valero B., Rochy
Vargas G.

Relación entre variables de control parental y prácticas de juego en niños y niñas de 10 a 13 años de edad en la ciudad de Bogotá

Claudia Caycedo, Blanca P. Ballesteros, Mónica M^a. Novoa G., Dennys del Rocío García P., Ana Lucía Arias V., Laura Victoria Heyck P., Ángela Patricia Valero B., Rochy Vargas G.

• **Resumen:** Este artículo surge de una investigación inscrita en la perspectiva del análisis del comportamiento y hace parte de una investigación de mayor escala. Tuvo como objetivo identificar la relación entre variables de control parental y prácticas de juego en 91 niños y niñas de 10 a 13 años de Bogotá, quienes participaron voluntariamente después de visitas a colegios, seleccionados proporcionalmente de forma no probabilística, por el sistema de cuotas. La participación de los menores también exigió el consentimiento informado de los padres, quienes fueron entrevistados. Las variables se evaluaron mediante entrevistas semiestructuradas. Se empleó una metodología descriptiva y correlacional, utilizando coeficientes de correlación de acuerdo con el nivel de medición de las variables. Se analizaron los resultados a partir de la revisión bibliográfica, logrando describir las metacontingencias, reglas culturales y familiares que pueden o no promover el desarrollo y mantenimiento de determinadas prácticas de juego en la población objetivo, algunas de las cuales pueden resultar problemáticas. Se encontraron relaciones significativas entre las variables de control parental y las prácticas de juego, así como entre el concepto de prácticas de juego como diversión o como acción disruptiva y la intensidad y frecuencia de juego de los hijos. Se discuten los resultados y se proponen alternativas de intervención.

Palabras clave: Contingencias de refuerzo, Control parental, Prácticas de juego, Prácticas culturales, Preadolescencia.

• **Resumo:** Este artigo surge de uma pesquisa inscrita na perspectiva da análise do comportamento e faz parte de uma pesquisa de maior escala. Teve como objetivo identificar a relação entre variáveis de controle parental e práticas de jogo em 91 crianças entre os 10 e 13 anos de idade, de Bogotá, que participaram voluntariamente após as visitas aos colegios, as quais foram selecionadas proporcionalmente de forma não probabilística, pelo sistema de quotas. A participação dos menores também exigiu o consentimento informado dos pais, os quais também foram entrevistados. As variáveis foram avaliadas mediante entrevistas semiestructuradas. Foi empregada uma metodologia descritiva e correlacional, utilizando coeficientes de correlação de acordo ao nível de medição das variáveis. Os resultados foram analisados a partir da revisão bibliográfica, logrando descrever as metacontingências, regras culturais e familiares que podem, ou não, promover o desenvolvimento e a manutenção de determinadas práticas de jogo na população objeto, algumas das quais podem resultar problemáticas.

Encontraram-se relações significativas entre as variáveis de controle parental e as práticas de jogo, bem como entre o conceito de práticas de jogo como divertimento ou como ação disruptiva e a intensidade e a frequência de jogo dos filhos. Estes resultados foram discutidos e, a partir deles, foram propostas algumas alternativas de intervenção.

Palavras chave: Contingências de reforço; Controle parental; Práticas de jogo; Práticas culturais; Preadolescência.

• **Abstract:** *This paper is part of a larger research project undertaken in the framework of behavioral analysis. Its objective was to identify the relations between parental control and game practices in a group of 91 10-to-13-year-old children in Bogotá, Colombia. Children participated as volunteers after the researchers visited their schools. They were sampled proportionally by a non-probabilistic quota sampling procedure. Parents' informed consent was also required. Parents and children were both interviewed with a semi-structured interview. A descriptive and correlational methodology through contingency and correlation coefficients was applied according to the variables measured. Results are analyzed in the light of the scientific literature in terms of metacontingencies, and cultural and family rules that can promote and maintain certain game practices in the target sample, some of which can become problematic. Significant relations were found between parental control variables and game practices, and also between parents' concept of the game as entertainment or as a disruptive action, and gaming frequency and intensity in their child. Results are discussed and intervention alternatives are proposed.*

Key Words: Reinforcement contingencies, parental control, game practices, cultural practices, preadolescence.

Relación entre variables de control parental y prácticas de juego en niños y niñas de 10 a 13 años de edad en la ciudad de Bogotá*

Claudia Caycedo, Blanca P. Ballesteros, Mónica Ma. Novoa G., Dennys del Rocío García P., Ana Lucía Arias V., Laura Victoria Heyck P., Ángela Patricia Valero B., Rocky Vargas G.**

-I. Preámbulo. -II. Método. -III. Participantes. -IV. Instrumentos. -V. Variables. -VI. Procedimiento. -VII. Resultados. -VIII. Conclusiones y discusión. Bibliografía.

Primera versión recibida noviembre 29 de 2004; versión final aceptada mayo 2 de 2005 (Eds.).

I. Preámbulo

La tendencia observada en los últimos años sobre la presencia de dificultades relacionadas con prácticas de juego particulares ha desencadenado múltiples estudios respecto de su origen, desarrollo y características. La alta incidencia de dichas dificultades y sus implicaciones en diversos ámbitos de la vida de quienes las practican llaman la atención para adelantar programas de investigación que permitan identificar los factores relacionados y derivar de allí programas de intervención. Adicionalmente, el conocimiento sobre las prácticas de juego es de relevancia clínica y social, en tanto pasa de ser una práctica natural y necesaria para el desarrollo psicológico y social a constituirse en un problema que afecta el funcionamiento general de las personas.

Este trabajo se basa en el marco conceptual del análisis del comportamiento, en el cual se entiende que la conducta está en función de variables que aumentan o disminuyen su probabilidad de presentación por el tipo de relaciones entre ellas -relaciones funcionales- y que, además, la conducta es una clase funcional (Skinner, 1986 y 1991). Ciertas regularidades en las clases funcionales de conducta de grupos o comunidades son consideradas una práctica cultural, definida como un tipo de conducta operante que además de darse en los grupos de individuos, puede estar presente en varias generaciones, por efecto de las metacontingencias o contingencias de orden superior que las mantienen (Ballesteros, López & Novoa, 2003; Biglan, 1995; Glenn, 1988; Glenn, 1988; Lamal, 1991). Las prácticas surgen cuando se comparten ambientes similares con

* Este artículo se deriva del 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. Para correspondencia: blanca.ballesteros@javeriana.edu.co. Igualmente se deriva del trabajo de grado titulado "Análisis relacional de variables de control parental asociadas con las prácticas de juego en niños de 10 a 13 años de edad en la ciudad de Bogotá".

** Trabajo dirigido por Claudia Caycedo, y desarrollado por las cuatro últimas autoras como parte del estudio referenciado anteriormente. Correspondencia a: caycedoc@javeriana.edu.co

otras personas, formando grupos y generando comportamientos afines, historias compartidas, conductas verbales, normas y reglas; implican un proceso en el cual el ambiente sociocultural y el familiar modifican la conducta del individuo, la cual es seleccionada por contingencias y metacontingencias culturales. Hablar de contingencia cultural es por lo tanto, considerar la relación entre todos los factores y eventos contextuales que explican el comportamiento de las personas en los grupos y comunidades.

Las variables relacionadas con el acceso y el mantenimiento de las prácticas culturales son de diversa complejidad y dado que se transmiten de generación en generación -mediante los procesos de modelamiento y moldeamiento facilitados por los procesos de crianza-, se hace necesario abarcar el estudio de la conducta verbal, desde el punto de vista de las pautas de crianza como tipos de prácticas culturales que influyen directamente en el mantenimiento y la modificación del comportamiento colectivo de las personas. Es importante aclarar que las reglas que se instauran dentro de una comunidad no necesariamente son tan explícitas como para que se dé cumplimiento a ellas (Kantor, 1959; Morrow, 1992).

La conducta de juego es considerada una práctica cultural, tal y como ha sido definida aquí en tanto se refiere a un conjunto de repertorios conductuales de carácter operante que se da en grupos de individuos desde temprana infancia y que a pesar de cambiar su topografía parece mantener sus funciones, estando además, presente en varias generaciones.

El juego como agente socializador permite crear espacios de interacción; sin embargo, la manera como las personas lo hagan depende de sus propias actitudes y normas sociales, siendo éstas predictoras de la conducta de juego. Dichas actitudes, roles y normas sociales son aprendidos al interior del hogar, en primera instancia, por lo cual es probable que los factores familiares tengan una relación estrecha con la presencia o ausencia de conductas de juego problemáticas (Moore & Ohtsuka, 1999). Por esta razón, es necesario la temática de la familia como totalidad y algunos elementos particulares en relación con ésta.

La familia se entiende como un sistema de interacciones que contribuye y hace parte del mantenimiento de la vida social, a través de funciones que le son propias como reproducción y transmisión de patrones de conducta y concepciones acerca de prácticas particulares. En la familia también se aprenden contingencias a diferentes niveles y se recrean metacontingencias que persisten en el tiempo y a través de generaciones, por medio del modelamiento y el moldeamiento. La reproducción social hace referencia a la perpetuación de personas pertenecientes a una clase y grupo social específico, con una serie de características particulares tales como: ideologías, creencias, roles y valores determinados en tanto son agentes sociales participantes de la organización social (Borsotti, 1980). La transmisión social se entiende como la circulación de bienes materiales, ideas, valores, normas y sentimientos traspassados entre las generaciones y de manera intrageneracional (Martínez, 2001).

De acuerdo con Martínez (2001), a un nivel macro, la familia participa como controlador y regulador de las conductas socialmente aceptadas, según las normas y principios regentes de la cultura nacional y particulares a la clase, región neocultural y etnia, según las dinámicas en la organización familiar y los contenidos que la familia privilegia en los procesos de socialización de sus miembros.

En cuanto a la estructura, según Vanegas & Londoño (2000), en el contexto colombiano las características generales y actuales de la familia se relacionan con la estructura monoparental, además de familias fragmentadas con hijos que son repartidos entre el padre y la madre, quienes forman hogares diferentes. También se presentan

familias extensas, cuando uno de los esposos trae los hijos al nuevo hogar constituido; unidades domésticas, donde miembros de varias familias se unen para compartir gastos pero no hay lazos de consanguinidad.

Respecto de la dinámica familiar, las conductas parentales adquieren gran importancia; son definidas por Ballesteros (2001) como interacciones entre padres e hijos que cumplen funciones diferentes de acuerdo con el desarrollo de los hijos y la dinámica familiar particular. Dentro de estas funciones se ubican las de control o regulación del grupo familiar. Se entiende dicho grupo como un sistema funcional de interacciones interpersonales.

Las variables de control parental definidas por autores como Baumrind (1991) y Ballesteros (2001) incluyen el manejo de contingencias, las conductas de monitoreo o supervisión, el establecimiento de reglas y la comunicación afectiva. El manejo de contingencias se refiere a la forma como los padres administran las consecuencias del comportamiento de sus hijos, con la intención de que dichas consecuencias cumplan la función de premio (refuerzo positivo) o castigo. Las contingencias incluyen eventos verbales, tradicionalmente catalogados como reforzadores sociales positivos (felicitaciones, reconocimientos, entre otros) o negativos (regañones, reclamos, advertencias amenazantes) y eventos no verbales, también en la categoría de positivos o aversivos; en este caso se deben diferenciar las contingencias de refuerzo y las de castigo, definidas por su efecto en la conducta. Estímulos aversivos no verbales como los golpes o quitar cosas preferidas, aplicados después de una conducta específica, pueden tener función de castigo solamente cuando se disminuye o se elimina la aparición de dicha conducta. 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. Las reglas incluyen los aspectos relativos a la imposición de normas de comportamiento, sean explícitas o implícitas, por ejemplo, en críticas a los amigos (en las que se hace saber el tipo de amigos que se desea para el hijo) y en los sermones o cantaletas, donde también se comunican reglas de manera indirecta. Por último, la comunicación afectiva incluye las expresiones de afecto positivo (decirle al hijo que lo quiere) o negativo (quejas referentes al comportamiento), tanto en el ámbito verbal como no verbal; en esta categoría entran también las demostraciones de interés y confianza en los integrantes de la familia.

Estas variables de control parental han de estar ajustadas al ciclo de desarrollo de los hijos, pues al inicio de un período filial que corresponde al tiempo de la crianza y que funcionalmente se caracteriza por un predominio de los roles parentales, dicho control se centra en el cuidado directo de los hijos, pero en las familias ocurren cambios relacionados con factores como el ingreso a la escuela y con la aparición de la adolescencia, como lo señala, entre otros autores, Cobos (1995). Por ejemplo, en la preadolescencia emergen los primeros intentos para disminuir el control parental y lograr independencia en general, lo que tiene que ver con una de las más importantes tareas del desarrollo; definida como el desenganche emocional de sus padres, incluye el deseo de ser diferente de quienes hasta ese momento han sido su principal objeto de identificación. Por lo tanto, adopta valores y prácticas de otras áreas distintas de la familia, de manera que es crucial la calidad del desempeño del rol parental para evitar que la brecha entre la familia y ese otro contexto resulte conflictiva e insalvable. La rebeldía contra los valores parentales revela la ineficiencia del ejercicio de los roles adultos, tal como lo presenta el Proyecto Atlántida: Estudio sobre el adolescente escolar en Colombia (Fundación para la Educación Superior, FES, 1995) y lo describe Watson & Lindaren (1991), quienes reafirman la importancia de los pares y la escuela cuando se convierten en agentes netos de socialización (socialización secundaria).

Se puede considerar que los factores que influyen en la dinámica familiar tienen un papel importante en asuntos predictores de la conducta de juego del adolescente, ya que el control por parte de los padres, y las demás variables familiares, deben ajustarse a sus nuevas necesidades de independencia y autoafirmación en espacios de interacción diferentes, al adquirir principal importancia su grupo de amigos y las actividades que con ellos realiza, como por ejemplo el juego. Al respecto existen reglas no sólo familiares, sino culturales. Desde el punto de vista del análisis del comportamiento, una historia establecida de relaciones sociales, que se inician en el hogar, proporciona el fundamento de un repertorio social, ya que la eficacia del ambiente conductual -control parental- hace que aumente para cada individuo el tamaño y la complejidad del repertorio, haciendo a la vez cada comportamiento del individuo más útil en su papel de ambiente conductual para otros. El desarrollo de este repertorio conductual se da de acuerdo con la comprensión que la persona tenga de su ambiente y del comportamiento de otros, empezando a hacer estas distinciones al interior de su familia para luego poder hacerlo en un contexto social más amplio. La interacción entre el individuo y su ambiente va a depender también de la etapa de desarrollo; de esta manera el nivel evolutivo tiene influencia en las relaciones con otros, en el tipo de juego, en la comprensión de las reglas sociales (lo aceptado o no) y de las reglas de los juegos, y establece algunos límites relacionados con la autorregulación. El tipo de juego y las reglas sociales y de juego están relacionadas con el desarrollo cognoscitivo así como también éste se relaciona con el enfrentamiento a la autoridad de los padres.

Desde la perspectiva de desarrollo de Piaget (1964), los menores entre los 10 y los 13 años de edad realizan operaciones concretas y operaciones formales, tienen las competencias de razonamiento lógico acerca de los objetos y experiencias de la vida real, logran identificar la existencia de diferentes perspectivas y divergencias en el pensamiento y en las acciones de los otros. En el ámbito afectivo y social este estadio del desarrollo se relaciona con la construcción de relaciones interindividuales mediadas por la cooperación, por los cambios cognoscitivos y el conocimiento que se adquiere a través de la experiencia, por la evolución de la cualidad de las relaciones interpersonales entre pares, adultos y padres, que cumplen la función de hacer las veces de generadores de sentimientos morales referidos a la obligación de conciencia (Piaget, 1969). Respecto del desarrollo moral, Kohlberg (1992) señala que en este grupo etéreo las expectativas de los demás cobran especial relevancia, siendo capaces de ponerse en el lugar del otro, donde hacer lo correcto significa cumplir las expectativas de las personas próximas o significativas. En los niños entre 10 y 15 años, de estratos 1 y 2 de Bogotá, Ballesteros (2001 b) encontró relación entre las conductas parentales y el desarrollo moral de los hijos, especialmente en niños y niñas sin problemas de conducta. Tanto padres como madres e hijos e hijas se ubicaban en el nivel convencional de juicio sociomoral. Por otra parte, para Mattaini y Thyer (1996) el desarrollo moral está en función de las condiciones culturales y educativas del medio en el cual se interactúa, a través del aprendizaje vicario y los principios del condicionamiento operante, desde los cuales se logra entender los fundamentos de las prácticas culturales, incluido el juego.

Respecto a las prácticas de juego, en el trabajo de Rodríguez y sus colegas (Rodríguez, Megía, Calvo, Sánchez & Navarro, 2002) se hace una extensa revisión sobre la temática del juego, incluidas las modalidades actuales de los videojuegos. Parece haber acuerdo en la definición de juego como actividad en varios autores, con énfasis en su carácter de actividad *libre*, con dimensiones temporales y espaciales determinadas según reglas consensuadas. Como actividad, tiene su fin en sí misma y va acompañada de una variedad de emociones y sentimientos, y de la conciencia de “ser de otro modo” diferente al de la vida corriente. También se entiende en el juego como una

experiencia global, donde todos los elementos materiales, temporales, espaciales y personales están interrelacionados entre sí, donde un aspecto importante es la función que cumpla el juego para el jugador en el momento de su realización -libre, voluntaria, placentera, sin objetivos extrínsecos-.

Para esta investigación se acoge lo anterior y se complementa con la propuesta en el decreto 0114, capítulo I, artículo 4 de marzo de 1988 de la Alcaldía Mayor del Distrito Especial de Bogotá (1988), que lo define como “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”. La legislación existente en Colombia clasifica las prácticas de juego en juegos de suerte y azar, de destreza (videojuegos) y de suerte y habilidad (máquinas). En el juego de habilidad, se busca que el jugador exprese cierta pericia de manera tal que gane dependiendo de dichas capacidades, mientras que en el juego de azar, no existe ninguna relación entre el hecho de jugar más o menos un largo tiempo (incluso años) con el resultado del juego, ya que éste depende únicamente de las leyes del azar y de la suerte (Becoña, 1996).

Aún si se es consciente de la diversidad de variables motivacionales implicadas en el juego, es muy probable que una de las principales sea el que el juego pueda divertir. Por esta razón, la insatisfacción en el juego, por ejemplo al haber perdido, resta valor lúdico al juego en el pleno sentido de la palabra, puesto que para esta persona la actividad tiene un objetivo concreto que no está siendo satisfecho y que le impide disfrutar plenamente del juego en sí (Rodríguez y Cols., 2002).

Respecto a la función social, los mismos autores revisan posturas que enfatizan la influencia del juego en el desarrollo social, en la medida en que es entendido como una forma de relación. Nuevamente, la asociación entre el juego y la relación social queda patente. Por ejemplo, desde el momento cuando se describe el juego como una actividad reglamentada, consensuada, en la cual los participantes establecen lo que es o no posible y lo que cada uno debe hacer de acuerdo con las reglas establecidas. A lo anterior Urdániz (1997) también agrega una función de aprendizaje, pues a través del juego se aprenden conductas, habilidades y roles. En conclusión, existe un acuerdo general en que las prácticas de juego son clases conductuales que se mantienen a lo largo de la vida porque cumplen funciones sociales y recreativas. De la misma manera, se ha señalado que la conducta de juego evoluciona de modo progresivo y que puede generar problemas importantes de ajuste en diversas áreas de funcionamiento, hasta el punto de hablarse de patrones de juego patológico (Echeburúa, 1999).

Investigaciones relacionadas con el análisis del perfil de los jugadores -edad, frecuencia de juego, actividades de ocio, usos del computador, entre otros- señalan que las personas que más utilizan los videojuegos son los menores y que a medida que avanza la edad, la práctica de esta actividad descende. Los videojuegos, según Rodríguez y Cols. (2002), son un mercado creciente que está ocupando un espacio definitivo en la estructura cultural de los menores, mostrando un incremento en las características topográficas (frecuencia, intensidad y duración) hasta el punto de afectar su funcionamiento en otras áreas propias del desarrollo vital. Aún así, el calificativo de patológico no es aplicable, ya que no se cumplen criterios relacionados con la edad, definiéndose mejor como clases de conducta problemática o con un alto riesgo de desencadenar patrones de comportamiento que afecten el funcionamiento general de la vida.

Es posible que se presenten patrones de juego que se configuren como prácticas problemáticas y que en lugar de promover el desarrollo, impliquen desajustes que dificulten la adaptación del jugador. Numerosas investigaciones de autores como

Adebayo (1998), Becoña (1996), Becoña, Miguen & Vázquez (2001), Fernández & Echeburúa (1997) entre otros, han planteado la existencia de patrones de juego que interfieren en el funcionamiento de la persona de acuerdo con parámetros como la intensidad, la frecuencia, el tiempo, el dinero invertido y el grado de entorpecimiento en las distintas esferas de la vida cotidiana de las personas, como son la familia, el trabajo, los amigos, la pareja, entre otros, afectando los objetivos personales, familiares y profesionales. Incluso se ha llegado a hablar de adicción a los videojuegos, cuando se considera prioritario jugar con videojuegos frente a cualquier otra actividad, y en ocasiones, ello implica un alto grado de ausentismo escolar y un rendimiento escolar muy bajo.

De acuerdo con el estudio de Adebayo (1998) con niños y niñas de Alberta en Canadá, los participantes de 13 años son quienes más se involucran en todo tipo de juego por dinero. A medida que la edad aumenta, se incrementa la especificidad del juego pasando a juegos como tragamonedas, bingo, lotería, entre otros. Este autor también presenta datos que sugieren que las condiciones ambientales de los niños participantes en el estudio tienen que ver con su impacto en las conductas de juego.

En conclusión, el marco conceptual de este estudio se basa en la comprensión de las prácticas de juego entendidas como prácticas culturales dentro de la perspectiva del análisis del comportamiento, es decir como prácticas necesarias y benéficas, pero que al mismo tiempo tienen que ser actividades reguladas, ya que sin esta condición se pueden presentar patrones problemáticos que dificulten la funcionalidad individual y social del jugador. Por otra parte, se asume que un aspecto que puede influenciar la presencia o ausencia de conductas de juego problemáticas es el control parental, como una de las variables al interior del sistema familiar, pero en relación con otras en el macrocontexto. En esta dirección, el objetivo se define como la búsqueda de la relación entre las variables de control parental y las variables de prácticas de juego en niños y niñas de 10 a 13 años de la ciudad de Bogotá, como parte de la investigación a mayor escala denominada “Análisis de las prácticas de Juego de Suerte y Azar, de Destreza y de Suerte y Habilidad en niños y niñas de Bogotá”, adelantada la con ayuda financiera de Colciencias.

II. Método

Se plantea una aproximación cuantitativa con un diseño mixto de tipo correlacional-descriptivo, con una muestra conformada por 91 niños y niñas entre los 10 y 13 años de edad, seleccionada por medio de un muestreo no probabilístico por cuotas con base en los datos del Dane, la Cámara de Comercio de Bogotá y la Secretaría de Educación del Distrito, realizado al interior del proyecto referenciado anteriormente.

III. Participantes

Los participantes fueron contactados a través de colegios y centros de juego, la muestra final fue de 91 niños y niñas entre 10 y 13 años de diferentes localidades y estratos socioeconómicos de Bogotá y con una proporción de 0.7 hombres y 0.3 mujeres. Dicha proporción se basó en las consideraciones de Urdániz (1997) quien propone que existe una mayor prevalencia de prácticas de juego en hombres que en mujeres.

La participación de los menores fue voluntaria, con consentimiento informado por parte de los padres quienes también participaron.

IV. Instrumentos

Entrevista semiestructurada para los niños y los padres. Esta entrevista incluyó apartados para preguntas sobre variables sociodemográficas y familiares, consumo de sustancias, aspectos escolares/laborales, variables psicológicas y prácticas de juego. Fue diseñada por las investigadoras principales del proyecto referenciado y validada por juicio de expertos (ver Durán, García, Rivera, Waldrón, Ballesteros y Cortés, 2004).

V. Variables

Sociodemográficas: género, edad, escolaridad, estructura familiar y estrato socioeconómico.

Control parental: manejo de contingencias, comunicación afectiva, monitoreo o supervisión y establecimiento de reglas, como se definieron anteriormente.

Prácticas de juego: se evaluaron las dimensiones topográficas como tiempo dedicado, frecuencia, disponibilidad de dinero, dinero invertido, apuestas, personas con las que se juega, lugares donde se juega, consecuencias mediatas e inmediatas del juego, justificaciones dadas por los padres en relación con el juego de sus hijos.

VI. Procedimiento

Las entrevistas y observaciones fueron realizadas por psicólogos y psicólogas recién graduados y por las autoras del trabajo de grado, con entrenamiento por parte de los investigadores e investigadoras principales. Estas actividades de evaluación se realizaron en el contexto natural de cada participante.

VII. Resultados

Se utilizó el programa SPSS versión 11 para organizar y sistematizar la información recolectada y realizar el análisis estadístico desde la dimensión descriptiva. En primer lugar se presentan las características sociodemográficas más relevantes de los participantes.

El estrato tres (41.8%) fue el más común. El tipo de familia más frecuente fue la nuclear (66%) a diferencia de lo reportado por Vanegas & Londoño (2000). El 70% de los niños y niñas evaluados tiene entre 1 y 2 hermanos, lo que permitió encontrar que el 42.2% de los participantes ocupa la posición de hermano menor en la familia. La ocupación más común tanto de las madres como de los padres fue la de empleados (44% y 57.1% respectivamente).

Respecto al ámbito académico, los participantes se encuentran en su mayoría en un nivel escolar de secundaria baja -sexto y séptimo- (48.4%), reportando su rendimiento académico como bueno (51.6%). Con relación al ámbito disciplinar, la mayoría afirma tener un buen comportamiento y de acuerdo con esto, el 83.5% manifestó no haber recibido sanción por parte del colegio.

En cuanto a la relación entre los miembros de la familia, la mayoría de los niños y niñas describe una buena relación con su padre (88.6%) y éste con sus hijos (80.5%). Esto se explica por la descripción de dicha relación en términos de no tener problemas (81.3%). La mayoría de los participantes afirmó tener una buena relación con su mamá

(92.2%) basada generalmente en el cariño (78%). Así mismo, la calificación que dio la madre de las relaciones con el hijo fue en su mayoría satisfactoria (87%), siendo la buena comunicación (57.1%) la palabra que más frecuentemente describió dicha relación. Los datos registrados mostraron que hay una buena relación según los padres entre el hijo y sus hermanos (74.7%), basada en la amistad y el compartir (56%). Por su parte, los hijos califican la relación con sus hermanos como buena (61.9%), también en términos de la amistad y el compartir (44%).

A nivel general, la manera como se describió mejor la relación de los hijos con sus familias -dinámica familiar-, fue utilizando el término diálogo (84.6%); de la misma manera esta palabra se utilizó para describir la forma de solucionar los problemas en la casa (84.4%).

En segundo lugar, respecto al manejo de contingencias, se encontró que sobre las consecuencias del mal comportamiento del niño o la niña, en el 58.8% de los casos los padres usan el castigo y en el 41.1% el diálogo; respecto a las consecuencias del buen comportamiento, los padres aplican refuerzo (52.3%) y diálogo (42%). Cuando se incumplen las reglas, el 55.8% de los padres castiga a su hijo, mientras que un 41.9% opta por dialogar.

Respecto a las reglas en el hogar, las más comunes son las reglas sobre el estudio (53.4%), las reglas sobre tareas domésticas (38.6%) y sobre amigos (8%). Se encontró que hay consistencia intra e interparental en las reglas y normas establecidas en el hogar, siendo fáciles de cumplir para la mayoría de los padres (89%) y de los hijos (90%).

Las restricciones más comunes que los padres imponen al juego de los hijos, se clasifican en temporales (61.4%), reorganización de actividades (28.6%) y económicas (10%). La mayoría de los niños cumple dichas restricciones según sus padres (67%) y que no lo hagan se debe a un pobre autocontrol (38.9%).

En relación con el monitoreo de las actividades académicas, se encontró que el 52.7% revisa el comunicador escolar, un 64.8% asiste a las reuniones del colegio y 67% realiza control del tiempo de los hijos ya que al salir del colegio algún adulto lo espera en casa.

Después de haber realizado la descripción de los porcentajes en cuanto a las preguntas relacionadas con el control parental, a continuación muestran las que se relacionan con las prácticas de juego. En primer lugar se presentan las respuestas de los padres y posteriormente las de los niños y niñas.

Con relación a las variables históricas del juego, el 92.3% de los padres mencionó que ninguno de los dos ha tenido problemas con el juego, así como tampoco familiares cercanos al niño; de manera análoga, se encuentra que un 83.5% manifestó no presentar ningún tipo de problemática adictiva (consumo de alcohol, drogas u otras sustancias). Se encontró que los padres compartían con su hijo deportes (71.4%), juegos de mesa (50.5%) y videojuegos (23.1%) y cuando el niño era pequeño presenciaba juegos de mesa (40%). Al indagar por los miembros de la familia que juegan se reporta al hermano o hermana como la persona con quien el niño o la niña practica juegos.

En cuanto al tipo de juego más frecuente de los hijos actualmente, los padres responden que son los videojuegos.

De otra parte, se encontró que la mayoría de los padres habla con el hijo o hija sobre su afición por el juego (74.7%). Los temas más comunes de conversación son las características físicas del juego (46.9%), el aprovechamiento del tiempo y los problemas que causa (26.6% cada uno). Según los padres y madres, no se han presentado problemas en el hogar a causa del juego (33%), aunque señalan que algunas veces se presentan conflictos porque el hijo o hija posterga actividades académicas o tareas domésticas (28.6%). La mayoría de los padres señala consecuencias del juego en el comportamiento

del niño o la niña: problemas de interacción, especialmente aislamiento de actividades familiares (54.7%) y problemas escolares, especialmente bajo rendimiento académico (39.6%).

Sobre las razones para jugar que los padres mencionan respecto de sus hijos e hijas, se encuentran: por diversión y entretenimiento (72%), por influencia de los medios de comunicación (14.6%) y como medio de socialización (13.4%).

En cuanto a las respuestas de los niños y niñas, se encuentra lo siguiente:

Las actividades más frecuentes que realizan los niños en sus ratos de ocio y tiempo libre entre semana, son ver TV, video, radio (29.7%), seguido por los videojuegos (19.8%). En los fines de semana la actividad más común es jugar con videojuegos (25.3%) y estar con la familia (19.8%). La actividad que se realiza posterior a llegar del colegio es hacer tareas (59.6%), otras actividades extracurriculares (24.7%) y jugar (15.7%).

Con relación a la frecuencia semanal y diaria del videojuego, el 45% manifestó que lo practica 2 días o menos, el 31.9% juega entre 1 y 2 horas diarias, mientras que el 25.3% juega menos de 1 hora al día. El 36.3% de los participantes juega los fines de semana más de 3 horas al día, seguido por el 30.8% que dice jugar entre 1 a 2 horas diarias.

Por otra parte, los niños y niñas pasan el tiempo libre entre semana con su familia (53.8%) y en menor medida con los amigos y amigas (25.3%). Así mismo, los fines de semana, el 63.7% dijo estar con su familia y el 31.9% con los amigos y amigas.

A la pregunta de con quién practica juegos, las respuestas indican que juegan con amigos y amigas (57.1%), seguido por jugar solo o sola (24.2%).

Las razones del juego que los niños y niñas señalan se relacionan con la diversión y el entretenimiento (59.3%) y con el reto (49,5%). Se encontró que los menores juegan desde hace aproximadamente 31,46 meses e invierten algunos semanalmente en promedio \$ 10.000. El 85.7% de los menores dice que no apuesta dinero con los amigos y que no ha discutido con su familia sobre la forma de usar el dinero.

Respecto al lugar donde generalmente se practica el juego, se evidencia preferencia por jugar en la casa (61.5%), mientras en menor proporción se menciona la calle o el parque (28.6%).

En cuanto a la pertenencia a algún grupo o asociación especializada de jugadores, la mayoría de los entrevistados (86.8%) no pertenece, ni compra revistas o algún tipo de publicación especializada (85.7%).

A continuación se presentan las relaciones significativas entre las variables de control parental y las prácticas de juego.

Respecto al manejo de contingencias, como se puede observar en la tabla 1, la conducta de apostar se relaciona significativamente con las consecuencias de incumplimiento de reglas en el hogar, con un Chi cuadrado de 6.58 (nivel de significación de 0.02); entre más castigo al incumplir las reglas, mayor presencia de conductas de juego. Las reglas fáciles de cumplir en el hogar se relacionan de manera inversa con la pertenencia de los niños y niñas a grupos de jugadores, mientras se relacionan en sentido positivo con los lugares donde se practica el juego y con las razones por las cuales los niños y niñas juegan.

La mayoría de los niños y niñas que cumplen fácilmente las reglas establecidas en el hogar, juegan principalmente para divertirse (73.3%) y prefieren jugar en su casa (63.4%), mientras que los niños y niñas a quienes les parece difícil cumplir las reglas en el hogar juegan en otros lugares. Cuando las reglas son fáciles, los niños y niñas juegan más por entretención y diversión.

La consistencia de los padres entre sí y especialmente la consistencia de la madre, se relaciona positivamente con el tiempo dedicado al juego entre semana. De otro lado, el cumplimiento de restricciones se relaciona significativamente con la frecuencia de juego a la semana. Los niños y niñas cuyos padres son consistentes, dedican menos tiempo al juego entre semana (0-2 horas 67.2%), mientras que cuando tienen padres que se contradicen en las reglas juegan más tiempo (2 o más de 3 horas entre semana 75%); además los niños y niñas que cumplen las restricciones juegan con menor frecuencia en la semana (2 días o menos 49.1%) que quienes las incumplen (todos los días 44%).

Tabla 1: Relaciones significativas entre variables de manejo de contingencias y prácticas de juego

Variables	Estadístico(s) utilizado(s)	Valor	Significación
Consecuencias incumplimiento de reglas * presencia de apuestas en juegos	Chi cuadrado Tau de Goodman y Kruskal V de Cramer Coeficiente de Contingencia	6.587 gl= 2 0.077 0.277 0.267	0.037 0.039 0.037 0.037
Reglas en el hogar fáciles de cumplir para padres * pertenece a algún grupo o asociación especializada de jugadores	Chi Cuadrado Tau de Goodman y Kruskal Phi	7.055 gl=1 0.078 -0.278	0.008 0.008 0.008
Reglas en el hogar fáciles de cumplir para los hijos * lugares donde practica	Chi cuadrado V de Cramer Coeficiente de Contingencia	6.165 gl= 2 0.260 0.252	0.046 0.046 0.046
Reglas en el hogar fáciles de cumplir para hijos* razones del juego de los niños	Chi cuadrado V de Cramer Coeficiente de Contingencia	6.299 gl=2 0.277 0.267	0.043 0.043 0.043
Cada uno de los padres es consistente en las reglas/ Madres* tiempo dedicado al juego entre semana	Chi cuadrado Lambda Tau de Goodman y Kruskal V de Cramer Coeficiente de Contingencia	11.373 gl=3 0.107 0.046 0.366 0.344	0.010 0.029 0.009 0.010 0.010
El niño cumple las restricciones * frecuencia juego a la semana	Chi cuadrado V de Cramer Coeficiente de contingencia	6.605 gl=2 0.291 0.279	0.037 0.037 0.037

Otras relaciones significativas se encontraron entre el tipo de juegos más frecuente y las razones para jugar, así como entre las personas con quienes generalmente se juega y el tiempo dedicado al juego. Cuando son los familiares las personas con quienes generalmente se juega, se juega más tiempo el fin de semana, lo cual es consistente pues los niños y niñas reportan pasar con su familia el mayor tiempo libre los fines de semana. También hay una relación significativa entre tener jugadores en la familia y la conducta de apostar en el sentido de apostar cuando hay jugadores en la familia.

Por otro lado, en relación con las variables de comunicación afectiva, en la Tabla 2 se muestran las relaciones significativas entre las variables de comunicación afectiva y las prácticas de juego. Como puede observarse, hay una relación inversa entre hablar con el hijo sobre la afición por el juego y pertenecer a un grupo de jugadores. También hay una relación significativa entre el lugar donde juega el niño y el hecho de que el papá piense que su hijo conoce que su forma de jugar puede ser un problema.

La correlación Rho de Spearman entre la calificación que hace el padre de las relaciones con su hijo y la cantidad de dinero que gasta en los juegos el hijo es significativa.

Otras asociaciones significativas en la entrevista a los niños y niñas, se encontraron entre las contradicciones en la madre y la pertenencia a grupos de jugadores y entre las razones para jugar y las consecuencias del comportamiento inadecuado.

Tabla 2: Relaciones significativas entre variables de comunicación afectiva y prácticas de juego de los niños

Variables	Estadístico(s) utilizado(s)	Valor	Significación
Habla con su hijo sobre su afición por el juego * pertenece a un grupo o asociación especializada de jugadores	Chi cuadrado Tau de Goodman y Kruskal Phi	4.474 gl=1 0.049 -0.222	0.034 0.035 0.034
Piensan que su hijo sabe que su forma de jugar puede ser un problema * Lugares donde se practica	Chi cuadrado Tau de Goodman y Kruskal V de Cramer Coeficiente de contingencia	6.360 gl= 2 0.052 0.264 0.256	0.042 0.009 0.042 0.042
Calificación del padre de las relaciones con el hijo* Cuanto dinero gastas en juegos	Correlación Rho de Spearman	0.231	0.032

La tabla 3 muestra que algunos comportamientos de monitoreo, como revisar el comunicador o la agenda escolar, se relacionan con un menor tiempo de juego y con realizar tareas al llegar del colegio, lo mismo que con la presencia de un adulto en casa al llegar.

Tabla 3: Relaciones significativas entre las variables de monitoreo o supervisión y las variables de prácticas de juego

Variables	Estadístico(s) utilizado(s)	Valor	Significación
Tus padres revisan el comunicador * frecuencia de juego a la semana	Chi cuadrado Tau de Goodman y Kruskal V de Cramer Coeficiente de Contingencia	7.250 gl=2 0.041 0.305 0.292	0.027 0.041 0.027 0.027
Actividad después del colegio* frecuencia de juego a la semana	Chi cuadrado Tau de Goodman y Kruskal V de Cramer Coeficiente de Contingencia	13.705 gl=4 0.082 0.300 0.391	0.008 0.016 0.008 0.08
Cuando sales del colegio, ¿un adulto te espera en tu casa? * tiempo dedicado al juego entre semana	Chi cuadrado Tau de Goodman y Kruskal V de Cramer Coeficiente de Contingencia	10.343 gl=3 0.051 0.349 0.329	0.016 0.005 0.016 0.016
Tus padres asisten a las reuniones del colegio * cuánto dinero gastas en juegos	Correlación rho de Spearman	-0.210	0.046

VIII. Conclusiones y discusión

Respecto al objetivo de analizar las relaciones entre las prácticas de juego de los niños y niñas y las variables parentales, los resultados reafirman lo dicho por autores como Martínez (2001) en cuanto al rol mediador y regulador de la familia; las prácticas de juego de los niños y niñas se relacionan con el tipo de control parental y la calidad de las dinámicas entre padres e hijos. En este sentido los resultados son consistentes con Labrador (1994, citado por Urdániz, 1997), Moore & Ohtsuka (1999), y Borsotti (1980), al señalar a la familia como el entorno donde se aprenden y negocian reglas y roles sociales que se explicitan en las interacciones posteriores.

Tanto los niños y niñas como los padres están de acuerdo con que el juego es una actividad vital e importante en tanto posibilita la socialización y el aprendizaje de distintas conductas y roles, las cuales son moderadas por las dinámicas en la familia. Tales dinámicas se constituyen en factores de predisposición o de protección respecto a las prácticas de juego, lo cual se concluye de los datos aquí mostrados.

Una limitación importante de este estudio fue la dificultad para la consecución de participantes por la exigencia del consentimiento de los padres, pues varias personas que comentaron su deseo de participar, no estaban dispuestas a incluir a sus padres en el estudio. Esta razón puede explicar en gran parte los resultados sobre la proporción de casos en la categoría de problema o juego patológico; a pesar de ser una actividad frecuente, no se evidencia en la mayoría de los participantes una tendencia a hacer del juego una actividad problemática, los niños y niñas no invierten sumas importantes de dinero a la semana (\$10.000 como valor máximo), la gran mayoría de las veces no apuestan en los videojuegos ni en otros juegos, así como tampoco compran revistas especializadas en el tema y no pertenecen a grupos especializados de jugadores.

Es un hecho que los niños y niñas están inmersos en un contexto donde los videojuegos y las maquinitas hacen parte de sus interacciones y de sus aprendizajes y ocupan un espacio clave en su estructura cultural, es decir, se puede hablar de las prácticas de juego como una práctica cultural. En este punto es importante resaltar que dichas prácticas cumplen para la población evaluada con las funciones de reconocimiento social, lo que aumenta la probabilidad de jugar y de perpetuar dichas prácticas en el tiempo.

Con base en las entrevistas de los padres y madres de familia se puede concluir un cambio progresivo en las prácticas de juego de sus hijos, quienes han pasado de los juegos de mesa y los deportes a dedicar más tiempo a los videojuegos, con mayor tiempo de dedicación en fines de semana que entre semana. También es claro que estar con la familia todavía ocupa un tiempo importante, especialmente en los pequeños.

Es importante la diferencia entre las versiones de los niños y niñas y las de sus padres respecto a con quién juegan más, pues puede implicar que los padres están más pendientes de monitorear actividades dentro de la casa, y aun más de las interacciones entre hermanos, que de las del niño o la niña con sus amistades. Cuando juegan en la casa, generalmente es con los hermanos y hermanas y posteriormente o de manera paralela, los mismos juegos se practican con sus amistades, evidenciándose cómo las prácticas de juego, entre ellas los videojuegos, son seleccionadas y mantenidas por las contingencias sociales: el refuerzo social e individual que implica practicarlas.

En este grupo se encontró una relación importante que indica que cuando los niños y niñas comparten juegos con su familia, dedican mayor tiempo al juego el fin de semana

que cuando lo hacen con otras personas, pues al estar con su familia, los menores tienen la oportunidad de pasar más tiempo con sus hermanos y hermanas, y por ende puede presentarse la posibilidad de jugar y apostar con ellos, más que con sus propias amistades. No hay que olvidar que a la edad de estos niños y niñas, se empieza a preferir la socialización con sus pares.

Los resultados también son consistentes con autores como Quiroz & Teddo (1996) y Watson & Lindaren (1991) en cuanto a que la característica del periodo de comienzo de la adolescencia implica mayor participación social fuera del sistema familiar, cuando los pares y la institución escolar se convierten en agentes de socialización más significativos. Aunque los factores de la dinámica familiar todavía tienen un papel importante con relación al control de las prácticas de juego de los niños y niñas, éstas deben ajustarse a sus nuevas necesidades de búsqueda de mayor independencia en espacios de interacción diferentes; el sentido del tiempo libre se torna más importante porque implica el tiempo de entretenimiento que se convierte además en el tiempo de relación con los pares. Las relaciones de control necesariamente deben cambiar y ser flexibles para que las dinámicas familiares favorezcan procesos y prácticas adaptativas. Los resultados muestran en general relaciones positivas y armoniosas en la mayoría de los participantes y confirman en este sentido el papel protector de la familia, así como el papel de contra-control y de estímulo aversivo que favorece buscar en el juego el escape a ciertas condiciones familiares.

Con relación a la variable de control correspondiente al monitoreo y/o supervisión, las restricciones se asocian con esperar en la casa cuando llegan del colegio, revisar el comunicador o agenda escolar y asistir a las reuniones del colegio. Este control tiene incidencia en las prácticas de juego: el hecho de que un adulto espere al menor en la casa se relaciona con menor tiempo dedicado al juego entre semana.

Como se mencionó previamente, las restricciones impuestas son cumplidas por la mayoría de los niños y niñas, sin embargo, quienes no las cumplen lo hacen en su mayoría por repertorios de autocontrol deficientes, lo cual va en la línea de los autores y autoras que apoyan la hipótesis de conceptualizar los problemas adictivos como problemas de autocontrol (Rachlin, 2000, Moore & Ohtsuka, 1999). En relación con el mantenimiento de las prácticas de juego por la influencia del reforzamiento sensorial, el estudio realizado por Ballesteros, Novoa, Caycedo & García (sometido a publicación) explica claramente su peso en el análisis funcional de seis casos de juego en niños y niñas de Bogotá.

Además de las restricciones, es necesario mencionar las otras variables de control parental como el establecimiento de reglas, el manejo de contingencias y la comunicación afectiva y su relación con las prácticas de juego, incluidas las dimensiones topográficas. De acuerdo con los resultados, los padres y madres establecen prioritariamente reglas sobre el estudio, seguido por las tareas domésticas. La existencia de reglas claras se relacionó con menos tiempo dedicado al juego el fin de semana. De igual manera, la aplicación de contingencias de refuerzo y el diálogo sobre el incumplimiento de reglas se relaciona no solamente con el juego, sino con las apuestas; cuando los padres no aplican contingencias en forma coherente y, por ejemplo, terminan reforzando el incumplimiento de reglas, las prácticas de apuestas parecen más probables. Además se encontró una relación significativa entre la inconsistencia intra e interparental y la pertenencia a grupos especializados de jugadores, especialmente cuando es la madre quien se contradice en sus órdenes y acciones. Estos resultados apoyan los hallazgos sobre el papel de las contingencias y reglas claras en el funcionamiento familiar y el comportamiento de los niños y niñas.

De otra parte, lo anterior se puede analizar con los hallazgos sobre el lugar donde se juega con mayor frecuencia, de los cuales se puede concluir que cuando en la casa se dialoga sobre el juego y se aceptan las reglas al respecto, el o la menor prefieren la casa como lugar para jugar.

Los resultados evidencian la relación entre el manejo de contingencias y el monitoreo o supervisión por parte de los padres y el tiempo dedicado al juego, la frecuencia, la presencia de apuestas y la cantidad de dinero invertido, las personas con quienes se juega –pertenencia a grupo especializado de jugadores–, el lugar donde se practica y las razones para jugar, lo cual es consistente con lo reportado por autores como Ballesteros (2001) y Baumrind (1991), así como la relación significativa entre la comunicación afectiva tanto a nivel verbal como no verbal, y la presencia de apuestas y el dinero invertido, las personas con quienes se juega y el lugar donde se hace.

Los resultados de esta investigación coinciden con el estudio llevado a cabo por Quiroz y Teddo (1996) en el cual se destaca que los padres y madres se preocupan por las consecuencias que pueden tener en el empleo del tiempo de sus hijos, y por ello condicionan la práctica de videojuegos a la realización de las tareas domésticas o a limitar el tiempo del juego; de ahí la relación entre el control parental y las prácticas de juego.

Lo anterior supone que una dinámica familiar en la que prime el diálogo, relaciones amistosas, coherencia y consistencia de las reglas establecidas y su cumplimiento, sirven como factores predictores de la conducta de juego. De acuerdo con esto, desde la perspectiva del análisis del comportamiento, Glenn (1991) afirma que una historia establecida de relaciones sociales iniciadas en el hogar, proporciona el fundamento de un repertorio social, ya que la eficacia del ambiente conductual –incluido el control parental– hace incrementar para cada individuo el tamaño y la complejidad de su repertorio conductual y a la vez hace cada comportamiento más útil en su papel de ambiente conductual para otros.

No obstante, la tendencia a que la práctica de juego evolucione de modo progresivo, se debe explicar no sólo en términos del contexto familiar, sino también de otros factores extrínsecos a la familia que contribuyen a que el juego, aparte de cumplir su función socializadora y de esparcimiento, pueda convertirse en una práctica problemática. Dichos factores incluyen la naturaleza misma del juego y las relaciones metacontingenciales, entre ellas la publicidad, las situaciones estresantes, la disponibilidad ambiental, entre otras.

La información recogida permitió además dar cuenta de cómo a partir del concepto que de las prácticas de juego tengan los padres, sus hijos e hijas las ejecutarán en menor o mayor forma, si es que tal práctica es identificada como un medio de diversión y distracción o como una acción que interfiere con el funcionamiento esperado de la persona. Se puede concluir la prevalencia de la dimensión lúdica y socializadora de las prácticas de juego analizadas en este estudio, concordante con Rodríguez y Cols. (2002) y Fernández & Echeburúa (1997), entre otros. No obstante, tanto para los padres como para los hijos e hijas la dedicación a los videojuegos debe ser controlada y regulada para que no interfiera en las actividades y responsabilidades escolares, familiares y sociales. Aunque la mayoría de los padres asegura que no se han presentado problemas en el hogar a causa del juego, algunos afirman que sus hijos e hijas postergan actividades y de ahí que uno de los temas más frecuentes de conversación con ellos y ellas sea el aprovechamiento del tiempo. Algunos padres confirman problemas de interacción y escolares a causa de estas prácticas de juego, razón por la cual imponen restricciones

temporales, económicas y de reorganización de actividades que en su mayoría son cumplidas por los niños y niñas.

En Colombia no se han llevado a cabo estudios relacionados con el tema, por lo que esta investigación se constituye en la primera en el país dirigida a esta muestra poblacional. El abordaje teórico desde el cual se analiza la problemática resulta conveniente para su comprensión ya que examina aquellas variables psicosociales en función de las cuales aparece y se mantiene la conducta de juego, y promueve cuestionamientos para la psicología y demás ciencias del comportamiento humano. Una sugerencia al respecto es la importancia de realizar seguimientos a los participantes para observar variaciones ambientales y variaciones en las prácticas, y así profundizar en el estudio de este fenómeno psicosocial.

Finalmente, con esta investigación se espera realizar un aporte al fortalecimiento del saber científico relacionado con la temática abordada, y apoyar tanto a las instituciones académicas seleccionadas como a las asociaciones de padres de familia de las mismas, a instituciones gubernamentales como la Empresa Territorial para la Salud (Etesa) y no gubernamentales interesadas y encargadas de los programas para la niñez y la juventud.

Bibliografía

Adebayo, B. (1998). Gambling behavior of students in grades seven and eight in Alberta, Canada. *The Journal of School Health*, 68,1, pp. 7-11.

Alcaldía Mayor del Distrito Especial de Bogotá. (1988). Decreto 0114 del 9 de marzo de 1988 capítulo I, artículo 4. Recuperado Octubre 17 de 2003, de <http://www.idu.gov.co>

Ballesteros, B. P. (2001). Conductas parentales prevalentes en familias de estratos 1 y 2 de Bogotá. *Suma psicológica*, 8,1, pp.95-142.

Ballesteros, B. P. (2001 b). Desarrollo moral infantil y juvenil y variables asociadas en estratos socio-económicos 1 y 2 de Bogotá. *Suma psicológica*, 8, 1, pp. 143 - 179.

Ballesteros, B. P., Novoa, M. M., Caycedo, C. & García, D. del R. (Sometido a publicación) Análisis Funcional de casos de conductas de juego en niños y jóvenes. *Adicciones*.

Ballesteros, B., López, W. & Novoa, M. (2003). *El análisis del comportamiento en los temas sociales: una propuesta para una cultura de paz*. En revista latinoamericana de psicología. Vol 35 No. 3, pp. 299 – 316.

Baumrind, D. (1991). The influence of parenting style on adolescent competence and substance use. *Journal of Early Adolescence*, 11, pp.65-95.

Becoña, E. (1996). Tratamiento del juego patológico. En Buceta, J. & Bueno, A. (Eds.), *Tratamiento psicológico de hábitos y enfermedades* (pp. 65-97). Madrid, España: Pirámide.

Becoña, E., Míguez, M. & Vázquez, F. (2001). *El juego problema en los estudiantes de Enseñanza Secundaria*. *Psicothema*, 13, 4, pp. 551-556.

Biglan, A. (1995). *Changing cultural practices*. Reno, NV: Context Press.

Borsotti, C. (1980). *Comunicación del taller sobre estrategias familiares*. Buenos Aires: Pispal.

Cobos, F. (1995). *Proyecto Atlántida: Estudio sobre el adolescente escolar en Colombia*. Fundación para la Educación Superior FES.

Durán, L., García, A. M. Rivera, C. S. Waldrón, A. M., Ballesteros, B. P. & Cortés, O. F. (2004). *Validación de instrumentos para evaluar prácticas de juego en*

niños, niñas y jóvenes de Bogotá. Trabajo de grado para obtener el título de Psicólogo, Facultad de psicología de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Documento inédito.

Echeburúa, E. (1999). *Adicciones...sin drogas?, las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet*. Bilbao, España: Desclee de Brouwer S. A.

Fernández, J. & Echeburúa, E. (1997). *Manual práctico del juego patológico, ayuda para el paciente y guía para el terapeuta*. Madrid, España: Pirámide.

Fundación para la Educación Superior FES (1995). *Proyecto Atlántida: estudio sobre el adolescente escolar en Colombia*.

Glenn, S. (1988). Contingencies and Metacontingencies: Toward a Synthesis of Behavior analysis and Cultural Materialism. En the *Behavior Analyst*, 11, pp.167-179.

Glenn, S. (1991). Contingencies and Metacontingencies: Relations Among Behavioral, Cultural and Biological Evolution, en P. Lamal (Ed), *Behavior Analysis of Societies and Cultural Practices* (pp. 39-73). NewYork: Hemisphere.

Kantor, J. (1959). *Interbehavioral Psychology*. Granville: Principia Press.

Kohlberg, L. (1992). *Psicología del Desarrollo Moral*. Bilbao: Desclee de Brouwer.

Lamal, P. A. (1991). Behavioral Analysis of societies and cultural practice. *Psychological Record*, 39, pp. 529-535.

Lamal, P. A. (1994). *Cultural Contingencies: Behavior analytic perspectives on cultural practices*. Westport, Connecticut: Praeger

Martínez, C. (2001). *La familia colombiana en el fin de siglo*. Estudios Censales. Bogotá: Dane.

Mattaini, M. & Thyer, B. (1996). *Finding solutions to social problems: behavioral strategies for change*. Washington, D.C.: American Psychological Association.

Moore, S. & Ohtsuka, K. (1999). The prediction of gambling behavior and problem gambling from attitudes and perceived norms. *Social behavior and personality*, 27,5, pp. 455-466.

Morrow, J. (1992). Metacontingencies and Cultural Practices: A Review of behavioral Analysis of Societies and Cultural Practices, edited by P. A. Lamal. California State University, Sacramento. *The Behavior Analyst*, 15, 2, pp. 171-174.

Piaget, J. (1964). *Seis Estudios de Psicología*. Ginebra, Suiza: Gonthier.

Piaget, J. (1969). *Psicología del Niño*. Madrid, España: Morata.

Quiroz, M. & Teddo, A. (1996). *Los videojuegos o los compañeros virtuales*. Lima: Colección investigaciones, Fondo de desarrollo editorial., Universidad de Lima.

Rachlin, H. (2000). *The science of self-control*. Cambridge, MSS: Harvard University Press.

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.

Skinner, B. (1986). *Ciencia y Conducta Humana*. Barcelona, España: Martínez Roca.

Skinner, B. (1991). *El Análisis de la Conducta: una visión retrospectiva*. México: Limusa.

Urdániz, G. (1997). *Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra*. Navarra, España: Fundación Bartolomé de Carranza.

Vanegas, A. y Londoño, A. (2000). *Persona y familia en el mundo actual*. Bogotá, Colombia: Universidad de la Sabana.

Watson, I. & Lindaren, H. (1991). *Psicología del Niño y del Adolescente*. México: Limusa.