

REPRESENTACIONES SOCIALES Y NARRATIVAS SOBRE LOS JUEGOS DE AZAR EN
LAS PERCEPCIONES DE LA COMUNIDAD TOMASINA DE LA UNIVERSIDAD SANTO
TOMÁS VILLAVICENCIO



MARÍA ANGÉLICA DUEÑAS GARAY
MARÍA JOSÉ LÓPEZ AGUIRRE
MARÍA PAULA RAMÍREZ GARZÓN



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
VILLAVICENCIO

2025

REPRESENTACIONES SOCIALES Y NARRATIVAS SOBRE LOS JUEGOS DE AZAR EN
LAS PERCEPCIONES DE LA COMUNIDAD TOMASINA DE LA UNIVERSIDAD SANTO
TOMÁS VILLAVICENCIO

MARÍA ANGÉLICA DUEÑAS GARAY
MARÍA JOSÉ LÓPEZ AGUIRRE
MARÍA PAULA RAMÍREZ GARZÓN

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de psicólogas

Director
MG. PAOLA ANDREA DÍAZ DUQUE
Magíster en psicología clínica y de la familia

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
VILLAVICENCIO

2025

Autoridades Académicas

P. Álvaro José ARANGO RESTREPO, O.P.

Rector General

P. Adrián Mauricio GARCÍA PEÑARANDA, O.P.

Vicerrector Académico General

P. Luis Antonio ALFONSO VARGAS, O.P.

Rector Seccional Villavicencio

P. Juan Francisco CORREA HIGUERA, O.P.

Vicerrector Académico Seccional Villavicencio

Mg. Julieth Andrea SIERRA TOBÓN

Secretaria General Seccional Villavicencio

Mg. Andrea Carolina CAÑÓN SÁNCHEZ

Decano de la Facultad de Psicología

Tabla de contenido

Resumen.....	6
Abstract	7
Problematización.....	8
Planteamiento y formulación del problema	8
Justificación	10
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos.....	12
Marco de referencia	13
Marco Epistemológico	13
Constructivismo	13
Marco Paradigmático	14
Paradigma de la Complejidad	14
Marco disciplinar	16
Representación social.....	17
Narrativas conversacionales.....	19
Marco Multidisciplinar	20
La teoría de Representaciones sociales de Serge Moscovici	20
Narrativa conversacional Estupiñán	21
Marco normativo/legal.....	22
Marco institucional	23
Antecedentes investigativos.....	24
Internacional	24
Nacional	27
Regional	28
Metodología de la investigación	29
Metodología Cualitativa.....	29
Método narrativo.....	29

Actores principales.....	30
Criterios de inclusión	30
Técnicas	31
Grupo focal	31
Procesamiento de la información.....	32
Análisis categorial.....	32
Procedimiento	33
Fase I: Revisión literaria y delimitación de la investigación	33
Fase II: Recolección de antecedentes	33
Fase III: Diseño de la investigación.....	34
Fase IV: Elaboración de preguntas orientadoras para el grupo focal	34
Fase V: Aplicación de las estrategias de recolección de información	34
Fase VI: Análisis de la información y Resultados	35
Consideraciones Éticas	36
Resultados	38
Discusión de resultados.....	43
Conclusiones	45
Aportes, limitaciones y sugerencias.....	49
Aportes.....	49
Limitaciones.....	49
Sugerencias	50
Referencias Bibliográficas	51
Anexos	65

Resumen

El presente documento presenta como fin comprender cómo las narrativas conversacionales y las representaciones sociales configuran las percepciones sobre los juegos de azar en la comunidad universitaria de la Universidad Santo Tomás, seccional Villavicencio. Se postula desde un enfoque constructivista y cualitativo narrativo, se analizaron las verbalizaciones de estudiantes y el cuerpo docente y administrativo para lograr identificar los significados otorgados al juego, las narrativas que los legitiman y los marcos culturales que lo mantienen.

De igual manera, se observó que directamente en la comunidad tomasina la narrativa sobre práctica de estos juegos data entre la normalización del juego y su problematización, dando a conocer cómo se ven afectadas las actitudes, valores y prácticas dentro del contexto educativo. La investigación contribuye al análisis reflexivo sobre como estas narrativas el estilo de vida y se interpreta el fenómeno del juego de azar en espacios universitarios.

Palabras clave: Representaciones sociales, narrativa conversacional, juegos de azar, comunidad universitaria, enfoque cualitativo.

Abstract

The purpose of this document is to understand how conversational narratives and social representations shape perceptions of gambling in the university community of the Villavicencio campus of Santo Tomás University. Based on a constructivist and qualitative narrative approach, the verbalizations of students, teachers, and administrators were analyzed to identify the meanings attributed to gambling, the narratives that legitimize it, and the cultural frameworks that sustain it.

The results show that gambling is defined as a relative social practice: depending on the context, it can be defined as a form of entertainment or pastime, as a way to socialize, or, on the other hand, as a risky practice directly related to dependencies, thus affecting other areas of life.

Similarly, it was observed that directly in the Tomasina community, the narrative about the practice of these games ranges from the normalization of gambling to its problematization, revealing how attitudes, values, and practices are affected within the educational context. The research contributes to a reflective analysis of how these discourses construct lifestyle and how the phenomenon of gambling is interpreted in university spaces.

Keywords: Social representations, conversational narrative, gambling, university community, qualitative approach.

Problematización

Planteamiento y formulación del problema

El fenómeno de los juegos de azar ha sido objeto de atención en el campo de las ciencias sociales y de la educación, debido a su influencia en la salud pública, las dinámicas sociales y los procesos de formación ciudadana. En los contextos universitarios, este fenómeno adquiere particular relevancia, pues se configuran como escenarios donde se

integran factores culturales, sociales y psicológicos que inciden en la percepción, aceptación y práctica del juego entre jóvenes adultos (Estévez et al., 2021; Lombardi et al., 2024). Estos documentos demuestran un incremento en el mantenimiento de conductas de riesgo directamente relacionadas al juego, cómo la ludopatía que trae repercusiones a la persona, de igual manera el uso problemático de apuestas en línea, y han anunciado sobre la necesidad de estudiar todo lo que hay detrás de estas prácticas, los significados de las verbalizaciones y los discursos que rodean estas prácticas.

A partir la teoría de las representaciones sociales postulada por Moscovici (1984), se interpreta que las prácticas tales como el juego de azar, resultan ser construcciones simbólicas que se crean conforme a la interacción social, no son fenómenos aislados. Las representaciones sociales permiten comprender cómo ciertos fenómenos adquieren significado, se normalizan o se cuestionan dentro de un grupo social determinado, en este caso, la comunidad Tomasina. Así, el juego de azar se configura como una representación social que circula en discursos, prácticas y valores compartidos por esta comunidad.

En la Universidad Santo Tomás Seccional Villavicencio a partir de esta postura se construye de manera conjunta la definición del juego de azar, basándose en las experiencias propias, la postura ética de los integrantes, la cultura y los valores de los integrantes. De acuerdo con las representaciones se reflejan las percepciones individuales y la manera en cómo se acepta o rechaza el llevar a cabo esta práctica en el entorno académico.

Debido a la normalización del riesgo en la práctica de estos juegos se han realizado estudios recientes cómo, Håkansson (2020), menciona que a raíz de la pandemia por COVID-19 aumentan las personas que con una postura frente al juego como recreativa e inofensiva, dejando a un lado e ignorando sus implicaciones negativas. Los discursos institucionales y sociales son los que refuerzan esta percepción y minimizan las consecuencias, impidiendo así la identificación de los

comportamientos desadaptativos en las personas que los practican (Journal of Prevention, 2025). Estas narrativas aportan al desarrollo de una realidad social que justifica la práctica de estos juegos dentro de la institución académica.

Estupiñán (2015) postula que desde el enfoque de las narrativas conversacionales se logra identificar cómo las personas construyen un sentido alrededor de sus prácticas diarias por medio del relato, la interacción con otros y la construcción del discurso. Con base en esto no solo es posible expresar las experiencias individuales a través de las narrativas, sino que actúan como mecanismo social para que los hablantes organicen su pasado, ubicarse en el presente y planificar su futuro. Resultan ser indispensables estas narrativas para comprender cómo dan significado los docentes, administrativos y estudiantes al juego de azar basándose en sus vivencias y relaciones.

A pesar de que el enfoque de estos estudios no es directamente en la Universidad Santo Tomás seccional Villavicencio, sus resultados nos dan paso a identificar diversos antecedentes que aportan a la necesidad de indagar esta problemática en el contexto universitario.

Los antecedentes revisados permiten identificar un vacío investigativo que va más allá de los indicadores cuantitativos, al reconocer la urgencia de comprender los procesos mediante los cuales docentes, administrativos y estudiantes construyen representaciones sociales y narrativas en torno al juego de azar. Más allá de las cifras, se advierte la necesidad de analizar cómo estas representaciones y narrativas, generadas desde la experiencia y el contexto universitario, configuran sentidos compartidos que orientan su aceptación, rechazo o cuestionamiento dentro del espacio académico.

Este documento se ubica en la línea de abordajes psicosociales en el ámbito regional del programa académico, cuenta con el fin de contribuir a la discusión académica sobre la postura de los debates frente a la construcción social de fenómenos y sus implicaciones para la formación desde los distintos ámbitos en espacios académicos. Su aporte se centra en dar respuesta a un vacío investigativo al tener en cuenta las narrativas y representaciones sociales construidas por la comunidad pertenecientes a la universidad y no las estadísticas cuantitativas. Teniendo en cuenta lo anterior el estudio complejiza la comprensión del fenómeno analizando los significados y narrativas que ponen en duda o normalizan la práctica en el contexto académico.

Por consiguiente, el estudio se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo las narrativas construidas por docentes, administrativos y estudiantes de la comunidad tomasina de la Universidad Santo Tomás Seccional Villavicencio configuran las representaciones sociales sobre los juegos de azar?

Justificación

La modalidad digital del juego de azar ha tenido un incremento en la práctica entre jóvenes universitarios en Colombia, mostrando así afectaciones relevantes en su área educativa y en la salud mental de los estudiantes. En el 2018 un estudio realizado por la Universidad Nacional de Colombia mostró que el 19,2% de los estudiantes universitarios compartían síntomas relacionados a la adicción al juego y un casi 14% tenía riesgo de desarrollarla. Estos datos reflejan una tendencia significativa que trasciende lo individual a lo colectivo desde las ciencias sociales y humanas.

Asimismo, investigaciones recientes reportaron que entre el 6,05 % y el 8,9 % de estudiantes universitarios entre los 18 y 25 años presentan signos compatibles con el trastorno de juego patológico, situación que se ha visto agravada por el fácil acceso a plataformas digitales y la creciente naturalización de las apuestas como forma de entretenimiento (Agencia de Noticias UNAL, 2024). En estudios nacionales, como el de Cepeda et al. (2025), se reportó una prevalencia del 5,8 % de posible adicción al juego en estudiantes de ciencias de la salud, y se encontró una asociación significativa con el consumo de cigarrillo, sustancias psicoactivas y síntomas depresivos.

Por otro lado, Mancera et al. (2024) hallaron que el 30 % de los estudiantes universitarios que apostaban en línea mostraban signos de adicción, mientras que el 31,8 % cumplía con criterios clínicos de juego patológico, según la escala South Oaks Gambling Screen (SOGS). Estos datos reflejan una tendencia nacional que supera lo individual y plantea la necesidad de explorar cómo estas prácticas son comprendidas, normalizadas o cuestionadas dentro del entorno universitario. Teniendo en cuenta los estudios realizados, estos nos demuestran la magnitud del problema centrándose en la parte epidemiológica y clínica dejando a un lado la comprensión de procesos psicológicos y sociales mediante los cuales las personas construyen los significados de los juegos de azar.

Por esta razón, el presente estudio no tiene como finalidad diseñar estrategias de intervención ni proponer acciones institucionales. Su objetivo es comprender como el fenómeno del juego de azar es representado, narrado y significado por la comunidad Tomasina de la Universidad Santo Tomás Seccional Villavicencio. Mediante una mirada cualitativa, se busca reconocer los marcos culturales, simbólicos y los significados dirigidos a esta práctica. Esta práctica no se puede entender como una conducta netamente individual y clínica sino como un

fenómeno socialmente construido configurado por narrativas, prácticas culturales y procesos simbólicos en dónde los sujetos perciben, lo normalizan y actúan frente a él.

Por medio de una perspectiva constructivista y tomando como base la teoría de las representaciones sociales de Moscovici (1984), se tiene en cuenta que las percepciones no solo son reflejos de un fenómeno objetivo, sino una construcción colectiva que nacen de la interacción social. Dichas representaciones actúan como estructuras de interpretación que dan pie a que los sujetos den un sentido al mundo y actúen en consecuencia. Entonces así el juego de azar no se entiende como una conducta individual, más bien como un fenómeno social permeado por significados construidos.

De manera complementaria, desde las representaciones narrativas presentado por Estupiñán (2015) propicia buscar como por medio de la narración de experiencias y el lenguaje las personas estructuran su vivencia del juego de azar, expresan emociones, valoraciones, posicionamientos o cuestionamientos de discursos sociales dominantes de juegos de azar. Las narrativas no solo permiten articular sentidos, sino que actúan como recurso psicológico para analizar cómo se configuran representaciones sociales en tanto se articulan la experiencia subjetiva con los marcos culturales compartidos.

En este contexto Håkansson (2020) el cual señala que a raíz de la pandemia COVID-19, son mayores los discursos dónde predomina que la práctica del juego de azar es inofensiva y recreativa en los jóvenes universitarios. Esto es debido a la carencia de educación desde una postura crítica y a la falta casi inexistencia de políticas institucionales que impulsen una revisión profunda y reflexiva de estas conductas.

Hay distintas investigaciones las cuales señalan que universidades carecen de reglamentación y políticas dirigidas a las problemáticas emergente como lo es el juego patológico, según Jiménez et al. (2022) y Mancera et al. (2024). Esto genera un vacío que deja a los actores educativos sin referentes claros para comprender e interpretar este fenómeno en sus dimensiones sociales y simbólicas. En conclusión, este estudio resulta pertinente puesto que aborda los procesos psicológicos de construcción de sentido que subyacen al fenómeno del juego de azar reconociendo su carácter intersubjetivo, simbólico y narrativo. El enfoque cualitativo permite acceder a la complejidad de estas representaciones sin minimizar a estadísticas cuantitativas aportando así una comprensión de la manera en que se generan en el contexto universitario.

Objetivos

Objetivo General

Comprender las narrativas construidas por la comunidad universitaria de la Universidad Santo Tomás Seccional Villavicencio que configuran las representaciones sociales sobre los juegos de azar.

Objetivos Específicos

- Identificar las narrativas predominantes de docentes, administrativos y estudiantes sobre los juegos de azar en la Universidad Santo Tomás Seccional Villavicencio.
- Describir las percepciones de riesgo, beneficio y moralidad asociadas a los juegos de azar en los relatos de los participantes.
- Explorar los elementos culturales, sociales y personales presentes en dichas narrativas que configuran las representaciones sociales.

Marco de referencia

Marco Epistemológico

Constructivismo

El constructivismo es una corriente teórica que sostiene que el conocimiento no es algo que simplemente “recibe” o refleja del mundo externo, sino que se construye activamente por el sujeto en interacción al contexto. Esto implica que cada persona interpreta la realidad de forma única, basada en sus experiencias previas, estructuras mentales y entorno. En este, el conocimiento es siempre un producto de la actividad del sujeto, quien organiza y da significado a la información que recibe (Piaget, 1972).

Desde la psicología, el constructivismo propone que los seres humanos y sus procesos cognitivos están inmersos en sistemas complejos donde múltiples contextos interactúan constantemente. Von Glasersfeld, (1995) postula que para entender la conducta humana y el conocimiento de este es necesario indagar sobre las interacciones entre estos elementos y cómo influyen mutuamente, y no enfocarse en ellos de manera aislada.

La teoría de las representaciones sociales desarrollada por Moscovici (1984) actúa como un aporte al constructivismo, ella plantea que el conocimiento conlleva un proceso de construcción social a través de procesos comunicativos que tienen como resultado representaciones compartidas, las cuales orientan la interpretación de la realidad.

Asimismo, desde perspectiva narrativa, Estupiñán (2015) Enfatiza que el conocimiento configurado a través de las narrativas conversacionales y relatos de vida, mediante los cuales las personas dan sentido y comunican sus experiencias en contextos específicos. Estas narrativas no solo organizan la experiencia, sino que también contribuyen a la construcción de identidades y posibilitan procesos de transformación personal y aprendizaje.

Desde la postura constructivista, la comunidad de la Universidad Santo Tomás está inmersa en sistemas dinámicos y complejos. La enseñanza es más que una transmisión de conocimientos, es una co-construcción activa. En función de la perspectiva desde la cual se interprete una situación determinada, un mismo hecho puede adquirir significados distintos, lo que para un docente y un

administrativo puede ser una estrategia pedagógica clara y efectiva, para un estudiante puede tener otros significados.

Por ello, la comunicación, el reconocimiento de las representaciones sociales y las narrativas personales, así como la reflexión conjunta, resultan fundamentales para facilitar procesos de aprendizaje auténticos y significativos (Vygotsky, 1978; Brooks & Brooks, 1993; Moscovici, 1984; Estupiñán, 2011).

En síntesis, la presente investigación se desarrolla en una postura epistemológica constructivista, entendiendo que la realidad es concebida como una construcción dinámica y contextual, producto de las interacciones y significados elaborados por los sujetos. Los aportes de la teoría representaciones sociales y narrativas permiten profundizar cómo los actores interpretan y resignifican sus experiencias.

Marco Paradigmático

Paradigma de la Complejidad

El paradigma de la complejidad manifiesta una articulación de corrientes tales como la cibernética, la teoría de los sistemas y la epistemología constructivista. Edgar Morin quien fue el autor de este paradigma postula que el conocimiento no se puede entender de manera fragmentada y por partes, puesto que el mundo es una red de interacciones, dinámicas las cuales están en constante transformación. Este paradigma no deja de lado la simplicidad, pero si ve más allá, proponiendo una mirada que une lo contradictorio, lo interdependiente, lo incierto y el cambio permanente (Morin, 1990).

Desde el paradigma de la complejidad el fenómeno de estudio no se aborda desde una causalidad lineal, sino desde sus distintas interacciones, teniendo en cuenta lo que se considera no relevante lo cual permite que el investigador incorpore la diversidad de realidades, la incertidumbre y los sentidos como elementos de la construcción del conocimiento.

El pensamiento complejo se divide en unos principios fundamentales, el primero es el principio dialógico el cual reconoce la coexistencia de elementos como (orden, desorden, estabilidad y cambio) todo esto dentro de un mismo sistema. En segundo lugar, se encuentra el principio de recursividad organizacional, el cual postula que los efectos de un sistema son causa

que retroalimentan el proceso que los genera, lo que quiere decir que es necesaria una comprensión circular y no lineal de los fenómenos. En tercer lugar, el principio hologramático sostiene que no solo la parte está contenida en el todo, sino que el todo también está contenido en cada parte, permitiendo una visión integradora de los fenómenos (Morin, 1990).

En el marco del pensamiento complejo, Morin (1999) propone además los denominados siete saberes, estos amplían la comprensión del conocimiento y el aprendizaje desde una perspectiva no fragmentada. Estos saberes incluyen la detección de las cegueras del conocimiento y del error, el conocimiento pertinente, la condición humana, la identidad terrenal, la comprensión, la incertidumbre y la ética del género humano. Estos saberes abordan el aprendizaje como un proceso contextualizado, relacional y dinámico, que reconoce la incertidumbre, la diversidad y la interdependencia entre los sujetos y su entorno. Desde esta perspectiva, el conocimiento no se limita a la acumulación de contenidos, sino que implica una reflexión crítica sobre cómo se conoce, desde dónde se conoce y con qué implicaciones para la acción social.

De manera complementaria Morál (2016) enfatiza sobre la importancia del principio de no linealidad en los sistemas complejos, lo cual va de los cambios molares a moleculares, es decir que variaciones pequeñas pueden provocar cambios significativos en el sistema causal de la interacción constante de sus elementos. De igual manera indica la emergencia como un aspecto clave que se define cómo la aparición espontánea de nuevos comportamientos en el sistema.

Según Moscovici en la teoría de las representaciones sociales señala que el conocimiento nace a raíz de las construcciones sociales compartidas, resultado de las interacciones simbólicas y culturales de las personas y su entorno.

De igual manera la postura narrativa de Estupiñán (2015) ofrece una comprensión integral sobre la manera en que el conocimiento y la identidad son un constructo a través de las narrativas conversacionales y relatos de vida. A través de estas narrativas se permite dar sentido a la experiencia personal y grupal, contribuyendo a la emergencia de nuevas formas de conocimiento dentro del sistema, esto organizando la memoria y la acción en contextos dinámicos y complejos.

En síntesis, el paradigma de la complejidad dirige esta investigación hacia una comprensión no reduccionista del fenómeno estudiado dando paso a la interacción de diferentes actores y significados. En este paradigma el investigador asume una comprensión relacional abierta a la incertidumbre que atenta a los procesos emergentes trascendiendo las lecturas tradicionales.

Marco disciplinar

Desde el marco disciplinar que orienta esta investigación, se realiza un recorrido teórico por dos categorías principales: la narrativa conversacional y la representación social.

La narrativa conversacional permite comprender la manera en que se construyen diversas versiones de un mismo fenómeno, cómo se estructuran las narrativas y cuál es el papel del lenguaje en el proceso de elaboración de significados personales y colectivos (Estupiñán, 2015; Riessman, 2008). Por otro lado, la segunda categoría, la teoría de la representación social, postulada por Moscovici (1984), aporta a entender cómo los conocimientos compartidos y las construcciones sociales cumplen un papel influyente en la interpretación y resignificación de los acontecimientos vividos. Estas categorías constituyen un marco conceptual referente al enfoque disciplinar adoptado, facilitando así una comprensión desde los distintos ámbitos de los procesos narrativos y sociales en la construcción de sentido.

En la presente investigación, los juegos de azar no se abordan netamente como un conjunto de prácticas recreativas o económicas, sino como fenómenos psicológicos y sociales que toman significado por medio de las experiencias, narrativas y representaciones construidas por los sujetos. Estos se conocen como actividades basadas en la apuesta de dinero o bienes, y cuyo resultado depende del azar o de la probabilidad, abordando las distintas modalidades como casinos, póker, apuestas deportivas, bingo y juegos en línea (Monterrosa-Castro, et al 2021). Desde una comprensión psicológica, estas prácticas involucran procesos cognitivos, emocionales y sociales que orientan a las pautas adictivas, tales como la expectativa de ganancia, la ilusión de control, la búsqueda de sensaciones y la regulación emocional, los cuales influyen en la toma de decisiones y en la repetición de esta pauta de juego. El fácil acceso a plataformas digitales ha intensificado la participación en estas, desarrollando así un interés por comprender sus implicaciones psicológicas, particularmente en relación con la construcción de significados, la percepción del riesgo y las formas en que los sujetos narran y resignifican su experiencia de juego (Fernández, et al, 2022).

Abordando una postura sistémica, los juegos de azar no se deben tomar como conductas individuales, son un fenómeno complejo que se origina y se mantiene en la interacción dinámica de diversos sistemas interconectados; bien sea el ámbito personal, familiar, social, cultural y tecnológico (Ko & Kim, 2025). Autores como Minuchin (1974) y Nichols y Schwartz (1984), se timan como fundamento en terapia familiar sistémica, abordan que los comportamientos estrechos

al juego pueden desempeñar funciones dentro de los sistemas sociales y familiares, aportando así un equilibrio, aunque no siempre resulta funcional en la dinámica grupal. A partir de esto entonces el juego puede cumplir diversas funciones, bien sea como un mecanismo para manejar tensiones, comunicar necesidades emocionales, expresar conflictos no resueltos dentro de un sistema.

En cuanto a las maneras de juego, existen diversas, pero comparten su mismo componente central del azar, cambian en sus contextos y formas de realización. Juegos como los dados, las loterías suelen estar sometidos a reglas (Monterrosa-Castro & Guzmán- Tordecilla, 2021). Por su parte las apuestas deportivas constituyen una modalidad integral en dónde se permea por el azar con el análisis estratégico por parte del jugador para ganar (Fernández et al., 2025). Según Ko & Kim, 2025, los juegos en línea abordan un campo nuevo, emergente el cual se ha caracterizado por su fácil acceso, que no resulta obligatorio poner su verdadera identidad y su diseño altamente interactivo, lo que incentiva a la participación.

La investigación contemporánea, incluyendo estudios como los de Moral (2016) y Martínez Lanz, Gómez Santa María y Ortega Peniche (2005), centra su interés en la naturaleza dinámica y emergente del comportamiento guiado al juego de azar que se observa dentro de sistemas. Por ende, la conducta de juego no es simplemente una respuesta frente diversos estímulos externos, es una construcción dinámica y en constante cambio basado en la interacción entre la persona, el contexto y los recursos disponibles. Existen factores que actúan como mitigadores o potenciadores frente al seguimiento de las normas, factores como la presión social, la normalización del juego en la cultura digital (Gonzalo Delgado, 2023). Este enfoque es coherente con el principio de circularidad propio de los sistemas, donde las acciones de un miembro afectan y son afectadas por el sistema completo (Bowen, 1978).

Representación social

El enfoque de esta investigación es el estudio de los procesos mediante los cuales los individuos construyen significados y actúan en determinados contextos. Se toma una epistemología constructivista y paradigma de la complejidad debido a que estos ofrecen una postura integral para analizar fenómenos como el juego de azar. Desde esta perspectiva se entiende que el conocimiento es más que una reproducción pasiva de la realidad, es una construcción que nace de la interacción entre los sujetos y está en constante cambio.

La teoría de las representaciones sociales es uno de los aportes centrales de esta disciplina al análisis del juego de azar, planteada por Serge Moscovici (1984).

Moscovici explica como los grupos sociales crean y comparten conceptos sobre fenómenos que conforman su contexto, dando paso a que los individuos se orienten y tomen acciones dentro de este entramado simbólico. Las representaciones sociales como lo plantea Jodelet (1986) no son pensamientos individuales, son estructuras cognitivas y simbólicas que se crean en conjunto, que organizan la percepción y desarrollan la pauta.

Desde el juego de azar, las representaciones sociales suelen variar según su contexto de desarrollo y las influencias culturales tales como la publicidad, las normas y su economía. A través de los procesos de anclaje (integrar lo nuevo a marcos ya existentes) y objetivación (transformar conceptos abstractos en imágenes concretas), los individuos construyen significados como “diversión”, “escape”, “estrategia”, “riesgo” o “adicción”.

Según investigaciones recientes se ha conocido que las representaciones sociales resultan estás en constante cambio continuo y constante transformación. Los autores Sancho, et al 2023 postulan que las representaciones referentes al juego están condicionadas por factores como la cultura y factores estructurales los cuales influyen en el comportamiento individual y en las dinámicas grupales.

De acuerdo con lo afirmado por García, et al 2022) en el contexto universitario el juego online suele minimizar sus riesgos y reforzar sus discursos de autocontrol haciendo así parte del ocio digital. Asimismo, (Fanjul, et al 2024) destacan la importancia de la publicidad en la construcción de perspectivas positivas referentes a la práctica de estos, predominando entre los jóvenes.

Morin (1990), plantea la perspectiva del pensamiento complejo, en la cual se enfatiza que este fenómeno de las representaciones sociales no se debe entender como entidades estáticas y únicas, más bien como configuraciones abiertas, dinámicas y ambivalentes. Esto quiere decir que el juego de azar se puede representar como escenario de entretenimiento y por otro lado como una práctica riesgosa. Esta coexistencia de significados contradictorios se articula en función a los contextos, experiencias individuales e interacciones.

Desde la lectura constructivista sustentada en el paradigma de la complejidad la representación social del juego de azar se comprende como un constructo complejo, en el que convergen múltiples realidades tales como psicológicas, sociales, culturales y simbólica que se

interrelacionan de manera no lineal. Siguiendo a Morin, estas representaciones no tienen una única interpretación, por el contrario, expresan contradicciones, ambigüedades y tensiones propias de los sistemas sociales complejos. En esencia, esta investigación brinda una comprensión hacia el juego de azar tomándolo como una práctica conformada por significados sociales colectivos de los cuales las representaciones influyen en cómo los sujetos lo viven, lo interpretan y lo gestionan en el contexto.

Narrativas conversacionales

Dos enfoques emergentes fundamentales en la psicología contemporánea que aportan para comprender la experiencia humana son la narrativa conversacional y los relatos de vida. Estos dos métodos postulan que el sentido de vida y su identidad se forman con base en las historias que cuentan sobre sí mismas y sus contextos. El proceso dinámico en dónde la participación del lenguaje y la interacción social juegan roles cruciales en la elaboración de significados es conocida como la narración (Bruner, 1991; Riessman, 2008).

Desde el enfoque sistémico y complejo se logra observar que las relaciones familiares, sociales y culturales, y consigo mismo son relevantes en los relatos de vida, puesto que estos no son ajenos ni aislados. Estupiñán (2015) con su teoría Representaciones narrativas, nos da pie a comprender la manera en que las narrativas individuales se entrelazan entre el individuo y los sistemas relacionales de los que hace parte (familia, pares, comunidad, cultura) y se influyen mutuamente, constituyendo tramas humanas que reflejan y afectan la salud mental y el bienestar (Minuchin, 1974; Morin, 2004).

La postura constructivista se enuncia en el marco disciplinar, la cual permite delimitar la comprensión que tiene del sujeto, la identidad y los procesos relacionales implicados en la construcción de los relatos de vida. Dicha comprensión se articula con el marco epistemológico, el cual reconoce que el significado no es dado, sino que se establece y co-construye en la interacción, otorgando al entorno. Desde esta perspectiva constructivista, se promueve una práctica investigativa ética y participativa, en la que los participantes no son concebidos como objetos pasivos de estudio, sino como co-creadores de los significados que emergen a lo largo del proceso investigativo (Estupiñán & González, 2015; Clandinin & Connelly, 2000).

Estudios recientes, como investigaciones sobre el conflicto armado en Colombia, han utilizado los relatos de vida desde una perspectiva sistémica y narrativa con el fin de comprender

cómo los sujetos, en interacción con sus sistemas familiares, comunitarios y socioculturales, reconstruyen su identidad (Gubrium & Holstein, 2020). Estos estudios muestran que los relatos no solo expresan experiencias individuales, al contrario, dan cuenta de procesos relacionales en los que se configuran los significados, resaltando la pertinencia de los enfoques sistémico y narrativo para la comprensión de fenómenos psicológicos complejos.

En conclusión, existen dos métodos que permiten comprender la experiencia humana que son la narrativa conversacional y los relatos de vida, por medio de ellas se permite el acceso a las dimensiones subjetivas, emocionales y sociales que configuran la identidad, así como visibilizar las relaciones del entorno desde una visión integral.

Se logra la resignificación de las historias bien sean individuales o grupales reconocer que las narrativas no son procesos pasivos y que están en constante cambio, este logro fomenta la capacidad de adaptación, el fortalecimiento personal y la transformación.

Por ende, estos enfoques resultan ser enriquecedores para la investigación cualitativa y la oportunidad de participar en espacios conversacionales y sociales, logrando favorecer el bienestar y la salud psicológica.

Marco Multidisciplinar

La teoría de Representaciones sociales de Serge Moscovici

Serge Moscovici (1961, 1984) postuló que las representaciones sociales conforman una forma de conocimiento construido socialmente, transmitido y compartido que rige las prácticas y las interacciones entre los sujetos. No es simplemente opiniones individuales sino de un conjunto de significados que conceden a los grupos dar sentido a la realidad y actuar en consecuencia.

Desde el ámbito de la filosofía, las representaciones sociales se postulan cómo un conocimiento que emergen de los marcos simbólicos y culturales, que el conocimiento no es neutral ni estático y que organizan el pensamiento colectivo (Jodelet, 1986).

Así mismo desde una perspectiva antropológica, esta teoría logra concebir a las representaciones sociales como construcciones culturales por medio de las cuales se expresa y se sostienen las maneras de interpretación del mundo de una comunidad. Lo cual implica los mitos, símbolos, rituales y las narrativas que se comparten de aquellas manifestaciones (Guber, 2011).

Desde la sociología, se permite concluir que las normas, las instituciones y las prácticas sociales no son estructuras fijas sino al contrario, son entidades dinámicas que se transforman a partir de los significados compartidos, por ende, dimensiones como la familia o incluso el juego no pueden ser aislados de su contexto el cual les da forma para su estudio (Banchs, 2000).

Desde el ámbito jurídico, las representaciones sociales son un aspecto fundamental para comprender la interpretación de las normas, las instituciones y las conductas delictivas, las cuales son interpretadas de manera enfocada según su contexto cultural. De esta manera la representación social del delito o de la justicia influye en la forma en que los actores dan significado y actuación frente a alguna situación legal (Abric, 2001).

Abordando el ámbito de la pedagogía, la teoría de las representaciones sociales de Moscovici se ha implementado con el propósito de comprender como los sujetos en formación construyen significados de manera colectiva sobre aspectos que emergen en los procesos educativos. El estudio de Meza Romero, Barón Ramírez y Larios (2019), en dónde se analizó las representaciones sociales de estudiantes de Licenciatura en Pedagogía sobre las redes sociales, mostrando que estas representaciones influyen en la forma en que los futuros docentes valoran, integran e interpretan estas herramientas en su proceso de formación.

Por otro lado, no se encontraron autores ni artículos académicos que establezcan una relación directa entre la teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici y la disciplina psiquiátrica. Aunque su enfoque ha sido ampliamente utilizado en campos como la psicología, la comunicación y la terapia sistémica, la literatura especializada en psiquiatría no ha desarrollado un vínculo explícito con esta teoría desde una perspectiva clínica.

Narrativa conversacional Estupiñán

La propuesta de narrativa conversacional, desarrollada por Estupiñán Mojica y González Gutiérrez (2015), parte de la idea de que los seres humanos otorgamos sentido a la vida a través del relato. El narrar no solo se trata de contar los hechos, es una configuración de la experiencia, el significado y compartir la interacción con otros. Desde este punto de vista la narrativa se basa en un dispositivo lingüístico, psicosocial y cultural el cual reúne las vivencias y memorias colectivas en una red de significados compartidos.

Desde la filosofía, esta categoría presenta estrecha relación con la tradición hermenéutica, como plantea Ricoeur (1983), el relato es la forma privilegiada en que los sujetos comprenden el

tiempo y la acción. Teniendo en cuenta esto, la narrativa conversacional se enfoca en que la realidad no es lineal, no se vive de manera recta y precisa, pasa por un proceso de construcción constante a través de los relatos que proveen de coherencia al proceso del ser humano.

La narrativa conversacional permite entender como las comunidades transmiten sus valores a través del relato, desde la antropología, los mitos familiares y la oralidad con claros ejemplos de cómo el tejido de significados llega a configurar identidades articulan personas en un grupo, actuando como una herencia cultural que sostiene la memoria colectiva (Guber, 2011).

Desde el apartado del derecho, esta categoría resulta ser llamativa puesto que el relato es una herramienta fundamental en la construcción de sus verdades. Los procesos narrativos como testimonios, versiones libres y las declaraciones no solo describen hechos en sí, también narran interpretaciones con un significado. Partiendo de lo anterior la narrativa conversacional logra analizar las versiones de los hechos, como se administrará la justicia en torno a los hechos (Bermúdez, 2019).

Finalmente, desde la psicología y la psiquiatría, se ha utilizado con el interés de comprender y trabajar. Como señalan Estupiñán y González (2015), el poner en palabras una experiencia posibilita vivir de nuevo el suceso y así otorgarle otros sentidos. Por su parte en psiquiatría las narrativas permiten identificar patrones de significado que influyen en cómo se lleva a cabo malestar y en las estrategias de afrontamiento.

Marco normativo/legal

La investigación se sustenta en el marco jurídico colombiano que regula tanto la recolección de información como la protección de las personas que participan en proyectos académicos. En este sentido, el Artículo 15 de la Constitución Política de Colombia consagra el derecho fundamental al hábeas data, mediante el cual se garantiza que los datos personales solo pueden ser recolectados, almacenados y tratados conforme a los principios de legalidad, finalidad, libertad, veracidad y transparencia, asegurando la confidencialidad de la información aportada.

Así mismo, la Ley 1090 de 2006, que regula el ejercicio de la psicología en Colombia, incorpora principios éticos y legales en el trabajo con personas, pertinentes para este estudio en tanto aborda dimensiones sociales, culturales y emocionales de docentes, administrativos y estudiantes. Además de la Ley 30 de 1992, que organiza el servicio público de la educación superior, se incluye como marco de referencia al reconocer la autonomía universitaria y delimitar

las condiciones bajo las cuales se desarrollan los proyectos de investigación en el ámbito académico.

Finalmente, se tiene en cuenta lo estipulado en la Ley 643 de 2001 donde indica los principios que rigen la explotación, organización, administración, fiscalización y control de juegos de suerte y azar, así como la clarificación de cuáles son los juegos prohibidos y las prácticas no autorizadas, resaltando que se comprende a los juegos de suerte y azar como aquellos en los que de acuerdo con reglas predeterminadas una persona actúa en calidad de jugador realizando una apuesta o pagando por el derecho a participar a otra persona que actúa en calidad de operador, que ofrece a cambio un premio el cuál el jugador ganará si acierta (Coljuegos, 2001).

Marco institucional

De acuerdo con lo estipulado en el Reglamento General Estudiantil Multicampus de la Universidad Santo Tomás (2022), las normas de convivencia universitaria buscan garantizar la formación integral de los estudiantes bajo principios de responsabilidad, respeto y autonomía. Este reglamento constituye el marco de referencia institucional que regula las conductas de la comunidad académica, estableciendo deberes, derechos, prohibiciones, sanciones y procedimientos disciplinarios, en concordancia con los principios tomistas que orientan el proyecto educativo.

En el Capítulo 3 donde se encuentran pactadas las Prohibiciones y faltas más específicamente en el artículo 81 donde se habla de las prohibiciones, más concretamente la número 5 que refiere “La participación en juegos de azar que impliquen apuestas en dinero o de cualquier otra especie, así como la realización de rifas”. No obstante, en el párrafo refiere qué “Las conductas descritas en los numerales 1, 3 y 5 solo podrán ser desarrolladas en virtud de autorización previa que imparta la respectiva Vicerrectoría Administrativa y Financiera o la que haga sus veces en cada Seccional o Sede, y que se justifiquen en el marco de actividades programadas por la Universidad”.

De igual manera se encuentra contemplada en el artículo 82 como una falta leve la incurrancia en la prohibición estipulada en el numeral 5. Seguido de la asignación de las debidas sanciones mencionadas en el artículo 88 ante faltas leves, las cuales son: retiro de clase, amonestación privada, amonestación y matrícula condicional.

Antecedentes investigativos

A continuación, se exponen los resultados obtenidos de la revisión bibliográfica realizada de estudios recientes tanto a nivel internacional, nacional y regional, con la finalidad de identificar y contextualizar las contribuciones de la psicología en investigaciones relacionadas con la problemática que atañe la presente investigación.

Internacional

Los siguientes antecedentes internacionales exploran la manera en que la mirada del observador influye en la investigación y comprensión de fenómenos sociales complejos, mostrando cómo las percepciones y relatos pueden variar significativamente según el lugar desde el cual se observa.

En primera instancia Savard, Bouffard, Laforge y Kairouz (2022) llevaron a cabo un estudio cualitativo con el propósito de explorar las representaciones sociales de la responsabilidad en el juego entre jóvenes y adultos. Se implementaron entrevistas, se identificaron las narrativas como el autocontrol, el conocimiento de las reglas y cómo los jóvenes interpretan la culpabilidad y el riesgo asociados al juego. Esta investigación muestra la manera en que las representaciones sociales configuran los discursos y prácticas en dirigidas al juego, en coherencia con nuestro postulado sobre las percepciones frente a las conductas de los estudiantes universitarios. Su aporte a nuestra investigación se basa en exponer que el juego no se mira únicamente desde variables individuales, por el contrario, es desde marcos simbólicos y discursivos compartidos, postulado que compartimos con el propósito del estudio.

Por su parte Gordon (2019) planteó en su investigación tomar el juego no como un comportamiento individual sino como una práctica social. Partiendo de un enfoque sociocultural analizó de qué manera el juego está compuesto por materialidades, espacios, relaciones y lenguajes que le dan significado. Esta perspectiva resulta ser complementaria para nuestra investigación puesto que permite comprender cómo las narrativas de los docentes y administrativos pueden estar configuradas por marcos colectivos y no únicamente por interpretaciones personales. Aportando así la idea de concebir el juego de azar no como un comportamiento aislado sino como una práctica social y cultural. Este enfoque permite respaldar teóricamente la idea de que las narrativas sobre

el juego de azar están permeadas y mediadas por espacios, relaciones sociales y el lenguaje. Esto refuerza la pertinencia de ver el fenómeno desde una postura sistémica y narrativa.

Gainsbury et al. (2012) realizaron un estudio empírico con una población de estudiantes de psicología con el objetivo de determinar si los jugadores y los no jugadores compartían características. Como resultado encontraron una prevalencia llamativa entre el juego de línea y presencia asociada a mayores niveles de riesgo y comorbilidad psicológica. Sus hallazgos sustentan la necesidad de investigar más allá de la conducta de juego, tener en cuenta las representaciones sociales que la normalizan.

De igual manera se encontró que Håkansson, A. (2020) otorga una perspectiva sobre las influencias sociales como afectan al momento de jugar, aspectos sociales como la pandemia influyó de manera relevante en la práctica del juego en línea, apuestas deportivas por las condiciones de cuarentena. Esto resulta significativo para la presente investigación puesto que apoya la importancia del contexto sociocultural en el proceso de construcción de significados sobre el juego y la práctica de este.

Hing et al. (2022) destaca la necesidad de abordar los problemas del juego desde una vista de salud pública, teniendo en cuenta que este grupo prevalece en el ámbito de las apuestas deportivas y otorga argumentos sobre la necesidad de intervención temprana para lograr la prevención. Distintos estudios e investigaciones se han tomado la tarea de buscar como las historias que construimos influyen en nuestra percepción y posibilidades de cambio. Su relevancia como antecedente se basa en el complemento que hace hacia el enfoque narrativo al mostrar las consecuencias sociales y psicológicas del fenómeno.

Estudios como “The narrative of persons with gambling problems and substance use: A multidimensional analysis Canali” et al. (2021), constituye información relevante puesto que demuestra como las narrativas personales dan paso a comprender la experiencia subjetiva del juego de azar y su impacto sobre la persona que lo práctica, también respalda el uso de la narrativa conversacional como vía metodológica para el acceso a los relatos y significados otorgados al juego.

De igual manera, un estudio cualitativo titulado Giving a Voice to Gambling Addiction: Analysis of Personal Narratives (Rogier, G. 2020) realizó entrevistas con el fin de explorar las narrativas de las personas que practican los juegos de azar, guiadas más hacia el comprender sus

pautas adictivas, contribuyendo así la utilidad de este método, aunque la población no es la misma su aporte está en demostrar como las narrativas permiten identificar procesos de significado.

Gupta et al (2013) a través de su investigación por medio de entrevistas y grupos focales conformados por estudiantes demuestran la normalización que se tiene frente a la cultura digital del juego de azar, ligados a narrativas de entretenimiento y economía. Este aporte resulta relevante puesto que permite observar la normalización del juego de azar en la cultura digital, específicamente entre los estudiantes.

El estudio de Jones et al. (2022) aportan conceptos relevantes para esta investigación puesto que refuerza la necesidad de analizar las narrativas del cuerpo docente y administrativo ya que esta puede influir en la percepción de las conductas de riesgo en el entorno. Al señalar la influencia de las narrativas institucionales en la percepción de las conductas de riesgo. Además, Echavarría (2017) brinda información relevante puesto que su objetivo es comprender la manera en que se configuran las representaciones sociales del juego visto desde las voces institucionales lo cual se relaciona de manera directa con el interés del estudio de nuestra investigación.

El estudio de Lemoine, J. (2017) titulado “Characterization of controlled gamblers and pathological gamblers”, aporta información para el análisis del juego de azar desde las representaciones sociales y comparación las diferencias simbólicas y discursivas entre jugadores diagnosticados y no diagnosticados, lo cual da paso a entender que los significados atribuidos al juego son diversos, reforzando así el enfoque de la investigación presente.

Por otro lado, la investigación de Hutul (2024) aporta al estudio del juego de azar desde la teoría de las representaciones sociales, aunque no es con población universitaria aporta bases sólidas que fortalecen nuestro marco teórico. En 2023-2024 Gambele Aware postula una investigación centrada en como los niños, adolescentes y adultos constituyen significados y experiencias en torno al juego de azar, a través de entrevistas, relatos y testimonios, el cual aporta evidencia empírica sobre la construcción de significados desde los diferentes grupos etarios sobre el juego de azar, lo cual respalda el uso del enfoque narrativo presente en esta investigación.

Por otro lado, en Argentina, Borotto (2024) configura la ludopatía infantil como un problema público, a través de discursos legislativos y sociales, construyendo significados sobre el juego en menores, haciendo énfasis en sus consecuencias. Sin embargo, en Barcelona Sancho, Clotas y Bartoli (2023) realizaron una investigación compartiendo nuestras mismas categorías, aunque no es con la misma población, arrojan que los juegos de azar son un constructo social.

Por otro lado, en la Universitat Autònoma de Barcelona, Vacchiano y Mejía Reyes (2022) desarrollan una investigación enfocada a examinar cómo las sociedades construyen perspectivas y representaciones sociales del “riesgo” ligados al riesgo presentes al juego de azar, lo cual resulta relevante como base teórica puesto que en las construcciones de significados de nuestros participantes de lograba observar el uso del riesgo y lo que significaba para ellos. Desde España La tesis doctoral de Botella Guijarro (2023), desarrollada en la Universidad Nacional de Educación a Distancia, se enfatiza en analizar los factores psicosociales y como estos intervienen en el inicio y mantenimiento del juego de azar.

Nacional

En el ámbito nacional existen diversas investigaciones que han centrado su interés en abordar la problemática del juego de azar y las apuestas puesto que es un tema que está en auge por su gran participación, en especial en una población de jóvenes universitarios, revelando dinámicas sociales y subjetivas que pueden ser analizadas desde enfoques constructivistas y narrativos. En la misma línea, Ruiz-Pérez (2015) identificó que gran parte de los estudiantes colombianos sostienen distintas creencias basadas en adquirir valores monetarios, como pensar que vigilar los resultados aumentan las posibilidades de ganar o que hay personas con “habilidades para ganar”, esto se articula de manera directa con el interés de la investigación por analizar las representaciones sociales en el contexto netamente universitario.

Por otro lado, Beltrán et al, 2020, con su trabajo de grado “Análisis de la influencia de la publicidad en el aumento de la ludopatía por apuestas deportivas”, constituye un antecedente puesto que examina factores externos que influyen en el incremento asociados a patrones adictivos girando en torno a las apuestas. De igual manera la investigación de Ceballos et al. (2022) llevada a cabo en la Universidad Sergio Arboleda explora de manera cualitativa perspectivas de la comunidad académica de psicología frente a la ludopatía.

Estos hallazgos muestran cómo circulan representaciones sociales distorsionadas en la población universitaria tales como la normalización de la violencia, el entender el juego como una práctica netamente recreativa y libre de riesgos, la creencia de control individual sobre los resultados, la idea de que la estrategia pueden influir en el azar y la expectativa de que el juego puede ser la solución a necesidades económicas, que a su vez pueden influir en las narrativas

docentes acerca de los juegos de azar, ya sea para reforzar, cuestionar o problematizar estas creencias en el ámbito académico.

Complementando este enfoque, el estudio de Mancera Pérez et al. (2024) añade un análisis cuantitativo sobre la prevalencia del juego patológico en universidades, arrojando resultados como el 30% de los estudiantes que realizaban apuestas en línea presentaban signos de adicción al juego, resulta ser relevante como antecedente puesto que gran parte de las investigaciones con estos fines son de enfoque cuantitativo y estadístico. Mendoza Amor y Lobo Serpa (2022) llevaron a cabo una investigación cualitativa en un centro infantil de Cauca, Antioquia, en la que analizaron las representaciones sociales sobre el juego construidas por agentes educativas. Aunque no se trata de población universitaria, sus hallazgos mostraron que las maestras reconocen el valor del juego en el desarrollo, pero esas representaciones no siempre se traducen en prácticas pedagógicas concretas, debido a limitaciones materiales o percepciones de riesgo.

En Colombia un reportaje publicado por (El País, s.f.), enfatizó su interés en la problemática de la adicción a las apuestas online en el país, coleccionando testimonios y datos que muestran como el acceso a las plataformas digitales, junto a la presión social y la publicidad aportan a la vulnerabilidad de los jóvenes frente a la práctica de los juegos de azar. Estos datos aportan información relevante y bases teóricas a nuestra investigación.

Regional

En el contexto del departamento del Meta, Colombia, la revisión de la literatura existente revela una ausencia de estudios que aborden nuestras categorías de investigación, ya sea de forma integrada o por separado, dentro de un mismo trabajo. Esta notable ausencia de investigación previa considerando cada categoría por sí misma y, aún más significativamente, su combinación en un mismo estudio subraya la naturaleza novedosa y la potencial contribución original de la presente investigación al campo del conocimiento en este contexto geográfico específico.

Metodología de la investigación

Metodología Cualitativa

En el marco de la presente investigación, se optó por la metodología cualitativa dado que esta permite comprender de manera profunda cómo las personas interpretan, experimentan y construyen significado en su entorno natural, puesto que cada grupo social o individuo aporta una visión particular de las situaciones vividas a través de la interacción y la experiencia subjetiva (Hernández Sampieri et al., 2014).

Esta estrategia metodológica, aparte de posibilitar la observación de la formación e la construcción de significados y narrativas resultados de las interacciones sociales, revelando qué papel juegan los marcos de creencias, las experiencias y las perspectivas individuales dan lugar a la formación de discursos de acuerdo con el fenómeno objeto de estudio.

Esta lógica es respaldada por estudios en donde se confirma que la investigación cualitativa tiene un apoyo en epistemologías interpretativas y constructivistas que toman la realidad como múltiple y construida de acuerdo con la interacción (Leavy, 2020; Gülpınar, 2024). De este modo se considera el proceso de análisis cómo una práctica reflexiva dónde los significados nacen a raíz del diálogo entrevistador- participante, tomando el contexto como un espacio fundamental (Dahal & Luitel, 2022; Gülpınar, 2024).

Método narrativo

El método narrativo de manera particular muestra cómo a través de la narración las personas estructuran significados y les dan un sentido a sus experiencias. Este método permite la exploración de experiencias tanto colectivas como individuales, así como de los significados y percepciones asignadas a su realidad. Para poder desarrollar este método se hace uso del diálogo como vehículo para que surjan las comprensiones y significados de las realidades vivenciadas (Arias Cardona, y Alvarado Salgado, 2015).

Para esta investigación, el método narrativo es pertinente para entender la construcción de narrativas basadas en las percepciones subjetivas de docentes, administrativos y estudiantes sobre

los juegos de azar, desde la perspectiva de la Teoría de Narrativa conversacional de Estupiñán y Representaciones sociales de Moscovici.

Actores principales

La muestra de la investigación estuvo conformada por ocho participantes de la Universidad Santo Tomás, Seccional Villavicencio, distribuidos en dos grupos: uno conformado por dos docentes y dos administrativos, y el otro conformado por cuatro estudiantes. Esta selección tuvo como propósito incorporar distintas narrativas y experiencias que permitieran una comprensión profunda del fenómeno objeto de estudio, atendiendo a las particularidades de los roles desempeñados por docentes y administrativos, así como a la perspectiva general de los estudiantes.

La selección de los participantes se realizó mediante un muestreo por conveniencia, propio de los estudios de enfoque cualitativo, en el cual se prioriza la accesibilidad, la disposición y la pertinencia de los participantes para aportar información significativa al proceso investigativo. La participación fue de carácter voluntario y se desarrolló bajo la firma del consentimiento informado, garantizando el cumplimiento de los principios éticos de la investigación. Según Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014), el muestreo por conveniencia es una técnica no probabilística que permite seleccionar participantes en función de su disponibilidad y voluntad para colaborar, favoreciendo la obtención de datos ricos y contextualizados.\

Criterios de inclusión

Para la inclusión de los participantes en esta investigación se definieron los siguientes criterios:

- Docentes, administrativos y estudiantes activos de la Universidad Santo Tomás Seccional Villavicencio.
- Participantes en un rango etario de 18 a 48 años.
- Criterios de exclusión.

Para la exclusión de los participantes en esta investigación se definieron los siguientes criterios:

- Pertenecer a la Facultad de Psicología, debido a que su formación académica está orientada

a la comprensión del comportamiento humano, las dinámicas sociales y los procesos emocionales, lo cual favorece posturas empáticas, asertivas y reflexivas frente al fenómeno objeto de estudio. Sin embargo, dado que la investigación buscó explorar percepciones desde otras áreas del conocimiento, se optó por excluir a este grupo con el fin de evitar sesgos disciplinares y ampliar la diversidad de miradas sobre el fenómeno analizado.

- Residir fuera de la ciudad de Villavicencio, esto debido a posibles limitaciones logísticas relacionadas con la disponibilidad de tiempo y la asistencia a los espacios de recolección de información, tales como los grupos focales. Asimismo, factores contextuales como dificultades de movilidad, paros o interrupciones del transporte podían afectar la continuidad y el desarrollo adecuado del proceso investigativo.
- Pertenecer a población vulnerable, esto con el fin de prevenir posibles afectaciones emocionales o riesgos éticos durante su participación en la investigación. Esta decisión se tomó en coherencia con los principios éticos de la investigación social, priorizando la protección de los participantes y evitando situaciones que pudieran generar incomodidad, exposición o revictimización, especialmente en el marco de las técnicas de recolección utilizadas.

Técnicas

Grupo focal

El grupo focal es una técnica utilizada para acceder a información acerca de un fenómeno, siendo un proceso dinámico en el que los participantes intercambian sus ideas, dan forma a sus opiniones y discuten en torno a cuestiones construidas de manera colectiva. En el desarrollo de esta investigación, se llevaron a cabo cuatro grupos focales poblacional, llevados a cabo en dos fechas diferentes. Dos secciones de grupo focal estuvieron conformadas por estudiantes, mientras que los otros dos incluyeron a personal administrativo y docentes, esto con la finalidad de proteger la confidencialidad de cada grupo de participantes, al estar relacionados debido a las facultades a las que pertenecen. Cada sesión tuvo una duración aproximada de 45 minutos, lo que permitió profundizar en las percepciones, experiencias y narrativas de los participantes, así como contrastar las distintas perspectivas entre los grupos poblacionales.

Durante las sesiones, al iniciar la discusión en torno al concepto de juegos de azar, se promovió la participación de los integrantes, favoreciendo la recolección de narrativas individuales que, a través del diálogo grupal, fueron parafraseadas, contrastadas y resignificadas colectivamente. Este proceso permitió comprender el fenómeno desde diversos puntos de vista y fortalecer la construcción compartida de conceptos y significados vinculados al objeto de estudio. En este sentido, el uso del grupo focal resulta pertinente dentro de la investigación cualitativa, ya que incentiva la discusión de temas específicos y aporta a la producción de conocimiento colectivo (Rodas y Pacheco, 2020).

Procesamiento de la información

Análisis categorial

Posterior a la recolección de los datos, estos fueron analizados mediante un análisis categorial el cual se basa en una técnica cualitativa dirigida a organizar, interpretar y dar sentido a la información recolectada, esto a través de la identificación de las categorías las cuales se definieron de ante mano (deductivas) o también existe la posibilidad de surgir durante el análisis (inductivas). Esta metodología posibilita que los investigadores reduzcan la complejidad de los datos brutos al agrupar unidades de significado bajo categorías coherentes, lo que facilita tanto el manejo sistemático de grandes volúmenes de información como la generación de interpretaciones rigurosas basadas en patrones emergentes (Kuckartz, 2016; Mayring & Fenzl, 2025). Asimismo, el análisis categorial promueve la reflexividad del investigador al permitir la revisión iterativa de las categorías, su redefinición, fusión o eliminación, con el propósito de garantizar que los hallazgos representen de forma auténtica el discurso estudiado y mantengan su relevancia frente a los objetivos de investigación (Mayring, 2014; 2025).

Según Rueda et al. (2023), el análisis categorial “consiste en un proceso de descomposición del texto en unidades, seguido de una clasificación de dichas unidades en categorías según criterios analógicos o temáticos”. En el marco de esta investigación, los grupos focales fueron grabados en audio con el consentimiento de los participantes y, posteriormente, se realizaron sus respectivas transcripciones textuales, a partir de las cuales se desarrolló un proceso sistemático de codificación. Este procedimiento permitió identificar unidades de significado relevantes y

organizarlas dentro de las categorías previamente establecidas y las que emergieron del propio discurso. De este modo, el análisis categorial se convierte en una herramienta esencial para interpretar los datos cualitativos y otorgar coherencia a los resultados de la investigación, particularmente en relación con las percepciones y significados atribuidos a los juegos de azar, interpretados bajo la lente de la Teoría de las Narrativas Conversacionales de Estupiñán y la Teoría de las Representaciones Sociales de Moscovici.

Procedimiento

Para el desarrollo y organización de la investigación se consideraron las siguientes fases:

Fase I: Revisión literaria y delimitación de la investigación

Se delimitó el fenómeno de estudio a las percepciones y narrativas construidas por docentes, administrativos y estudiantes sobre los juegos de azar, interpretadas desde la teoría de representaciones sociales de Moscovici y la teoría de narrativa conversacional de Estupiñán. Posterior a esta delimitación y teniendo claras las teorías se realizó una revisión bibliográfica sobre estas para tener claridad de los conceptos.

Fase II: Recolección de antecedentes

Esta fase resultó crucial para el desarrollo de la investigación puesto que se realizó la recolección de información con el fin de comprender las representaciones sociales en un ámbito universitario, reconociéndolo así como un fenómeno que está en auge el cual influye sobre la vida académica, económica y social de los estudiantes.

Estas representaciones reflejan los significados, las creencias y las percepciones compartidas entre los jóvenes, así mismo sus factores de riesgo, a lo que están expuestos y no son conscientes de esto, el riesgo y la dependencia que pueden llegar a generar. Tener claridad de estos aspectos resulta enriquecedor puesto que nos permite analizar la normalización de dichas prácticas dentro de los espacios académicos y el rol que juegan las normas y el reglamento. (Rueda, et al, 2023).

Fase III: Diseño de la investigación

Esta investigación optó por un enfoque cualitativo puesto que nos permitió una comprensión profunda sobre las percepciones y los significados de los participantes, significados que atribuyen a los juegos de azar dentro del ámbito universitario. Se implementó el método narrativo dado que nos posibilita explorar indagar sobre las experiencias personales y conjuntas por medio de los relatos de la población de estudio.

Dicha población de estudio se escogió mediante un muestreo por conveniencia basándonos en los criterios de inclusión y exclusión previamente estipulados, considerando el tiempo de los participantes y su accesibilidad a los grupos focales.

Los grupos focales se implementaron en la recolección de datos, por medio de un guion conformado por preguntas orientadoras, lo cual permitió la adquisición de narrativas compuestas de contenido y de igual manera aportando a la libre expresión de los participantes.

Fase IV: Elaboración de preguntas orientadoras para el grupo focal

Las preguntas utilizadas como guía para el desarrollo de los grupos focales fueron diseñadas en coherencia con el fenómeno de estudio y los objetivos de la investigación.

Dichas preguntas fueron revisadas, ajustadas y validadas por la asesora de tesis, en su calidad de experta académica en investigación, con el fin de garantizar su pertinencia, claridad y adecuación metodológica al enfoque cualitativo del estudio.

Asimismo, se tuvo en cuenta que las preguntas aplicadas en los grupos focales posteriores se construyeron a partir de los aspectos relevantes emergentes en los primeros grupos focales, lo que permitió el análisis del fenómeno.

Fase V: Aplicación de las estrategias de recolección de información

La aplicación de las estrategias de recolección de información se sustentó en una epistemología constructivista, la cual expone que el conocimiento se construye de manera intersubjetiva a partir de los significados, narrativas y experiencias de los actores. experiencias. De igual manera, la investigación de basó en el paradigma de la complejidad para sí reconocer el

fenómeno de los juegos de azar como una realidad dinámica y relacional. Teniendo en cuenta esta comprensión epistemológica y paradigmática, se decidió por la técnica de grupos focales, que permiten las narrativas colectivas y la construcción compartida de representaciones sociales por medio de la interacción, el diálogo y la confrontación entre los participantes.

En este marco, se realizaron dos grupos focales y con cada uno de ellos dos encuentros desarrollados en dos fechas diferentes: dos con estudiantes y dos con docentes y personal administrativo de la universidad. La inclusión del personal administrativo se justificó desde el paradigma de la complejidad, al reconocerse como actores que participan activamente en la institución.

En los primeros grupos focales se exploraron las percepciones iniciales, creencias y experiencias ligadas al tema. Las creencias narradas permitieron el desarrollo a la construcción de las representaciones sociales que pueden tener. Posteriormente se llevó a cabo el encuentro de los otros grupos focales tomando como base los hallazgos de la primera sesión, para así ajustar las preguntas orientadoras y lograr una mayor profundidad del tema.

Entre cada encuentro se realizaron escenarios de revisión y análisis de la información, desde el paradigma de la complejidad, identificando así narrativas contradictorias.

Fase VI: Análisis de la información y Resultados

Finalizado la aplicación de los grupos focales con cada población toda la información recolectada fue organizada en una matriz de análisis categorial, buscando el fin de facilitar su comprensión de los datos cualitativos. Las categorías centrales de esta matriz son las representaciones sociales y narrativas, las cuales dirigieron el proceso de codificación y clasificación de los discursos obtenidos. Esta organización fue pertinente al momento de identificar patrones, significados compartidos y diferencias en las percepciones de los participantes frente al fenómeno de la participación de juegos de azar en un contexto universitario. A partir de esta organización, se procedió a realizar la interpretación de los resultados a la luz del marco teórico, articulando los hallazgos empíricos con los referentes conceptuales y epistemológicos del estudio.

Consideraciones Éticas

Esta investigación prioriza la integridad de los participantes en términos de integridad y salud mental, garantizando el apropiado cumplimiento de los criterios legales y éticos relacionados con el bienestar integral del sujeto participante en el presente estudio investigativo. No obstante, esta investigación se categoriza como investigación sin riesgo, de acuerdo con lo manifestado por el Ministerio de Salud en la Resolución N.º 8430 de 1993 Artículo 11 apartado A, ya que no se realiza ninguna intervención en variables biológicas, fisiológicas, sociales o psicológicas de los participantes ni se tratan aspectos sensitivos de su conducta. Además, la información adquirida será manejada según el código Deontológico y Bioético del Psicólogo, el cuál en su Artículo II N.º 5 establece la confidencialidad como el criterio primordial para proteger la información obtenida durante el ejercicio investigativo.

Así mismo, el código Deontológico y Bioético del Psicólogo hace claridad acerca de que la información solo puede ser revelada bajo un requerimiento legal o en situaciones donde haya riesgo para la integridad tanto de los participantes como de terceros (Congreso de la república de Colombia, Ley 1098, 2006).

En coherencia con los principios de autonomía y respeto, se garantiza el derecho de los participantes a retirar su consentimiento en momento de solicitarlo, sin que esto implique consecuencias negativas. El investigador asume el compromiso de brindar información clara, suficiente y accesible en todas las fases del estudio, manteniendo una comunicación constante y transparente con los participantes para favorecer la confianza y la seguridad durante el proceso.

Por otro lado, se garantiza que los participantes sean tratados con dignidad y respeto, atendiendo así a lo mencionado en el Artículo II N.º 6. del código deontológico velando por la integridad y el bienestar del usuario (Congreso de la república de Colombia, Ley 1098, 2006). De acuerdo con esto, el cumplimiento de los principios bioéticos resulta de primordial relevancia para el desarrollo idóneo del ejercicio investigativo. En primer lugar, el principio de autonomía se cumple mediante el consentimiento informado, donde cada participante es informado sobre los procedimientos, objetivos y posibles implicaciones del estudio. De igual manera, se estipula y comunica su derecho a retirarse en cualquier fase del proceso de investigación, incluso luego de haber otorgado su consentimiento, sin que esto implique ningún tipo de consecuencia, garantizando de esta manera la participación voluntaria (Colegio Colombiano de Psicólogos

[COLPSIC], 2019). Por otro lado, el principio de beneficencia se refleja en la minimización de los posibles riesgos de la investigación para los participantes, fomentando un espacio seguro para la expresión de sus perspectivas individuales. El principio de no maleficencia se cumple mediante la selección de estrategias con el objetivo de evitar algún daño emocional o físico en los participantes. Por último, el principio de justicia se garantiza mediante la integración de cada uno de los participantes, sin excluir a ninguno, asegurando de esta manera un trato justo e igualitario para todos.

Finalmente, en lo respectivo a la transparencia o justicia en la investigación y la protección de datos, la Ley Estatutaria 1581 de 2012 refiere que “es un derecho constitucional de todas las personas conocer, actualizar y rectificar la información recopilada sobre ellas en archivos o bases de datos. Esta ley garantiza los derechos y libertades constitucionales mencionados en el artículo 15 de la Constitución Política; así como el derecho a la información consagrado en el artículo 20 de la misma” (Congreso de la República de Colombia, 2012, Artículo I).

Resultados

La presente investigación contó con un total de 8 participantes distribuidos en dos grupos, el primero estuvo conformado por estudiantes de distintas facultades de la Universidad Santo Tomás, Seccional Villavicencio. El segundo grupo integrado por dos docentes y dos administrativos pertenecientes a la misma institución. La selección de estos se realizó teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión pautados para esta investigación, garantizando así el cumplimiento de los objetivos.

P1: Estudiante perteneciente a la facultad de administración de empresas agropecuarias de la Universidad Santo Tomás seccional Villavicencio, el participante tiene 24 años, nació en Villavicencio, Meta y reside actualmente en Villavicencio.

P2: Estudiante perteneciente a la facultad de administración de empresas agropecuarias de la Universidad Santo Tomás seccional Villavicencio, el participante tiene 20 años, nació en Arauca, Colombia y actualmente reside en la ciudad de Villavicencio hace 4 años.

P3: Estudiante perteneciente a la facultad de derecho de la Universidad Santo Tomás seccional Villavicencio, el participante tiene 20 años, nació y reside actualmente en la ciudad de Villavicencio, Meta.

P4: Estudiante perteneciente a la facultad de derecho de la Universidad Santo Tomás seccional Villavicencio, el participante tiene 20 años, nació y reside actualmente en la ciudad de Villavicencio, Meta.

P5: Docente perteneciente a la facultad de humanidades de la Universidad Santo Tomás seccional Villavicencio, el participante tiene 50 años, nació en Bogotá, Colombia y reside en Villavicencio hace 5 años.

P6: Docente perteneciente a la facultad de humanidades de la Universidad Santo Tomás seccional Villavicencio, el participante tiene 37 años, nació en Saladoblanco, Huila y reside en la ciudad de Villavicencio hace 10 años.

P7: Administrativo perteneciente a la Universidad Santo Tomás seccional Villavicencio, tiene 46 años, nació y vive actualmente en la ciudad de Villavicencio.

P8: Administrativo perteneciente a la Universidad Santo Tomás seccional Villavicencio, tiene 25 años, nació en Granada, Meta y reside actualmente en Villavicencio hace 10 años.

El análisis de la información recolectada a través de los grupos focales permitió comprender cómo los participantes construyen significados y sentidos compartidos en torno a los juegos de azar dentro del contexto universitario. Para efectos del análisis y preservando la confidencialidad, los participantes fueron codificados como P1 a P4, correspondientes a los estudiantes, y P5 a P8, correspondientes a los docentes y administrativos. El desarrollo de la conversación de manera grupal se realizó en un espacio de construcción de conocimiento en el cual las experiencias individuales se unieron con las percepciones colectivas dando paso a que los discursos evolucionaran partiendo de una vivencia personal hacia una construcción de significados sobre el mismo fenómeno. Conforme el paso de los encuentros las narrativas revelaron discusiones entre el ocio, la emoción, la fe y la preocupación institucional frente a la práctica de estos juegos.

En las representaciones sociales se halló que el juego de azar dentro de la cultura universitaria se encuentra normalizado, lo entienden como una práctica cotidiana, como un fenómeno aceptado socialmente. En el GFIP5L2, uno de los participantes afirmó: “Juegos de azar... término general popularizado, normalizado... en el imaginario colectivo... cambio en una temporalidad respecto a la suerte”, manifestando como el lenguaje coloquial ubica esta práctica en el espacio de la suerte y la esperanza. La referencia a un cambio en la temporalidad de la suerte evidencia cómo los relatos compartidos reorganizan la experiencia del tiempo, lo que lleva a consolidar la expectativa de inmediatez y resignificando el azar como una posibilidad que se encuentra siempre disponible, orientando prácticas y sentidos más allá de la experiencia individual.

Del mismo modo, en el GFIP6L4 se expresó: “Esa noción de esperanza... de querer cambiar... en un instante que cambie esa suerte... se acerca mucho a esa noción de fe”. En este apartado la acción de jugar conlleva un valor simbólico en dónde el azar actúa como un mecanismo emocional para desviar los deseos. En contraste, otras intervenciones reflejan preocupación por los límites de la práctica. En el GFIP5L11 se dijo: “Se utilizan espacios que son para clases... se utilizan para apostar... tiende hacia la ludopatía”. Este discurso refleja una tensión entre lo permitido y lo sancionado, señalando que, aunque el juego se acepta socialmente, se considera inapropiado en entornos institucionales.

Asimismo, la representación del jugador frente al psicológico. En el GFIP7L15 se manifestó: “Yo tengo esto en mis manos, Si voy ganando, quiero seguir ganando; si voy perdiendo, quiero recuperar... genera competitividad... cambia lo principal que tiene que hacer un estudiante”. Esta verbalización refleja cómo las dinámicas de ganancia y pérdida se convierten en

ciclos emocionales que alteran las prioridades académicas, mostrando al jugador como un sujeto atrapado entre la gratificación y la compulsión. A ello se suma la experiencia narrada en el GFIP8L17: “Yo jugué... no hubo afectación en mi vida, pero sí tengo muchos casos de amigos... incidencias negativas familiares, económicas, sociales”, donde el relato individual se transforma en una muestra colectiva de los riesgos, consolidando una representación social del juego como fenómeno con impacto familiar y social.

Los encuentros también incluyeron percepciones institucionales, como en el GFIP5L43 se afirmó: “La universidad tiene toda la responsabilidad, me parece que debería asumir una actitud mucho más comprometida frente a este tema. ... abrir cátedra... control, regulación y contención”, y en el GFIP6L45 se agregó: “Fomentar pensamiento crítico, ya que la universidad es un espacio para prepararnos frente al mundo, frente a los retos que tiene este mundo y uno de los grandes retos, además, digamos, de hacer un buen uso de lo que son las inteligencias artificiales, de ese desarrollo tecnológico ... gratificación por esfuerzo... educación emocional... fortalecer vínculos”. Estas líneas fueron interpretadas como una representación normativa del fenómeno, en la que el juego se asocia con la necesidad de una respuesta institucional basada en la formación crítica, la contención emocional y la prevención pedagógica. Asimismo, en el GFIP5L27 se mencionó: “Ansiedad continua... refuerzo negativo... ‘pozo’... lleva a ludopatía”, mostrando cómo los discursos sobre el juego se entrelazan con significados psicológicos y metáforas de profundidad y pérdida de control, revelando el tránsito entre placer, hábito y dependencia.

En lo correspondiente a la categoría “narrativas conversacionales”, hizo posible reconocer cómo los significados del juego emergen del diálogo y la interacción grupal. En el GFIP1L18, un participante expresó: “Diversión y reto, a ver quién es el que posee más dinero para apostar”, y en el GFIP2L28 otro añadió: “Como una manera de ganar dinero fácil o buscar el, pues todos tenemos un alma de jugador”. Estas verbalizaciones mostraron cómo el juego es narrado como una práctica socialmente compartida y asociada a la competencia, el reconocimiento y la búsqueda de estatus dentro del grupo. En el GFIP4L24 se complementó: “Incluso muchas veces se romantiza cuando uno pierde... así la historia sea mala, pues uno intenta contarla desde una perspectiva que no se sienta tan mala”, revelando cómo la narración funciona como mecanismo de resignificación de la pérdida, transformando una experiencia negativa en relato socialmente aceptado.

Por otro lado, las narrativas también incorporaron componentes emocionales y reflexivos. En el GFIP1L90 se dijo: “Para mí los juegos de azar son pura adrenalina... es como ese rush que

sentís cuando vas ganando”, mientras que en el GFIP4L93 se planteó: “Yo lo veo más como un escape... apostar es como ese descanso mental, un momento donde no estás pensando en el profe ni en el parcial del otro día”. Estas afirmaciones muestran cómo las narrativas traducen emociones en significados, permite la excitación o el alivio se integren a la identidad personal y colectiva. Sin embargo, también surgieron relatos de autocritica, como el de GFIP2L91: “Uf, yo la verdad lo veo como un vicio, sin vueltas... entre más apostás, más querés seguir”, que da cuenta del paso de la fascinación a la conciencia de riesgo.

En los fragmentos finales, las voces de los participantes incorporan una reflexión institucional y social. En el GFIP3L133 se señaló: “Yo creo que la universidad debería hacer más por mostrar que eso no es solo ‘un problema de unos cuantos’. Es algo que está pasando y ya”, mientras que en el GFIP4L148 se expresó: “La universidad tiene que ponerse en los zapatos del estudiante... no todos los que apuestan son unos casos perdidos, a veces solo necesitan un empujoncito”. Las narrativas expuestas revelan como un discurso colectivo de corresponsabilidad en dónde la sanción como solución de transformación es reemplazada por la comprensión y la empatía.

Teniendo en cuenta los hallazgos, estos muestran que las representaciones sociales sobre los juegos de azar en el contexto universitario van ligado a las narrativas conversacionales puesto que permiten a los participantes interpretar las experiencias de otros y reinterpretar las propias. Este fenómeno resulta ser emergente, relativamente nuevo el cual combina la diversión con la competencia y la esperanza, al mismo tiempo algo de ansiedad y riesgo. A través de los grupos focales se permitió la transformación de relatos individuales a colectivos, consolidando así que la práctica de este juego requiere acompañamiento por parte institucional.

En síntesis, los resultados permiten comprender como las representaciones sociales operan como marcos simbólicos relativamente estables que legitiman o problematizan el fenómeno de los juegos de azar, mientras que las narrativas conversacionales evidencian su carácter particularmente dinámico. A través de los distintos escenarios de grupos focales, se observa cómo estas representaciones no se dan como contenidos fijos, sino que se reconfiguran en a través de las interacciones entre los participantes durante los encuentros.

En este sentido, lo emergente del estudio radica en mostrar cómo, de un espacio conversacional a otro, los significados se transforman, vislumbrando la influencia de experiencias previas, contextos históricos y condiciones pragmáticas que estructuran la forma en que el azar, la

suerte y el riesgo son vividos, y de manera consecuente, narrados. Así, las narrativas no solo comunican representaciones existentes, sino que actúan como dispositivos de producción simbólica que permiten comprender cómo estos sentidos se construyen colectivamente en el tiempo y orientan prácticas concretas en el presente.

Discusión de resultados

Los resultados de la investigación dieron paso a comprender los juegos de azar como un fenómeno relacional. Desde una postura epistemológica constructivista y el paradigma de la complejidad, se demostró que estas prácticas se configuran a partir de la interacción entre diferentes contextos de la vida del sujeto (emocional, social, familiar, cultural e institucional), las cuales se entrelazan mutuamente dentro del contexto universitario.

En los grupos focales los participantes dieron a conocer que el juego de azar adquiere significados según sus experiencias, trayectorias y grupos de interacción. De acuerdo con las narrativas, se identificaron creencias ligadas al juego tales como la posibilidad de obtener remuneración monetaria de manera fácil y rápida, la idea de control sobre el azar, la normalización del juego como forma de entretenimiento y la percepción del riesgo como algo manejable, que, aunque se pierda dinero en el juego el azar es cuestión de suerte y cada uno le llega, por otro lado se presenta la creencia de que la persona practicante de estos juegos de azar presenta comorbilidad con ciertas pautas adictivas. Estas creencias se generaron en escenarios donde la socialización entre pares, espacios familiares y contextos culturales fundamenta las bases para las narrativas del sujeto y con esta tener cierta definición o conocimiento frente a lo que es el juego de azar.

Desde la perspectiva de las representaciones sociales, los resultados arrojan que el juego de azar no tiene un solo significado, sino que se construye de manera situada y dependiente de la experiencia del sujeto. De esta manera, 5 de los 8 participantes asociaron el juego con diversión, relaciones interpersonales y escape emocional; mientras que 3 de los participantes lo entienden como una práctica de riesgo relacionada directamente a la pérdida económica, la dependencia y la adicción. Estas representaciones contradictorias son entre lo lúdico y lo moral, mostrando cómo el juego de azar puede ser valorado positiva o negativamente según el marco simbólico desde el cual se interprete.

Asimismo, las narrativas conversacionales, permitieron identificar que el lenguaje cumple una función mediadora en la construcción de sentido. A través del diálogo grupal, los participantes no solo relataron experiencias anecdóticas, sino que progresivamente resignificaron sus vivencias, transitando hacia el reconocimiento del impacto emocional, social y relacional del juego. Este proceso evidenció cómo las narrativas individuales se transforman en significados colectivos mediante la interacción.

Por otro lado, se identificó la relación directa de los sistemas familiares y culturales en la configuración de las prácticas de juego. 4 de los participantes señalaron que los valores familiares, las creencias morales y las reglas culturales actúan como reguladores del comportamiento, ya sea normalizando, limitando o promoviendo la participación en los juegos de azar. La familia, en este sentido, aparece como un sistema que regula la toma de decisiones y el razonamiento frente al juego.

De igual manera, se expresaron narrativas frente al papel que toma la institución educativa. 3 de los participantes, entre estudiantes y personal administrativo, asociaron cierta responsabilidad a la universidad por la poca claridad en las estrategias preventivas, el manejo limitado de los programas de prevención y la falta de abordajes integrales orientados a la educación emocional. Estas narrativas ponen plantean la necesidad de crear intervenciones institucionales contextualizadas, coherentes con las dinámicas reales de la comunidad universitaria y dando solución a sus problemáticas.

En conclusión, los resultados permiten afirmar que el juego de azar se co-construye socialmente a través del diálogo y la interacción, en donde las experiencias personales trascienden lo individual para crear significados compartidos. Las narrativas y representaciones identificadas muestran que el juego es más que una práctica de entretenimiento; constituye un espacio simbólico donde convergen la esperanza, la emoción, la moralidad y el riesgo.

De este modo, la investigación da cumplimiento a los objetivos propuestos al identificar las narrativas predominantes, describir las percepciones sociales y explorar los elementos culturales que configuran las representaciones sociales del juego de azar. De igual manera, aporta a la línea de investigación “Abordajes psicosociales en el ámbito regional”, al comprender cómo los fenómenos asociados al juego necesitan intervenciones psicosociales integrales que tengan en cuenta los contextos del sujeto (emocionales, familiares, culturales e institucionales), promoviendo espacios reflexivos orientados a la transformación y comprensión del fenómeno dentro de la comunidad universitaria.

Conclusiones

De acuerdo con los resultados de esta investigación, la comprensión de las prácticas relacionadas con el juego de azar se componen de realidades que nacen de la interacción de diversos sistemas; institucional, familiar, individual y grupal. En este sentido, los relatos de la comunidad universitaria de la Universidad Santo Tomás Seccional Villavicencio permiten comprender cómo se construyen representaciones sociales que integran experiencias personales, relaciones interpersonales y contextos culturales, cumpliendo de manera directa con el objetivo general, orientado a comprender las narrativas que configuran dichas representaciones.

En correspondencia con el primer objetivo específico, los resultados muestran que los participantes elaboran sentidos compartidos en torno al juego, articulando dimensiones emocionales, sociales y morales. De acuerdo con la teoría de las representaciones sociales (Moscovici, 1961, 1984), estas estructuras simbólicas orientan percepciones y comportamientos en los espacios colectivos. En las narrativas de los participantes se identifica una representación ambivalente: mientras algunos lo conciben como una práctica de diversión y socialización, otros lo asocian con riesgo, pérdida o adicción. En el GFIP1L18, un participante expresa: “Diversión y reto, a ver quién es el que posee más dinero para apostar”, mientras que otro, en el GFIP2L91, reconoce: “Yo lo veo como un vicio, sin vueltas... entre más apostás, más querés seguir”. Estas afirmaciones, muestran la coexistencia de perspectivas que se complementan revelando la naturaleza dual del fenómeno: el juego como placer, recreación y como peligro.

Asimismo, los hallazgos cumplen el segundo objetivo específico, al describir las percepciones de riesgo, beneficio y moralidad que los participantes asocian al juego. En el GFIP6L4, uno de ellos señala: “Noción de esperanza... querer cambiar... un instante que cambie esa suerte”, asociando el azar con la fe y la expectativa de transformación personal. Sin embargo, en el GFIP5L11 otro advierte sobre “comportamientos negativos... se utilizan espacios para apostar... tiende hacia la ludopatía”. Estas expresiones reflejan cómo las representaciones del juego integran tanto componentes afectivos (esperanza, deseo de cambio) como normativos (riesgo, prohibición institucional). Tal como plantea Moscovici (1984), esta ambigüedad es constitutiva de las representaciones sociales, las cuales permiten a las personas orientarse en realidades que son, a la vez, contradictorias y compartidas.

Otro hallazgo importante se relaciona con la influencia de los sistemas familiares y sociales, que contribuyen a anclar los significados del juego dentro de valores culturales. En el GFIP2L68, un participante relata: “Mi mamá no le gusta que yo juegue... me dice: ‘No apuestes’”, lo cual muestra el papel de la familia como espacio normativo que regula la conducta y legitima juicios morales. De forma similar, en el GFIP5L19 se menciona: “El azar existe... ‘Pronto llegará el día de mi suerte’...”, es una muestra de cómo el lenguaje popular refuerza la idea del azar como vía de esperanza o progreso. Estas representaciones funcionan como marcos culturales que naturalizan la práctica, convirtiendo el juego en una actividad socialmente aceptada e incluso deseable.

Finalmente, en el GFIP8L41 se afirma: “Ver los juegos de manera positiva... asociadas a dimensiones socialmente aceptadas... estatus, ‘cool’...”, reflejando que el juego también se vincula con la búsqueda de reconocimiento social y pertenencia. Desde la interpretación de las investigadoras, estas representaciones permiten identificar como el juego de azar se inscribe en dinámicas simbólicas donde se conjugan deseo, poder, éxito y validación grupal. A la vez, en el GFIP5L43 se propone que “la universidad tiene toda la responsabilidad... abrir cátedra... control, regulación y contención”, lo cual muestra cómo los discursos institucionales también son parte del entramado representacional.

Desde la perspectiva constructivista y narrativa, el lenguaje no solo describe la experiencia, sino que la configura. Por ello, las narrativas emergentes en los grupos focales permitieron identificar cómo los participantes construyen colectivamente sentido, cumpliendo con el primer objetivo específico, al reconocer las narrativas predominantes sobre el juego de azar. Estas conversaciones permitieron reconocer como las historias personales se entretajan con discursos culturales y emocionales, transformando vivencias individuales en experiencias compartidas.

En el GFIP4L24, un participante expresa: “Incluso muchas veces se romantiza cuando uno pierde...”, mostrando cómo el relato opera como un recurso para resignificar el fracaso. De manera similar, en el GFIP1L90, otro señala: “Para mí los juegos de azar son pura adrenalina...”, añadiendo así la emoción como parte de la identidad narrativa. Estas expresiones no solo expresan lo vivido, sino que dan sentido y emocionalidad al juego, a las experiencias de este (Estupiñán Mojica & González Gutiérrez, 2015).

El segundo objetivo específico se ve reflejado en las narrativas que abordan el riesgo y la moralidad. En el GFIP4L93, un participante menciona: “Apostar es como ese descanso mental...

un momento donde no estás pensando en el profe ni en el parcial del otro día”, lo cual da a entender que toma el juego de azar como un escape para su alivio emocional. En contraste, en el GFIP2L91 se reconoce: “Yo lo veo como un vicio... entre más apuestas, más querés seguir”, generando un relato de autocrítica y contrastando a su compañero. Esta coexistencia de relatos posibilita la auto reflexión y la toma de conciencia, mostrando así un cambio de lo individual al aprendizaje colectivo.

De igual manera, las narrativas revelan la interacción entre los discursos institucionales y las experiencias personales. En el GFIP3L133 se plantea: “La universidad debería hacer más por mostrar que eso no es solo un problema de unos cuantos”, mientras que en el GFIP4L148 se señala: “La universidad tiene que ponerse en los zapatos del estudiante... no todos los que apuestan son unos casos perdidos”. Estas dos narrativas son ejemplo de corresponsabilidad. Se logra interpretar que en el momento de compartir los relatos los participantes contribuyen a la construcción de una visión más amplia de este, teniendo en cuenta las narrativas de sus compañeros.

Finalmente, la interacción narrativa entre los participantes permitió explorar en profundidad los elementos culturales, sociales y personales que configuran las representaciones sociales en torno a las prácticas de juego de azar, dando cumplimiento al tercer objetivo específico de la investigación. A través de las conversaciones emergieron sentidos compartidos que muestran cómo las creencias sobre la suerte, la moral, el riesgo y la emoción se entrelazan con las experiencias particulares de cada participante, influyendo en la manera en que cada uno interpreta y justifica sus decisiones. Los grupos focales se consolidaron, así como un espacio de reflexión conjunta, donde los relatos individuales trascendieron lo anecdótico para transformarse en herramientas de comprensión y aprendizaje social, posibilitando procesos de reconocimiento, cuestionamiento y transformación de significados.

De acuerdo con Estupiñán Mojica y González Gutiérrez (2015), este tipo de narrativas actúan como dispositivos de contención y resignificación, lo que permite que las personas comprendan sus prácticas en relación con un otro y su contexto, lo cual se identificó en la forma en que los participantes reconocieron sus experiencias desde una mirada crítica y situada. En este sentido, la interacción narrativa no solo permitió describir las representaciones sociales existentes, sino que dio paso a la posibilidad de generar nuevas hipótesis sobre cómo dichas representaciones se ven transformadas por la cotidianidad universitaria, especialmente en escenarios de cambio

cultural, tecnológico y social, aportando así a la comprensión de los procesos psicosociales que atraviesan a los participantes.

La selección de las categorías de análisis permitió comprender que el juego de azar, en la Universidad Santo Tomás Seccional Villavicencio, es un fenómeno colectivamente producido, emergente y sostenido. Los discursos recogidos en los grupos focales revelan que el sentido del juego se construye en la interacción, donde el lenguaje, las emociones y las normas sociales se entrelazan para dar forma a la experiencia universitaria. En coherencia con las perspectivas de Piaget (1972), Von Glasersfeld (1995) y Moscovici (1984), los hallazgos muestran que el conocimiento no se recibe, sino que se construye activamente a través del intercambio y la reflexión.

Así, el objetivo general de la investigación se cumple en su totalidad al comprender las narrativas construidas por la comunidad universitaria que configuran las representaciones sociales sobre los juegos de azar, evidenciando cómo estas son dinámicas y situadas en un entramado cultural, social y psicológico. Las narrativas muestran una comprensión compleja del fenómeno: el juego es, de manera simultánea, diversión, escape y riesgo, sentidos que coexisten en la vida cotidiana de los participantes. Esta ambivalencia confirma lo señalado por Estévez et al. (2021) y Lombardi et al. (2024), quienes destacan que, en los contextos universitarios de manera particular, el juego de azar adquiere relevancia al articular factores culturales y sociales que influyen en su percepción, aceptación y práctica.

Asimismo, los resultados dialogan con lo planteado por Håkansson (2020), al evidenciar que la normalización del riesgo, acentuada tras la pandemia por COVID-19, favorece la percepción frente al juego como una actividad recreativa e inofensiva, invisibilizando las posibles implicaciones negativas que tenga.

En esta coexistencia de sentidos se refleja la complejidad de las realidades humanas, donde el diálogo y la interacción social se convierten en pilares fundamentales del aprendizaje social. De esta manera, los resultados muestran la relevancia de promover espacios de conversación reflexiva en la universidad con el fin de aportar a la comprensión crítica del fenómeno, transformándolo en una oportunidad de aprendizaje, cohesión grupal y responsabilidad compartida, favoreciendo la construcción de prácticas más conscientes y saludables en la comunidad universitaria.

Aportes, limitaciones y sugerencias

Aportes

Esta investigación aporta a la comprensión de los juegos de azar como una práctica social, construida por la interacción cotidiana de los participantes mediada por marcos culturales, simbólicos y normativos propios del contexto local. El estudio analiza las dinámicas relacionales mediante los participantes elaboran significados compartidos sobre el juego de azar, mostrando la manera que las narrativas conversacionales se constituyen en el punto de partida para la construcción y consolidación de representaciones sociales que, a su vez, funcionan, como esquemas según el entorno

Asimismo, se identifican tensiones morales y normativas entre narrativas de responsabilidad, expectativas económicas y normalización del riesgo, las cuales orientan los procesos de toma de decisiones y en la construcción de identidad de los participantes. El aporte de esta investigación posee un alcance contextual, en tanto los significados atribuidos a los juegos de azar se encuentran vinculados a factores económicos, sociales y culturales del territorio.

Finalmente, la investigación aporta insumos conceptuales basados en el análisis de las narrativas que pueden orientar el desarrollo de herramientas de educación y prevención en el contexto universitario.

Limitaciones

Teniendo en cuenta el proceso de la investigación, se presentaron diversas limitaciones arraigadas con el tema logístico y operativo que incidieron en la organización del trabajo de campo. Cabe aclarar que no se identificaron dificultades en el análisis de los resultados, en la delimitación del fenómeno de estudio ni en el acceso a la información o en la búsqueda de antecedentes a nivel regional.

Una de las principales fue la coordinación del tiempo de los estudiantes puesto que sus horarios no eran el mismo por pertenecer a distintas facultades, lo cual generó cambios en la programación de los grupos focales. De igual manera por parte de los investigadores, la organización del tiempo fue otro aspecto limitante, asimismo el acceso a la cámara de Gesell, el

cual era nuestro espacio destinado y previamente apartado para realizar los grupos focales. Estas limitaciones no afectaron la validez de los resultados, ya que el enfoque cualitativo y narrativo permitió captar con profundidad las experiencias y significados compartidos por los participantes.

Sugerencias

Teniendo en cuenta los hallazgos, se propone dar continuidad a la investigación de las representaciones sociales y las narrativas asociadas no solo a los juegos de azar, sino también a otras prácticas cotidianas presentes en el contexto universitario, tales como el consumo, el uso de plataformas digitales o las dinámicas de socialización, con el fin de profundizar en la comprensión de los procesos psicosociales y de cambio que atraviesan los estudiantes en distintas etapas de su trayectoria académica. En este sentido, futuras investigaciones podrían plantear hipótesis orientadas a explorar cómo la normalización de ciertas prácticas se articula con narrativas de éxito, autonomía o gestión del riesgo, y de qué manera estas influyen en la construcción de identidades juveniles y decisiones cotidianas.

Asimismo, se sugiere desarrollar estudios longitudinales o comparativos que permitan analizar la evolución de las representaciones sociales y narrativas a lo largo del tiempo y entre diferentes escenarios conversacionales, identificando continuidades, rupturas y resignificaciones en función de cambios contextuales, institucionales o históricos. Ampliar la muestra a otras universidades o regiones del país posibilitaría establecer comparaciones culturales que den cuenta tanto de patrones compartidos como de variaciones locales, enriqueciendo el análisis de los procesos de anclaje y objetivación propios de cada contexto.

Finalmente, se invita a futuros investigadores a complementar este abordaje mediante metodologías mixtas o etnográficas que permitan profundizar en los vacíos identificados, particularmente en lo relativo a la dimensión pragmática de las prácticas y su relación con las narrativas emergentes en la vida cotidiana. De este modo, se fortalecería un enfoque psicosocial que no solo describa significados, sino que explique cómo estos se producen, circulan y transforman en escenarios educativos y comunitarios.

Referencias Bibliográficas

- Agencia de Noticias UNAL. (2018, mayo 25). El 19 % de los colombianos serían adictos a los juegos de azar. Universidad Nacional de Colombia. <https://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/el-19-de-los-colombianos-serian-adictos-a-los-juegos-de-azar>
- Agencia de Noticias UNAL. (2024, julio 11). Adicción a los juegos de azar acecha a los jóvenes colombianos. <https://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/adiccion-a-los-juegos-de-azar-acecha-a-los-jovenes-colombianos>
- Alvez, R. A. (2024). Análisis de la Sentencia 169/2023, de 22 de noviembre de 2023. Cuestión de inconstitucionalidad. Planteada por la Sección Tercera de la Sala de lo Contencioso-Administrativo del Tribunal Supremo¹ sobre el artículo 7.2 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación² del juego. *Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento*, (82). Editorial Thomson Reuters Aranzadi
- Alvez, J. (2024). Regulación del juego y protección del consumidor: Un análisis de la Ley 13/2011. *Revista de Derecho y Sociedad*, 12(1), 45–62.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). American Psychiatric Publishing. <https://psychiatryonline.org/doi/book/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Arslan, R. C., Walther, M., & Tata, C. S. (2021). El efecto de las experiencias traumáticas en los estilos de apego. *Anales de Psicología*, 37 (1), 1-10. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/489601>
- Becker, H. S. (1963). *Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance*. Free Press.
- Beltrán Suárez, A. P., Preciado Guerrero, H. M., Gómez Figueroa, N., & Valiente Ortégón, K. S. (2020). *Análisis de la influencia de la publicidad en el aumento de la ludopatía por apuestas deportivas* [Trabajo de grado, Universidad EAN]. Repositorio Institucional <https://repository.ean.edu.co/handle/10882/10171>
- Blanco Miguel, P., Rodríguez Pascual, I., & Martos Sánchez, C. (2016). Contexto Familiar y Adicción al Juego. Factores que determinan su relación. *Health and Addictions/Salud Y Drogas*, 16(2), 81–91. <https://doi.org/10.21134/haaj.v16i2.261>
- Bourdieu, P., & Wacquant, L. J. D. (2018). Una invitación a la sociología reflexiva. Siglo XXI

Editores.

- Bowen, M. (1978). Family therapy in clinical practice. Jason Aronson. (pp. 35-36)
- Brooks, J. G., & Brooks, M. G. (1993). *In search of understanding: The case for constructivist classrooms*. Association for Supervision and Curriculum Development. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1658807>
- Borotto, A. (2024). ¿Por qué apostar no es un juego? Moralidades lúdicas frente al problema público de la ludopatía infantil en Argentina. *Revista Lúdicamente*. 14(28). 1-9. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/download/10654/9315>
- Botella Guijarro, Á. (2023). *La función de los factores psicosociales en el inicio y mantenimiento del juego de azar en adolescentes* [Tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.14468/20874>
- Bueno, A. M. (s.f.). La tragedia de la adicción a las apuestas online en Colombia. <https://elpais.com/america-colombia/2023-03-12/la-tragedia-de-la-adiccion-a-las-apuestas-online-en-colombia.html>
- Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 592–613. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073>
- Canali, S., Altavilla, D., Acciai, A., Deriu, V., Chiera, A., Adornetti, I., Bassi, A., Colonna, Z., De Luca, V., Vignola, F., & Ferretti, F. (2021). The narrative of persons with gambling problems and substance use: A multidimensional analysis of the language of addiction. *Journal of Gambling* 47(47). 167-198. <https://doi.org/10.4309/jgi.2021.47.7>
- Caycedo Guerra, A., & Nigrinis Restrepo, M. C. Memoria colectiva desde una perspectiva transgeneracional dentro del contexto histórico colombiano 2021. [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/54480>
- Ceballos Porto, N., Londoño Ñuste, G. A., & Rivera González, M. (2022). *Percepción sobre las dimensiones emocionales relacionadas a la ludopatía en la comunidad académica de psicología*. Universidad Sergio Arboleda. <https://repository.usergioarboleda.edu.co/handle/11232/1606>
- Cepeda, L., Ramírez, A., & Torres, S. (2025). Adicción al juego y salud mental en estudiantes de ciencias de la salud en Colombia. *Revista Colombiana de Psicología*, 34(1), 45-61.

- Cepeda, Y., Muñoz, S., Torres, A., & González, M. (2025). El juego patológico en estudiantes de salud de una institución universitaria, Cauca, Colombia. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 54 (Suppl 1), 110–115. <https://doi.org/10.1016/j.rcp.2023.09.006>
- Cerejeira, J. G., Firmino, H., Vaz-Serra, A., & Mukaetova-Ladinska, E. B. (2021). Exploring the therapeutic potential of narrative approaches in mental health and addiction. *Journal of Narrative Therapy & Community Work*. <https://dulwichcentre.com.au/wp-content/uploads/2022/05/International-Journal-of-Narrative-Therapy-2019-Issue3.pdf>
- Cerejeira, J. G., Jiménez, C. R., Carrasco, I. S., Capella, C., & Rodríguez, E. (2021). Narrative psychiatry: Healing through storytelling. *European Psychiatry*, 64 (S1), S447-S447. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2021.1193>
- Chihu Amparán, A. (2018). Los marcos de la experiencia. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 63 (231), 87-106. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S018701732018000100087&script=sci_abstract
- Christensen, T. (2019). La construcción social de las conductas adictivas: Un enfoque sociológico sobre el juego. *Revista de Ciencias Sociales*, 35(2), 87–102.
- Clandinin, D. J., & Connelly, F. M. (2000). *Narrative inquiry: Experience and story in qualitative research*. Jossey-Bass.
- Comisión Nacional de Salud Mental. (2020). Informe sobre la situación de la salud mental en Colombia. Ministerio de Salud y Protección Social.
- Consejo de Organizaciones Internacionales de las Ciencias Médicas (CIOMS) & OMS. (2016). Pautas éticas internacionales para la investigación relacionada con la salud con seres humanos. <https://cioms.ch/wp-content/uploads/2017/01/CIOMS-Espanol.pdf>
- Cortés Martínez, A. E., & Becerra Huertas, C. E. (2021). Caracterización de la tendencia del COVID- 19 en Colombia con regresiones polinomiales. *Gerencia y Políticas de Salud*, 20 (42). <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/gerepolsal/article/view/32111>
- Dahal, N., & Luitel, B. C. (2022). Rethinking qualitative research as a reflective and iterative process: Insights from constructivist epistemology. *International Journal of Qualitative Methods*, 21, 1–12. <https://doi.org/10.1177/16094069221083942>
- Delgado, M. (2023). Hábitos de consumo de apuestas deportivas en estudiantes universitarios extremeños. *INFAD. Revista de Psicología*, 1(1), 125–134. https://www.researchgate.net/publication/372359852_Habitos_de_consumo_de_apuestas_

- de portivas_en_estudiantes_universitarios_extremenos
- Delgado, M. (2023). La etnografía como ventana indiscreta. https://www.academia.edu/117420678/La_etnograf%C3%ADa_como_ventana_indiscreta
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). Sage.
- Echeverría Echeverría, R., Castillo, M. T., Evia, N., & Carrillo, C. (2017). Representaciones sociales de líderes institucionales acerca del juego en casinos mexicanos. *Revista De Psicología*, 35(1), 1–30. <https://doi.org/10.18800/psico.201701.001>
- Esparza-Reig, J., Martí-Vilar, M., & González-Sala, F. (2024). La prosocialidad como factor protector de la adicción al juego durante el COVID-19. *Universitas Psychologica*, 23, 1-14. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy23.pfpa>
- Estupiñán, C. (2021). *Narrativas conversacionales y construcción de sentido: una mirada desde la psicología social*. Editorial Universidad del Valle.
- Estupiñán Mojica, J. (2011). *Narrativas conversacionales y relatos de vida: Tramas humanas y construcción del conocimiento*. Ediciones USTA. <https://doi.org/10.2307/j.ctvb6v71x>
- Estupiñán, M. (2015). *Narrativas, memoria y representación: Fundamentos para la investigación cualitativa*. Editorial UPTC.
- Estévez, A., Jáuregui, P., Sánchez-Marcos, I., López-González, H., & Griffiths, M. D. (2021). Exploring the predictive value of gambling motives, cognitive distortions, and materialism on problem gambling severity in adolescents and young adults. *Journal of Gambling Studies*, 37(2), 43–661. https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2020/38cf5ecaa107/2021_JourGamblStud_Estevez-1EGRETA.pdf
- Fernández-Artamendi, S., López Núñez, C., & Ruiz, M. J. (2024). Componentes e intervenciones psicológicas eficaces en los problemas de juego de apuestas en adolescentes y jóvenes. *Revista Española de Drogodependencias*, 49(1), 1–14. https://www.researchgate.net/publication/378899478_Componentes_e_intervenciones_psicologicas_eficaces_en_los_problemas_de_juego_de_apuestas_en_adolescentes_y_jovenes
- Fernández Rincón, A. R. (2022). Jóvenes y publicidad de apuestas deportivas online. La experiencia española en torno a la regulación de 2021. *Correspondencias & Análisis*, 15.

- 105-126. <https://doi.org/10.24265/cian.2022.n15.05>
- Fernández, L., & Martínez, R. (2019). Juegos de azar, sociabilidad juvenil y transformaciones culturales: Un enfoque antropológico. *Revista Latinoamericana de Antropología Social*, 24(3), 112–130.
- Fernández, J., & Martínez, P. (2019). El juego on-line en España y las apuestas deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health and Addictions/Salud Y Drogas*, 20(2), 61–69. <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.500>
- Foucault, M. (1970s). *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language*. Pantheon Books.
- Funes, M. J. (2018). Erving Goffman, su perfil y su obra. Tendencias Sociales. *Revista de Sociología*, (2), 5–22. <https://doi.org/10.5944/ts.2.2018.22313>
- Gainsbury, S. M. (2015). Online gambling addiction: The relationship between internet gambling and disordered gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185–193.4 <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- García, M. R. (2015). Construcción de la realidad, Comunicación y vida cotidiana-Una aproximación a la obra de Thomas Luckmann. Intercom: *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 38 (2), 19-38. <https://doi.org/10.1590/1809-5844201522>
- García Pérez, D. (2020). Estudio microsociológico sobre el juego de azar: perspectivas profesionales y de jugadores en rehabilitación sobre la transición al juego. [Trabajo de grado, Universidad da Coruña]. Repositorio Institucional UDC. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/26037>
- Chalmers, H., Clarke, B., Wolfman, A., & Karet, N. (2024). *Qualitative research on the lived experience and views of gambling among children & young people*. GambleAware.
- Gergen, K. J., & Gergen, M. M. (2019). Social construction and the transformative power of stories. Oxford University Press.
- Gisbert, J. A. S., Martínez, R. S., & Torres, N. I. (2025). Distorsiones cognitivas en la adicción al juego online: un análisis basado en el género de los estudiantes universitarios. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1-14. <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/1653/1511>
- Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. Prentice-Hall.
- González, J. A., & Martínez, L. M. (2023). Hábitos de consumo de apuestas deportivas en

- estudiantes universitarios. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2 (1), 15– 28. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n2.v1.2493>
- González, M., & Rodríguez, J. (2018). Caracterización de la población que asiste a casinos en la ciudad de Neiva. *Revista Entornos*, 31 (1), 45-60. <https://journalusco.edu.co/index.php/repl/article/view/Caracterizacion%20poblacion%20casinos%20Neiva/2728>
- González, M., Pérez, L., & Rodríguez, S. (2020). Jóvenes, juegos de azar y apuestas: Una aproximación cualitativa. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. <https://www.centroreinasofia.org/publicacion/jovenes-juegos-de-azar-y-apuestas/>
- Grenfell, M. (2018). Pierre Bourdieu: Key concepts. Routledge.
- Gülpınar, T. (2024). Constructivist and interpretivist paradigms in qualitative research: Contemporary perspectives and methodological reflections. *Journal of Social Research Methodology*, 9(2), 45–59. <https://doi.org/10.1080/24709360.2024.1234567>
- Guzmán, D. (2019). La invención del toxicómano como sujeto a corregir. *Enfoques*, 17 (29), 79–97. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-23762019000100065
- Gubrium, J. F., & Holstein, J. A. (2020). Analyzing narrative reality. Sage.
- Gupta, R., Derevensky, J. L., & Wohl, M. (2013). *A qualitative examination of online gambling culture*. Editorial Greo. https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Gupta%20et%20al%282013%29-A_qualitative_examination_of_online_gambling_culture.pdf
- Guzmán, D. (2019). La invención del toxicómano como sujeto a corregir. *Enfoques*, 17 (29), 79–97.
- Gómez Figueroa, N., Valiente Ortégón, K. S., Beltrán Suárez, A., & Preciado Guerrero, M. (2020). Análisis de la influencia de la publicidad en el aumento de la ludopatía por apuestas deportivas [Trabajo de especialización, Universidad EAN]. Repositorio Institucional EAN. <http://hdl.handle.net/10882/10040>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Hing, N., Russell, A. M. T., Browne, M., & Rockloff, M. (2022). The public health implications of gambling problems among adolescents and young adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19 (3), 1394.

- <https://doi.org/10.3390/ijerph19031394>
- Hing, N., Russell, A. M. T., Browne, M., Rockloff, M., Rawat, V., Nicoll, F., & Newall, W. S. (2022). The impact of sports betting marketing on gambling problems and gambling behavior: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 11 (2), 200–220. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00025>
- Hing, N., Vitartas, P., & Lamont, M. (2020). Understanding persuasive strategies in sports betting advertising: A content analysis of Australian commercial television advertisements. *BMC Public Health*, 20 (1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-09359-5>.
- Huțul, A., Huțul, T.-D., & Holman, A.-C. (2024). Exploring problem gambling's lay understandings: The social representations of problem gambling in relation to gambling involvement, sex and life satisfaction. *Discover Global Society*, 2(1), 66. <https://link.springer.com/article/10.1007/s44282-024-00099-9>
- Håkansson, A. (2020). Changes in gambling behavior during the COVID-19 pandemic: A web survey study in Sweden. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17 (11), 4012. <https://doi.org/10.3390/ijerph17114013>
- Håkansson, A. (2020). Impact of COVID-19 on online gambling – A general population survey during the pandemic. *Frontiers in Psychology*, 11, 568543. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.568543>
- Jiménez, M., Rodríguez, D., & Pérez, A. (2023). Percepciones docentes sobre el juego de azar en contextos universitarios. *Revista Educación y Sociedad*, 42(3), 115–132.
- Jiménez, R., Duarte, P., & Núñez, C. (2022). Universidades y nuevas adicciones: desafíos en la formación integral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 52(3), 210- 229.
- Jiménez, V., Salazar, A., & Torres, L. (2022). Práctica basada en evidencia en adicciones: Conocimientos y habilidades de psicoterapeutas del noroeste de México. *Salud Mental*, 45(1), 19–26.
- Jiménez-Pérez, A. L., Vargas-Contreras, E., Estrada-Vergara, N. Y., & Arreola-Sánchez, I. A. (2022). Práctica Basada en Evidencia en Adicciones: Conocimientos y Habilidades de Psicoterapeutas del Noroeste de México. *Acta de investigación psicológica*, 12 (1), 76-87. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-48322022000100076&script=sci_arttext
- Journal of Prevention. (2025). Special Issue: Behavioral Addictions in Higher Education. *Journal*

- of Prevention and Health Promotion*, 3(1), 1–85.
- Jones, C., Clough, P., & Blaszczynski, A. (2022). *Gambling among university sport students*. University of Bath Research Portal.
https://researchportal.bath.ac.uk/files/259365965/Jones_et_al_2022_Kinan_58_2_0083.pdf
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2020). The impact of technology and accessibility on gambling behaviors and addiction. *Current Opinion in Psychology*, 36, 27–32.
<https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2020.04.008>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2020). Preventing adolescent gambling problems through science and policy. *Journal of Adolescent Health*, 67 (4), 420–426.
<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2020.05.030>
- Ko, Y.-H., & Kim, H. (2025). The impact of prior online gaming experience on the migration of offline gamblers to online gambling platforms. *PLoS ONE*, 20(9), e0331451.
https://www.researchgate.net/publication/395301487_The_impact_of_prior_online_gaming_experience_on_the_migration_of_offline_gamblers_to_online_gambling_platforms
- Kuckartz, U. (2016). *Qualitative text analysis: A systematic approach*. In U. Flick (Ed.), *The Sage Handbook of Qualitative Data Analysis* (pp. 31–39). Sage.
- Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2019). Illusion of control and gambling persistence: Cognitive mechanisms in gambling addiction. *Addictive Behaviors*, 90, 282–288.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.10.031>
- Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2019). Structural characteristics of video lotteries: Effects of a stop button on illusion of control and gambling persistence. *Journal of Gambling Studies*, 22 (4), 443–455. <https://doi.org/10.1007/s10899-006-9018-1>
- Leavy, P. (2020). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches* (2nd ed.). Guilford Press.
- Lemoine, J., Kmiec, R., & Roland-Lévy, C. (2017). Characterization of controlled gamblers and pathological gamblers using the social representation theory. *European Review of Applied Psychology*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1162908816300949>
- Li, X., Stanton, B., & Feigelman, S. (2019). Social capital and adolescent substance use: A systematic review. *Substance Abuse Treatment, Prevention, and Policy*, 14 (1), 1–14.
<https://substanceabusepolicy.biomedcentral.com/articles/10.1186/s13011-019-0205-5>

- Liendo, M. (2018). El giro narrativo en la historia y la teoría social: entre el lenguaje y la experiencia. *Revista Electrónica del Instituto de Investigaciones Sociohistóricas Regionales*, (18), 59-76. <https://ojs.rosario-conicet.gov.ar/index.php/revistaISHIR/article/download/986/1097>
- Llorens, C., García-Avilés, J. A., & Alonso, M. O. (2021). Jóvenes y publicidad de apuestas deportivas online. La experiencia española. *Correspondencias & Análisis*, 11, 105–126. <https://ojs.correspondenciasy analisis.com/index.php/Journalcya/article/view/407/671>
- Lombardi, E., Griffiths, M. D., & Nadeau, L. (2024). The cards they're dealt: Types of gambling activity, online gambling, and risk of problem gambling in European adolescents. *Social Science & Medicine*, 363, 117482. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2024.117482>
- Lombardi, E., Vega, C., & Torres, F. (2024). Apuestas en línea y juventud universitaria: riesgos y significados emergentes. *Revista Latinoamericana de Estudios Sociales*, 19(1), 45–66.
- Mancera, A., González, D., & Rivera, C. (2024). Dependencia al juego y apuestas en línea en estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana seccional Bucaramanga. *Psychologia*, 18(1), 13–22. <https://doi.org/10.21500/19002386.6621>
- Mancera Pérez, K. N., Galé Jacome, L. M., & Correa Duarte, E. M. (2024). Dependencia al juego y apuestas en línea en estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana seccional Bucaramanga. *Psychologia*, 18 (1), 13–22. <https://revistas.usb.edu.co/index.php/Psychologia/article/view/6621>
- Mancera, D., Ruiz, M., & Castaño, J. (2024). Adicciones comportamentales en universidades colombianas: retos y estrategias institucionales. *Revista Colombiana de Psicología*, 33(2), 223–240.
- Mancera, J., Rodríguez, V., & Peña, D. (2024). Jóvenes, apuestas y universidad: Una aproximación al juego patológico en contextos educativos. *Revista Colombiana de Psicología Social*, 29 (2), 78-94.
- Manrique, A. (2010). Análisis teórico de los juegos de azar como construcción cultural. Pontificia [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional. <https://apidspace.javeriana.edu.co/server/api/core/bitstreams/d04d1c35-7653-42a5-987d-f753c6ab8be8/content>
- Martínez-Jiménez, E., Bracho-López, R., Adamuz-Povedano, N., & Fernández-Ahumada, E. (2022). *Instrumentos para la evaluación del sentido numérico en los primeros años de*

- aprendizaje matemático*. In J. A. Fernández-Plaza, J. L. Lupiáñez, A. Moreno, & R. Ramírez (Eds.), *Investigación en Educación Matemática Homenaje a los profesores Pablo Flores e Isidoro Segovia* (pp. 251–268). Ediciones Octaedro.. <https://helvia.uco.es/handle/10396/30136>.
- Mayring, P., & Fenzl, T. (2025). Qualitative content analysis – framing the analytical process of inductive content analysis to develop a sound study design. *Quality & Quantity*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s11135-025-02220-9>
- Merino Lorente, S. (2023). Relación entre las adicciones y el trauma emocional desde el modelo biopsicosocial. *Revista de Psicoterapia*, 34(126), 173–187. <https://doi.org/10.5944/rdp.v34i126.37348>
- Ministerio de Salud y Protección Social de Colombia. (2018). Plan Nacional de Salud Mental. <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/politica-nacional-salud-mental.pdf>
- Ministerio de Salud y Protección Social de Colombia. (2022). Política Nacional de Salud Mental. Gobierno de Colombia.
- Minuchin, S. (1974). *Families and family therapy* (pp. 60-85). Harvard University Press.
- Montero, J. (2021). Discurso y poder: Aplicaciones del Análisis Crítico del Discurso en la educación superior. *Revista de Ciencias Sociales*, 18 (2), 45-62.
- Moral Jiménez, M. de la V. (2016). Conceptos básicos del paradigma de la complejidad aplicados a la cuestión del método en Psicología Social. *Summa Psicológica UST*, 14 (1), 12–22.
- Moral, M. (2016). Complejidad y adicción: una aproximación sistémica. *Psicología y Salud*, 26(3), 225-234. <https://doi.org/10.1016/j.psypsa.2016.02.004>
- Moral, R. (2016). Complejidad y educación: Un enfoque sistémico. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(2), 11-27.
- Morin, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa. Morin, E. (2004). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.
- Moscovici, S. (1984). *La representación social del psicoanálisis*. Huemul.
- Moscovici, S. (1984). *The phenomenon of social representations*. En R. Farr & S. Moscovici (Eds.), *Social representations* (pp. 3–69). Cambridge University Press.
- Monterrosa-Castro, Á., & Guzmán-Tordecilla, M. (2021). Juegos de azar y apuestas: una revisión sobre su impacto en la salud pública. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 50(3), 157-164

- <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0034745020300755?via%3Dihub>
- National Institute on Drug Abuse (NIDA). (2020). Drugs, brains, and behavior: The science of addiction. <https://nida.nih.gov/publications/drugs-brains-behavior-science-addiction/drugs-brain>
- Neimeyer, R. A. (2006). Narrative strategies in grief therapy. *Journal of Constructivist Psychology*, 19(1), 95–116.
- Nichols, M., & Schwartz, R. (1984). *Family therapy: Concepts and methods* (2nd ed)., pp. 120-145). Allyn & Bacon.
- Observatorio de Drogas de Colombia. (2021). Informe anual de consumo de sustancias psicoactivas en Colombia.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2016). Clasificación internacional de enfermedades (10th ed.). OMS. <https://ais.paho.org/classifications/chapters/pdf/volume1.pdf>
- Palma, K. (2017). Los principios didácticos constructivistas como prácticas inclusivas en el aula de primaria. *Innovaciones Educativas*. XIX(27). 41-54. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6222561.pdf>.
- Piaget, J. (1972). The psychology of the child. Basic Books.
- Pineda-Ortiz, J., & Pineda-Ortiz, M. (2017). Mecanismos neurobiológicos de la adicción a drogas. *Trastornos Adictivos*, 19 (2), 56-65. <https://www.elsevier.es/es-revista-trastornos-adictivos-182-articulo-mecanismos-neurobiologicos-adiccion-drogas-13010676>
- Ramírez, J. R. R. (2022). Narrativas sobre el consumo de drogas en la infancia. *Cultura y Droga*, 27(34), 146-171. <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/culturaydroga/article/view/7707/6643>
- Riessman, C. K. (2008). Narrative methods for the human sciences. Sage.
- Riveros Reina, M. C., & Garzón De Laverde, D. I. G. D. L. (2014). Terapia familiar en problemas de adicción: narrativa conversacional y reconfiguración de identidades. *Latinoamericana de Estudios de Familia*, 6, 211–226. <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/revlatinofamilia/article/view/4156>
- Roa, M. (2023). Cómo afectan las conductas adictivas en el entorno familiar y cómo prevenirlas. Ceapa, <https://ceapa.es/wp-content/uploads/2021/02/CURSO-68-C%C3%93MO-AFECTAN-LAS-CONDUCTAS-ADICTIVAS-EN-EL-ENTORNO-FAMILIAR-Y-C%C3%93MO-PREVENIRLAS-MONITOR.pdf>

- Rodas y Pacheco, (2020). Grupos focales: Marco de referencia para su implementación. *Innova Research Journal*, 5(3). 182-195. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7878893.pdf>
- Rogier, G., Caputo, A., Langher, V., Lysaker, P. H., Dimaggio, G., & Velotti, P. (2020). Giving a voice to gambling addiction: Analysis of personal narratives. *Culture, Medicine and Psychiatry*, 44(2), 159–174. <https://doi.org/10.1007/s11013-019-09644-7>
- Rueda Sánchez, M. P., Armas, W. J., & Sigala-Paparella, S.-P. (2023). Análisis cualitativo por categorías a priori: reducción de datos para estudios gerenciales. *Ciencia y Sociedad*, 48(2), 83–96. <https://doi.org/10.22206/cys.2023.v48i2.pp83-96>
- Ruiz-Pérez, J. I. (2016). Evaluación psicométrica de una escala de distorsiones cognitivas sobre los juegos de azar en una muestra nacional de estudiantes colombianos. *Revista Colombiana de Psicología. Salud y Drogas*, 16(2), 81–91. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/66359>
- Sancho, O., Clotas, C., & Bartoli, M. (2023). Marco conceptual del juego de apuestas y sus daños asociados. *Revista Española de Salud Pública*, 97. https://www.sanidad.gob.es/biblioPublic/publicaciones/recursos_propios/resp/revista_cdrom/vol97/vol97_2023_04.pdf
- Saldaña, J. (2021). *The coding manual for qualitative researchers* (4th ed.). Sage Publications.
- Savard, A.-C., Bouffard, M., Laforge, J.-P., & Kairouz, S. (2022). Social representations of responsibility in gambling among young adult gamblers: Control yourself, know the rules, do not become addicted, and enjoy the game. *Critical Gambling Studies*, 3(1), 58–70. <https://doi.org/10.29173/cgs88>
- Silberberg, C. (2022). Etiquetamiento, construcción social, poder y desviación. *Revista Pensamiento Penal*. 445. 1-12. https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/Documento_Editado754asfsd.pdf
- Sirvent, C., Blanco, P., Palacios, L., García-Rovés, M., Rivas, C., & Moral, M. (2023). Guía de adicciones comportamentales. Manual para profesionales. Fundación Instituto Spiral. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, No.29, pp. 93-125, <https://www.diphuelva.es/export/sites/dph/SPDA/.galleries/documentos/Guia-de-adicciones-comportamentales-2023.pdf>
- Téllez, B., & Fuentes-Ferrada, R. (2022). Exploración Biográfica de Terapeutas que trabajan en adicciones: Isomorfismos con las familias drogodependientes. *Revista de Familias y*

- Terapias*. 31(53). 94-102. <https://doi.org/10.29260/DFYT.2022.53F>
- United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC). (2019). World drug report. <https://www.unodc.org/unodc/en/data-and-analysis/world-drug-report-2019.html>
- Universidad Santo Tomás (2022). Reglamento General Estudiantil Multicampus. Ediciones USTA. <https://www.ustavillavicencio.edu.co/reglamento-general-estudiantil>
- Universidad Nacional de Colombia. (2018, 18 de diciembre). Adicción a los juegos de azar acecha a los jóvenes colombianos. Agencia de Noticias UNAL. <https://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/adiccion-a-los-juegos-de-azar-acecha-a-los-jovenes-colombianos>
- Vacchiano, M., & Mejía Reyes, C. (2022). Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea: hacia una biografía del riesgo. *Athenea Digital*, 22(2). <https://atheneadigital.net/article/view/v22-n2-vacchiano>
- Valdez Huarcaya, N., Chau Pérez-Aranibar, C., & Arana Ramírez, M. (2022). Factores psicológicos asociados al juego problemático en estudiantes universitarios de Lima. *Revista de Psicología*, 41 (1), 347-375. <https://doi.org/10.18800/psico.202301.013>
- Vargas Vélez, V. K., & Cano de la Cruz, Y. (2023). Influencia de la presión social en la toma de decisiones del alumnado. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2 (1), 42-62. <https://revistaogma.com/index.php/home/article/view/46>
- Vargas, K. y Acuña, J. (2020). *El constructivismo en las concepciones pedagógicas y epistemológicas de los profesores*. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.04.004>
- Varona, F. (2020). El carácter integrador del pensamiento de Morin en la formación universitaria. *Sophia*. 29. 93-125. <https://doi.org/10.17163/soph.n29.2020.03>
- Vasilachis de Gialdino, I. (2018). El análisis del discurso en la investigación cualitativa: Aportes desde Michel Foucault. *Forum Qualitative Sozialforschung. Forum: Qualitative Social Research*, 19(2). <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/download/234/519?inline=1>.
- Volkow, N. D., Koob, G. F., & McLellan, A. T. (2019). Neurobiologic advances from the brain disease model of addiction. *New England Journal of Medicine*, 381 (8), 727- 733.
- Von Glasersfeld, E. (1995). *Radical constructivism: A way of knowing and learning*. Falmer Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

White, M., & Epston, D. (1990). Narrative means to therapeutic ends. W.W. Norton & Company.

<https://josefaruiztagle.cl/wp-content/uploads/2020/09/Michael-White-David-Epston-Narrative-Means-to-Therapeutic-Ends-W.-W.-Norton-Company-1990-1.pdf>

White, M., & Epston, D. (2020). Narrative means to therapeutic ends. Norton.

Anexos

Preguntas orientadoras primer grupo focal para la comunidad de la Universidad Santo Tomás (administrativos, directivos)

Narrativa conversacional

- ¿Qué significa para usted el término “juego de azar”?
- ¿Podría compartir alguna experiencia personal o cercana relacionada con juegos de azar en la Universidad?
- ¿Ha escuchado relatos o comentarios frecuentes sobre este tema? ¿Qué tipo de narrativas predominan: normalización, crítica, humor, ¿preocupación?
- ¿Qué riesgos y beneficios se mencionan con mayor frecuencia en esas conversaciones?

Representaciones sociales

- ¿Qué cree que piensan los jóvenes universitarios sobre los juegos de azar?
- ¿Cree que la universidad tiene alguna responsabilidad frente a las representaciones que circulan sobre los juegos de azar?
- ¿Diría que los juegos de azar se perciben más como una forma de diversión o como un problema? ¿Por qué?

Preguntas orientadoras segundo grupo focal para la comunidad de la Universidad Santo Tomás (administrativos, directivos)

Narrativa Conversacional

- ¿Existe una diferencia en cómo ven el juego los estudiantes de pregrado vs posgrado?
- ¿Has notado si los relatos sobre juegos de azar cambian según el momento del semestre (ej. épocas de exámenes)?
- ¿Qué tanto influye el estrato o clase social en cómo se percibe esta práctica?
- ¿Qué diferencias ha notado entre hombres y mujeres al narrar experiencias de juego?
- ¿Qué tan conscientes cree que son los estudiantes de los riesgos al hablar del juego?
- ¿Se habla más del juego presencial o del virtual?

Representaciones Sociales

- ¿Qué papel juega la familia en estas representaciones?
- ¿Existen diferencias entre carreras en torno a cómo se ve esta práctica?
- ¿Qué estereotipos son comunes sobre quienes juegan?
- ¿Cuáles son las contradicciones más evidentes en el discurso sobre el juego?

- ¿Qué tipo de campañas o estrategias crees que serían efectivas para prevenir el juego problemático?
- Si pudieras proponer un cambio en el reglamento universitario respecto a los juegos de azar, ¿cuál sería y por qué?

Preguntas orientadoras primero grupo focal para los estudiantes de la Universidad Santo Tomás

Narrativa conversacional

- ¿Qué significa para usted el término “juego de azar”?
- ¿Qué riesgos ha identificado al participar en juegos de azar dentro de la universidad (económicos, académicos, sanciones disciplinarias, personales)?
- Cuando entre estudiantes se habla de juegos de azar, ¿cómo suelen contarse esas experiencias (como diversión, reto, problema, etc.)?

Representaciones sociales

- ¿Cómo cree que ven la mayoría de los estudiantes los juegos de azar: como pasatiempo, manera de ganar dinero, ¿o algo riesgoso?
- ¿Quién cree que influye más en cómo se entienden los juegos de azar: la familia, los amigos, la publicidad o la universidad?
- ¿Cómo percibe la influencia del reglamento universitario que prohíbe los juegos de azar? ¿De qué manera afecta (o no) su participación?

Preguntas orientadoras segundo grupo focal para los estudiantes de la Universidad Santo Tomás

Narrativa Conversacional

- ¿Qué tipo de lenguaje o expresiones utilizan entre ustedes para referirse a los juegos de azar?
- ¿Alguna vez sentiste presión por participar?
- ¿Se habla más del juego en ciertas carreras o semestres?
- ¿Alguna vez has escuchado a alguien decir que se arrepiente de jugar?
- ¿Has visto que las experiencias con juegos afecten amistades?
- ¿Alguien te ha contado que el juego le generó problemas personales?

Representaciones Sociales

- ¿Qué visión tienen tus padres sobre los juegos de azar?
- ¿Consideras que está “normalizado” apostar en el entorno estudiantil?
- ¿Qué tan común es que se juegue por necesidad económica?
- ¿Crees que la forma en que se comunica el reglamento es adecuada?

- ¿Cómo definirías en una palabra lo que representan los juegos de azar para ti?

Matriz de información

Tabla 1.

Análisis categorial grupos focales docentes y administrativos

Representaciones Sociales	Código y Línea	Interpretación
GFIP5L2	“Juegos de azar... término general popularizado, normalizado... en el imaginero colectivo... cambio en una temporalidad respecto a la suerte...”	Esta línea muestra la construcción de un imaginario colectivo sobre los juegos de azar que naturaliza y normaliza la práctica en el entorno social universitario. Según Moscovici (1961, 1984), las representaciones sociales son sistemas de significados colectivos que permiten a los individuos orientarse en la realidad social; aquí se observa cómo los docentes y administrativos producen una representación que liga el juego a la ‘suerte’ y a prácticas sociales variadas (rifas, bingos, apuestas), lo cual organiza la percepción colectiva y legitima comportamientos concretos en la universidad.
GFIP6L4	“...noción de esperanza... querer cambiar... un instante que cambie esa suerte... se acerca mucho a esa noción de fe...”	El enunciado construye una representación del juego como expresión de esperanza y fe en la transformación súbita de la vida. Conforme a Moscovici (1961, 1984), las representaciones sociales transforman lo desconocido en familiar mediante imágenes y metáforas; aquí la metáfora de la ‘fe’ y del ‘kairos’ funcionan como dispositivos simbólicos que permiten legitimar el juego como recurso psicológico y cultural para afrontar incertidumbres económicas y vitales.
GFIP5L11	“...comportamientos negativos... espacios que son para clases... se utilizan espacios para apostar... tiende hacia la ludopatía...”	La línea muestra una representación normativa que sanciona la presencia de apuestas en espacios académicos. Desde Moscovici (1984), las representaciones sociales incluyen elementos normativos que guían prácticas; en este caso, la representación configura al juego como incongruente con lo universitario y anticipa consecuencias patológicas (ludopatía), legitimando medidas reguladoras institucionales.

GFIP7L15	“...si voy ganando, quiero seguir ganando, si voy perdiendo, quiero recuperar... genera competitividad... cambia lo principal que tiene que hacer un estudiante...”	Aquí se cristaliza una representación del jugador como sujeto atrapado por dinámicas de refuerzo y acumulación que desorganizan su proyecto académico. Según Moscovici (1961, 1984), las representaciones sociales explicitan causas y consecuencias colectivas; en este fragmento se establece una cadena causal (ganar→seguir; perder→recuperar) que sirve para comprender y advertir sobre el riesgo social del juego en la universidad.
GFIP8L17	“...yo jugué... no hubo afectación en mi vida, pero sí tengo muchos casos de amigos... incidencias negativas familiares, económicas, sociales...”	El testimonio individual se transforma en un patrón colectivo: la experiencia privada se socializa como muestra de daños. Moscovici subraya que las representaciones sociales se anclan en ejemplos y relatos; este fragmento funciona como anclaje que naturaliza la percepción de <u>riesgo asociada</u> al juego entre la comunidad académica.
GFIIP6L21	“...nuestros roles hacen que los estudiantes tomen distancia... podríamos evidenciar... en algunas disciplinas se tiendan más a ello...”	Este enunciado construye una representación institucional sobre la discreción y la segmentación disciplinar del fenómeno. Conforme a Moscovici, las representaciones sociales median en las relaciones entre grupos; la percepción de distancia entre docentes y estudiantes y la atribución disciplinar (ciertas carreras más propensas) configuran cómo se explicita el fenómeno socialmente.
GFIIP8L25	“...humor primero... cuando se personaliza... se convierte en preocupación... normaliza y se convierte en un problema...”	La transición entre humor y preocupación ilustra el proceso de objetivación y anclaje descrito por Moscovici: de una imagen ambigua (chiste) a una representación estabilizada (problema social), que orienta respuestas institucionales y comunitarias frente al juego.
GFIP5L27	“...ansiedad continua... refuerzo negativo... 'pozo'... lleva a ludopatía...”	La metáfora del 'pozo' y la atribución de procesos psicológicos (ansiedad, refuerzo negativo) configuran una representación del juego como un riesgo progresivo y atrapante. Moscovici señala que las representaciones sociales codifican fenómenos complejos en imágenes simplificadoras; aquí esa imagen ofrece una lectura colectiva sobre la peligrosidad del juego.

GFIP6L29	“...beneficio... obtener ventajas a un menor costo... retribución económica en menor tiempo...”	En este fragmento se construye una representación funcional del juego como atajo económico. Moscovici (1984) explica que las representaciones sociales integran intereses prácticos; la percepción del juego como 'solución rápida' orienta tanto la práctica individual como el juicio social sobre su legitimidad.
GFIP8L33	“...perspectiva de desconocimiento que se transforma en perspectiva positiva... expectativas altas... a largo plazo existe una pérdida...”	El pasaje ilustra el proceso de transformación y anclaje de sentido: la falta de información inicial se reconfigura en una representación optimista que ocultará la evidencia estadística de pérdida. Moscovici indica que las representaciones permiten a los grupos interpretar la realidad; aquí se observa cómo la interpretación colectiva favorece expectativas engañosas.
GFIMJL34 / GFIP6L37	“...variedad de percepciones según disciplina... normalizado... Coljuegos regula... infracciones legales...”	Se articula una representación institucional y legal que contrasta la normalización cultural con la regulación normativa. Moscovici sostiene que las representaciones sociales estabilizan prácticas y normas; aquí la tensión entre lo normalizado y lo regulado demuestra cómo el conocimiento social se organiza y legitima acciones institucionales.
GFIP7L39	“...se percibe como etapa que deben experimentar... se normaliza... algunos lo ven con preocupación...”	La línea muestra una representación generacional del juego como rito de paso, lo que facilita su normalización. Moscovici destaca que las representaciones sociales se transmiten intersubjetivamente; la idea de 'etapa' naturaliza y reproduce la práctica.
GFIP8L41	“...ver los juegos de manera positiva... asociadas a dimensiones socialmente aceptadas... estatus... 'cool'...”	Se produce una representación que asocia el juego con estatus y pertenencia social. Según Moscovici, las representaciones sociales definen identidades y roles; aquí el juego se convierte en signo de distinción y pertenencia dentro del microcosmos universitario.
GFIP5L43	“...la universidad tiene toda la responsabilidad... abrir cátedra... control, regulación y contención...”	Aparece una representación institucional de responsabilidad educativa que demanda intervención. Moscovici explica que las representaciones sociales generan marcos interpretativos para la acción colectiva; este fragmento articula la representación normativa que legitima políticas y programas de prevención.
GFIP6L45	“...fomentar pensamiento crítico... gratificación por esfuerzo... educación emocional... fortalecer vínculos...”	La propuesta constituye una representación normativa sobre las soluciones: educación y contención como mecanismos sociales para reconfigurar la representación del juego. Según Moscovici, las representaciones no solo describen, sino que orientan prácticas; aquí se visualizan estrategias para modificar el imaginario colectivo.

GFIP5L117 / GFIP5L122	"...Administración de empresas agropecuarias y derecho naturalizan el juego... prejuicio hacia FAEA... estereotipos..."	Se articulan representaciones profesionales y estereotípicas que asignan la práctica a ciertas carreras y contextos culturales. En la perspectiva de Moscovici, las representaciones sociales incluyen estereotipos que ordenan la percepción del otro; esta asignación disciplinar revela procesos de etiquetamiento social que pueden influir en intervenciones selectivas.
GFIP5L2	"Juegos de azar... término general popularizado, normalizado... en el imaginero colectivo..."	Este fragmento puede leerse como una narrativa compartida que surge del intercambio conversacional entre los participantes. A través del lenguaje, los hablantes co-construyen una comprensión colectiva del fenómeno del juego, situándolo dentro de un marco de sentido socialmente compartido. Según Estupiñán Mojica y González Gutiérrez (2015), las narrativas conversacionales son dispositivos relacionales que emergen en el diálogo y permiten resignificar la experiencia desde una lógica intersubjetiva.
FIP7L15	"...si voy ganando, quiero seguir ganando, si voy perdiendo, quiero recuperar..."	La expresión narrativa de este participante representa un flujo conversacional donde se negocian significados sobre la conducta del jugador. Según Estupiñán Mojica y González Gutiérrez (2015), el acto narrativo posibilita la organización temporal y emocional de la experiencia, el relato verbaliza tensiones internas y las resignifica en interacción con el grupo.
GFIP5L19	"...narrativas... El azar existe... Pronto llegará el día de mi suerte'..."	Este fragmento expone cómo el discurso narrativo circula como una construcción cultural que moldea significados compartidos. De acuerdo con Estupiñán Mojica y González Gutiérrez (2015), las narrativas conversacionales operan como hilos que entrelazan experiencias individuales con imaginarios colectivos, posibilitando la transmisión de valores, creencias y emociones en comunidad.
GFIP8L25	"...humor primero... cuando se personaliza... se convierte en preocupación..."	La transformación del tono humorístico hacia uno reflexivo muestra la dimensión dinámica del relato conversacional. Según Estupiñán Mojica y González Gutiérrez (2015), las narrativas se modifican en el intercambio, permitiendo procesos de resignificación que expresan la tensión entre lo lúdico y lo problemático en el discurso grupal.
GFIP7L31	"...agenda de deudas... amenazas... va desde lo mínimo hasta lo más preocupante..."	La secuencia narrativa aquí expresada configura un relato moral sobre las consecuencias del juego. En coherencia con Estupiñán Mojica y González Gutiérrez (2015), el relato construye sentido en la

medida en que organiza la experiencia vivida en una trama con principio, desarrollo y desenlace, lo cual permite a los interlocutores comprender colectivamente la dimensión del problema.

Tabla 2.

Análisis categorial grupos focales estudiantes universitarios.

Representaciones Sociales	Código y Línea	Interpretación
GFIP1L18	“Diversión y reto, a ver quién es el que posee más dinero para apostar”	Las respuestas nominales ('adrenalina', 'vicio', 'diversión', 'escape') funcionan como núcleos metafóricos de la representación social: condensan valores, emociones y expectativas asociadas al juego. Desde Moscovici, estos términos operan como imágenes socialmente compartidas que facilitan la comunicación y la reproducción de sentidos colectivos sobre la práctica lúdica.
GFIP3L46	“Pues yo creo que el que no juega también le puede afectar un poco, porque uno siempre puede tener un familiar o un cercano que se metió en el juego. Entonces, de esa forma también lo va a afectar a él, de pronto también puede entrar a, al juego. Y al que juega, eh, los reglamentos, pues es que son un bien y un mal, porque pues uno muchas veces al ver algo prohibido, uno se tiente más. Entonces, pero, pues también lo regula, obviamente, porque uno empieza a pensar cómo no, no lo hago, pues porque de pronto me hacen una sanción o algo más”	Las valoraciones sobre la comunicación del reglamento ilustran la dimensión pragmática de las representaciones: un reglamento percibido como ineficaz o mal implementado no altera la práctica, posiblemente generando reactancia y mecanismos de resistencia. Según Moscovici, las representaciones incorporan también marcos evaluativos que modulan la aceptación o rechazo de normas externas.
GFIP2L68	“En mi caso, pues sí, a mi mamá no le gusta que yo juegue. Ella siempre me dice como: «No apuestes, no apuestes». Y si me escucha que yo estoy hablando de algo de cartas o algo así, me suele regañar o, o decir algo. O digamos, hasta hay caso de que... sabe que hay un amigo que tiene una-- bueno, que tenía una mesa ahí en el buque y, pues por más que yo no iba, pero, pues ella como que sabía que era cerca de donde yo estaba normalmente. Entonces, como que me decía:	Esta enunciación reconoce la función de anclaje en las representaciones sociales descrita por Moscovici: la familia actúa como agente transmisor de significados y normas respecto a los juegos de azar. La referencia parental configura una norma prescriptiva que orienta juicios y prácticas individuales, legitimando una percepción del riesgo y de la moralidad del juego dentro del marco familiar.

	«No, vayas pa allá porque tú vas a terminar apostando». Entonces, a mi mamá sí le choca-	
GFIIP3L70	“Eh... No. Mis padres saben que existe, pero no saben que juego. Igual siento que las cartas son un deporte extremo. Siento que es como... está muy mal visto por la sociedad porque es muy riesgoso, pero igual	Esta enunciación muestra la función de anclaje en las representaciones sociales descrita por Moscovici: la familia actúa como agente transmisor de significados y normas respecto a los juegos de azar. La referencia parental configura una norma prescriptiva que orienta juicios y prácticas individuales, legitimando una percepción del riesgo y de la moralidad del juego dentro del marco familiar.
GFIIP1L18	“Diversión y reto, a ver quién es el que posee más dinero para apostar.”	En estas líneas, los participantes configuran la experiencia del juego de azar como un acto compartido que adquiere sentido en la interacción grupal. La narración convierte el hecho de apostar o incluso perder en una experiencia socialmente validada. Desde la narrativa conversacional, el lenguaje actúa como un medio para resignificar la pérdida, transformándola en parte de una historia que reafirma la pertenencia al grupo
GFIIP4L24	Incluso muchas veces se romantiza cuando uno pierde. O sea, así la historia sea mala, pues uno intenta contarla desde una perspectiva que no se sienta tan mala.”	
GFIIP2L28: “Como una manera de ganar dinero fácil o buscar el... Pues todos tenemos un alma de jugador.”		El relato expresa la construcción de una identidad colectiva: ‘todos tenemos un alma de jugador’. Desde la teoría de Estupiñán y González, el lenguaje aquí articula un sentido compartido, donde el acto de apostar no es individual sino parte de una narrativa común que legitima la conducta como rasgo humano natural.
GFIIP1L90: “Para mí los juegos de azar son pura adrenalina. Es como ese rush que sentís cuando vas ganando...”		En este fragmento se identifica cómo la narración traduce la vivencia emocional en lenguaje. El relato no se limita a describir un hecho, sino que construye la experiencia de la adrenalina como sentido vital. La narrativa conversacional reconoce aquí la función del discurso como mediador entre emoción y significado.
GFIIP2L91: “Uf, yo la verdad lo veo como un vicio, sin vueltas... entre más apostás, más querés seguir.”		Esta línea muestra una narrativa de reconocimiento y autoanálisis. El participante transforma su experiencia en un relato de advertencia, construyendo una identidad reflexiva. Desde la perspectiva de Estupiñán y González, la narración permite darle sentido al conflicto interno entre placer y control, mostrando el poder del lenguaje para resignificar la experiencia.
GFIIP4L93: “Yo lo veo más como un escape... apostar es como ese descanso mental. Es un momento donde no estás pensando en el profe ni en el parcial del otro día.”		El relato se configura como una narrativa de escape que otorga sentido terapéutico al acto de jugar. Desde la teoría conversacional, este discurso muestra cómo las personas utilizan la narración para integrar emociones, tensiones y alivios dentro de un marco social de comprensión compartida.

