

¿Cómo citar este artículo?

Apellidos, Nombre (del autor) (2008). "Texto" (del artículo), en Pérez Redondo, R.J.; García Manso, A. y Escribano Castellanos, M. (Coords.) *Sociedad, consumo y sostenibilidad*. Toledo: ACMS, pp. (de inicio y final del artículo).

## **ENTRENAMIENTO EN PERSPECTIVA SOCIAL Y MEJORAS COGNITIVO-CONDUCTUALES EN MENORES CON PROBLEMAS DE CONDUCTA.**

Pablo Espinosa Breen; Miguel Clemente Díaz.

Universidad de La Coruña.

Resumen: En este estudio se describe y analiza un programa de intervención con una muestra de 24 menores maltratadores de sus padres centrado en la perspectiva social y los valores motivacionales, con el objetivo de establecer una serie de controles internos que eviten que el menor manifieste conductas antisociales en el futuro. En la realización de este programa se han adaptado una serie de técnicas y procedimientos de entrenamiento en perspectiva social al formato de un juego de tablero, denominado "club de billar". A lo largo de doce sesiones los participantes fueron expuestos a una serie de dilemas sociales que debían resolver desde una perspectiva que el educador les marcaba desde el inicio de la partida en lugar de desde la suya propia. El juego a través del cuál se ha desarrollado el programa se configuró como una herramienta de debate para promover el desarrollo de un pensamiento autónomo, el aprendizaje de valores, perspectiva social y toma de decisiones. El objetivo de todo ello ha sido desarrollar la perspectiva social del jugador de tal forma que comprenda que cada individuo puede tener su propio punto de vista, necesidades, motivaciones y deseos y que sus acciones tienen amplias repercusiones sobre los demás, y de que existen diversos valores y que cada persona puede otorgar distinta importancia a cada uno de ellos. Con ello se ha pretendido que los menores se "descentren" y abandonen su perspectiva excesivamente egocéntrica. Respecto a los resultados del programa de intervención, se ha observado un aumento significativo en el índice de tendencia prosocial anónima (Carlo & Randall, 2002) que denota una perspectiva social más avanzada. También se analizan los resultados conductuales obtenidos. Estos resultados son especialmente relevantes debido a la reducida muestra con la que se ha realizado el estudio.

Palabras clave: Comportamiento antisocial, Menores maltratadores, Perspectiva social, Valores motivacionales, Programa de Intervención.

### **1. INTRODUCCIÓN**

Desde el 1 de octubre de 2006, y con finalización el 31 de diciembre de 2007, se ha venido desarrollando un programa de intervención a lo largo de doce sesiones con menores maltratadores de sus padres con el objetivo de paliar este grave problema. Se ha desarrollado un programa fundamentalmente en el plano cognitivo del menor encaminado a lograr que interiorice una serie de normas y valores prosociales y aumentar su perspectiva social, de modo que pueda establecer una serie de controles internos que eviten que manifieste conductas antisociales en el futuro.

Las evidencias disponibles hasta la fecha sugieren que los menores agreden físicamente a sus padres con una frecuencia sorprendentemente alta que varía según

los estudios entre el 6.5% y el 18%, aunque muchos estudios no hacen una distinción clara entre violencia física y otros tipos de violencia no-física (verbal, abuso) (Nock & Kazdin, 2002).

En su mayoría, se trata de comportamientos relativamente poco graves como empujones o agarrones son los más frecuentes, sin embargo, el 89.2% de los menores que agreden a sus padres llegan a exhibir comportamientos bastante graves como arrojar objetos, golpear, abofetear, patear o morder a sus padres. La frecuencia media de agresiones es de 5 o 6 veces al año (Nock & Kazdin, 2002).

El objetivo de los menores maltratadores suele ser sólo uno de los padres, habitualmente la madre, y aunque no todos los niños difíciles y/o agresivos maltratan a sus padres, los menores maltratadores de sus padres es que tienden a exhibir conductas de agresión directa con más frecuencia que otros menores.

Estos menores difieren de otros menores en su capacidad para responder apropiadamente a los estresores de su entorno (Nock & Kazdin, 2002):

- Tienen menos tolerancia a la frustración
- Menor capacidad para inhibir su conducta
- Presentan en mayor medida un trastorno opositorista-desafiante
- Son más difíciles de tratar para sus padres y más exigentes con ellos.
- Sin embargo, no tienen más problemas de conducta o psicológicos que otros niños conflictivos que no agreden a sus padres.

Se calcula que al menos 2/3 son varones (Nock & Kazdin, 2002), aunque sin embargo, existen estudios que señalan que no hay diferencias en frecuencia según sexos aunque sí en el tipo de agresión (directa en chicos, indirecta en chicas) (Stewart, Burns & Leonard, 2007).

Existen otras características destacadas en los menores maltratadores (Nock & Kazdin, 2002):

- Existe una patología mental en el 10% de los casos
- La víctima suele ser la madre (87%)
- Principalmente recibe agresiones (puñetazos, patadas, empujones, intentos de ahogo, etcétera), aunque también agresiones verbales
- El 13,8% de los implica la intimidación con un cuchillo.
- El 55% de los casos se debe a no aceptar la autoridad y no cumplir las normas; en un 17%, por exigir dinero.
- Es entre 2 y 3 veces más frecuente en familias monoparentales
- En las familias divorciadas hay más riesgo de agresión física
- En las familias divorciadas pero vueltas a casar hay más riesgo de agresión verbal
- El buen funcionamiento familiar promueve las buenas relaciones padres-hijo y disminuye el riesgo de agresiones a la madre.
- El tener mayores ingresos familiares predice una mayor probabilidad de maltrato por parte de los hijos, por tanto, el menor maltratador se configura como perteneciente mayoritariamente a familias de clase media-alta.

El menor maltratador o que presenta conductas problema hacia sus padres o familia se caracteriza desde el punto de vista psicológico por poseer un desarrollo moral inadecuado al igual que otros menores con problemas de conducta (Brugman & Aleva, 2004; Nelson, Smith & Dodd, 1990; Palmer & Hollin, 2001), es decir, en una fase de desarrollo menor del que le correspondería para su edad, de forma que es un ser excesivamente egocéntrico, así como por carecer de capacidades empáticas, es decir, de poder ponerse en el rol de sus familiares y asumir un respeto hacia ellos.

En la medida en que la conducta antisocial es el resultado de un déficit en el razonamiento moral del sujeto, serán útiles las intervenciones encaminadas a reducir este retraso en el desarrollo, potenciando las oportunidades de toma de roles. Esto permitiría al menor adquirir una perspectiva más amplia e iniciar un proceso de descentración, clave en el desarrollo moral (Espinosa, Clemente & Vidal, 2002).

Por otro lado, diferentes estudios (Allen, mackenzie & Hickman, 2001) han encontrado que el juego dramático imaginativo estimula:

- Afectos positivos e interacciones entre iguales, disminuyendo la agresividad y la conducta hiperactiva.
- Un incremento en las actitudes sociales cooperativas.
- El desarrollo de habilidades sociales.
- Un incremento en las conductas prosociales, así como una disminución en los niveles de agresión manifiesta.
- Una mejora en la resolución cooperativa de los problemas de relación, y
- Un incremento de conductas prosociales, disminución de conductas agresivas, apáticas y de timidez.

En la realización de este programa se adaptado una serie de técnicas y procedimientos de entrenamiento en perspectiva social (Arbuthnot, 1975, Arbuthnot & Gordon, 1986, Allen, mackenzie & Hickman, 2001) al formato de un juego de tablero, denominado “Club de Billar”. A lo largo de doce sesiones los participantes fueron expuestos a una serie de dilemas sociales que debían resolver desde una perspectiva que el educador les marcaba desde el inicio de la partida en lugar de desde la suya propia. El juego a través del cuál se ha desarrollado el programa se configuró como una herramienta de debate para promover el desarrollo de un pensamiento autónomo, el aprendizaje de valores, perspectiva social y toma de decisiones. A través del juego, se pretendía que los participantes amplíen su conocimiento sobre los valores que distintas personas pueden tener, tengan en cuenta de que aparte de su punto de vista hay otros, y aprender que las decisiones que toman afectan a otros. Se trataba en definitiva de fomentar la conducta prosocial, la toma de decisiones prosociales y de que los participantes sean capaces de ponerse en el punto de vista del otro y reconocer el alcance de sus acciones. El objetivo de todo ello ha sido desarrollar la perspectiva social del jugador de tal forma que comprenda que cada individuo puede tener su propio punto de vista, necesidades, motivaciones y deseos y que sus acciones tienen amplias repercusiones sobre los demás, y de que existen diversos valores y que cada persona puede otorgar distinta importancia a cada

uno de ellos. Con ello se ha pretendido que los menores se “descentren” y abandonen su perspectiva excesivamente egocéntrica.

En el programa de intervención se planteaban escenarios que respondían al diseño de diferentes dilemas sociales en los que se pongan en conflicto diversos valores. Los participantes representaban un personaje con unos valores predeterminados que deberá resolver el dilema. Con esto se pretendía conseguir:

- Mejorar la comprensión del jugador sobre los diferentes sistemas de valores, su validez para uno mismo y la necesidad de respetar al resto de personas cuyos valores, aún diferentes, pueden ser igualmente válidos.
- Permitir que el jugador se ponga en la piel de personajes que defienden valores diferentes a los suyos propios, para que de esta manera comprendan diferentes perspectivas.
- Hacer que el jugador llegue a su propia conclusión sobre cuáles son los valores más importantes para él, en lugar de imponer artificialmente una serie de máximas a seguir.

## **2. MÉTODO**

### **Muestra y participación**

Los menores provenían de diversos puntos de Galicia y se encontraban en régimen de protección o reforma en igual proporción. Dos tercios eran varones y sus edades oscilaban entre los 12 y 18 años (media=15.5; desv. Típ=1.93).

De los 36 menores que en algún momento estuvieron incluidos en el programa, sólo 14 completaron al menos la mitad de las sesiones, lo cual da cuenta de la excesiva rotación sufrida en la participación en el programa. Las características y circunstancias personales de estos menores explican en gran medida esta rotación. En cualquier caso, esta rotación ha supuesto una dificultad para la aplicación e investigación del programa de intervención, que sin embargo, ha obtenido resultados preliminares prometedores. En cualquier caso, la respuesta de los menores al programa ha sido generalmente positiva y con un alto grado de participación e implicación.

También se aplicaron una serie de contrastes entre estos jóvenes y una amplia muestra de 681 de menores sin problemas de conducta equiparables en edad y género y que había respondido en otro estudio a los mismos instrumentos de evaluación.

Con posterioridad a la finalización del estudio, se hizo un seguimiento del comportamiento de los menores en los seis siguientes meses para comprobar los efectos conductuales de la intervención. En este seguimiento se recogieron datos de 12 menores que habían participado en el programa y como grupo control se recogieron datos de otros 12 menores equiparables en cuanto a sexo, edad, régimen administrativo de protección o reforma, problemas de maltrato en el ámbito familiar, enfermedad mental diagnosticada y problemas de consumo de sustancias ilegales. La edad media de los menores del grupo de intervención que participaron en el seguimiento fue de 17.42 años, 8 fueron varones y 4 mujeres. Respecto a su régimen

administrativo 4 eran de protección y los restantes de reforma. Los datos en las variables anteriores son prácticamente idénticos en el grupo de control. En cuanto a la enfermedad mental diagnosticada, había tres participantes en esta situación en el grupo de intervención frente a uno en el grupo control, y 8 participantes consumidores de drogas frente a 5 en el grupo control. Estas diferencias, sin embargo, no resultaron significativas.

### **Procedimiento e Instrumentos**

Los menores seleccionados participaron en un juego de tablero denominado “Club de Billar” en el que representaban a diferentes personajes que tienen un punto de vista diferente. El objetivo del juego fue debatir sobre una serie de dilemas morales (problemas sociales). Algunos son específicos para menores y otros son globales. Dentro del juego, los personajes que adoptan los participantes pertenecen a un “club de billar” y el hecho de participar de forma satisfactoria en la resolución de los dilemas, les proporciona una serie de ventajas para enfrentarse a adversarios imaginarios en el juego. El objetivo lúdico era “derrotar” al juego entre todos los participantes. El objetivo de intervención fue que se pusieran en la piel de otro adoptando una perspectiva social diferente a la suya, y aprendan a tratar y comprender a otras personas con puntos de vista diferentes (los demás participantes), al modo de los programas clásicos de intervención sobre el razonamiento moral o perspectiva social a través del debate (Arbuthnot, 1975, Arbuthnot & Gordon, 1986, Allen, Mackenzie & Hickman, 2001).

De este modo, por un lado los participantes estuvieron jugando a un juego de salón convencional y también participando en un programa de intervención sobre la perspectiva social utilizando técnicas de debate. El juego en sí se presenta como una actividad amena, provechosa y educativa para los menores, dirigida a paliar sus problemas de conducta, disminuir su egocentrismo y aumentar sus habilidades sociales.

El concepto de valores motivacionales o motivaciones básicas/finales para actuar es básico para el desarrollo del juego. Los personajes del juego representan una serie de motivaciones universales adaptadas de las propuestas por Schwartz (1992, 1996) que establece una tipología de diez valores motivacionales universales. Consideramos importante dotar a la intervención de un contenido específico de valores, no presente en la concepción clásica de los programas de intervención a través de debate, como complemento a la intervención en desarrollo moral. Además, existen autores como Tarry y Emler (2007) que argumentan que el comportamiento antisocial está más relacionado con la presencia de valores morales que con el razonamiento moral estructural. De los diez valores propuestos por Schwartz, tradición y conformidad se fundieron en el valor de “orden” y logro y estimulación en “conocimiento”. No se incluyeron los valores de poder y hedonismo por considerar que no promovían las actitudes prosociales que el programa trataba de promocionar. Los valores que finalmente se incluyeron en el programa (cada personaje representaba uno de ellos), fueron los siguientes (entre paréntesis la correspondencia con los valores de Schwartz:

- Benevolencia: Conservación y aumento del bienestar de los allegados (Benevolencia);
- Protección: Preservación la estabilidad y un estilo de vida y defenderlo frente a amenazas y agresiones (Seguridad).
- Orden: Reconocimiento de las autoridades y las normas sociales, restricción de los impulsos y conductas reprobables socialmente (Tradición y Conformidad).
- Conocimiento: Búsqueda de experiencias, desafío, novedad (Logro y Estimulación).
- Autonomía: Pensamiento y acción independientes (Auto-dirección).
- Armonía: Tolerancia y protección de todas las personas y la naturaleza (Universalismo).

Dentro del programa de intervención, los menores debían argumentar de acuerdo con el papel que debe desarrollar su personaje, como “partidario” de uno de los valores universales que se plantean en el juego. Al tomar cada decisión, debían argumentar a favor de su valor y dar a conocer a los demás la perspectiva que apoya este valor. Si lo hacían correctamente, (a juicio del investigador que dirigía la sesión de intervención) su personaje adquiriría una tarjeta útil en el desarrollo del juego a modo de refuerzo positivo.

El material de intervención que conformaba el juego contaba con los siguientes elementos:

- Manual del sistema de juego: Objetivos del juego; introducción al sistema de valores que se utiliza en el juego; reglas del juego.
- Manual de escenarios: Fichas con el planteamiento de cada escenario.
- Fichas de personaje: Seis en total. Cada personaje representa uno de los valores en el juego.
- Cartas de valor/jugada: En total 54, nueve por cada valor. En cada carta se incluye una motivación correspondiente a un valor y una jugada de billar que el personaje consigue “dominar” si utiliza la carta correctamente.
- Tablero: Representa una mesa de billar con espacios para colocar las cartas de adversario y los contadores para marcar la puntuación de los jugadores
- Cartas de adversario: Cartas que otorgan puntos a los jugadores y que deben tratar de conseguir. Se colocan sobre el tablero 18 de las 36 cartas disponibles. Describen a un adversario y las jugadas que es necesario dominar para vencerle.

El instrumento de intervención contaba con 38 escenarios diferentes y en todos ellos se plantea un dilema moral específico como el siguiente:

“Rufino se lleva mal con sus padres y se siente humillado. Aunque dicen que quieren lo mejor para él, aparentemente no paran de hacer lo contrario, obligándole a hacer todo tipo de cosas que él no quiere y negándole todo lo que les pide. Rufino se plantea que debe hacer para solucionar sus problemas y porque sus padres, que deberían estar de su lado, aparentemente se empeñan en amargarle la vida. Por ejemplo, el ya les ha dicho que no quiere dedicarse a estudiar y no le hacen caso, y le restringen todo tipo de cosas de las que disfrutaban sus amigos. Incluso tiene toque de

queda para volver a casa 3 horas antes de que lo hagan sus amigos y el dinero que le dan no le llega para nada de lo que quiere hacer.

¿Cómo puede solucionar Rufino sus problemas? ”

Los jugadores representando a sus personajes que debían tomar decisiones sobre el curso de acción que se plantea en cada con agenda particular. Los escenarios planteaban una serie de situaciones a modo de escenarios que los participantes deben resolver. Generalmente en cada escenario se planteaba un conflicto (por ejemplo, un padre debe decidir si pagar la fianza de su hijo delincuente una vez más o permitir finalmente que entre en la cárcel). De acuerdo con los valores que representaba cada personaje, los jugadores debían exponer argumentos y llegar a una decisión. Se trataba de que el jugador explique el porqué de la decisión que ha tomado usando como argumento uno de los valores de su personaje y relacionándolo con el escenario planteado.

La duración es de 35-50 minutos por escenario y una sesión de intervención constaba de dos escenarios. El programa completo constó de doce sesiones.

Además, durante la intervención también se aplicaron una serie de cuestionarios de evaluación, para monitorizar la marcha del programa. Los cuestionarios aplicados fueron un cuestionario de hábitos de ocio y consumo de medios construido por los autores, el Inventario de Comportamiento Antisocial [ICA] (Espinosa, Clemente, Sánchez y Pérez, 2007) el Prosocial Tendencies Measure [PTM] (Carlo y Randall, 2002), el inventario de personalidad de cinco factores (BIG-5; Benet Martínez & John, 1998) y el cuestionario de valores motivacionales universales (Schwartz, 1992).

Con posterioridad a la intervención, se realizó un seguimiento al cabo de seis meses de la finalización del programa para comprobar sus efectos conductuales registrando el número y tipo de delitos/faltas e incidentes (en el ámbito residencial/familiar/escolar/de grupo de iguales) protagonizados por los menores que habían participado en la intervención y un grupo control equiparable.

### **3. RESULTADOS**

Perfil de los menores participantes en el estudio.

Como grupo y comparándolos con otros menores de las mismas edades, procedentes de otro estudio, equiparados en edad y sexo, los menores participantes en la intervención, se caracterizaron por una serie de rasgos en sus hábitos, comportamientos y variables cognitivas:

Académicamente, se consideraban peores estudiantes ( $t=3.85$ ;  $g.l.=677$ ;  $p<.001$ ), suspendían un mayor número de asignaturas ( $t=-3.28$ ;  $g.l.=595$ ;  $p<.001$ ) y dedicaban menos horas a las tareas escolares ( $t=-3.13$ ;  $g.l.=662$ ;  $p<.01$ ).

Respecto al uso de medios de comunicación, aunque eran usuarios de informática en menor medida ( $t=2.63$ ;  $g.l.=680$ ;  $p<.01$ ) y poseían un ordenador personal con menor frecuencia ( $t=2.80$ ;  $g.l.=682$ ;  $p<.01$ ), eran más aficionados a los videojuegos ( $t=2.34$ ;  $g.l.=672$ ;  $p<.05$ ), y también consumían en mayor medida

videojuegos con contenidos violentos ( $t=3.88$ ;  $g.l.=541$ ;  $p<.001$ ), y afirmaban con más intensidad que es necesaria la violencia en los videojuegos para que estos sean divertidos ( $t=2.69$ ;  $g.l.=672$ ;  $p<.01$ ).

Ocurre lo mismo respecto a la programación televisiva violenta: eran espectadores de contenidos violentos ( $t=3.31$ ;  $g.l.=684$ ;  $p<.01$ ), e indicaron que estos son necesarios para que un programa sea entretenido en mayor medida ( $t=3.03$ ;  $g.l.=684$ ;  $p<.01$ ).

Realizaban comportamientos antisociales con mayor frecuencia que el promedio habitual en menores en todas las categorías estudiadas: comportamientos inmaduros ( $t=2.47$ ;  $g.l.=660$ ;  $p<.05$ ); comportamientos en contra de las convenciones ( $t=4.32$ ;  $g.l.=661$ ;  $p<.001$ ); vandalismo ( $t=3.06$ ;  $g.l.=659$ ;  $p<.01$ ); comportamientos con motivación económica (robos) ( $t=4.89$ ;  $g.l.=657$ ;  $p<.001$ ); consumo de sustancias ilegales ( $t=5.72$ ;  $g.l.=682$ ;  $p<.01$ ), y consumo de alcohol ( $t=5.72$ ;  $g.l.=655$ ;  $p<.001$ ); comportamientos antisociales en el ámbito académico ( $t=3.59$ ;  $g.l.=659$ ;  $p<.001$ ); comportamientos antisociales de carácter sexual ( $t=3.59$ ;  $g.l.=649$ ;  $p<.001$ ); y comportamientos tanto de violencia directa ( $t=5.90$ ;  $g.l.=658$ ;  $p<.001$ ) como indirecta (relacional) ( $t=2.31$ ;  $g.l.=661$ ;  $p<.05$ ). Destacan sobre todo las diferencias en comportamientos antisociales de violencia directa y de consumo de sustancias ilegales y alcohol.

En cuanto a su personalidad, medida a través del cuestionario de 5 factores, se encuentra que son menos sociables ( $t=-3.99$ ;  $g.l.=682$ ;  $p<.001$ ) que otros menores y presentan un mayor índice de neuroticismo ( $t=3.75$ ;  $g.l.=682$ ;  $p<.001$ ). También presentan un mayor nivel en la variable de búsqueda de sensaciones ( $t=2.19$ ;  $g.l.=654$ ;  $p<.05$ ).

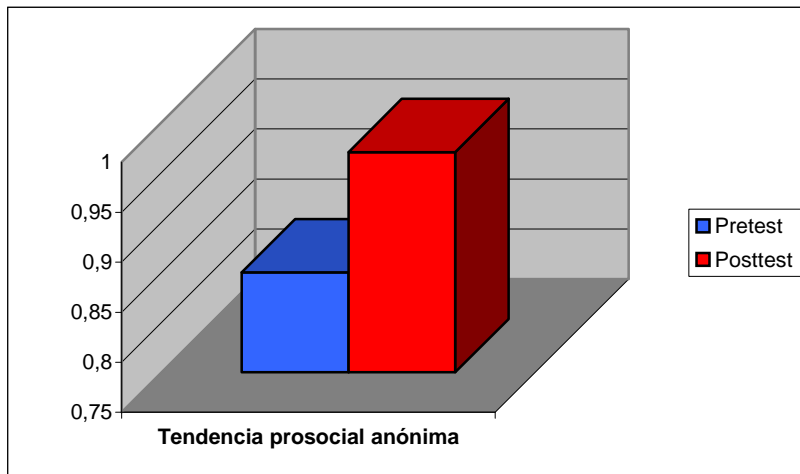
En lo que concierne a su perspectiva social y valores, puntúan menos en la dimensión de trascendencia personal ( $t=-2.42$ ;  $g.l.=667$ ;  $p<.05$ ) y más en la de desarrollo personal ( $t=2.70$ ;  $g.l.=667$ ;  $p<.01$ ) y apertura al cambio ( $t=2.39$ ;  $g.l.=682$ ;  $p<.001$ ), según la definición de Schwartz (1992, 1996). La dimensión de trascendencia personal comprende valores grupales y se relaciona con sentirse realizado o satisfecho cuando los demás o el grupo consiguen sus objetivos. La dimensión de desarrollo personal se corresponde con valores individualistas y de desarrollarse uno mismo al margen del grupo o de los demás. La dimensión de apertura al cambio indica el grado en el que los menores buscan activamente experiencias nuevas. Además, los menores participantes en el programa puntuaron más en el índice de tendencia prosocial pública (PTM, Carlo & Randall, 1992), ( $t=2.50$ ;  $g.l.=687$ ;  $p<.05$ ), que implica que su motivación para comportarse prosocialmente se rige por la posibilidad de conseguir recompensas, lo que sugiere una perspectiva social más restringida y un mayor egocentrismo.

### **Resultados del programa.**

En cuanto a las mediciones pre y post intervención realizadas en los menores participantes, el programa ha logrado un efecto significativo en el aspecto cognitivo de gran relevancia: a través del mismo se ha conseguido que los menores aumenten



en el índice de tendencia prosocial anónima (PTM, Carlo & Randall, 1992), ( $t=-2.67$ ; g.l.=12;  $p<.05$ ; media pre-test=.85; media post-test=.97).



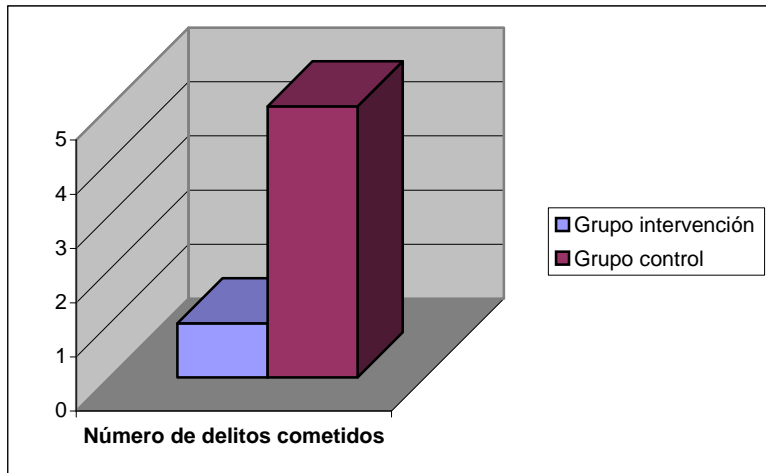
En este caso, se trata de una tendencia de comportamiento caracterizada por comportarse de forma prosocial de forma desinteresada y sin esperar ningún tipo de recompensa o aprobación a cambio. Es decir, a través de esta tendencia de comportamiento, los menores participantes expresan que se comportan prosocialmente debido a sus propias motivaciones internas, en lugar de por alguna motivación externa como puede ser una recompensa o castigo anticipados. Esto indica una mejora en su perspectiva social.

Se han obtenido también datos esperanzadores en otros índices, pero sin llegar a ser significativos. La importancia de hallar resultados significativos con una muestra tan pequeña como son los trece menores que asistieron a más de la mitad de las sesiones y completaron el post-test es indicativa de la efectividad del programa (aunque inicialmente 14 menores completaron el programa satisfactoriamente, hubo que eliminar a uno de ellos de este análisis porque sus dificultades de comprensión escrita y lectura le impidieron la realización correcta de las pruebas).

Posteriormente, se realizó un seguimiento al cabo de seis meses para comprobar si aparte de lograr aumentar la perspectiva social de los menores, el programa es efectivo para modificar de forma positiva su comportamiento. En concreto se verificó el número y tipo de delitos, faltas e incidentes protagonizados por los menores que participaron en el programa frente a un grupo control emparejado al grupo participante en la intervención de acuerdo con una serie de variables consideradas relevantes, mencionadas anteriormente.

De los 14 menores que completaron el programa se pudo realizar el seguimiento a 12 de ellos, de modo que para esta parte del estudio se contó con 24 participantes (12 en cada uno de los grupos de intervención y control, emparejados por las

variables descritas previamente). En los contrastes realizados comparando ambos grupos en cuanto a tipo y número de delitos/faltas e incidentes en diferentes ámbitos, aunque no se hallaron resultados significativos en la presencia/ausencia de delitos o faltas ( $Z$  Wilcoxon=-,1732;  $p$ =.083; 1 en el grupo de intervención frente a 4 en el grupo control) debido al escaso número de participantes, sí se hallaron resultados significativos respecto al número de delitos/faltas cometidos ( $Z$  Wilcoxon=-,2000;  $p$ <.05; 1 delito frente a 5 delitos en el grupo control).



Nuevamente, resulta altamente satisfactorio encontrar resultados significativos a partir de una muestra tan pequeña, sobre todo en la principal variable que nos permite constatar un cambio de comportamiento. Los delitos registrados no están relacionados con la problemática específica por la que se inició este programa, la agresión a los progenitores, sin embargo, la reducción general de delitos evidencia un cambio positivo en el comportamiento que además hace el programa “exportable” a otro tipo de problemas más generales.

#### 4. DISCUSIÓN

El programa parece haber tenido éxito en el aspecto cognitivo con la mejora de la perspectiva social de los menores evidenciada en el aumento de su tendencia prosocial anónima, lo que es reseñable dado la escasa muestra. Además, los datos también muestran que se han producido cambios significativos en el comportamiento de los participantes con respecto a otros menores de características similares que no participaron en el programa. Los resultados generales sobre las variables cognitivas y de comportamiento sugieren que el programa tiene utilidad para todo tipo de menores con problemas de conducta. Sin embargo, lo escaso de la muestra y lo reducido del

programa impiden observar resultados más específicos respecto a la problemática tan concreta que se abordaba.

Esto pone de relieve la necesidad de comprobar la efectividad del programa de intervención con una muestra más grande, lo cuál presenta complicaciones, al menos dentro de una única comunidad autónoma, dado el carácter elusivo de la muestra (en el momento de iniciar el estudio, había 49 menores en Galicia registrados con problemas de maltrato hacia sus padres y cumpliendo algún tipo de medida) y a que se encuentran bajo todo tipo de regímenes administrativos. A ello se añade el carácter voluntario del programa y la necesidad de contar tanto con su aprobación como con la de sus padres para su participación. Otra dificultad para la aplicación del programa es la rotación de menores que terminan medidas, se trasladan o salen del centro, o se encuentran en programas de inserción laboral o escolar que impiden su participación continuada.

En cualquier caso, y ante la dificultad de acceder a una muestra similar por su reducido número e inestabilidad, cabe plantearse la realización de un nuevo estudio con una muestra más amplia de menores con problemas de conducta que también puedan verse beneficiados conductual y cognitivamente por un aumento en su perspectiva social.

Otro problema fue el del acceso a los padres. Debido a la patente dificultad para lograr que participasen en el programa por sus diversos problemas de horario o disponibilidad personal, tuvo que desecharse la idea de realizar una intervención simultánea con los padres de los menores maltratadores y tuvimos que limitarnos a ofrecer una serie de charlas informativas a un número reducido de padres. La posibilidad de haber contado con los padres de los menores para participar en un programa de entrenamiento cognitivo y de habilidades conductuales habría sin duda aumentado el alcance de la intervención.

En cualquier caso, y a pesar de todas estas dificultades relacionadas con la población objeto de estudio, los resultados son alentadores y la aplicación del programa de intervención a través de un juego, que en todo momento intentó hacerse de un modo atractivo para los participantes, pareció generar un elevado nivel de satisfacción y agrado entre los participantes. Todos ellos participaron activamente desde las primeras sesiones y con un buen nivel de implicación. Esta observación también fue hecha por sus educadores, que apuntaron la conveniencia del programa incluso como herramienta dinamizadora del grupo, independientemente de sus objetivos de intervención.

El formato de juego de tablero del programa de intervención, junto con la inclusión de una intervención en valores motivacionales, son las principales innovaciones del programa respecto a los programas de perspectiva social previos. En los programas clásicos donde se discuten dilemas morales, (Arbuthnot, 1975, Arbuthnot & Gordon, 1986, Allen, mackenzie & Hickman, 2001), cada participante ofrece un razonamiento personal sobre lo que es correcto, y el aumento en desarrollo moral se produce por la exposición a otros puntos de vista, especialmente los más elaborados que el propio. En nuestro caso, los participantes no debían argumentar

desde su punto de vista personal, sino desde el punto de vista de su personaje, lo que aumentaba sus posibilidades de toma de roles y su esfuerzo por descentrarse. Además, la consciencia de que los demás participantes también estaban representando personajes, les permitía comprender rápidamente que las opiniones contrapuestas correspondían a diferentes modos de ver un problema, reduciendo hipotéticamente los posibles sesgos de atribución hostil hacia las opiniones contrarias. Por último, a través de la representación de sus personajes, los participantes estuvieron expuestos al aprendizaje de los valores prosociales que cada uno de ellos representaba.

### **Diseminación del programa.**

Tras la conclusión del programa se han llevado a cabo diferentes seminarios y cursos de formación de formadores en los que se han inscrito en total 130 educadores y otros profesionales para conocer y aprender la implementación de este programa. Estas sesiones han sido organizadas en A Coruña, Vigo y Santiago.

La Vicepresidencia de Igualdade e do Benestar de la Xunta de Galicia ha editado 500 ejemplares del juego sobre el que se desarrolla el programa de intervención para distribuir entre educadores con el objetivo de diseminar la aplicación de este programa y ampliarlo a menores con otros problemas de conducta.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ALLEN, L. C., MACKENZIE, D. L. & HICKMAN, L. J. (2001). The effectiveness of cognitive behavioral treatment for adult offenders: a methodological, quality-based review. *International journal of offender therapy and comparative criminology*, 45(4), 498-514.
- ARBUTHNOT, J. (1975). Modification of moral judgment through role playing. *Developmental Psychology*, 11, 319-324.
- ARBUTHNOT, J., & GORDON, D. A. (1986). Behavioral and cognitive effects of a moral reasoning development intervention for high-risk behavior-disordered adolescents. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 85, 1275-1301.
- BENET MARTÍNEZ, V., y JOHN, O. P. (1998). Los Cinco Grandes across cultures and ethnic groups: Multitrait multimethod analyses of the big five in Spanish and English. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75, vol.3, 729-750.
- BRUGMAN, D. & ALEVA, A. E. (2004). Developmental delay or regression in moral reasoning by juvenile delinquents?. *Journal of Moral Education*, (33) 3, 321-338.
- CARLO G. & RANDALL R. A. (2002) The Development of a Measure of Prosocial Behaviors for Late Adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, Vol. 31, No. 1, 31-44
- ESPINOSA, P., CLEMENTE, M., SÁNCHEZ, D., PÉREZ, M.C. (2007). El inventario de comportamientos antisociales como medida de los diferentes aspectos de la conducta antinormativa en jóvenes. *Actas del X Congreso Nacional de Psicología Social*, 568-576. Cádiz (España), 26-28 Septiembre.
- ESPINOSA, P., CLEMENTE, M. & VIDAL, M. A. (2002). Conducta antisocial y desarrollo moral en el menor. La falta de conciencia cívica y ecológica como factor conductual vinculado al razonamiento moral. *Psicothema*, 14 Suppl, Psychology of Violence special issue. 26-36.

- NELSON, J. R., SMITH, D. J., & DODD, J. (1990), The moral reasoning of juvenile delinquents: A meta-analysis. *Journal of Abnormal Child Psychology*, Vol.18, 3, 231-239.
- NOCK, M. K. & KAZDIN, A. E. (2002). Parent-directed physical aggression by clinic-referred youths. *Journal of Clinical Child Psychology*, (31) 2, 193-205.
- PALMER, E. J. & HOLLIN, C. R. (2001). Sociomoral reasoning, perceptions of parenting and self-reported delinquency in adolescents. *Applied cognitive psychology*, 15, 85-100.
- SCHWARTZ, S. H. (1992). Universals in the content and structure of values: Theoretical advances and empirical tests in 20 countries. En M. Zanna (Ed.), *Advances in experimental social psychology*, Vol. 25, (págs. 1-65). Nueva York: Academic Press.
- SCHWARTZ, S. H. (1996). Value priorities and behavior: Applying a Theory of integrated value systems. En C. Seligman, J. M. Olson y M. P. Zanna (Eds.), *The psychology of Values: The Ontario Symposium Volume 8*. (págs. 1-24). Mahwah, Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum.
- STEWART, M., BURNS, A. & LEONARD, R. (2007). Dark side of the mothering role: Abuse of mothers by adolescent and adult children. *Sex Roles*, 56, 183–191
- TARRY, H. & EMLER, N. (2007). Attitudes, values and moral reasoning as predictors of delinquency. *British Journal of Developmental Psychology*, 25, 169–183.