



**Relación de la ludopatía con el rendimiento académico de
estudiantes de 18 a 25 años de la Facultad de ciencias de la salud
de la Universidad Simón Bolívar. Año 2019**

**Elkye Cardozo Sotillo
Salvador Cerón Vasallo
Shannen Hormechea Bermejo
Valentina Seara Cova**

PROGRAMA DE MEDICINA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
BARRAQUILLA (ATLÁNTICO), COLOMBIA
2019

**Relación de la ludopatía con el rendimiento académico de
estudiantes de 18 a 25 años de la Facultad de ciencias de la salud
de la Universidad Simón Bolívar. Año 2019**

**Elkye Cardozo Sotillo
Salvador Cerón Vasallo
Shannen Hormechea Bermejo
Valentina Seara Cova**

Proyecto de Investigación I:

Tutor:

Navarro Jiménez Eduardo Ignacio (Msc)

**PROGRAMA DE MEDICINA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
BARRAQUILLA (ATLÁNTICO), COLOMBIA
2020-1**

Resumen

En este artículo se describe el concepto de ludopatía como una problemática que se evidencia a nivel mundial y que posee relación con los juegos de azar que son propios de diversas culturas alrededor del mundo, lo cual es considerado como una actividad generalizada y se presenta desde diferentes intenciones: por placer, como pasatiempo o forma de consecución de recursos económicos. El objetivo principal es Determinar la relación entre la ludopatía con el rendimiento académico de estudiantes de 18 a 25 años de la Facultad de ciencias de la salud de la Universidad Simón Bolívar por medio de la realización de cuestionarios. Este es un estudio observacional descriptivo cuantitativo de tipo longitudinal. Dichos resultados fueron favorables. Esto permitió analizar detalladamente nuestro tema y verificar si la población está siendo afectada o simplemente no está la consciencia de que tienen un trastorno por los juegos del azar de todo tipo de índole.

Palabras claves

Ludopatía, juego patológico, adicción comportamental, apuestas.

Abstract

This article describes the concept of gambling as a problem that is evident worldwide and that is related to games of chance that are typical of different cultures around the world, which is considered a generalized activity and is presented from different intentions: for pleasure, as a hobby or way of obtaining financial resources. The main objective is to determine the relationship between gambling and the academic performance of students aged 18 to 25 from the Faculty of Health Sciences of the Simón Bolívar University by means of questionnaires. This is a longitudinal descriptive quantitative observational study. These results were favorable. This allowed us to analyze our subject in detail and verify if the population is being affected or is simply not aware that they have a gambling disorder of all kinds.

Keyword: Gambling, pathological gambling, behavioral addiction, bets.

Contenido

Resumen	3
Abstract	4
Lista de figuras	7
Lista de tablas	8
INTRODUCCIÓN	9
1. Problema de Investigación	12
1.1 Planteamiento del Problema	12
1.2 Justificación	13
2. Objetivos	14
2.1 Objetivo General	14
2.2 Objetivo específicos	14
3. Marco Teórico	15
3.1 Marco conceptual	16
4. Diseño Metodológico	19
4.1 Tipo de Estudio	19
4.2 Área de Estudio	19
4.3 Población y Muestra	19
4.4 Variables de estudio	20
4.5 Criterios de inclusión exclusión	22
4.6 Fuentes e Instrumentos de recolección de la información	22
4.7 Validación del Instrumento	23
4.8 Análisis de información	23
4.9 Aspectos éticos	23
5. Cronograma de actividades	25
6. Presupuesto	27
7. Resultados	27
8. Discusión	37
9. Conclusión	39
10. Referencias Bibliográfica	40

Lista de figuras

	Pág.
Ilustración 1	20
Ilustración 2	29
Ilustración 3	29
Ilustración 4	30
Ilustración 5	30
Ilustración 6	31
Ilustración 7	31
Ilustración 8	32
Ilustración 9	32
Ilustración 10	32
Ilustración 11	33
Ilustración 12	33
Ilustración 13	34
Ilustración 14	34
Ilustración 15	35
Ilustración 16	35
Ilustración 17	36
Ilustración 18	36
Ilustración 19	37

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1	21
Tabla 2	23
Tabla 3	26
Tabla 4	28

INTRODUCCIÓN

La ludopatía es una problemática que se evidencia a nivel mundial y que posee relación con los juegos de azar que son propios de diversas culturas alrededor del mundo, lo cual es considerado como una actividad generalizada y se presenta desde diferentes intenciones: por placer, como pasatiempo o forma de consecución de recursos económicos. Según Becoña, 1996 (citado por Jenny Levine Goldner, Luisa Stephania Rey Carrillo y Alexis Velázquez Nissán, 2013). El juego como actividad lúdica y/o económica data aproximadamente de 2.000 años a.c. Los babilónicos, etruscos, egipcios, chinos, indios precolombinos, griegos, romanos, por mencionar algunos, realizaban distintos juegos de azar (Fleming, 1978; citado en Becoña, 1997), considerándose en la antigüedad una de las principales pasiones de la clase alta y, a lo largo de la historia, desde el punto de vista social (principalmente moralista-religioso), se reconoce como una de las grandes plagas de la humanidad por su gran poder destructivo (Bisso-Andrade, 2010). [1]

El trastorno de Ludopatía clasificado en el DSM-IV-R en el apartado trastorno del control de los impulsos no clasificados en otros apartados, plantea que la característica principal del juego patológico es un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente (Criterio A), que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional; para el diagnóstico de juego patológico se debe tener en cuenta que el sujeto cumpla con cinco o más de los diez ítems establecidos.

A continuación se mencionan los criterios para el diagnóstico del juego patológico, según el DSM- IV,, los cuales sintetizan y establecen el números de ítems que debe cumplir un sujeto para ser diagnosticado con el trastorno de ludopatía, a continuación se presentan dichos criterios: A. Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos cinco (o más) de los siguientes ítems:

1. Preocupación por el juego (p. ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
4. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.
5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (p. ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de "cazar" las propias pérdidas).
7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
8. Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego.
9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

B. El comportamiento de juego no se explica mejor por la presencia de un episodio maníaco. (DSMIV - TR Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, 2002)

Las Características de la ludopatía son: Cuando el juego de azar que practica una persona le acarrea graves problemas. Piensa, vive y actúa en función del juego,

dejando a un lado cualquier otro tipo de objetivo. Una adicción sin sustancia es la conducta repetitiva que resulta placentera, al menos al principio; genera una pérdida de control en la persona, además aparece la tolerancia, aumento de la conducta para obtener los efectos deseados; interfiere de forma grave en su vida cotidiana, a nivel familiar, social, laboral, y, si interrumpe la conducta aparece el síndrome de abstinencia. El entorno más directo (padres y educadores) representa el modelo de aprendizaje e imitación de muchos jóvenes. Si se fomenta el juego sin restricción o se practica como un hábito normal dentro del entorno, existe el riesgo de que más adelante el joven se convierta en un jugador patológico. Por otro lado, el entorno social (amistades y grupos sociales en general), unido a un problema o falta de asertividad, también puede suponer un factor de riesgo. [2]

1. Problema de Investigación

1.1 Planteamiento del Problema

El presente estudio se realiza por un aumento que existe en los juegos del azar en jóvenes según estudios en los últimos. La universidad de Murcia arrojó que la presencia de un 4.18% de probables jugadores patológicos, un 6.39% de jugadores de riesgo, un 49.5% de jugadores sin problema y un 39,9% de sujetos que afirmaron no jugar. [2] Respecto a las diferencias de género se han obtenido datos que indican la presencia de más varones que mujeres como jugadores patológicos, que los varones practican más clases de juegos que las mujeres, gastan más dinero en jugar en un solo día y son más criticados por jugar que ellas. En Colombia Los resultados indican que 53,3% practican algún juego de azar. Según el cuestionario de F.A.J.E.R, un 7,6% y se clasificaron como jugadores dependientes, 13,6% jugadores en riesgo. [3]

De acuerdo a todas las estadísticas y la gran mayoría de jóvenes que están presentando esta obsesión por los juegos patológicos, estos tienen un bajo rendimiento en sus estudios y pueden llegar a consumir alguna sustancia alucinógena y es la preocupación que vive la sociedad hoy en día en nuestro país.

1.2 Justificación

El presente trabajo se realiza con el fin de obtener información sobre el trastorno de ludopatía, para dar cuenta de las consecuencias que acarrea esta problemática en el ámbito académico; y ver la importancia del abordaje de este tema el cual ha sido relegado y no a recibido la importancia que merece debido a esta enfermedad psiquiátrica silenciosa, las personas que la padecen jamás van a pedir ayuda ya que no la consideran una enfermedad como tal y que ha estado desde años latente en nuestra sociedad y que en esta última década ha cogido fuerza principalmente en los adultos jóvenes convirtiéndose en uno de los grandes problemas no solo en el ámbito familiar sino también en el entorno académico que está influyendo en los estudiantes universitarios en los últimos tiempos de una manera más marcada.

Teniendo en cuenta que quienes determinan el futuro de las poblaciones, son los jóvenes y siendo Colombia un país en vía de desarrollo, es importante estudiar e intervenir en lo que compete a la salud mental y física de dicho grupo etario, para garantizar así el equilibrio y el sostenimiento de la nación, a través del trabajo de personas íntegras.

Las implicaciones en todos los aspectos del ciclo de vida que tiene una población cuando posee un trastorno mental; además de ellos no existen muchas investigaciones enfocadas a la relación existente entre la ludopatía y el rendimiento académico de los estudiantes, en Colombia y mucho menos en Barranquilla.

Además de lo anterior que es el propósito principal de este proyecto, a la universidad Simón Bolívar le va a favorecer debido a que podrán uno de los principales factores del bajo rendimiento académico en esta población escogida que es una de las más vulnerable y afectada con esta enfermedad psiquiátrica, de esta manera la universidad pueda intervenir de manera correcta para poder disminuir este gran problema en nuestra comunidad bolivariana.

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Determinar la relación entre la ludopatía con el rendimiento académico de estudiantes de 18 a 25 años de la Facultad de ciencias de la salud de la Universidad Simón Bolívar

2.2 Objetivo específicos

- Describir los factores de riesgo que influyen en el rendimiento académico consecuente a ludopatía en estudiantes universitarios.
- Identificar qué tipo de juego de azar causa mayor adicción en los estudiantes entre 18 a 25 años En la facultada de medicina de la universidad Simón Bolívar.
- Determinar el género mayor afectado por la adicción a los juegos de azar.

3. Marco Teórico

Muchas personas a nivel mundial se hacen preguntas tipo ¿Qué es jugar? ¿Es sano querer jugar todo el tiempo? ¿Debo implementar horarios de juego? Y muchas veces las personas encuentran diversas respuestas que siempre terminan haciendo lo que sienten en el momento. Según la real academia española jugar se significa “Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse”. Muchos autores por ejemplo Piaget, incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación. Esta Teoría piagetiana viene expresada en "La formación del símbolo en el niño" (1973, 2^o reimpresión.) en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.[3]

El juego es más viejo que la cultura (Huizinga, 2000). Esta afirmación del historiador holandés publicada en su libro Homo ludens permite considerarlo como el primer elemento de construcción y desarrollo del ser humano y de su entorno. Los seres humanos somos seres lúdicos por naturaleza y este hecho sugiere que se aprende con mayor facilidad aquello que produce gozo y alegría.[3]

Sin embargo, observamos que la actualidad más que un juego de diversión, de entender cosas nuevas y de socializar con personas de nuestro alrededor, hay una parte digamos “malvada” de llevar ese juego sano a un juego malo lleno de muchos caminos oscuros y estos influyen más en jóvenes que en niños. Los juegos de azar o ludopatía según estudios científicos en Colombia afectan a jóvenes entre 18 y 24 años de edad sin importar su estrato socioeconómico. La persona quien realiza estos actos se le ve afectada su capacidad para poder autocontrolarse y le es difícil decir no siendo incapaz de aplazar el impulso o deseo por jugar.

A medida que pasa el tiempo se ha demostrado en varios estudios realizados a nivel mundial que la Ludopatía tiene diferentes características clínicas en los pacientes como son: trastornos psiquiátricos, como TOC (trastorno obsesivo compulsivo) y este se relaciona con el uso de sustancias psicoactivas.

3.1 Marco conceptual

- **JUEGO:** la palabra juego proviene del latín iocus, que quiere decir 'broma'. Un juego es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales. Este tipo de actividad es practicada tanto por los seres humanos como por los animales. Con la práctica del juego, los seres vivos aprenden formas de socialización y adquieren habilidades necesarias para la supervivencia en su respectivo hábitat.[4]
- **LUROPATÍA O JUEGO PATOLÓGICO:** Adicción patológica a los juegos de azar y las apuestas se conoce como ludopatía. Esta adicción consiste en un deseo irreprimible de jugar pese a que la persona es consciente de las consecuencias. El origen etimológico de este término se encuentra en el latín. Así, podemos observar que es fruto de la suma de dos vocablos de dicha lengua: ludus, que es sinónimo de “juego”, y patia, que puede traducirse como “enfermedad”. En un sentido técnico, sin embargo, la ludopatía no es una adicción, sino un trastorno en el control de los impulsos, semejante a la cleptomanía (el robo compulsivo de objetos) y la piromanía (la obsesión por el fuego).

La dificultad para resistirse o el tener comportamientos repetitivos son dos de las situaciones que pueden llevar a que una persona sufra ludopatía. No obstante, no se puede negar que otras muchas caen en este problema de adicción al juego fundamentalmente porque encuentran en él un mecanismo para liberar su nivel de estrés o para escapar de los graves problemas personales, laborales o económicos que tienen. La ludopatía es diagnosticada a partir de diversos síntomas, como los pensamientos frecuentes sobre el juego, la irritabilidad cuando se intenta dejarlo o reducirlo y la utilización del juego como un mecanismo de evasión. No obstante, existen otros muchos síntomas que también vienen a dejar patente que alguien sufre de ludopatía. Así, entre los más significativos se encuentran estos:

- Pierde el trabajo e incluso deja de lado tanto sus compromisos personales como sus estudios.

Es capaz de llegar a cometer delitos con tal de conseguir dinero con el que continuar jugando.

- Puede pasar mucho tiempo pensando en cómo lograr dinero o cómo poder recuperar el que ya ha perdido.
- Miente constantemente sobre el tiempo que pasa jugando o las cantidades que ha dejado escapar.
- Siente excitación cuando se habla de juego e incluso cuando piensa en jugar más y más.

El ludópata tiende a intentar recuperar las pérdidas de juego con nuevas apuestas. Quienes sufren esta afección suelen mentir a sus familiares para ocultar cuánto dinero destinan al juego e incluso son capaces de pedir ayuda económica a terceros para seguir apostando. Los expertos sostienen que la ludopatía puede derivar en otros trastornos, como ansiedad, depresión o hasta problemas cardíacos derivados del estrés. Para tratar la ludopatía, existen grupos de autoayuda, terapias psicológicas y medicación psiquiátrica.[1]

- **RENDIMIENTO ACADÉMICO:** Hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un

estudiante con buen rendimiento académico es aquél que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada. En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud. Existen distintos factores que inciden en el rendimiento académico. Desde la dificultad propia de algunas asignaturas, hasta la gran cantidad de exámenes que pueden coincidir en una fecha, pasando por la amplia extensión de ciertos programas educativos, son muchos los motivos que pueden llevar a un alumno a mostrar un pobre rendimiento académico.

Otras cuestiones están directamente relacionadas al factor psicológico, como la poca motivación, el desinterés o las distracciones en clase, que dificultan la comprensión de los conocimientos impartidos por el docente y termina afectando al rendimiento académico a la hora de las evaluaciones.[4]

4. Diseño Metodológico

4.1 Tipo de Estudio

Un tipo de estudio observacional descriptivo cuantitativo de tipo longitudinal, en el que se describirán las características de los tipos de juegos patológicos más específicos que realizan un tipo de población, en este caso los jóvenes.

4.2 Área de Estudio

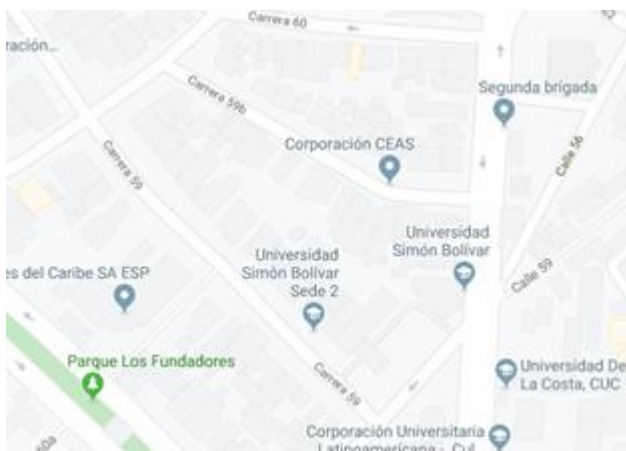


Ilustración 1

El área de estudio de este trabajo es en la Universidad Simón Bolívar, Cra 59 número 59-92 Barranquilla- Colombia.

4.3 Población y Muestra

Se trabajará en la población de jóvenes estudiantes de la facultad de ciencias de la salud de la universidad Simón Bolívar en la ciudad de Barranquilla- Colombia entre los 18 y 25 años de edad.

4.4 Variables de estudio

Tabla 1

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicaciones	Funciones
Sexo	Se refiere la anatomía del sistema reproductivo y a las características sexuales secundarias.[5]	Masculino o Femenino	Donde se presenta mayor incidencia	Discreta Nominal Independiente
Edad	Es un vocablo que permite hacer mención al tiempo que ha transcurrido desde el nacimiento de un ser vivo. [6]		18 a 25 años	Discreto Ordinal Independiente
Carrera universitaria	Como la serie de estudios que una persona debe cursar para acceder a un título y así estar habilitada a ejercer una cierta profesión.[7]	Facultad de ciencias de la salud	Observar en qué carrera se presenta más jóvenes adictos al juego	Discreta Nominal Independiente

Tipo de juego	Es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales.[8]	Cartas, maquina tragamonedas , video juegos, juegos de mesa, bingo, juego de ruleta, apuestas, rifas, loterías.	Identificar el tipo de juego que tiene mayor incidencia entre los estudiantes	Discreta Nominal Independiente
Rendimiento académico	Se utiliza de manera excluyente en el ámbito educativo para referirse a la evaluación que en las diversas instituciones educativas y en los correspondientes niveles, primario, secundario, universitario, es llevada a cabo por los profesionales idóneos para justamente evaluar el conocimiento aprendido por parte de los alumnos.[9]	Bueno Regular Malo	observar las dificultades académicas por el abuso a los juegos de azar	Discreta Ordinal Independiente

4.5 Criterios de inclusión exclusión

Tabla 2

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Estudiantes que presente ludopatía	Estudiantes que no presentan ningún interés en los juegos de azar
Estudiantes sin episodios maniacos.	Estudiantes que sin ninguna alteración de la salud mental
Estudiantes de la Universidad Simón Bolívar de Barranquilla.	Estudiantes de posgrado de la Universidad Simón Bolívar Estudiantes de otras universidades
Estudiantes de la facultad de ciencias de la salud.	Estudiantes de diferentes facultades.
Edades comprendidas entre 18 y 25 años.	Estudiantes menores de edad Estudiantes mayores de 25 años

4.6 Fuentes e Instrumentos de recolección de la información

El instrumento a utilizar es el Test South Oaks Gambling Screen el cual fue adaptado al español para su uso en Latinoamérica. El cual se emplea para detectar casos de jugadores patológicos en población.[10]

4.7 Validación del Instrumento

El SOGS es el cuestionario más difundido y utilizado en la evaluación del juego patológico. Es un instrumento fiable ya que tiene una alta consistencia interna

(coeficiente alfa de Cronbach = .97; $p = .001$) y una alta correlación test-retest ($r = .71$; $p < .01$). La validez del SOGS fue examinada correlacionando con evaluaciones independientes y diagnósticos basados en el DSM-III-R ($r = .94$). La eficacia diagnóstica de este cuestionario, con el criterio original de 5 o más puntos, da una sensibilidad del 95% y una especificidad del 98% (Salinas, 2004).[10]

4.8 Análisis de información

Con ayuda del cuestionario SOGS, el cual nos ayudará a evaluar los juegos patológicos en quienes lo presenten y realizaremos una encuesta por medio de GOOGLE, donde mediremos las respectivas variables de nuestro trabajo.

4.9 Aspectos éticos

De acuerdo con los principios establecidos en el **Declaración de Helsinki** el cual se basa en el respeto por las personas, la beneficencia, y justicia de dicha investigación; En la **resolución 008430** de octubre de 1993 , en su **capítulo I (de los aspectos éticos de la investigación en seres humano)**, artículo 5 el cual se considera que este proyecto no causa ningún daño a la dignidad ,ni al bienestar del paciente ; en el **artículo 10** en donde se plantea que este proyecto no causa ningún tipo de riesgo.

El desarrollo de este proyecto está regido por en los principios fundamentales de la ética:

- **El bienestar del paciente**

Que debe estar siempre por encima de los intereses de la ciencia, de la sociedad. También se encuentra la importancia preservar la privacidad y la confidencialidad cuando sea posible.

- **Autonomía.**

Este proyecto es un estudio sin riesgo, ya que los datos fueron obtenidos de una base de datos y en ningún momento se hablará de un paciente en específico.

- **Respeto por las personas**

La información resultante es anónima y se maneja de forma confidencial por parte de los estudiantes del proyecto.

5. Cronograma de actividades

Tabla 3

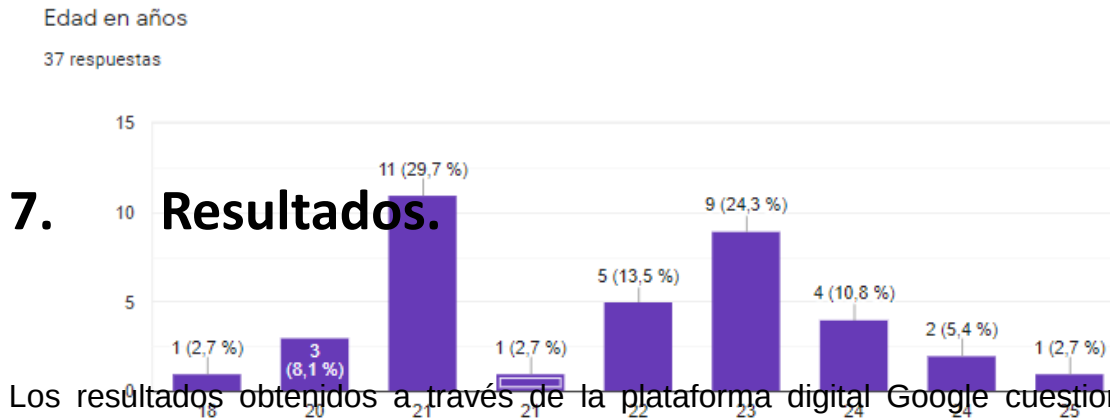
Actividades	Fecha de inicio	Duración en días	Fecha de finalización
Pregunta problema y objetivos	1/03/2019	25	24/03/2019
Planteamiento del problema	25/03/2019	6	1/04/2019
Marco teórico	1/04/2019	27	28/04/2019
Metodología de la investigación	1/05/2019	30	31/05/2019
Correcciones	6/06/2019	36	12/07/2019
Desarrollo del instrumento	15/07/2019	30	15/08/2019
Validación	16/05/2019	30	30/05/2019
Aplicación	1/06/2020	15	15/07/2020
Tabulación	17/07/2020	34	20/07/2020
Interpretación de resultados	21/07/2020	9	30/07/2020

Correcciones	1/08/2020	43	14/08/2020
Artículo, introducción, resumen	15/09/2020	16	25/09/2020
Materiales y métodos	26/09/2020	25	10/10/2020
Discusión y conclusiones	11/10/2020	18	20/10/2020
Correcciones	21/10/2020	10	30/10/2020

6. Presupuesto

Tabla 4

Categoría	Carácter	Valor unitario	Subtotal
Recursos humanos	Honorarios del investigador	2 horas diarias	\$400.000
	Honorarios del tutor	2 horas semanales	\$800.000
Recursos tecnológicos	Red de internet	Mensual	\$80.000
Total			\$1.280.000



Los resultados obtenidos a través de la plataforma digital Google cuestionario, enviado por medio del correo institucional a los jóvenes estudiantes del programa de medicina entre la edad de 18 y 25 años. Al momento de realizar la encuesta se preguntó a los estudiantes, si estaban de acuerdo con que utilizáramos los datos que nos proporcionaron en dicha encuesta para ser empleado en dicho proyecto.

Ilustración 2

Nuestra población de muestra era de estudiantes de 18 a 25 años de la facultad de medicina, de la universidad Simón Bolívar. De esta manera podemos evidenciar que se cumple los parámetros que esperábamos, siendo los estudiantes con 21 años los que más respondieron esta encuesta; y los de 18 años y 25 años son quienes menos nos respondieron las encuestas.

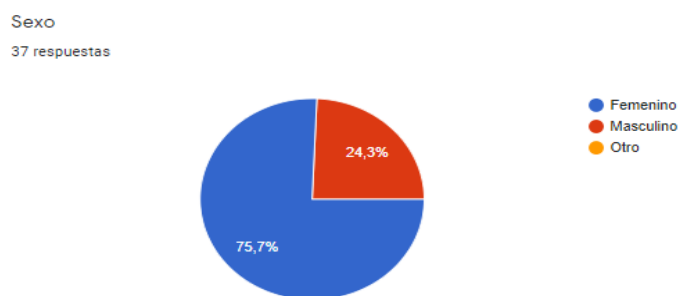


Ilustración 3

Del 100% de la población muestra correspondiente a 37 muestras, siendo el 75,7% (28) son del sexo femenino y el 24,3% (9) es del sexo masculino.

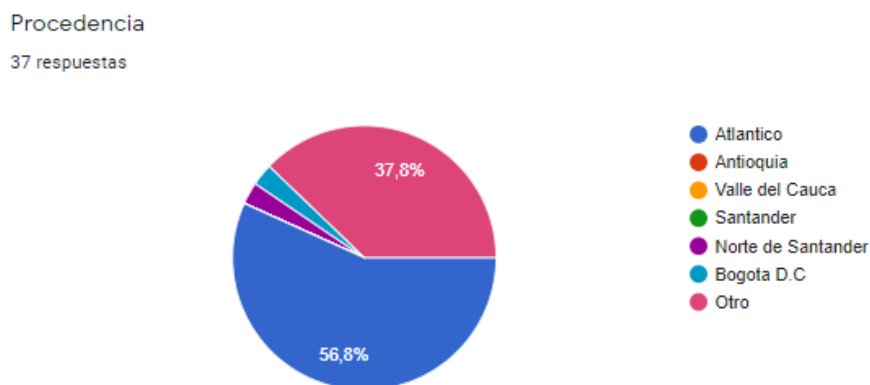


Ilustración 4

De la población total el 56,8% (21) son procedentes del Atlántico, el 37,8% (14) son procedentes de otro departamento, 1% (1) es procedente del norte de Santander y el 1% (1) restante es de Bogotá D.C.

Metodo de pago

37 respuestas

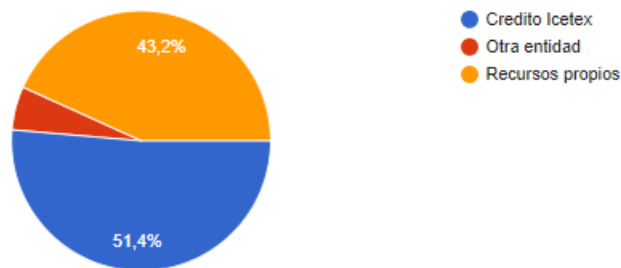


Ilustración 5

Dentro de la muestra total el 51,4% (19) de los encuestados estan con credito Icetex, un 43,2% (16) estan por recursos propios, y un 5,6% (2) estan con otra entidad crediticia.

Cuanto tiempo emplea a los juegos de azar en el día?

37 respuestas

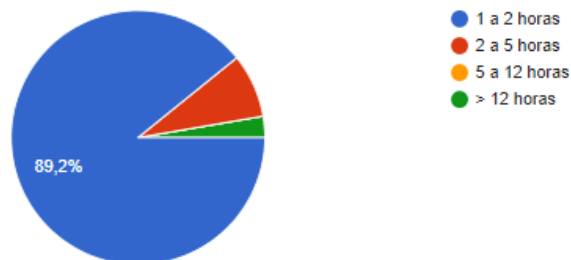


Ilustración 6

Del 100% total de la población de muestra, el 89,2% (33) emplea de 1 a 2 horas de su día en juegos de azar, el 8,1% (3) emplea de 2 a 5 horas en juegos de azar en todo el día y un 2,7% (1) emplea más de 12 horas en estos juegos de azar.

Por cual de los siguientes dispositivos emplea mas tiempo en el juego?

37 respuestas

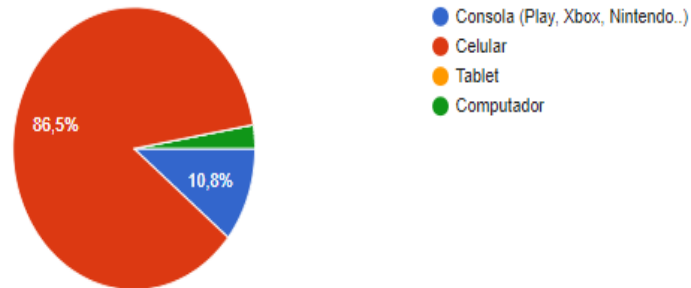


Ilustración 7

De toda la población encuestada el 86,5% emplea su tiempo para el juego con un celular, el 10,8% lo hace con consolas como lo son la play, Xbox, nintendo entre otras, y un 2,7% usan el computador para emplear su tiempo de juego.

Ha apostado en Domino, cartas y deportes

37 respuestas

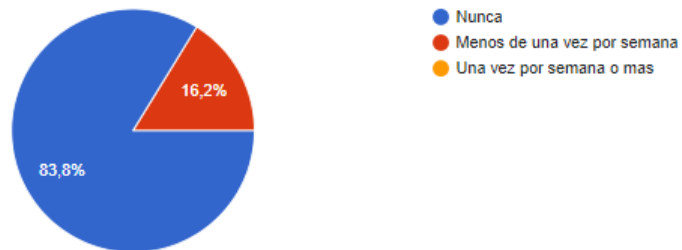


Ilustración 8

De los 37 encuestados un 83,8% (31) nunca ha apostado en juegos como lo son el domino, cartas y deportes, y un 16,2% (6) lo hace menos de una vez por semana.

Jugar en casinos o maquinas tragamonedas

37 respuestas

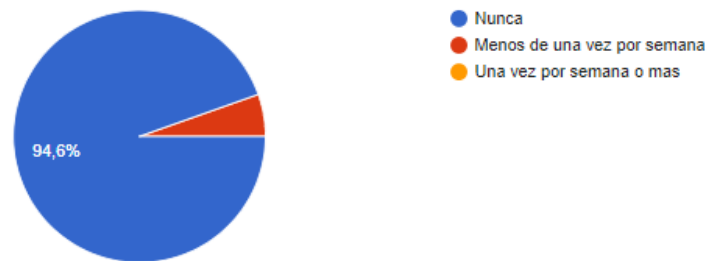


Ilustración 9

Del total de los encuestados un 94,6% (35) nunca han jugado en casinos o en máquinas tragamonedas, y un 5,4% (2) menos de una vez por semana lo hacen.

Cual es la mayor cantidad de dinero que ha gastado en jugar en 1 día?

37 respuestas

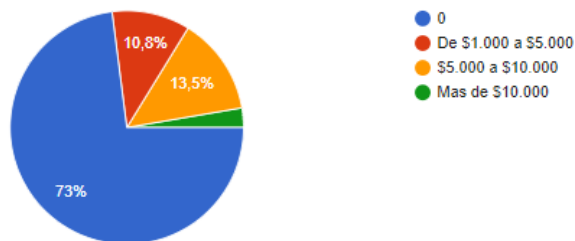


Ilustración 10

De toda la población el 73% no gasta dinero en juegos en 1 solo día, el 10,8% se gastaban de \$1.000 a \$5.000 en un solo día en juegos, un 13,5% gastan de \$5.000 a \$10.000 en un solo día y el restante 2,2% gastan más de \$10.000 en juegos en 1 día.

Que allegado presenta problemas con el juego

37 respuestas

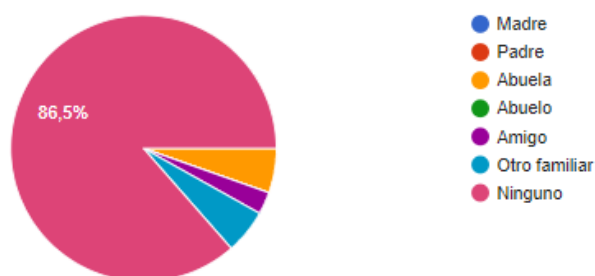


Ilustración 11

Del 100% de la población de muestra el 86,5% dice que ninguno de sus allegados ha presentado algún tipo de problemas con los juegos o por los juegos, en un 5,4% la abuela es quien ha presentado estos problemas con los juegos, otro 5,4% es otro familiar quien ha presentado problemas, y en un 2,7% es el amigo quien ha presentado los problemas con los juegos.

Con que frecuencia vuelvo a jugar para recuperar lo que perdí?

37 respuestas

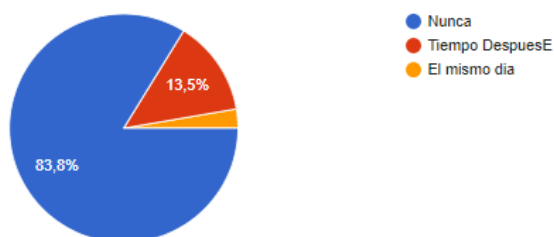


Ilustración 12

De todos los encuestados el 83,8% (31) nunca vuelven a jugar para recuperar lo que han perdido por otra apuesta en estos juegos, el 13,5% (5) lo hacen, pero tiempo después de que pierden dinero por estos juegos, y el 2,7% (1) lo que pierden lo tratan de recuperar el mismo día jugando.

Has afirmado que has ganado dinero cuando en verdad perdiste?

37 respuestas

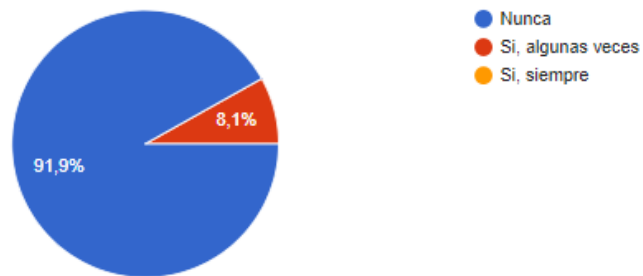


Ilustración 13

Del 100% de los encuestados un 91,9% (34) nunca ha afirmado que ha ganado dinero cuando en realidad había perdido, y solo un 8,1% (3) si lo han hecho, pero solo algunas veces.

Cree usted que tiene problemas con el juego?

37 respuestas

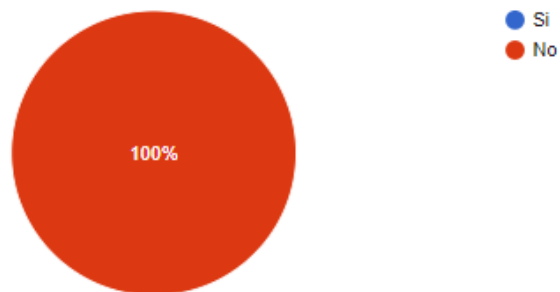


Ilustración 14

De todos los encuestados el 100% no creen tener problemas con el juego.

Ha sentido culpa por jugar o sus actitudes cuando juega?

37 respuestas

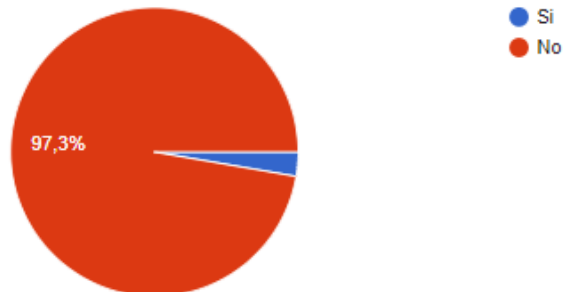


Ilustración 15

De la población encuestada solo el 2,7% si siente culpa por la actitud cuando juega o por jugar, pero el 97,3% no han sentido esta culpa por jugar o por sus actitudes.

Ha intentado dejarlo pero no ha podido?

37 respuestas

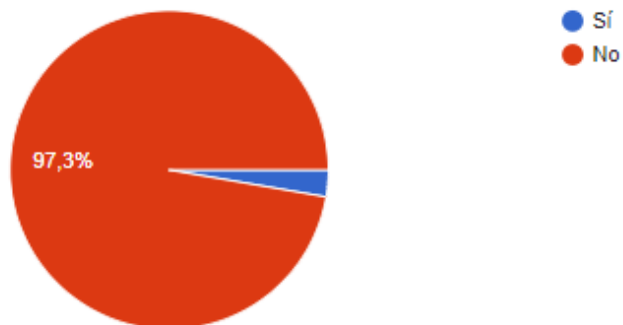


Ilustración 16

De los encuestados solo un 2,7% han intentado dejarlo pero no ha podido, el restante 97,3% no lo han intentado dejar ya sea porque crean que no lo tienen o porque lo tienen y no quieren dejarlo.

Ha pedido prestado dinero y no lo ha devuelto debido al juego?

37 respuestas

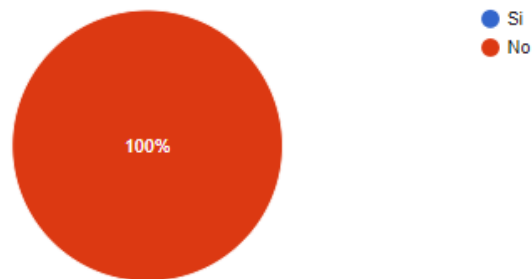


Ilustración 17

Del 100% de los encuestados todos afirman no haber pedido prestado dinero o haber pedido prestado, pero si lo ha devuelto.

Alguna vez ha faltado a clases por jugar?

37 respuestas

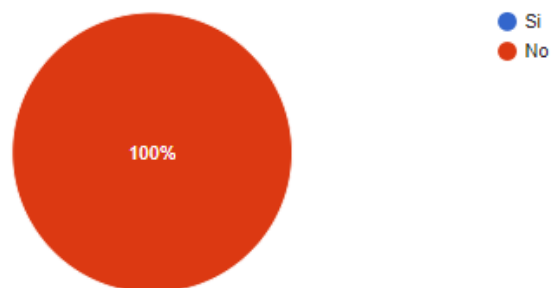


Ilustración 18

Del 100% de los encuestados el total de ellos afirman no haber faltado nunca a clases por ir a jugar cualquier tipo de juegos, ya sean deportivos, de azar o de celulares, por ejemplo.

Ha discutido alguna vez por la forma en la que gasta el dinero?

37 respuestas

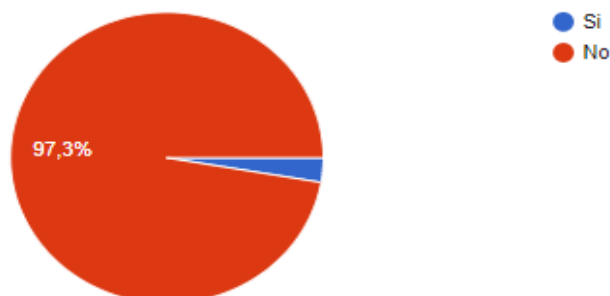


Ilustración 19

De la población total el 2,7% de los encuestados afirman que si han discutido por la forma en la que gasta el dinero, ya sea en juegos u otras cosas, y el restante 97,3% dicen no haber discutido nunca por como gasta el dinero.

8. Discusión

Según los resultados obtenidos en la población estudiada en este proyecto, observamos que las personas entre los 18 y 25 años, la mayoría que respondieron esta encuesta son los estudiantes entre las edades de 18 y 22 años. Con esto podemos destacar que la prevalencia de estas edades es muy significativa y lo notamos en el porcentaje (29.7%) en la edad de 21 años y la menos prevalente en la edad de 25 años en un (2.7%). Seguidamente podemos destacar que la mayoría de los encuestados son del sexo femenino con un porcentaje de (75.7%). A nivel global las mujeres tienen más intereses en las redes sociales que los hombres. El sexo femenino puede decirse que tiene preferencias tecnológicas y se ve reflejado en los resultados de nuestra encuesta. La universidad Simón Bolívar se ha caracterizado por ser una universidad que recibe estudiantes de diferentes

departamentos. En este proyecto con un porcentaje de (56,8%) encontramos como prevalencia el departamento del atlántico.

El dato característico más significativo y aquel que nos llamó la atención fue que el 100% de la población afirma no haber fallado a clases por ir a juegos sea de tipo deportivos, de azar o tecnológicos como el celular. Esto quiere decir que los estudiantes de medicina entre las edades de 18 a 25 años, son responsables con sus actividades académicas. Pero si notamos en la pregunta de: ¿ha intentado dejarlo pero no ha podido? el 97,3% no ha intentado dejarlo. La ludopatía se caracteriza por la dificultad para controlar los impulsos. Tiende a manifestarse en la práctica compulsiva de uno o más juegos de azar. Puede afectar la vida diaria del adicto, de tal forma que la familia, el sexo o incluso la alimentación pasa a ser algo secundario. algunas personas sienten culpa otras simplemente la ven como una entretenición y es aquí donde muchas personas fallan debido a que no se dan cuenta el daño psicológico que se están haciendo, ocupan su tiempo en algo vacío y no en algo productivo. El 86,5% afirma no tener allegados con problemas con los juegos.

Aunque en anteriores ediciones del manual diagnóstico DSM había sido clasificado como un trastorno del control de los impulsos, ha sido conceptualizado y tratado como una adicción sin sustancia, hasta que en el DSM-V ha sido incluido finalmente dentro de la categoría de "Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos". En la actualidad cuando un médico especialista en este tipo de trastornos dialoga con jóvenes y se enfrenta a la realidad se da cuenta que muchos de ellos no aceptan lo que les está sucediendo por el simple hecho que piensan que todo lo pueden controlar. A lo largo de este proyecto nos realizamos mucho tipo de preguntas como por ejemplo: ¿será que el mundo vive sumergido en redes, juegos y adicciones sin darse cuenta? Y con los resultados obtenidos muestran que son favorables para no presentar ludopatías pero más allá de eso nos coloca a reflexionar si esas personas de verdad son honesta con ellos mismos o simplemente guardan apariencias frente a este mundo lleno de prejuicios.

9. Conclusión

De acuerdo con el este estudio realizado en la población de la universidad Simón Bolívar sede Barranquilla, concretamente del programa de medicina, a pesar de estar expuesta a esta problemática estudiada de acuerdo a los resultados no presentan la patología de ludopatía, a pesar de estos datos, es necesario seguir investigando para conocer mejor los factores ambientales y situacionales que rodean los juegos de azar y así poder determinar con mayor rigor qué variables son las que intervienen en los procesos de adquisición de este tipo de adicciones, de esta forma se podrán elaborar programas de prevención en estos grupos de mayor riesgo. Además, el estudio de las repercusiones familiares, poco estudiado todavía, indispensable para poder ofrecer un tratamiento integral de la ludopatía.

Es importante recalcar que durante la toma de datos del estudio a nivel mundial se presentó la pandemia de COVID-19 por el virus SARS- cov2 lo que conllevó a una cuarentena a nivel mundial, surge la duda a raíz de esto si puede influir a futuro en un aumento de la ludopatía.

10. Referencias Bibliográficas

1. Sánchez Ángel MA, Rodríguez Cely LA, Perilla Gamboa PA, Gómez Muñoz N. Validez de contenido del cuestionario de juego patológico SOGS en el ámbito forense colombiano. Rev Crim [Internet]. 2020;62:303–24. Available from: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-31082020000200303&nrm=iso
2. Villatoro Velázquez JA, Reséndiz Escobar E, Bustos Gamiño MN, Mujica Salazar AR, Medina-Mora Icaza ME, Cañas Martínez V, et al. Magnitude and extent of gambling disorder in the Mexican population. Salud Ment [Internet]. 2018;41:157–67. Available from: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252018000400157&nrm=iso
3. Ruiz Pérez JI, Echeburua E. Cuestionario breve de juego patológico en estudiantes colombianos: propiedades psicométricas. Univ Psychol [Internet]. 2017 Nov 14;16(3):1. Available from: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/16642>
4. Montesinos R, Lloret D, Segura JV, Aracil A. La percepción del apoyo social en jugadores patológicos y su relación con el éxito del tratamiento. Clínica y Salud [Internet]. 2016 Mar;27(1):15–22. Available from: <http://journals.copmadrid.org/clysa/articulo.php?id=65658fde58ab3c2b6e5132a39fae7cb9>
5. Jiménez Tallón MÁ, García Montalvo C, Montero Jiménez M, Perea Pérez M del C. Estudiantes universitarios y juego patológico: Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. Escritos Psicol [Internet]. 2011;4:50–9. Available from: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1989-38092011000300006&nrm=iso
6. Lupu V, Lupu IR. Romanian National Prevalence Study - problem and pathological gambling in children and adolescents. Clujul Med [Internet]. 2018 Oct;91(4):435–40. Available from: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/30564020>
7. Lang M, Leménager T, Streit F, Fauth-Bühler M, Frank J, Juraeva D, et al. Genome-wide association study of pathological gambling. Eur Psychiatry [Internet]. 2016;36:38–46. Available from: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27315593>

8. Estevez A, Herrero-Fernández D, Sarabia I, Jauregui P. The impulsivity and sensation-seeking mediators of the psychological consequences of pathological gambling in adolescence. *J Gamb Stud* [Internet]. 2015 Mar;31(1):91–103. Available from: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24297606>

9. Gupta R, Pinzon JL, Canadian Paediatric Society AHC. Gambling in children and adolescents. *Paediatr Child Health* [Internet]. 2012 May;17(5):263–6. Available from: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23633901>

10. Casey DM, Williams RJ, Mossière AM, Schopflocher DP, El-Guebaly N, Hodgins DC, et al. The role of family, religiosity, and behavior in adolescent gambling. *J Adolesc* [Internet]. 2011 Oct;34(5):841–51. Available from: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21388671>

11. Ladouceur R, Bouchard C, Rhéaume N, Jacques C, Ferland F, Leblond J, et al. Is the SOGS an accurate measure of pathological gambling among children, adolescents and adults? *J Gamb Stud* [Internet]. 2000;16(1):1–24. Available from: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/14634319>

12. Clemente-Suárez VJ, Hormeño-Holgado A, Jiménez M, Benitez-Agudelo JC, Navarro-Jiménez E, Perez-Palencia N, et al. Dynamics of Population Immunity Due to the Herd Effect in the COVID-19 Pandemic. *Vaccines* [Internet]. 2020 May 19;8(2):236. Available from: <https://www.mdpi.com/2076-393X/8/2/236>

13. Navarro Jimenez E, Fontalvo R, Laborde C, et al. Implementación de la Guía de Práctica Clínica (GPC) para la detección temprana, diagnóstico y atención integral del episodio depresivo y trastorno depresivo recurrente en adultos en el Hospital Universitario Cari ESE Neurociencias de Barranquilla. *Salud Uninorte* [Internet]. 2016;32(3). Available from: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/salud/article/view/8416>

14. Reales JM, Navarro-Jiménez E, Laborde-Cárdenas C, Gómez-Méndez P, Narvaez LCL. Implementation Plan of the Clinical Practice Guideline for the Early Detection, Diagnosis and Treatment of Patients With Alcohol Abuse or Dependence in a Colombian Hospital. *Glob J Health Sci* [Internet]. 2018 Aug 11;10(9):89. Available from: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/gjhs/article/view/76504>

15. Pertuz-Cortes C, Navarro-Jiménez E, Laborde-Cárdenas C, Gómez-Méndez P, Lasprilla-Fawcett S. Implementación de una guía de práctica clínica para la detección oportuna y el diagnóstico de trastornos de la conducta alimentaria en adolescentes y adultos en el servicio de consulta externa y prioritaria de un hospital mental público de Colombia. *Rev Colomb Psiquiatr*

[Internet]. 2020 Apr;49(2):102–8. Available from: <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0034745018300696>

16. Clemente-Suárez VJ, Navarro-Jiménez E, Jimenez M, Hormeño-Holgado A, Martinez-Gonzalez MB, Benitez-Agudelo JC, et al. Impact of COVID-19 Pandemic in Public Mental Health: An Extensive Narrative Review. Sustainability [Internet]. 2021 Mar 15;13(6):3221. Available from: <https://www.mdpi.com/2071-1050/13/6/3221>

17. Carreño Tapias S, Sierra Buelvas F, Yepes Pabón S, Navarro Jiménez E. ANALISIS DEL COMPORTAMIENTO SUICIDA EN EL DEPARTAMENTO DEL ATLANTICO EN LOS PERIODOS DE ENERO A JULIO DE 2016 – ENERO A JULIO DE 2017 [Internet]. Universidad Simón Bolívar; 2017. Available from: <https://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/2648>

18. Gonzalez CP, Illera EF, Cárdenas CL, Jimenez EN, Mendez PG, Peralta VV, et al. Screening of Anxiety and Depression in Patients With Fibromyalgia From 18 to 65 Years Old and Its Relationship With the Severity of Fibromyalgia and Quality of Life. Glob J Health Sci [Internet]. 2018 Nov 5;10(12):12. Available from: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/gjhs/article/view/0/37317>