

**Impacto de la ludopatía en la salud mental de jóvenes universitarios entre 18 y 25 de la  
Universidad Nacional, sede Bogotá: una revisión desde la psicología**

Mayra Alejandra Hernández Bernal

Directora:

Gina Lizeth Castillo Delgado

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD  
Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades ECSAH

Psicología

2026

### **Dedicatoria**

Dedico este logro con todo mi cariño a mi madre, mi abuela, mi tío y a William, quienes con su amor y apoyo incondicional me inspiraron en cada momento.

A mi querida perrita Mía, por brindarme compañía desde el inicio de mi carrera, alegría y tranquilidad en los días de esfuerzo y dedicación, su presencia ha sido un apoyo emocional invaluable durante este proceso.

Finalmente, dedico este logro a todas las personas que de una u otra manera han contribuido a mi crecimiento personal y académico.

### **Agradecimientos**

Expreso mi más profundo agradecimiento a Dios por permitirme alcanzar este logro y acompañarme en el camino y cada paso que doy en la vida.

También me gustaría agradecer al personal docente de la Universidad, quienes con su conocimiento, orientación y compromiso han contribuido significativamente a mi formación profesional, gracias a la directora de esta monografía por su dedicación, paciencia y brindarme las herramientas necesarias para desarrollar este trabajo.

## Resumen

El presente estudio desarrolla una revisión bibliográfica orientada a analizar el impacto de la ludopatía en la salud mental de estudiantes universitarios entre 18 y 25 años de la ciudad de Bogotá. A partir del análisis de diversas fuentes científicas, se identifican factores de riesgo relevantes como la impulsividad, la búsqueda de sensaciones, la influencia del entorno social y la vulnerabilidad emocional característica de esta etapa del desarrollo. De igual forma, se examinan las principales consecuencias psicológicas asociadas a esta problemática, entre las que se encuentran la ansiedad, la depresión, la disminución de la autoestima, los conflictos familiares y la ideación suicida, evidenciando que la ludopatía trasciende el ámbito recreativo y se configura como una problemática de salud mental en aumento dentro del contexto universitario.

Finalmente, se abordan diferentes estrategias de intervención desde la psicología, destacando la terapia cognitivo-conductual como uno de los enfoques más eficaces, debido a su capacidad para modificar patrones de pensamiento y comportamiento relacionados con el juego problemático. En conjunto, este trabajo aporta una reflexión crítica sobre la necesidad de fortalecer acciones preventivas e intervenciones oportunas en la población universitaria.

**Palabras clave:** Ludopatía, salud mental, jóvenes universitarios, terapia cognitivo conductual, adicción al juego.

### **Abstract**

This paper presents a bibliographic review on the impact of gambling addiction on the mental health of university students between 18 and 25 years old at the National University of Colombia, Bogotá campus. Through the collection and analysis of scientific literature, the main risk factors associated with pathological gambling are identified, including impulsivity, sensation seeking, social pressure, and the emotional vulnerability typical of this stage of development.

Likewise, the psychological consequences associated with this problem are analyzed, such as anxiety, depression, low self-esteem, family conflicts, and suicidal ideation. These elements show that gambling addiction is not an isolated phenomenon, but rather a growing issue that requires greater attention within university contexts.

Finally, some therapeutic strategies used in psychology for its treatment are reviewed, highlighting cognitive-behavioral therapy as one of the most effective approaches, as it promotes the modification of thought and behavior patterns associated with problematic gambling. In this way, the study provides an academic reflection on a growing problem within the Colombian university context, emphasizing the importance of its prevention and timely intervention.

**Keywords:** Gambling addiction, mental health, university students, cognitive behavioral therapy, gaming disorder.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	10
Justificación .....	11
Objetivos .....	13
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos.....	13
Planteamiento del Problema .....	14
Metodología .....	25
Enfoque de Investigación.....	25
Método de Investigación.....	27
Tipo de Investigación.....	27
Tipo de Monografía .....	28
Técnicas e Instrumentos.....	28
Criterios de Búsqueda y Selección de Fuentes .....	29
Análisis de Resultados .....	31
Delimitación de Categoría y Subcategorías .....	31
<i>Unidades Temáticas</i> .....	32
Matriz Documental .....	32
Fichas de Resumen .....	43
Discusión de Resultados .....	46

Conclusiones .....	55
Recomendaciones .....	57
Referencias Bibliográficas .....	58
Apéndices.....	62

## Lista de Tablas

<b>Tabla 1</b> <i>Categorías y Subcategorías</i> .....	31
<b>Tabla 2</b> <i>Registro de Bibliografía</i> .....	34
<b>Tabla 3</b> <i>Fichas de Resumen</i> .....	43
<b>Tabla 4</b> <i>Principales Factores Asociados a la Ludopatía en Jóvenes Universitarios</i> .....	49

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Cronograma de Actividades</i> .....	63
--	----

## Introducción

En el presente trabajo se analiza el impacto de la ludopatía en la salud mental de jóvenes universitarios entre 18 y 25 años en la ciudad de Bogotá, mediante una revisión bibliográfica orientada a identificar sus principales consecuencias psicológicas y las estrategias terapéuticas utilizadas para su tratamiento. Esta problemática, también denominada juego patológico, es definida por la Organización Mundial de la Salud como un trastorno caracterizado por episodios frecuentes y reiterados de participación en juegos de apuestas, motivados por un impulso persistente de jugar a pesar de las consecuencias negativas.

En la población universitaria, particularmente en los jóvenes que se encuentran en la etapa de transición hacia la vida adulta y en proceso de consolidación de su identidad, esta problemática adquiere mayor relevancia debido a diversos factores de vulnerabilidad. Entre ellos se encuentran la presión social, la búsqueda de aceptación grupal y la facilidad de acceso a plataformas de apuestas en línea, cada vez más presentes en los contextos urbanos.

En este sentido, investigaciones recientes evidencian un incremento en la participación de adultos jóvenes en actividades de apuestas, donde factores como la presión de grupo, la búsqueda de emociones intensas y la exposición temprana al juego dentro del ámbito familiar influyen en la normalización de estas prácticas.

Por lo tanto, comprender la relación entre la ludopatía y la salud mental en jóvenes universitarios resulta fundamental, no solo para identificar sus factores de riesgo, sino también para reconocer las consecuencias psicológicas, sociales y académicas asociadas a esta conducta, así como las estrategias de prevención e intervención que pueden implementarse desde el ámbito psicológico.

## Justificación

En Colombia, los jóvenes entre 18 y 25 años son caracterizados como una población altamente vulnerable, debido a factores como el incremento en el acceso a plataformas en internet, la sobre exposición a redes y desde luego la facilidad con la que sufren de estafas o engaños; además, de elementos como la presión que sienten frente a sus pares, bien sea por un tema competitivo, de aceptación o por el deseo de experimentar cosas nuevas, exponiéndose a retos, juegos o actividades altamente comprometidas como las apuestas en casinos físicos o en plataformas en línea.

Así, analizar mediante una revisión bibliográfica, el impacto de la ludopatía en la salud mental de los jóvenes universitarios entre 18 y 25 años en Bogotá, abordando sus consecuencias psicológicas y las estrategias terapéuticas empleadas para su tratamiento; se hace fundamental para caracterizar los factores de riesgos y desenlaces posibles, no solo para mencionar lo que ya se sabe; que es un problema de alto riesgo, sino también para entrar a revisar los mecanismos de intervención desde un enfoque psicológico; recatando los más relevantes frente a lo que socialmente se ha normalizado como una forma de entretenimiento para el aprovechamiento del tiempo libre.

En este sentido, la investigación se focaliza en la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, la cual representa una institución de educación superior pública, que se estatuye como cuna de saber e innovación, donde la vulnerabilidad emocional juega un papel importante, más aun frente al incremento innegable entorno a problemáticas en salud mental que repercuten a nivel nacional, problemáticas que muchas veces son a raíz de situaciones estresantes como el deseo por apostar y la necesidad de participar en juegos de azar, lo cual justifica el trabajo

realizado, ya que es necesario conocer las dinámicas que se dan entorno a esté y desde luego las diversas estrategias terapéuticas que se utilizan para contrarrestarla.

De igual forma, es fundamental mencionar que, la importancia del estudio radica en la caracterización de la ludopatía no solo como un fenómeno que afecta la economía personal de quienes lo padecen, sino que genera consecuencias significativas en la salud mental, tales como ansiedad, depresión, pérdida de control, impulsividad e incluso ideación suicida; haciendo evidente que realizar un análisis frente a esta, permitirá comprender los factores que intervienen en la conducta ludópata, revisando si para los adultos jóvenes es vista como un escape, una alternativa de solución, una motivación o simplemente como una sensación excitante que, se alimenta del deseo de permanecer en una actualización constante dada a las diferentes tendencias y nuevas herramientas tecnológicas que surgen.

Desde esta mirada, al describir las conductas se dará una aproximación a la ludopatía en los universitarios en Colombia, y a partir de la revisión bibliográfica de los efectos en salud mental, se clasificarán los documentos o estudios más relevantes, denotando si en el país, más específicamente en la ciudad de Bogotá, se han desarrollado investigaciones que orienten a la prevención o mitigación de la problemática mediante herramientas efectivas, herramientas que psicológicamente se encuentran basadas en la evidencia.

Finalmente, el presente trabajo se justifica porque brinda un insumo académico para futuras investigaciones, todo considerando que no solo describe la problemática, sino que también aporta recomendaciones orientadas a la prevención, la intervención temprana y la disminución de riesgos asociados a la ludopatía en estudiantes de la universidad nacional de Colombia, sede Bogotá, en edades comprendidas entre 18 y 25 años, convirtiéndose en una herramienta que da una visión general de la problemática relacionada.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Analizar, a partir de una revisión bibliográfica, el impacto de la ludopatía en la salud mental de los estudiantes universitarios entre 18 y 25 años de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, considerando sus consecuencias psicológicas, sociales y académicas, así como las estrategias terapéuticas aplicables desde la psicología.

### **Objetivos Específicos**

Describir los factores de riesgo y las características más frecuentes asociadas a la ludopatía en jóvenes universitarios entre 18 y 25 años, con énfasis en el contexto de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá.

Examinar las principales consecuencias psicológicas, sociales y académicas que la ludopatía genera en los jóvenes universitarios de dicho rango de edad, según la literatura científica revisada.

Revisar las estrategias terapéuticas y preventivas documentales para el abordaje de la ludopatía desde la psicología, valorando su aplicabilidad en el entorno universitario de la Universidad Nacional.

## Planteamiento del Problema

¿Cuál es el impacto de la ludopatía en la salud mental de los jóvenes universitarios entre 18 y 25 años de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, considerando los hallazgos de investigaciones realizadas en otras instituciones del país?

Dicho esto, las adicciones en el siglo XXI se han convertido en un importante objeto de estudio dentro de la psicología debido a su impacto en la salud mental. Sin embargo, una de las problemáticas menos visibilizadas es la ludopatía, caracterizada por el interés persistente en participar en apuestas o juegos de azar que, aunque antes se desarrollaban principalmente en casinos o salas de juego, actualmente estas prácticas se han trasladado al entorno digital, lo que facilita su acceso y aumenta los riesgos, especialmente en población universitaria.

Así, respecto a lo anterior es fundamental resaltar que su crecimiento se da principalmente en ámbitos de educación superior, donde cada individuo se ve expuesto a diferentes factores, tanto de índole interno como externo, los cuales se traducen en mayores factores de riesgo y escasos factores protectores respecto a la problemática, destacando que:

Etimológicamente, el término ludopatía, está formado por el vocablo ludus, de origen latino que significa „yo juego“ o „juego“ y el prefijo griego παθο-, pato-, que equivale a dolencia o afección; o sea, enfermedad del juego y pasión por el juego, la segunda acepción puede interpretarse en la práctica clínica, como adicción por el juego (Hernández Cruz, M. E., & Bujardón Mendoza, A. 2020, p. 7)

De acuerdo con un estudio realizado a 496 jóvenes universitarios entre 18 y 21 años por Perfil Córdoba, en Colombia el juego, aunque es considerado una actividad de entretenimiento, también representa un factor de riesgo que requiere atención e intervención. Los resultados indican que el 40% de los participantes realizan apuestas en línea y el 22% presentan riesgo de

adicción. De manera similar, en España entre el 3,9% y el 22% de los universitarios presentan algún tipo de relación con el juego o frecuentan casas de apuestas en internet.

Frente a esto, se evidencia que la ludopatía representa un problema importante en la población universitaria, ocasionando aumento de deudas a temprana edad, bajo rendimiento en su área académica por falta de concentración, ausentismo escolar y consecuencias a nivel socioemocional que desencadenan en ansiedad, depresión y cambios de humor permanentes, relacionando también que:

La ludopatía es una adicción que puede equipararse al alcoholismo o a la drogadicción; la excitación, la adrenalina, el olor de la sala de juegos, el temblor, el corazón que salta del pecho, son los signos de esa fuerza muy difícil de contrarrestar, que no se parece en nada al placer y que es de una tensión incomparable que toca el cuerpo (De Souza, S., & Marcheschi, L. 2015, p. 2).

De esta forma, se hace evidente que la adicción al juego integra una serie de componentes subestimados, especialmente en poblaciones jóvenes que están inmersos en entornos de alta exposición como las universidades, donde la necesidad de pertenecer a un grupo, no ser excluidos o simplemente poseer algo de “poder” hace que el individuo incurra en comportamientos con los cuales ni siquiera está de acuerdo, pero al transcurrir del tiempo los adapta, los hace suyos y se convierten en algo más serio como la ludopatía.

Así, el juego se convierte en algo patológico, algo que no se conoce en gran medida, y no porque sea difícil acceder a información sino porque no existen plataformas informativas, preventivas o que representen un factor protector, especialmente en edades entre 18 y 25 años, en las cuales se halla la etapa de adquisición y construcción de su identidad y se visualizan con facilidad muchos factores de su diario vivir, olvidando que:

El juego patológico es problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta criterios como: necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada, está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego, a menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej., desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión), después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar ("recuperar" las pérdidas) y miente para ocultar su grado de implicación en el juego. (Asociación Médica Panamericana, 2014, p. 635)

Es así como, dentro del contexto colombiano, y más específicamente en la ciudad de Bogotá, es innegable el auge de las plataformas de apuestas, plataformas que facilitan el acceso al juego en línea y que incrementan el riesgo entre los universitarios, especialmente en aquellos cuya construcción profesional se da lejos de sus familias, y que se configuran como altamente vulnerables por el miedo a la soledad y la necesidad de establecer relaciones sociales, relaciones que, muchas veces, no representan lo que se espera y que trascienden en que el individuo adopte comportamientos como el deseo de apostar.

Por lo tanto, la ludopatía impacta negativamente la vida de los universitarios, no solo en el ámbito social y económico, sino también en su salud mental. Esta situación hace necesario analizar la problemática desde un enfoque psicológico que permita reconocer su nivel de afectación e identificar estrategias de prevención e intervención, resultando especialmente relevante en contextos como la Universidad Nacional, donde factores como el uso excesivo de la tecnología, la presión académica y la vulnerabilidad emocional pueden incrementar el riesgo de desarrollar conductas asociadas al juego.

En el presente apartado se desarrolla el marco conceptual, donde se abarcan conceptos como el juego patológico, ludopatía en jóvenes, riesgos de la ludopatía, tipos de ludópatas, la ludopatía y la salud mental y principales estrategias para la prevención e intervención frente a la ludopatía. Estos conceptos permiten definir la problemática central de la investigación y darle valor conceptual a los objetivos que se buscan alcanzar.

## Marco Conceptual

La presente investigación busca realizar una revisión bibliográfica respecto al impacto de la ludopatía en la salud mental de jóvenes universitarios, abordando sus consecuencias psicológicas y posibles procesos de intervención, por lo que se hace indispensable efectuar una revisión conceptual que le de fuerza al estudio y que permita reconocer fundamentos teóricos relevantes.

Así, con relación al juego patológico, es de considerar que, implica el arriesgar algo para poder obtener otra cosa mejor, resaltando que:

La clasificación del juego patológico como una adicción se vuelve explícita desde que se hace evidente que los comportamientos de juego activan los sistemas de recompensa de manera similar a como lo hacen las drogas de abuso. El aumento de dopamina en el sistema nervioso central que se observa en el consumo adictivo de determinadas sustancias se encuentra también asociado a otro tipo de conductas como el juego problemático, las relaciones sexuales descontroladas o las compras compulsivas (Cía, 2013, citado en Frauca Benítez, 2020, p. 9).

Por consiguiente, la definición presentada por Frauca, estipula que la ludopatía no debe ser únicamente entendida como algo impulsivo, sino que por el contrario se configura como un fenómeno neuropsicológico, donde los mecanismos internos tienen relación con otras adicciones, y donde según el enfoque psicológico, esto implica el reconocimiento de procesos como el refuerzo y la recompensa, los cuales aun sin la mediación de una sustancia se encuentran presentes en el individuo, por lo que es importante relacionar que, el abordaje a efectuar debe catalogarse con la misma importancia que cuando se tiene exposición a psicoactivos.

Igualmente, desde una mirada global, el juego patológico se convierte en la dependencia al juego, donde el individuo no solo siente la necesidad de participar en él, sino que

fisiológicamente experimenta reacciones como la ansiedad, reacciones que se salen de los parámetros normales y representan un riesgo para la persona, afectando directamente en todas las dimensiones del ser, y ocasionando que el sujeto con adicción se centre únicamente en su deseo, y olvide parcial o completamente otros factores de su vida cotidiana.

Así, se identifica que el juego patológico o ludopatía, representa una problemática en general para todo mundo, pero aquí es fundamental centrarse en jóvenes, todo considerando que: “El auge de los nuevos medios tecnológicos ha favorecido que la ludopatía afecte cada vez a más personas, de menor edad y con un mayor daño económico y de salud” (Martínez Jiménez, E., Bracho López, R., Adamuz Povedano, N., & Fernández-Ahumada, E. 2022, p. 1), manifestándose como un impulso casi incontrolable, que se enmarca dentro de las adicciones comportamentales que ha ganado protagonismo durante los últimos años, debido a la accesibilidad que a través de plataformas en internet se ha generado, encontrándose en cualquier parte y lugar.

En los contextos universitarios, los factores de riesgo aumentan, debido a la exposición prolongada en plataformas digitales, acompañado de factores psicosociales propios dentro de la etapa en la que se encuentran los estudiantes, es decir, entre 18 y 25 años de edad, donde la búsqueda de la independencia, la presión académica, la construcción de la identidad y el constante deseo por buscar un sitio donde se sientan cómodos, representan una vulnerabilidad muy alta, especialmente en entornos de gran exigencia como la Universidad Nacional de Colombia; lo cual podría favorecer la relación con comportamientos ludópatas o de adicción al juego.

De esta manera, la gran oferta a la que se puede acceder no solo es variada, sino que constituye la minimización de sus consecuencias, ya que entre más personas lo practiquen más

normal es para el entorno, olvidando que, “el juego en línea aumenta el hábito y dificulta el autocontrol al mismo tiempo que invisibiliza el problema frente a terceras personas hasta que los síntomas son extremadamente graves” (Martínez et al, 2022, p. 6), impactando en el número exponencial de enfermos por ludopatía, especialmente en edades jóvenes, es decir entre 18 y 25 años de edad, que son los rangos que comprenden un riesgo más alto.

Es así, como el proceso de normalización social del juego, estatuye una de las más grandes barreras para la implementación de estrategias de prevención, dado que cuando la conducta se percibe como parte del entretenimiento del ser humano, pierde validez dentro de la concepción de un problema, dificultando el reconocimiento de los síntomas o conductas y desde luego impidiendo el acceso a una intervención temprana, más aun en el ámbito universitario, donde la ausencia de mecanismos favorables para la salud mental, agravan la repercusión en el ámbito integral del individuo.

Por ende, hablar de ludopatía no simplemente es brindar una definición y las poblaciones mayormente afectadas, sino que es indispensable resaltar los principales riesgos a los que se está expuesto, teniendo en cuenta que:

La ludopatía es una enfermedad de una gravedad increíble, además con el agravante sobre otras dependencias de que no genera ningún tipo de alarma social, no se nota nada. Es una enfermedad oculta que no tiene ningún tipo de trascendencia social, un ludópata puede estar gravísimo y no se le aprecia. (Gastaminza, I. 2015, p.1)

En instituciones de educación superior como es el caso de la Universidad Nacional, donde la diversidad cultural y socioeconómica es relativamente evidente, la invisibilidad del problema trasciende en el ámbito de la autonomía del estudiante, todo sumado a la accesibilidad tecnológica y en muchas circunstancias las pocas redes de apoyo con que cuenta un joven entre

18 y 25 años, no precisamente por la ausencia de familia o amigos, sino por la dificultad para generar lazos cercanos y de confianza con el otro.

Esto refleja la existencia de un riesgo que se hace imperceptible, pues muchas veces puede confundirse aspectos como el aislamiento, o se pueden asociar con otros factores como el mundo laboral, llegando a creer en muchas ocasiones que cuando una persona se aleja de su grupo es porque está demasiado ocupado, está enfermo o simplemente ha encontrado otras actividades, sin considerarse de primera mano, que esas otras actividades en las que puede estar involucrado puede ser un juego patológico, que ha comenzado a afectar el medio que lo rodea y a las personas que se encuentran en él, pero que pasa desapercibido ante los demás.

Sin embargo, en otros contextos se hacen más visibles las conductas asociadas a la dependencia al juego, como es el familiar; la ludopatía genera el riesgo respecto al quebranto del hogar, no solo experimenta la pérdida de recursos, bienes o dinero, sino que fractura la comunicación, invalida totalmente a la pareja y su centro de atención ya no es lograr un objetivo determinante para el futuro, sino tratar de conseguir lo que se ha perdido o alivianar ese deseo constante por apostar.

Los profesionales que han tratado frecuentemente a ludópatas señalan distintas fases en el proceso de adicción: 1) la buena suerte inicial o big win, que es un disparador de la afición al juego y, por lo tanto, de la adicción; 2) la pérdida económica y el consiguiente intento de recuperación; 3) la desesperación que acompaña a la pérdida de control y la focalización obsesiva del mundo del juego; 4) finalmente, el abandono de quien renuncia a resarcirse pero sigue siendo prisionero del juego, acosado a menudo por los próximos y por los acreedores, en soledad y a veces en depresión o en autoodio (Muñoz Londoño, citado por Salvador-Liern, V., & Kotátková, A. 2022. P. 17)

Por consiguiente, en lo que se refiere a la afección en la salud mental específicamente, aunque todo lo ya visualizado compone un conglomerado, es fundamental resaltar que un ludópata se vuelve arisco, algo autista y su círculo comunicacional tiende a ser solo la máquina; o en los jóvenes, el celular, huyendo de su entorno para que no se reconozca su dependencia y nadie los moleste, llegando a la adquisición de trastornos como la ansiedad y depresión, que como consecuencia del vicio no solo altera su sistema parcialmente sino que “Esta dependencia le hace estar tan desesperados que la única salida a su enfermedad es el suicidio.” (Gastaminza, I. 2015, p.1)

Desde el enfoque clínico se ven afectas las relaciones interpersonales y el funcionamiento social del jugador, sus consecuencias son la dificultad para resistirse al impulso de jugar, tener tentaciones de dañar incluso hasta su integridad propia, a medida que pasa el tiempo el jugador siente malestar emocional y posteriormente sentimientos negativos o de culpa por realizar esta conducta.

En este sentido, dentro de las repercusiones en el área mental, se encuentran problemáticas tan profundamente riesgosas como la ideación suicida, la ideación suicida estructurada y la consumación de este, denotando una alta preocupación en los jóvenes, en las políticas de prevención y en los tratamientos efectivos.

“Año y medio antes de quitarse la vida es cuando yo comencé a darme un poco de cuenta él me dejaba en casa, y luego se iba. Además, cambió su personalidad, se mostraba más agresivo, nervioso, violento; y cuando le decía algo, me insultaba. Comenzó a mostrarse violento conmigo y con los niños, dándonos palizas. Pero yo no sabía cuál era el motivo». Estas son palabras de A.G., una mujer que ha visto truncada su vida a causa del suicidio de su marido por ludopatía. (Gastaminza, I. 2015, p.1)

Dicho lo anterior, se deben resaltar los aspectos cognitivos conductuales, los cuales se centran en la relación que hay entre pensamientos, emociones y comportamientos y como estos influyen en la vida del jugador patológico, donde se subrayan cuatro aspectos que contribuyen al mantenimiento de la conducta de los jugadores; las distorsiones cognitivas, que son básicamente los pensamientos erróneos del jugador, donde buscaban la manera de justificar la conducta al juego, por otro lado, los pensamientos automáticos allí los jugadores recuerdan imágenes o pensamientos relacionados con el juego causándoles una excitación, seguidamente, la abstinencia aquí el jugador presenta irritabilidad, inquietud o molestar al intentar dejar el juego, también está el estado de ánimo disfórico que es cuando el jugador siente ansiedad y/o depresión y se va a jugar por qué cree que así sentirá alivio.

Finalmente, en relación con los tratamientos psicológicos más efectivos, la terapia cognitivo conductual (TCC) es una psicoterapia que ayuda en este caso al jugador patológico joven universitario en Bogotá a identificar, cambiar patrones de pensamientos y comportamientos negativos que contribuyen a problemas emocionales y en su salud mental, el tratamiento proporciona un alivio sintomático cuando corrige el pensamiento disfuncional, donde

Hay estímulos condicionados alrededor de las situaciones de juego que ponen en marcha la conducta de jugar. Por ello, el control de estímulos sirve para alcanzar los primeros objetivos en a la intervención terapéutica: conseguir que el sujeto deje de jugar a corto plazo y beneficiarse de las ventajas del abandono del juego. Evitar las ocasiones peligrosas es el mejor método para obtener este resultado (Gallo, C. B., & Odriozola, E. E. 1995, p. 9).

Es importante subrayar que la relación terapéutica es muy importante para abordar el inicio del tratamiento, todo considerando que, el terapeuta tiene una doble función: como guía y como catalizador, promoviendo experiencias correctivas o nuevos aprendizajes que fomenten

habilidades más adaptativas, estrategias de afrontamiento y planes de atención en crisis, de tal forma que el individuo sea capaz de afrontar situaciones de riesgo.

Así, el tratamiento para estos jóvenes con ludopatía, desde un enfoque cognitivo conductual se basa en: Identificar y modificar patrones de pensamiento negativos: ayudar al jugador a reconocer y cuestionar sus distorsiones cognitivas y reemplazarlas por pensamientos realistas, Desarrollar habilidades de afrontamiento: enseñar estrategias para manejar los impulsos de juego, como la relajación y la respiración profunda, Modificar el comportamiento: utilizar técnicas conductuales como la exposición a estímulos relacionados con el juego y el reforzamiento positivo del comportamiento de no juego, Tratar los problemas asociados: abordar la depresión, la ansiedad y otros problemas psicológicos, Prevenir recaídas: ayudar al jugador a identificar factores de riesgo y desarrollar estrategias para evitar recaídas en el futuro

En síntesis, los fundamentos conceptuales que se revisaron, hacen evidente que la ludopatía no solo constituye una adicción, sino que también es un fenómeno que exige atención e intervención prioritaria, ya que si bien no involucra el uso de sustancias psicoactivas, si genera un riesgo en salud mental para los jóvenes entre 18 a 25 años, donde para el caso de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, es fundamental comprender las dinámicas presentes dentro de la institución, ya que esto orientara a la formulación de programas de promoción en salud mental, que bien manejados podrían convertirse en política pública a nivel nacional.

## Metodología

### Enfoque de Investigación

El presente trabajo analiza, mediante una revisión bibliográfica, el impacto de la ludopatía en la salud mental de los jóvenes universitarios entre 18 y 25 años en Bogotá, abordando sus consecuencias psicológicas y las estrategias terapéuticas empleadas para su tratamiento, por lo cual se enmarco en un enfoque de investigación de tipo cualitativo, considerando que; “El enfoque cualitativo es recomendable cuando el tema del estudio ha sido poco explorado o no se ha hecho investigación al respecto en ningún grupo social específico” (Marshall, 2011 y Preissle, 2008 citados por Hernandez Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2014, pág. 358)

Así mismo, el estudio se enmarca bajo este enfoque, considerando que la problemática abordada es concebida en muchos escenarios como una situación de bajo impacto, con un riesgo mínimo y acerca de la cual no se han realizados estudios para crear una política de promoción y prevención, especialmente en jóvenes universitarios, quienes se catalogan como población vulnerable que está expuesta a factores que inciden dentro de la salud mental, como lo son la presión social, el constante uso de medios tecnológicos y el deseo por experimentar sensaciones nuevas.

En este sentido, el enfoque cualitativo recrea la importancia del estudio, y valida los métodos empleados, aclarando que se constituyó bajo una revisión bibliografía que permite responder al objetivo general y los objetivos específicos.

Una fuente muy valiosa de datos cualitativos son los documentos, materiales y artefactos diversos. Nos pueden ayudar a entender el fenómeno central estudiado... le sirven al investigador para conocer los antecedentes de un ambiente, así como las vivencias o situaciones

que se producen en él y su funcionamiento cotidiano y anormal. (LeCompre y Schensul, 2013;Rafaeli y Pratt, 2012; Van Maanen, 2011; y Zemloiansky, 2008 citados por Hernandez Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2014, pág. 415).

Por consiguiente, el enfoque utilizado dentro del estudio permite conocer la problemática de fondo, sus factores de riesgo, el impacto en la salud mental de jóvenes universitarios entre 18 y 25 años y desde luego estatuye la revisión de las estrategias más eficaces para el tratamiento de la ludopatía, todo en el marco psicológico, descartando de esta forma el enfoque cuantitativo, ya que no se desea analizar estadística o numéricamente la información.

## **Método de Investigación**

La presente investigación se desarrolló bajo un método documental o bibliográfico teniendo en cuenta que:

La investigación documental es una de las técnicas de la investigación cualitativa que se encarga de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos resultados de investigaciones, memorias de eventos, entre otros; en ella la observación está presente en el análisis de datos, su identificación, selección y articulación con el objeto de estudio (Reyes-Ruiz, L., & Carmona Alvarado, F. A. 2020, p. 1).

Por ello, dentro del estudio, es importante mencionar que, se efectuó una revisión bibliográfica orientada a tener en cuenta todo el conocimiento científico sobre el tema de interés, que para el caso es el impacto de la ludopatía en la salud mental de jóvenes universitarios entre 18 y 25 años de edad, destacando los principales métodos de intervención terapéutico desde el ámbito psicológico.

### **Tipo de Investigación**

El tipo de investigación fue descriptivo y analítico ya que se buscó identificar y caracterizar las manifestaciones de la ludopatía en jóvenes, para posteriormente efectuar un análisis donde no solo se describió la información sino se dio un contraste acerca de si se detectó dentro de ella los patrones comunes de un joven dependiente al juego y sus implicaciones alrededor de la salud mental. “Este tipo de estudio busca únicamente describir situaciones o acontecimientos; básicamente no está interesado en comprobar explicaciones, ni en probar determinadas hipótesis, ni en hacer predicciones” (Montoya, J. W. P. 2015, p.9)

## **Tipo de Monografía**

La investigación efectuada corresponde a una monografía de revisión documental, cuyo tipo es descriptivo analítico, dado que el trabajo no se ejecuta en campo ni se emplean técnicas e instrumentos de recolección primarios, sino que se fundamenta en la recopilación, análisis y sistematización de literatura científica, que se relaciona directamente con la ludopatía y su impacto dentro de la salud mental en jóvenes universitarios.

Así, el trabajo se clasifica como una revisión narrativa con un enfoque crítico, considerando que no solo tiene por objetivo la descripción de hallazgos, sino que complementa lo encontrado mediante la instauración de relaciones comparativas entre los estudios, de modo que se identificaron patrones comunes, factores de riesgos, consecuencias a nivel psicológico y principales estrategias terapéuticas empleadas para abordar la problemática; de modo que contribuye a un aporte significativo dentro del campo de la psicología.

## **Técnicas e Instrumentos**

Para la presente investigación se tuvieron en cuenta técnicas e instrumentos propios del enfoque cualitativo, con un tipo de investigación documental y bibliografía, que contribuye al cumplimiento de los objetivos y los cuales se dan de la siguiente manera.

**Revisión Documental:** Durante la revisión documental se realizó la búsqueda de información en bases de datos académicas como Google Académico, Scielo y Dialnet, seleccionando aquellos documentos que presentaban mayor pertinencia científica para el desarrollo de la investigación.

**Matriz de Análisis Documental:** Dentro de la Matriz documental se registró el autor, año, hallazgos principales, categoría a la que pertenece y aportes a la investigación.

Fichas de Resumen: esta técnica es fundamental, ya que permitió registrar conceptos clave y citas textuales para realizar la discusión de resultados.

### **Criterios de Búsqueda y Selección de Fuentes**

La presente investigación constituye la realización de un proceso sistemático de búsqueda de información en plataformas como Google Académico, Scielo, Dialnet y revistas científicas indexadas en el área de psicología y ciencias sociales, donde la indagación se orientó a identificar estudios relacionados con la ludopatía y su impacto en la salud mental de jóvenes universitarios mediante la utilización de palabras clave como ludopatía, juego patológico, adicción al juego, salud mental, jóvenes universitarios, terapia cognitivo conductual, factores de riesgo y estrategias de intervención.

Como criterios de inclusión se establecieron:

Publicaciones entre los años 2010 y 2025

Artículos científicos, monografías y revisiones con respaldo académico

Estudios enfocados en población joven o universitaria

Investigaciones que abordaran consecuencias psicológicas o estrategias terapéuticas

Como criterios de exclusión se consideraron:

Documentos sin revisión o sin soporte académico

Estudios centrados exclusivamente en población infantil o adulta mayor

Fuentes sin relación directa con la salud mental o el contexto universitario

Fuentes desactualizadas o de baja confiabilidad

En total se seleccionaron diez documentos que cumplían con los criterios de inclusión establecidos. Estos estudios fueron analizados mediante una matriz de análisis documental y fichas de resumen, lo cual permitió organizar, sistematizar y comparar los principales hallazgos

relacionados con los factores de riesgo, consecuencias psicológicas y estrategias de intervención frente a la ludopatía en jóvenes universitarios.

## Análisis de Resultados

### Delimitación de Categoría y Subcategorías

En la presente investigación, la delimitación de categorías y subcategorías se hace indispensable para analizar la información recopilada de una manera clara, precisa y organizada, considerando que se maneja un estudio de tipo bibliográfico y documental, donde resulta necesario clasificar los hallazgos por ejes temáticos, que coordinen el orden del proceso y desde luego orienten a alcanzar los objetivos propuestos.

En este sentido, se definen las categorías de la siguiente manera:

**Tabla 1**

#### *Categorías y Subcategorías*

Categoría Principal	Subcategorías	Aspectos
Perfiles de jóvenes ludópatas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Características sociodemográficas</li> <li>- Factores de riesgo</li> <li>- Factores protectores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Edad predominante.</li> <li>- Motivos de inicio en el juego.</li> <li>- Contextos de mayor exposición.</li> </ul>
Consecuencias psicológicas y sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Impacto en la salud mental (ansiedad, depresión, ideación suicida).</li> <li>- Consecuencias académicas (ausentismo, bajo rendimiento).</li> <li>- Consecuencias sociales y familiares (aislamiento, problemas económicos).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Síntomas psicológicos reportados.</li> <li>- Relación entre ludopatía y desempeño académico.</li> <li>- Afectación en relaciones interpersonales.</li> </ul>

Estrategias terapéuticas desde la psicología	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terapia cognitivo-conductual (TCC).</li> <li>- Estrategias de afrontamiento. Prevención de recaídas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Métodos aplicados en jóvenes.</li> <li>- Resultados de intervenciones reportadas.</li> <li>- Propuestas de prevención en universidades.</li> </ul>
--	--	---

*Nota.* Auditoria propia

### ***Unidades Temáticas***

Unidad temática I: Matriz documental

Unidad temática II: Fichas de resumen

### **Matriz Documental**

La Matriz documental, es una herramienta metodológica que no solo permite organizar la información, sino que también orienta a la construcción de una síntesis respecto a la bibliografía revisada, donde el objetivo central es la sistematización de las fuentes consultadas, identificando los principales hallazgos dentro de cada documento y desde luego la forma en la que contribuye dentro de la investigación, dando validez al planteamiento del problema, los objetivos y la ruta estipulada para abordar la temática.

Así, esta técnica se instaura como uno de los ejes centrales dentro del documento, ya que la información no solo es analizada, sino clasificada según las categorías y subcategorías establecidas, orientado a la construcción de la discusión documental, la cual es comparada según los enfoques, de modo que permite determinar la existencia de una base sólida o la ausencia de una literatura que responda al perfil, causas, factores de riesgo, intervenciones terapéuticas adecuadas y consecuencias en salud mental.

De esta manera, la matriz se convierte en un instrumento coherente, que respalda el trabajo académico, todo debido a la organización de la información de manera clara y sistemática, de acuerdo con investigaciones extraídas de plataformas educativas como Google Académico, Scielo, Dialnet y otros; los cuales configuran fuentes confiables con validez científica frente al estudio de la ludopatía y su afección en la salud mental de los estudiantes entre 18 y 25 años de la Universidad Nacional, Sede Bogotá.

**Tabla 2***Registro de Bibliografía*

Autor y Año	Título del Documento	Tipo de Fuente	Hallazgos Principales	Categoría o Subcategoría a la que Pertenece	Aportes a la Investigación
Jiménez Tallón, M., García Montalvo, C., Montero Jiméneez, M., & Perea Pérez, M. (2011)	Estudiantes universitarios y juego patológico. Un estudio empírico en la Universidad de Murcia	Artículo científico	Se encontró que los porcentajes de prevalencia suelen ser más elevados en la población joven y en la universitaria. Igualmente, se encontró que los hombres muestran mayor tendencia a apostar y factores como impulsividad, búsqueda de sensaciones y presión social aumentan la vulnerabilidad.	Perfiles de jóvenes ludópatas	Permite establecer características comunes entre jóvenes universitarios con comportamientos ludópatas, útiles para definir factores de riesgo y de protección dentro del estudio.
Uribe Pacheco, K. I., Estrada Lora, N. A., Gutiérrez Abello, N. M., López	Ludopatía en contextos universitarios: un análisis desde la disciplina del Trabajo	Artículo científico Revista Tejidos Sociales	Identifica que los juegos de azar y videojuegos han alcanzado una audiencia masiva a través de plataformas digitales las	Consecuencias psicológicas y sociales Estrategias terapéuticas	El documento ayuda a revisar una mirada interdisciplinaria desde el trabajo social, integrando aspectos tecnológicos y

---

Terán, A. D., & Morales Castro, Y. R. (2024)	Social.	cuales promueven juegos para atraer a los clientes de este segmento con la promesa de practicar sin dinero antes de pasar a apuestas reales; una vez enganchados, prometen duplicar el dinero invertido.	desde la psicología	culturales al análisis psicológico de la ludopatía.  Además, establece la necesidad de estrategias preventivas e intervenciones basadas en la comprensión de la subjetividad del ludópata.
		Destaca la influencia de la tecnofilia, la interculturalidad y el marketing en la normalización del juego en jóvenes universitarios.		
		Plantea que: se puede abordar desde un enfoque existencial humanista, esta es una corriente de la psicología que tiene como finalidad la comprensión de la existencia humana desde la subjetividad, según Viscarret (2009)		

---

---

<p>Sarabia Gonzalvo, I., Estévez Gutiérrez, A., &amp; Herrero Fernández, D. (2014)</p>	<p>Perfiles de jugadores patológicos en la adolescencia</p>	<p>Artículo científico Revista Española de Drogodependen cias</p>	<p>El estudio revela que la mayoría de los jugadores patológicos comienzan antes de la mayoría de edad, frecuentemente entre los 14 y 18 años.</p> <p>De igual forma relaciona que las apuestas deportivas, los juegos de azar presenciales y el juego online son los más comunes, dado que se observan factores de riesgo como la impulsividad, la búsqueda de ganancias rápidas y la exposición temprana al juego.</p> <p>En conclusión, menciona que la ludopatía afecta la vida personal, familiar y académica.</p>	<p>Perfiles de jóvenes ludópatas y factores de riesgo</p>	<p>Menciona que la ludopatía inicia a una temprana edad en muchos casos, por ende, hace parte de la evidencia empírica y resalta los patrones de juego en adolescentes.</p> <p>Igualmente, relaciona la influencia del entorno tecnológico, lo que ayuda a fortalecer la comprensión del fenómeno desde una perspectiva preventiva y descriptiva.</p> <p>Aporta evidencia empírica sobre el inicio temprano de la ludopatía, los patrones de juego en adolescentes y la influencia del entorno tecnológico, fortaleciendo la comprensión del fenómeno desde una perspectiva preventiva y educativa.</p>
--	---	---	---	---	---

---



---

			<p>educativo en general.</p> <p>Se resalta el desconocimiento conceptual sobre la adicción y ausencia de estrategias de prevención dentro de la universidad, por lo cual se propone incorporar la ludopatía como parte de la educación emocional en los programas de bienestar.</p>		<p>la ludopatía es un problema que va en aumento y al cual muchas veces no se le presta la atención que merece.</p>
<p>Mejía, I. A., Martínez, M. C. L., &amp; Porto, N. P. C. (2025)</p>	<p>Percepción del desarrollo de la ludopatía en adultos jóvenes de la universidad Sergio Arboleda Bogotá</p>	<p>Artículo científico Ciencia Latina, Revista Científica Multidisciplinar</p>	<p>Dentro del estudio se identifican factores predisponentes como el contexto familiar, la personalidad impulsiva, la búsqueda de sensaciones nuevas y la influencia del grupo social.</p> <p>Igualmente, hace evidente que la ludopatía surge de una combinación multicausal de</p>	<p>Factores de riesgo y vulnerabilidad</p>	<p>Para la investigación aporta comprensión acerca de las diversas causas de la ludopatía, destacando el rol familiar y social.</p> <p>Así mismo, refuerza la importancia de la intervención psicológica y el papel de la misma para la prevención de la problemática en entornos</p>

---

---

			factores biológicos, psicológicos y ambientales, y que los jóvenes tienden a minimizar los riesgos del juego por normalización cultural.		universitarios.
Zapata, M. A., & Montoya, L. P. (2011).	Riesgo de Juego Patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín - Colombia	Artículo científico Revista Adicciones	El estudio con 3.486 jóvenes mostró que el 13,8% son probables jugadores patológicos y el 37,6% están en riesgo. Los hombres presentan mayor vulnerabilidad (2,5:1).  Igualmente, se asocia el juego patológico con ansiedad, depresión, impulsividad, intento de suicidio, comportamiento violento y consumo de alcohol y drogas.	Factores de riesgo y vulnerabilidad  Consecuencias psicológicas y sociales	El estudio contribuye en la concepción de que el riesgo de juego patológico en los jóvenes es hoy una preocupación para los gestores de las políticas en salud pública en el mundo.  Adicionalmente, entiende y acepta al juego patológico como una enfermedad que debe ser tratada  Finalmente, refuerza la necesidad de abordar el fenómeno desde la salud mental y la prevención temprana, integrando factores psicológicos,

---

---

					familiares y sociales.
Avendaño Duran, A. M et al (2014)	Rasgos ludopaticos en estudiantes de la Universidad Cooperativa de Colombia de octavo (8) semestre del programa de psicología sede Arauca	Monografía	<p>La investigación describió estudiantes de la facultad de psicología de octavo semestre de la universidad Cooperativa de Colombia-sede Arauca, la prevalencia de rasgos ludopáticos</p> <p>La escala de actitudes ludopáticas permitió evaluar en la población los rasgos ludopáticos, entre los cuales se cuenta: conductas compulsivas e impulsivas, alteración emocional, creencias y actitudes frente al juego, bajo rendimiento laboral, escolar, utilización del juego para escapar de los problemas, organización del tiempo.</p>	Perfiles de jóvenes ludópatas y factores de riesgo	La Monografía aporta literatura de alta relevancia en la revisión conceptual, ya que aplico una escala donde se evidencian factores característicos de personas ludópatas en la universidad, haciendo evidente una mayor incidencia de algunas de ellas como la dificultad para dejar de jugar aun cuando no se halla ganado, una actitud alterada previa al juego, es decir una fracasada resistencia al impulso del deseo de jugar.
Flórez Mendoza, M. Y., & Franco	Ludopatía y estrategias de	Artículo	La investigación identificó jugadores Ludópatas,	Perfiles de jóvenes ludópatas	Relaciona la diferencia entre el juego y el juego

---

---

Gil, G. I. (2013).	afrentamiento en personas que asisten a los casinos en el municipio de Dosquebradas.	científico	Posibles ludópatas y no ludópatas en edades entre 18 y 78 años que asisten a los casinos en el municipio de Dosquebradas, otro de los aspectos que indaga la investigación tiene que ver con las estrategias de afrontamientos utilizadas, además, la caracterización de la población con variables como: nivel socioeconómico, sexo, edad y nivel educativo.	y factores de riesgo	patológico, marcando las diferencias específicas y determinando en qué momento se convierte en un problema.  Igualmente, relaciona que aunque no hay estudios o porcentajes de la cantidad de ludópatas dentro del territorio, si han incrementado los sitios de apuestas, lo que hace un llamado de atención y conlleva a plantear la hipótesis frente a su crecimiento.
Ramirez, L. O., & Corredor, F. P. (2015)	Aproximaciones conductuales de primera, segunda y tercera generación frente a un caso de ludopatía	Artículo de revista académica.	El documento presenta una revisión de las distintas aproximaciones conductuales en psicología.  Hace visible la integración del conductismo clásico (primera generación),	Estrategias terapéuticas desde la psicología	Contribuye de manera significativa en la investigación, dado que permite comprender la evolución de las terapias conductuales y su impacto en el abordaje clínico.

---

---

conductismo radical y terapias cognitivas (segunda generación) y terapias contextuales o de tercera ola (tercera generación), en pro de efectuar intervención en personas con ludopatía o juego patológico

Igualmente, permite resalta la importancia de integrar modelos según la problemática y contexto del sujeto, lo que fortalece el análisis comparativo en el trabajo

---

*Nota.* Auditoria propia con base a fuentes literaria consultadas

### Fichas de Resumen

La ficha de resumen es un instrumento académico que ayuda a organizar las ideas principales y las citas de relevancia, a fin de poder sintetizar y extraer los contenidos temáticos que representan cierta utilidad dentro del estudio. Está no solo constituido por un compilado de referencias, sino que es la base para la construcción de la discusión de resultados, ya que cada una de las citas textuales aporta significativamente a la revisión bibliográfica que es el tipo de investigación dentro del presente estudio.

Es así que, esta estrategia actúa como recurso fundamental para la construcción de los hallazgos, reconociendo las contribuciones más significativas de la literatura vinculada con la realidad específica de los estudiantes entre 18 y 25 años de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá.

#### Tabla 3

##### Fichas de Resumen

Autor y año	Aporte principal
Jiménez Tallón et al. (2011)	Diferencian el juego recreativo del juego con apuestas, señalando que este último se asocia con conductas problemáticas. Identifican mayor prevalencia en jóvenes y universitarios, especialmente en hombres, quienes presentan mayor implicación y consecuencias negativas.
Uribe Pacheco et al. (2024)	Definen la ludopatía como un trastorno compulsivo influenciado por tecnologías digitales, que afecta la vida personal, social y económica. Destacan el papel de plataformas online en la expansión del problema en jóvenes.
Sarabia	Plantean que el juego patológico es un trastorno de control de impulsos.
Gonzalvo et al.	Resaltan el impacto del juego online y la preferencia de los jóvenes por juegos

- (2014) rápidos y de recompensa inmediata.
- Castellanos et al. (2022) Consideran la ludopatía como un trastorno mental que involucra emociones intensas. Señalan que el uso excesivo del tiempo en juegos puede favorecer la adicción.
- Bedoya & Pérez (2010) Identifican factores de riesgo como baja autorregulación, problemas emocionales y antecedentes familiares. También destacan consecuencias sociales, económicas y familiares del juego patológico.
- Mejía et al. (2025) Señalan que el acceso digital y factores sociales aumentan el riesgo en jóvenes. Resaltan la influencia de creencias erróneas, presión social y búsqueda de dinero rápido.
- Zapata & Montoya (2011) Proponen un enfoque multicausal del problema, incluyendo factores individuales, sociales y familiares. Relacionan la ludopatía con otros trastornos y riesgo suicida.
- Avendaño et al. (2014) Describen la ludopatía como un trastorno que afecta múltiples áreas de la vida. Explican su relación con factores biológicos, psicológicos y sociales, así como su comorbilidad con otros trastornos.
- Ramírez & Corredor (2015) Explican la evolución del concepto de ludopatía como adicción. Destacan la efectividad de la terapia cognitivo-conductual en el tratamiento y prevención de recaídas.

---

*Nota.* Auditoria propia con base a documentación obtenida de Google Académico, Dialnet, etc.

### ***Delimitación del Alcance Institucional***

Frente a la delimitación del alcance institucional, es fundamental estatuir que la presente investigación corresponde a una revisión documental y no a una investigación en campo, es decir, no se desarrolla en relación directa con el objeto estudiado que para el caso serían los estudiantes de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, sino que aunque establece un referente contextual, los hallazgos se fundamentan en investigaciones realizadas en diferentes universidades y contextos nacionales e internacionales.

Por consiguiente, el alcance del estudio es teórico analítico, orientado a sistematizar y analizar la evidencia científica disponible sobre la ludopatía y su impacto en la salud mental de jóvenes universitarios entre 18 y 25 años, sin pretender generalizar resultados específicos a una población institucional determinada.

En sí, esta delimitación permite comprender que el aporte del trabajo se enmarca en la construcción de conocimiento académico y en la formulación de posibles orientaciones preventivas desde la psicología, más que en la obtención de datos propios de una muestra específica.

## **Discusión de Resultados**

A partir de la revisión documental realizada, se evidencia que la ludopatía en jóvenes universitarios es una problemática multifactorial, en la que coinciden variables personales, sociales y tecnológicas. Los resultados muestran que factores como la impulsividad, la búsqueda de sensaciones y la presión social son elementos recurrentes en los diferentes estudios analizados, lo que permite comprender su papel en el inicio y mantenimiento de conductas asociadas al juego patológico.

De igual forma, se identifica una influencia significativa del entorno digital, especialmente por el acceso constante a plataformas de apuestas en línea, las cuales facilitan la participación en el juego y disminuyen la percepción del riesgo, en cuanto a las consecuencias, los hallazgos evidencian un impacto negativo en la salud mental, manifestado en síntomas como ansiedad, depresión, baja autoestima e ideación suicida, así como en dificultades académicas y sociales. Esto permite establecer que la ludopatía no solo afecta al individuo, sino que repercute en su desempeño integral dentro del contexto universitario.

Respecto a las estrategias de intervención, la literatura coincide en señalar la terapia cognitivo-conductual como uno de los enfoques más efectivos, debido a su capacidad para modificar patrones de pensamiento y comportamiento asociados al juego.

Finalmente, aunque el estudio se enfoca en la Universidad Nacional de Colombia, los hallazgos permiten inferir que la población universitaria presenta condiciones de vulnerabilidad similares, lo que hace necesario promover futuras investigaciones y estrategias de intervención ajustadas al entorno local.

## Análisis de los Resultados

El análisis de resultados se organiza en función de los objetivos específicos, por ello, al describir los factores de riesgo y las características más frecuentemente asociadas a la ludopatía en jóvenes universitarios entre 18 y 25 años, los hallazgos arrojan que en esta población, el juego patológico está fuertemente asociado con circunstancias de tipo social e individual, donde la impulsividad, la búsqueda de sensaciones nuevas e intensas y la presión social, son elementos que persisten en el perfil de los jugadores, especialmente en edades tempranas, así como lo relaciona Jiménez Tallón et al., (2011), quien alude que “los porcentajes de prevalencia suelen ser más elevados en la población joven y en la universitaria” (p.56), haciendo de éste, un ítem importante dentro de los rasgos y situaciones que influyen dentro de la problemática.

Así mismo, dentro de la revisión documental se hallan circunstancias que, aunque muchas veces parecen insignificantes, realmente representan el inicio de lo que puede ser una adicción, circunstancias que surgen a raíz de juegos que integran lo que normalmente se conoce como recreación, y que en muchas situaciones no involucra ninguna recompensa, pero si genera el impulso y deseo de ganar, ese impulso que incrementa los niveles de ansiedad y ocasiona euforia por conseguir reconocimiento y sentir grandeza.

Estas sensaciones muchas veces están ligadas en mayor porcentaje a individuos masculinos, es decir, el tema de género tiene influencia en la ludopatía, especialmente en estudiantes universitarios.

La ludopatía, en población de la Universidad, aparece con una mayor incidencia en los hombres, lo que es compartido por Echeburúa (2005) al plantear que precisamente son los varones los que tienden a gastar más dinero, ya que, en la mujer, su conducta de juego está más relacionada a situaciones problemáticas de orden social, familiar, y emocional. (Bedoya, V. H. C., & Pérez, J. P. 2010, p. 232)

En el contexto colombiano, centro de la investigación; se evidencia como factor relevante el contexto familiar, considerando que, el hogar es la base para la educación del ser humano, ya que estimula, afianza y estructura las estrategias de afrontamiento que se desarrollan a lo largo de la vida, denotando fortaleza o debilidad en la resolución de problemas, y trascendiendo a otras dimensiones como lo es el desarrollo emocional.

Estas características dentro de los jóvenes universitarios no solo repercuten en las relaciones familiares débiles, sino que trascienden a su rendimiento académico, autoestima, suficiencia y respuesta frente a problemáticas de su diario vivir, permitiendo asertividad en la toma de decisiones, o por el contrario la búsqueda de refugio y seguridad en entornos negativos, personas influyentes o sensaciones placenteras, que les ayudan a calmar emociones reprimidas y deseos no saciados.

El contexto ecológico tiene que ver con las características individuales, la familia, la sociedad, sus normas y relaciones, que como resultado final puede afectar el desempeño individual a nivel educativo, laboral y de comportamiento en el entorno inmediato del individuo; en este contexto juega un papel importante la comorbilidad que el jugador patológico puede tener con otros trastornos mentales como, ansiedad, trastornos afectivos, impulsividad, abuso de drogas y alcohol (Zapata, M. A., & Montoya, L. P. 2011, p. 18).

Otro de los rasgos representativos dentro de la ludopatía, puede darse alrededor de la personalidad extrovertida, aquellos sujetos que son amantes al riesgo y frecuentemente les cuesta adquirir aprendizajes a partir de sus errores, en otras palabras, aquellas con impulsividad y poca capacidad de análisis y reflexión frente a posibles consecuencias de sus actos, quienes disfrutan el momento y se dejan llevar por la emoción, esa emoción que es causada por el juego, la suerte y azar y que a su vez se entrelaza con el boom tecnológico, el cual representa la facilidad en cuanto

al acceso a plataformas en línea y el cual ha brindado innovación en relación con los tipos y formas de apuesta.

En sí, los hallazgos en cuanto a los factores de riesgo y las características más frecuentes asociadas a la ludopatía en jóvenes universitarios entre 18 y 25 años, describen una amplia gama de interacción y de factores tanto internos como externos, donde la edad, género, personalidad y entorno familiar, son de los principales rasgos para la inmersión y dependencia al juego, resaltando la estrecha relación con la tecnofilia y el incremento de plataformas digitales que facilitan las apuestas.

En este sentido, frente a todo aquello que se relaciona con causas y factores de riesgo, es pertinente realizar una síntesis según los autores y documentos analizados, de tal manera que se hallen similitudes y diferencias en cuanto a la perspectiva de los autores, y la visión de la problemática sea aún más precisa y asertiva. Para dicha correlación se plantea la siguiente matriz *comparativa*:

**Tabla 4**

*Principales Factores Asociados a la Ludopatía en Jóvenes Universitarios*

Autor	¿Qué Factores Menciona?	¿Qué Destaca del Perfil?
Jiménez Tallón, M., García Montalvo, C., Montero Jiménez, M., & Perea Pérez, M. (2011).	El autor menciona factores como la impulsividad y presión social, factores que inciden con mayor fuerza en entornos universitarios y en población joven	Mayor prevalencia en población universitaria, debido a la vulnerabilidad por la construcción de la identidad y la influencia de su entorno y los que están dentro de él
Bedoya & Pérez (2010)	Señala la falta de autocontrol y contexto familiar como factores principales	Resalta una mayor incidencia en hombres, los cuales presentan mayor riesgo a una adicción

Zapata & Montoya (2011)	Resalta la ansiedad, el consumo de sustancias y el entorno social	Menciona la presencia de comorbilidades debido al consumo de sustancias y mayor riesgo de adicción al juego
Mejía, I. A., Martínez, M. C. L., & Porto, N. P. C. (2025).	Menciona la baja autoestima, presión de grupo y normalización del juego	Minimización del riesgo debido a que se crece con esta cultura y no se le ve el peligro
Uribe Pacheco, K. I., Estrada Lora, N. A., Gutiérrez Abello, N. M., López Terán, A. D., & Morales Castro, Y. R. (2024)	Tecnofilia, acceso digital constante	Influencia de plataformas en línea

---

*Nota.* Elaboración propia con base en la revisión documental.

A partir de la tabla anterior, se observa que, cada uno de los autores tiene una perspectiva diferente, sin embargo, la relación es directa y se evidencia claramente en el abordaje en torno a impulsividad, presión social e incidencia del entorno tecnológico como factor dominante y de riesgo frente a la problemática, de modo que, la ludopatía en jóvenes universitarios no surge espontáneamente o de manera aislada, sino que por el contrario responde a la combinación de elementos que confluyen dentro del entorno y están en constante movimiento en las distintas etapas de la vida.

Igualmente, se destaca dentro del análisis el impacto de los medios tecnológicos, donde autores como Uribe et al (2024) y Mejía et al (2025) evidencian cómo el acceso permanente a plataformas digitales ha transformado las dinámicas del juego, facilitando su práctica y aumentando la exposición de los jóvenes a estímulos constantes de recompensa, lo que refuerza la idea de que la ludopatía en la actualidad no puede analizarse sin considerar el papel de la tecnofilia y la cultura digital.

En este contexto, al revisar lo que dicen los autores, muestran que la ludopatía en los universitarios no ocurre por una sola razón, es más bien una mezcla de cosas, dado que por un lado, autores como Jiménez Tallón (2011) y Bedoya y Pérez (2010) indican que hay un tema muy personal, el cual se relaciona la impulsividad y la falta de control y que a veces viene desde la familia, pero también respecto a lo que plantean Mejía (2025) y Uribe Pacheco (2024) quienes contextualizan el problema a la realidad de hoy y establecen que vivir en una ciudad como Bogotá y tener el casino en el celular las 24 horas hace que cualquier joven sea más vulnerable, dejando entre ver que como proponen Zapata y Montoya (2011), no se puede ver esto como piezas sueltas, sino como un conjunto de situaciones personales y sociales que se juntan.

Ahora, con relación a examinar las principales consecuencias psicológicas, sociales y académicas que la ludopatía genera en los jóvenes universitarios, cabe mencionar su conectividad con factores altamente peligrosos como la ansiedad, depresión, intento de suicidio, comportamiento violento y consumo de alcohol y drogas, haciendo evidente el impacto dentro de la salud mental y el incremento de llamadas en líneas de emergencia, la activación de rutas, la tendencia de crecimiento en autolesiones y el deseo creciente en hombres de terminar con su vida.

La ludopatía como trastorno psicológico, se ha caracterizado por un impulso incontrolable de jugar y apostar, independiente de las consecuencias negativas que pueda traer consigo. Este comportamiento se convierte en un círculo vicioso en el que el individuo no solo arriesga sus recursos económicos, sino también su bienestar emocional y social, con la esperanza de ganar algo de mayor valor (Uribe Pacheco et al., 2024, p. 2)

Esto refleja el impacto a nivel emocional, el cual muchas veces es sistematizado, minimizado o simplemente invisibilizado, dado que la normalización del juego incide como factor cultural, generando consecuencias con mayor impacto, ya que, al no ser considerado como

problema desde una mirada global, o más bien al ser difícilmente detectado, el nivel de afectación va en crecimiento, llegando al punto de concebir el suicidio como la única salida a esta enfermedad.

A nivel académico, se presenta un alto porcentaje de ausentismo a clases, lo que repercute en el rendimiento académico y trasciende al desinterés por su formación profesional, llegando a incorporar comportamientos de aislamiento y pérdida de control físico y emocional, asemejando la actitud a un sube y baja, donde algunas veces se quiere ignorar el deseo por el juego, pero que como sucede con cualquier adicción el síndrome de abstinencia cumple con su papel, generando alteración y respuestas fisiológicas que conllevan a la reincidencia.

De igual forma, la presión social en entornos universitarios es otro de los factores que conllevan a las consecuencias multi dinámicas, donde:

Los jóvenes pueden desarrollar problemas con los juegos de azar o apostar porque se sienten aislados, porque tienen problemas en la escuela, o porque sus padres tienen problemas con el juego. La presión de los compañeros también podría ser una razón para jugar. Algunos jóvenes se sienten más adultos al jugar. (Barroso, 2003 citado por Avendaño Duran, A. M et al 2014, p. 25, 26).

En síntesis, las consecuencias más comunes de la ludopatía en jóvenes universitarios, se da a raíz de múltiples razones, cuya repercusión afectan las relaciones con los demás, minimiza la comunicación con la familia, hace invisibles los riesgos, y no menos importante, perjudica la salud mental, deteriorando a los estudiantes en un contexto global, es decir, en su desarrollo integral.

Consecutivamente, al revisar las estrategias terapéuticas y preventivas documentales para el abordaje de la ludopatía desde la psicología, la literatura abordada coincide en la terapia cognitivo conductual, la cual se establece como el enfoque más utilizado y con resultados más

relevantes entorno a la problemática, dado que permite el reconocimiento por parte de los jóvenes de cada uno de sus pensamientos intrusivos, y a su vez proporciona estrategias de afrontamiento para afianzar el autocontrol. Como señalan Gallo y Odriozola (1995), “el control de estímulos sirve para alcanzar los primeros objetivos en la intervención terapéutica: conseguir que el sujeto deje de jugar a corto plazo y beneficiarse de las ventajas del abandono del juego” (p. 9).

Sin embargo, es primordial rescatar que el abordaje no debe quedarse únicamente en la intervención individual, sino que la base debe ser la prevención, la cual se menciona en varios de los textos analizados, quienes afirman que no hay que esperar a que el problema surja o se convierta propiamente en una adicción, sino que la anticipación es mucho más factible y resulta efectiva cuando se emplean herramientas psicológicas acertadas.

En este sentido, la intervención terapéutica no debe ir únicamente ligada al problema nato, sino que debe involucrar diversas fases de abordaje, es decir, el antes, el ahora y el después; de modo que la educación para la salud en jóvenes universitarios, sea un conjunto de esfuerzos que busquen afianzar reflexiones significativas, que demuestren que no únicamente se puede ser adicto con sustancias psicoactivas, sino también en plataformas digitales, juegos en línea y apuestas deportivas, recordando que según la mayoría de los documentos abordados, el rol de la tecnología infiere en la ausencia de mecanismos de autocontrol.

En consecuencia, para darle respuesta a la pregunta planteada inicialmente: ¿Cuál es el impacto de la ludopatía en la salud mental de los jóvenes universitarios entre 18 y 25 años de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, considerando los hallazgos de investigaciones realizadas en otras instituciones del país?, es fundamental mencionar que, el análisis no solo permitió la adquisición de conceptos, sino que oriento a inferir como el fenómeno estudiado repercute negativamente en la población objeto de la investigación, dado que genera ansiedad,

depresión sentimientos de culpa e ideación suicida persistente, acompañado de consecuencias académicas como el bajo rendimiento y desde luego repercusiones en su entorno social.

Sin embargo, tras los resultados obtenidos mediante la revisión documental, se deben mencionar que, frente al contexto local, es decir la Universidad Nacional de Colombia, no se encontraron estudios propiamente efectuados o relacionados con la institución, lo que no solo revela un vacío importante, sino que dificulta mencionar con precisión la magnitud del fenómeno dentro del entorno.

De igual forma, este vacío confirma el contenido de la literatura analizada, donde la problemática claramente normalizada, impide evidenciar las repercusiones existentes en la salud mental, aludiendo otros factores y desestimando la adicción por el simple hecho de no involucrar el consumo de sustancias, aun cuando en muchas ocasiones se relacionan entre sí, es decir se evidencia una comorbilidad generada.

Finalmente, a pesar de que los hallazgos no fuesen propiamente extraídos de la Universidad Nacional, los diferentes estudios realizados en el país permiten estipular que, los estudiantes entre 18 y 25 años que pertenecen a esta institución presentan un alto riesgo a incurrir en comportamientos ludópatas, dada su vulnerabilidad por el constante uso de redes, la presión social, las relaciones familiares débiles y en general por la alta exposición a plataformas digitales.

En sí, el análisis alerta sobre la necesidad de abordar la ludopatía desde la prevención e intervención efectiva, es decir aquella basada en la evidencia, como es el caso de la terapia conductivo conductual, la cual presenta un gran porcentaje de éxito y ayuda a mitigar efectos negativos en torno a la salud mental de los jóvenes involucrados, efectos que se pueden abordar desde una etapa temprana, sin desestimación de ámbitos, porque para la Universidad Nacional, aunque no se hayan realizado estudios, es importante que evalué las políticas de bienestar universitario, dada la relevancia del problema a nivel nacional.

## Conclusiones

A partir del análisis realizado sobre el impacto de la ludopatía en la salud mental de jóvenes universitarios entre 18 y 25 años de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, se evidencia que el juego patológico constituye una problemática creciente que se ha intensificado por factores asociados a la globalización y al desarrollo tecnológico, donde la facilidad de acceso a plataformas digitales de apuestas ha incrementado la exposición de los jóvenes a este tipo de conductas, convirtiéndose en un factor de riesgo relevante dentro del contexto universitario.

Así, la revisión de la literatura abrió una mirada hacia la identificación de situaciones que dentro del rango de edad estudiado, conllevan a la necesidad de aceptación social y a la exposición constante a plataformas que componen factores de riesgo psicológicos, dada la vulnerabilidad que yace de conductas adictivas no químicas.

En este sentido, la revisión de la literatura permitió identificar diversos factores de riesgo asociados al desarrollo de la ludopatía en población universitaria, entre los que se destacan la presión social, la búsqueda de aceptación dentro de los grupos, la impulsividad y la constante exposición a plataformas digitales de apuestas. Estos elementos, sumados a la etapa de transición hacia la vida adulta, incrementan la vulnerabilidad de los jóvenes frente a conductas adictivas no químicas.

En cuanto a las estrategias terapéuticas, la revisión bibliográfica señala que la terapia cognitivo conductual se posiciona como uno de los enfoques más eficaces para el abordaje de la ludopatía, ya que permite identificar pensamientos irracionales asociados al juego, fortalecer el autocontrol y desarrollar habilidades de afrontamiento frente a los impulsos de apostar.

Igualmente, en lo relacionado al aporte que el estudio realiza al campo de la Psicología, es fundamental precisar que, la sistematización de evidencia científica relacionada con la ludopatía

específicamente en jóvenes universitarios, no solo integra la identificación de factores de riesgo, sino que contribuye al análisis de los enfoques de intervención, tales como el cognitivo conductual, dado que más allá de describir el fenómeno, el trabajo realizado permite comprender como la situación problemática está estrechamente vinculada con ámbitos emocionales, sociales y tecnológicos

Así mismo, este trabajo hace evidente la existencia de un vacío científico con relación a la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá; reflejando la necesidad de configurar espacios investigativos que permitan trascender en la concepción real de la problemática, de tal manera que no se desestime su magnitud y se puedan fortalecer las herramientas y métodos de intervención en el campo psicológico.

Finalmente, el trabajo no solo se configura como un aporte descriptivo, sino que constituye un insumo académico que puede orientar a futuras investigaciones y fortalecer estrategias de bienestar dentro de los entornos de educación de educación superior, dado que la ludopatía requiere de atención, seguimiento y desde luego de una intervención oportuna.

### **Recomendaciones**

Fortalecer los programas de bienestar universitario, incluyendo dentro de ellos estrategias de prevención, orientación y atención psicológica enfocadas en las adicciones comportamentales, especialmente en la ludopatía, dado que la revisión bibliografía permite establecer su relación directa con trastornos como la ansiedad y depresión.

Diseñar campañas de sensibilización y educación sobre los riesgos del juego patológico, dirigidas a estudiantes, docentes y familias, con el fin de promover la conciencia sobre las consecuencias psicológicas, económicas y sociales del juego, de tal forma que la prevención será la base para confrontar la problemática, permitiendo no solo establecer programas de detección temprana, sino brindar acompañamiento a jóvenes con aparentes signos de aislamiento y dificultades académicas

Finalmente, se recomienda integrar la educación emocional y la promoción del autocuidado dentro del currículo universitario, de tal forma que, los jóvenes puedan reconocer sus emociones, manejar la frustración y tomar decisiones responsables frente al juego y otras conductas de riesgo relacionadas con la ludopatía.

## Referencias Bibliográficas

- Agudo, J., Martínez, M. y Sierra, W. (2018). Caracterización de la población que asiste a casinos en la ciudad de Neiva. *Revista Estudios Psicosociales Latinoamericanos*, 1, 8-15. <https://journalusco.edu.co/index.php/repl/article/view/Caracterizacion%20poblacion%20casinos%20Neiva/2728>
- Asociación Americana de Psiquiatría, ed. (2022). Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, Quinta Edición, Texto Revisado (DSM-5-TR) . Washington, D. C., EE. UU.: American Psychiatric Publishing. ISBN 978-0-89042-575-6.*
- Asociación Médica Panamericana. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (5.ª ed.). Editorial Médica Panamericana.
- Avendaño Duran, A. M., Moya Gomez, D. C., & Ferreira Landaeta, C. Rasgos ludopáticos en estudiantes de la Universidad Cooperativa de Colombia de octavo (8) semestre del programa de psicología sede Arauca.
- Bedoya, V. H. C., & Pérez, J. P. (2010). La ludopatía y los docentes en la Universidad de San Buenaventura, Seccional de Medellín, Colombia-2010. *El ágora USB*, 10(1), 8.
- Castellanos, L., Sanchez, Y., & Gil, G. I. E. (2022). El juego más allá de la ludopatía. *Bio-grafía*.
- De Souza, S., & Marcheschi, L. (2015). Ludopatía, un tratamiento posible. In *VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXII Jornadas de Investigación XI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires.
- Díaz, A. et al. Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos. 1993.

- Dulcey, A. (2007); Juego Patológico. Universidad del Cauca. Disponible en <http://www.facultadsalud.unicauca.edu.co/fcs/2007/diciembre/OK-%20JUEGO%20PATOLOGICO.pdf>
- Flórez Mendoza, M. Y., & Franco Gil, G. I. (2013). Ludopatía y estrategias de afrontamiento en personas.
- Frauca Benítez, A. (2021). Adicciones sin sustancia: una revisión sobre el juego patológico en adolescentes y adultos jóvenes.
- Gallo, C. B., & Odriozola, E. E. (1995). El control de estímulos y la exposición con prevención de respuesta como tratamiento psicológico de la ludopatía de un adolescente. *Análisis y modificación de Conducta*, 21(75), 125-145.
- Gastaminza, I. (2015). El ludópata, ¿vicioso o enfermo?: la ludopatía, una enfermedad que genera grandes riesgos.
- Gonzalvo, I. S., Gutiérrez, A. E., & Fernández, D. H. (2014). Perfiles de jugadores patológicos en la adolescencia. *Revista española de drogodependencias*, 2, 13.
- Hernández Cruz, M. E., & Bujardón Mendoza, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. *Humanidades Médicas*, 20(3), 606-624.
- Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. (2014).
- Ibáñez Cuadrado Á. Impulsividad, diferencias de género y patología dual en el juego patológico. *Revista de Patología Dual [Internet]*. 2014 Jul 21 [cited 2021 Nov 8]; Available from: [www.patologiadual.es/profesional\\_revista.html](http://www.patologiadual.es/profesional_revista.html)
- Jiménez Tallón, M., García Montalvo, C., Montero Jiménez, M., & Perea Pérez, M. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico: Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología (Internet)*, 4(3), 50-59.

- Martínez Jiménez, E., Bracho López, R., Adamuz Povedano, N., & Fernández-Ahumada, E. (2022). Intervención didáctica en azar y probabilidad para la prevención de la ludopatía en jóvenes.
- Mejía, I. A., Martínez, M. C. L., & Porto, N. P. C. (2025). Percepción del desarrollo de la ludopatía en adultos jóvenes de la universidad Sergio Arboleda Bogotá. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 9(2), 1-16.
- Metodología de la investigación. Mexico: Interamericana editores s.a de c.v.
- Montoya, J. W. P. (2015). Metodología de investigación en la ciencia política: la mirada empírico analítica. *Revista Fundación Universitaria Luis Amigó (histórico)*, 2(2), 185-195.
- Organización Mundial de la Salud. Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-10). 10a edición. Ginebra; 1992.
- Organización Mundial de la Salud. Convenio Marco de la OMS para el control del tabaco [Internet]. Ginebra: OMS; 2005 [citado 04/05/2017]. Disponible en: [http://www.who.int/tobacco/framework/WHO\\_ftc\\_spanish.pdf](http://www.who.int/tobacco/framework/WHO_ftc_spanish.pdf)
- Pacheco, K. I. U., Lora, N. A. E., Abello, N. M. G., Terán, A. D. L., & Castro, Y. R. M. (2024). Ludopatía en contextos universitarios: un análisis desde la disciplina del Trabajo Social. *Tejidos Sociales*, 6(1), 1-5.
- Perfil Redacción Córdoba. (2024, 14 de noviembre). *Ludopatía en jóvenes: el 40 % de los estudiantes universitarios apuesta en línea y el 22 % tiene riesgo de adicción*. Perfil. <https://www.perfil.com/noticias/cordoba/ludopatia-en-jovenes-el-40-de-los-estudiantes-universitarios-apuesta-en-linea-y-el-22-tiene-riesgo-de-adiccion.phtml>
- Ramírez, L. O., & Corredor, F. P. (2015). Aproximaciones conductuales de primera, segunda y tercera generación frente a un caso de ludopatía. *Revista iberoamericana de psicología*, 8(1), 51-61.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., <https://dle.rae.es>

Reyes-Ruiz, L., & Carmona Alvarado, F. A. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio.

Salvador-Liern, V., & Kotátková, A. (2022). Riesgo y peligro en los trastornos del juego: discursos sobre la ludopatía. *Rilce. Revista de Filología Hispánica*, 1097-120.

Zapata, M. A., & Montoya, L. P. (2011). Riesgo de juego patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín-Colombia. *Adicciones*, 23(1), 17-25.

Uribe Pacheco, K. I., Estrada Lora, N. A., Gutiérrez Abello, N. M., López Terán, A. D., & Morales Castro, Y. R. (2024). *Ludopatía en contextos universitarios: Un análisis desde la disciplina del Trabajo Social. Tejidos Sociales*, 6(1), 1-5

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Cronograma de Actividades*

Mes	Actividades principales
<b>Agosto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición de palabras clave y criterios de inclusión/exclusión.</li> <li>- Búsqueda inicial de fuentes en bases de datos (Scielo, Redalyc, Dialnet, Google Académico).</li> <li>- Identificación de categorías y subcategorías de análisis.</li> <li>- Delimitación del tema, planteamiento del problema y formulación de objetivos.</li> <li>- Justificación del estudio y redacción inicial del marco referencial.</li> <li>- Revisión preliminar de literatura y búsqueda de antecedentes en bases de datos académicas.</li> </ul>
<b>Septiembre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión sistemática de artículos y documentos seleccionados.</li> <li>- Organización de la información en matriz de análisis documental.</li> <li>- Redacción del capítulo metodológico con definición del enfoque y tipo de investigación</li> </ul>
<b>Octubre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistematización y análisis de la información recopilada.</li> <li>- Desarrollo del apartado de resultados.</li> <li>- Discusión de resultados con citas textuales de las fuentes revisadas.</li> <li>- Avance en la redacción de conclusiones parciales.</li> </ul>
<b>Noviembre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Redacción de conclusiones y recomendaciones.</li> </ul>

---

**Febrero a Abril**

- Revisión y corrección final del documento.
- Revisión ortográfica y ajuste de normas APA séptima edición
- Entrega final del trabajo y socialización de resultados.

---

*Nota.* Tabla donde se establecen los tiempos para la realización, ajustes y entrega del documento.