



## Prevalencia de ludopatía en una muestra de estudiantes de la Facultad de Economía del Centro Regional Universitario de Veraguas

Prevalence of gambling addiction in a sample of students from the Faculty of Economics at the Regional University Center of Veraguas

**Melissa Hernández Muñoz**

Universidad de Panamá, Facultad de Psicología, Panamá

E-mail: [melissaanasofia03@gmail.com](mailto:melissaanasofia03@gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2967-6303>

**Noemí Montes De Gracia**

Universidad de Panamá, Facultad de Psicología, Panamá

E-mail: [noemi01012020@gmail.com](mailto:noemi01012020@gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2636-3401>

**Fecha de recepción:** 31 de enero del 2025

**Fecha de aceptación:** 25 de febrero del 2025

DOI: <https://doi.org/10.48204/red.v4n2.7626>

### Resumen

Esta investigación se planteó como objetivo general conocer la prevalencia de la ludopatía en un grupo de estudiantes de la facultad de economía del Centro Regional Universitario de Veraguas. Fue un estudio de tipo descriptivo con un enfoque cuantitativo de corte no experimental. Se analizaron los datos de edad, género, nivel educativo, tipos de juegos, frecuencia de juegos al azar. La muestra estuvo conformada por 53 estudiantes, se aplicó el cuestionario de juego de South Oaks (SOGS). De acuerdo con los resultados se encontró que los sujetos evaluados se ubicaron en un 16% de jugador no patológico y un 84% de jugador de riesgo, además los resultados de la hipótesis utilizando el estadístico de Chi  $\chi^2$  dio como resultado que si existe un nivel significativo de prevalencia a la ludopatía en los estudiantes encuestados, concluyendo así que estos estudiantes presentaron una tendencia a la practicar juegos de azar semanales como lo es la lotería, seguido del juego de bingo y cartas.

**Palabras clave:** Ludopatía, jugador patológico, prevalencia.

### Abstract

This research aimed to know the prevalence of gambling in a group of students from the Faculty of Economics of the Regional University Center of Veraguas. Descriptive study with a non-experimental quantitative approach. The sample consisted of 53 students and the South Oaks Gaming Questionnaire (SOGS) was used. According to the results, it was found that the subjects evaluated were 16% non- pathological gamblers and 84% risk gamblers, thus concluding that

these students presented a tendency to practice weekly games of chance such as the lottery, followed by the game of bingo and cards.

**Keywords:** Gambling addiction, pathological gambler, prevalence.

## Introducción

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) de la APA (2010) clasifica el trastorno de la ludopatía como un trastorno del control de impulsos. Se caracteriza por un comportamiento de juego persistente y repetitivo que no es apropiado, y que afecta negativamente la vida personal, familiar o profesional de la persona.

## Antecedentes

Pérez et al. (2010) realizaron un estudio en una universidad pública peruana para determinar la frecuencia de juego patológico en estudiantes. Utilizando el test SOGS-RA, encontraron que el 29.7% de los 365 estudiantes eran probables jugadores patológicos y el 37.8% estaban en riesgo. Los juegos más prevalentes fueron los videojuegos (27.6%) y el billar (18.1%), siendo la invitación (36%) el motivo más común para comenzar a jugar.

En el estudio realizado por Jiménez et al. (2011) en estudiantes universitarios de Murcia, España, se utilizó un método descriptivo con una muestra de 908 estudiantes. A través del Cuestionario de juego de South Oaks, los resultados mostraron que el 4.18% eran probables jugadores patológicos, el 6.39% eran jugadores de riesgo, el 49.5% eran jugadores sin problema y el 39,9% afirmaron no jugar.

De acuerdo con un estudio realizado en Panamá por Bellido (2013) analizó el impacto socioeconómico de la ludopatía en la región de Azuero. El estudio, de tipo exploratorio, descriptivo y transversal, se basó en una muestra representativa de 600 residentes y utilizó cuestionarios con escalas SOGS. Los resultados mostraron una alta penetración de los juegos de azar, con un 3.1% de jugadores problema y un 1.5% de jugadores patológicos. Este perfil se observó principalmente en hombres solteros de entre 25 y 39 años, con ingresos medios y nivel de instrucción primario o secundario. La principal conclusión es que cerca de 6.000 personas de la región presentan señales de ludopatía, y alrededor de 1.800 son afectadas indirectamente, lo que representa el 2% de los hogares de la región.

El estudio de Ruiz y Echeburúa (2017) tuvo como objetivo obtener las propiedades psicométricas del Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP) y determinar la prevalencia de probable juego patológico en una muestra de 5,858 estudiantes colombianos de carreras técnicas y universitarias. Los resultados mostraron una prevalencia del 19.2% de posibles problemas de adicción al juego, siendo más alta en hombres, personas más jóvenes y de nivel socioeconómico más bajo. Los autores destacan la necesidad de confirmar estos resultados con otros instrumentos, impulsar medidas de prevención para los grupos de alto riesgo y evaluar la utilidad del CBJP en muestras clínicas colombianas.

El estudio de Yu, L; Man Sze Ma, C. (2019), tuvo como objetivo proporcionar una imagen general sobre las tasas de prevalencia y los correlatos psicosociales de los comportamientos de juego de los jóvenes en Hong Kong, así como las medidas de prevención e intervención existentes. Se realizó una revisión de la literatura y se identificaron 28 artículos relevantes. Los resultados mostraron que un alto porcentaje de jóvenes en Hong Kong participan en actividades de juego y la tasa de prevalencia de problemas de juego es similar a los hallazgos a nivel global. Se identificaron diversos factores de riesgo a nivel individual, familiar, de pares y ambiental, lo cual puede informar el desarrollo de estrategias de prevención. Si bien existen servicios de prevención e intervención, los programas específicamente diseñados para jóvenes son limitados. Los hallazgos sugieren la necesidad de realizar más estudios longitudinales con muestras más representativas de adolescentes en Hong Kong.

La ludopatía es un problema creciente en la población, impulsado por el aumento de locales y oportunidades para los juegos de azar, como lotería, máquinas de apuestas, casinos y juegos clandestinos. Esto representa un riesgo significativo de adicción al juego que requiere investigación. Sin embargo, las empresas y las autoridades no ofrecen programas para prevenir o mitigar los daños de la ludopatía. Este estudio se enfocó específicamente en estudiantes del Centro Regional Universitario de Veraguas, una población importante en la comunidad.

## **Método**

La investigación fue con un enfoque cuantitativo no experimental y de tipo descriptivo (Hernández et al, 2014). El objetivo fue detectar los niveles de prevalencia de ludopatía en los estudiantes de la facultad de Economía. Se plantearon la siguiente hipótesis:

- H.1.1 Existen prevalencia de ludopatía en los estudiantes de la facultad de Economía del Centro Regional Universitario de Veraguas.
- H.o.1. No existen prevalencia de ludopatía en los estudiantes de la facultad de Economía del Centro Regional Universitario de Veraguas.

## **Muestra**

Se utilizó una muestra de 53 estudiantes de la Facultad de Economía del CRUV en el 2023.

## **Instrumento de recolección de los datos**

Se aplicó el Cuestionario de Juego de South Oaks (SOGS) para medir la prevalencia de ludopatía. Este cuestionario permite clasificar a los participantes en: jugador social, jugador problema y jugador patológico. Este instrumento consta de 16 ítems, con una escala de respuesta de Likert, es un instrumento con confiabilidad y validez, se realizó una prueba piloto lo cual dio como resultado, un alfa de Cronbach de. 097 lo que indica que es un índice alto de confiabilidad.

## **Resultados**

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en el análisis de los datos en la cual se

realizó por medio del programa estadístico SPSS 19.

Resultados del Cuestionario de Juego de South Oaks (SOGS)

**Tabla 1**

*Distribución general según género de la muestra de estudiantes de la facultad de Economía del CRUV*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Masculino	26	49%
Femenino	27	51%
Total	53	100%

En la tabla 1 se presenta los resultados del género de la muestra de estudiantes de la Facultad de Economía en donde el 51% es del género femenino y un 49% es del género masculino, es decir solo un 3% de diferencia en cuanto al género femenino dando esto prevalencia más del género femenino que masculino.

**Tabla 2**

*Distribución general según edad en la muestra de estudiantes de la facultad de Economía del CRUV.*

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
18-31 años	26	49%
26-33 años	10	19%
34-41 años	12	23%
42-51 años	5	9%
Total	53	100%

La tabla 2 muestra los resultados, un 49% de los estudiantes se encuentran en el rango de edad 18-31 años, mientras que un 23% se sitúa en 26- 33 años de edad, un 19% en el rango de 26-33 años y solo un 9% en el rango de 42-51 años, lo que quiere decir que los estudiantes están relativamente jóvenes.

**Tabla 3**

*Distribución general según estado civil en la muestra de estudiantes de La facultad de Economía Del CRUV*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
Unido	3	5%
Casado	5	9%
Soltero	45	84%
Total	53	100%

Los datos de la tabla 3, reflejan el estado civil de los estudiantes encuestados, el 84% se sitúa en soltero, un 9% casado y un 5% unido, lo que indica que un porcentaje significativo sugiere que esta soltero, es el estado civil predominante en los estudiantes.

**Tabla 4**

*Distribución por frecuencia y porcentaje del nivel académico de los estudiantes de la Facultad de Economía del CRUV*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Bachiller en ciencias	26	49%
Bachiller en comercio	16	30%
Otro	11	21%
Total	53	100%

Los datos de la tabla 4, muestran la distribución de los estudiantes según su formación académica previa, se observa que la mayoría, 26 estudiantes (49%), poseen un título de Bachiller en Ciencias, lo que indica una inclinación hacia áreas científicas o técnicas en su educación secundaria. Por otro lado, el 30% se cuentan con un Bachillerato en Comercio, lo que sugiere una orientación hacia el ámbito administrativo y financiero. Finalmente, 21% de los estudiantes provienen de otras áreas de formación. Estos resultados reflejan una diversidad en los antecedentes académicos de los estudiantes, con una predominancia de la formación científica.

**Tabla 5**

*Tabla cruzada entre los años jugando juegos de azar según la necesidad de jugar en la muestra de estudiantes de la Facultad de Economía del CRUV*

Años jugando	Necesidad de jugar: Grande		Necesidad de jugar: Moderada		Necesidad de jugar: Poca		Total F.R (%)	
	F.A	F.R	F.A	F.R	F.A	F.R	F.A	F.R
Menos de 1 año	0	0%	5	9%	9	17%	14	26%
1-5 años	4	7%	10	18%	5	9%	19	26%
6-10 años	4	3%	7	9%	2	3%	13	9%
11 años o más	2	3%	3	5%	2	3%	7	11%
Total, general	10	19%	25	47%	18	34%	53	100%

Los datos de la tabla 5 muestra la relación entre los años jugando juegos de azar y la necesidad percibida de jugar. Se observa que la mayoría de los participantes 47% presentan una necesidad moderada de jugar, seguida por un 34% con una necesidad baja y un 19% con una necesidad alta. Entre quienes han jugado menos de un año, la mayor proporción 26% reporta una necesidad baja, mientras que un 9% siente una necesidad moderada y ninguno una necesidad alta. En el grupo de 1 a 5 años de experiencia, se aprecia un aumento en la necesidad moderada 18% y alta 7%, lo que sugiere una posible consolidación del hábito de juego.

Para quienes han jugado entre 6 y 10 años, la mayoría también reporta una necesidad moderada 9%, aunque se observa un menor porcentaje en la categoría de necesidad alta 3%. Y, por último, en el grupo con más de 11 años de juego, la tendencia es similar, con un 11% reportando una necesidad baja, mientras que solo un 3% muestra una necesidad alta.

Estos resultados sugieren que, aunque la mayoría de los jugadores no manifiestan una necesidad extrema de jugar, a mayor tiempo involucrado en juegos de azar, es posible que aumente la predisposición a desarrollar una necesidad moderada de participación en estas actividades.

**Tabla 6**

*Tabla cruzada Principal motivos de juego de azar según primer contacto con el juego de azar en la muestra de estudiantes de la Facultad de Economía del CRUV.*

Motivos principales	Primer contacto con el juego: Solo		Primer contacto con el juego: Compañía de familiar		Primer contacto con el juego: Amigos		Total F.R (%)	
	F.A	F.R	F.A	F.R	F.A	F.R	F.A	F.R
Aburrimiento	4	7%	5	9%	1	1%	10	19%
Huida de problemas	6	11%	0	0%	2	4%	8	15%
Problemas de pareja	3	6%	0	0%	1	1%	4	7%
Entretenimiento	1	1%	9	17%	6	11%	16	30%
Ganar o recuperar	5	9%	4	7%	2	4%	11	21%
Busca de sensaciones	3	6%	0	0%	1	1%	4	7%
Total, general	22	41%	18	33%	13	24%	53	100%

Según los resultados de la tabla cruzada 6, revela la relación entre el primer contacto con los juegos de azar y los principales motivos que llevan a los participantes a jugar. Se observa que la mayoría de los encuestados 41% tuvieron su primer contacto con el juego de manera solitaria, seguidos por un 33% que lo hicieron en compañía de algún familiar y un 24% que iniciaron con amigos.

En cuanto a los motivos para jugar, la razón más frecuente es la búsqueda de diversión y entretenimiento 30%, especialmente en quienes fueron introducidos al juego por amigos (11%) o familiares 17%. Sin embargo, el aburrimiento también es un factor importante 19%, afectando principalmente a quienes comenzaron a jugar solos 7%.

Otra motivación destacada es el deseo de ganar o recuperar dinero 21%, presente en todos los grupos, pero más marcado en quienes jugaron por primera vez sin compañía 9%. Además, un 15% de los jugadores menciona el juego como una vía de escape del estrés y los problemas, mientras que un porcentaje menor lo relaciona con problemas de pareja 7% o la búsqueda de sensaciones fuertes 7%.

Estos datos sugieren que el contexto del primer contacto con el juego puede influir en las razones para continuar jugando, con la compañía de amigos o familiares vinculándose más a la diversión y quienes comienzan solos mostrando mayores tendencias hacia el juego como evasión o búsqueda de ganancias económicas.

**Tabla 7**

*Tabla cruzada tipo de juegos de azar según el lugar de realizar la actividad del juego de azar en la muestra de estudiantes de la Facultad de Economía del CRUV*

		Donde solía realizar la actividad del juego de azar									
		Bares y restaurantes		Casinos		Vecinos		En casa de familia o amigos		Total	
		F. A	F. R	FA	F. R	F.A	F. R	F. A	F.R	F.A	F. R
Frecuencia de juego de azar (máxima frecuencia alcanzada)	Maquina tragamonedas	0	0%	4	7%	0	0%	2	3%	6	12%
	Juegos de carta	2	3%	3	6%	3	6%	4	7%	12	22%
	Bingo	1	2%	2	4%	1	2%	6	11%	10	20%
	Lotería	6	11%	3	6%	7	13%	9	17%	25	45%
	<b>Total</b>	<b>9</b>	<b>16%</b>	<b>12</b>	<b>22%</b>	<b>11</b>	<b>21%</b>	<b>21</b>	<b>39%</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

Los datos de la tabla 7 muestra la relación entre los tipos de juegos de azar y los lugares donde los participantes solían realizar los juegos. La mayoría de los encuestados 39% jugaban en casa de familiares o amigos, seguidos por un 22% que frecuentaban casinos y un 21% que realiza estas actividades en casas de vecinos. En menor medida, un 11% jugaba en bares y restaurantes, mientras que las discotecas eran el lugar menos común para esta actividad 6%. En cuanto a los tipos de juegos, la lotería es la opción más popular 45%, siendo jugada mayoritariamente en casa de familiares o amigos 17% y en casa de vecinos 13%. Los juegos de cartas también tienen una presencia significativa 23%, especialmente en entornos familiares y vecinos 7%. El bingo es otro juego común 20%, con una tendencia similar a realizarse en casa de amigos o familiares 11%.

Por otro lado, las máquinas tragamonedas son menos frecuentes (12%), con la mayoría de los jugadores optando por los casinos (7%) o jugando en casas de familia o amigos (3%).

Se puede decir que los juegos de azar suelen realizarse en entornos sociales y familiares, destacando la lotería y los juegos de cartas como las opciones más elegidas. Además, los casinos aparecen como un lugar relevante, especialmente para el uso de máquinas tragamonedas.

### Tabla 8

*Tabla cruzada de frecuencia de juego de azar según la cantidad de dinero apostada en la muestra de estudiantes de la Facultad de Economía del CRUV*

		La cantidad de dinero apostada, ¿ha ido aumentando en función de las jugadas o los días?							
		Nunca		A veces		Muchas veces		Total	
		F. A	F. R	F. A	F. R	F. A	F. R	F. A	F. R
Frecuencia de juego de azar (máxima frecuencia alcanzada)	Una vez por semana	15	28%	17	32%	6	11%	38	77%
	2 a 3 veces por semana	5	9%	8	15%	2	8%	15	28%
	Total	20	38%	25	47%	8	15%	53	100%

Los resultados de la tabla 8, relación entre la frecuencia de juego de azar y el aumento en la cantidad de dinero apostado a lo largo del tiempo. El 77% de los encuestados han jugado al menos una vez por semana, mientras que un 28% ha alcanzado una frecuencia de 2 a 3 veces por semana.

En cuanto al incremento en la cantidad de dinero apostado, el 47% de los jugadores indica que esto ha ocurrido "a veces", mientras que el 15% reconoce que ha aumentado "muchas veces", lo que sugiere una tendencia a incrementar las apuestas conforme se juega con mayor frecuencia. Por otro lado, el 38% afirma que su cantidad apostada "nunca" ha aumentado.

Se destaca que entre quienes juegan una vez por semana, el 32% menciona haber aumentado sus apuestas en algunas ocasiones, mientras que un 11% lo ha hecho con mayor frecuencia. En el grupo que juega de 2 a 3 veces por semana, el 15% ha incrementado su apuesta en algunas

ocasiones y un 8% lo ha hecho repetidamente. Estos resultados sugieren que, aunque una parte significativa de los jugadores mantiene estable su nivel de apuestas, existe un grupo considerable que ha experimentado un incremento en la cantidad de dinero apostado a medida que persisten en la actividad, lo que podría indicar una mayor implicación en el juego. Aunque una parte significativa de los jugadores mantiene estable su nivel de apuestas, existe un grupo considerable que ha experimentado un incremento en la cantidad de dinero apostado a medida que persisten en la actividad, lo que podría indicar una mayor implicación en los juegos de azar lo que estos estudiantes pueden en un futuro estar en riesgo a ser un jugador patológico.

**Tabla 9**

*Distribución por frecuencia y porcentaje de intentos de dejar los juegos de azar en la muestra de estudiantes de la Facultad de Economía del CRUV*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
Nunca	21	39%
A veces	22	41%
Muchas veces	9	17%
Siempre	1	1%
Total	53	100%

La tabla 9 muestra los resultados de los estudiantes en donde, el 41% a veces han intentado dejar los juegos de azar, mientras que un 39% indica que "nunca, por otro lado, un 17% reconoce que la ha *de intento* muchas veces, y solo un 1% que siempre. Estos resultados sugieren que, aunque una parte significativa de los encuestados ha estado expuesta a dejar los juegos de azar, en ciertas ocasiones, un porcentaje considera que nunca, podría decirse no percibe su conducta de juego como un problema o no ha sentido la necesidad de abandonarla.

**Tabla 10**

*Distribución por frecuencia y porcentaje de tipo de jugador en la muestra de estudiantes de la Facultad de Economía del CRUV*

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
Jugador no patológico	16	30%
Jugador riesgo	37	70%
Jugador patológico	0	0%
Total	53	100%

Los datos de la tabla 10 muestra la distribución de los estudiantes según su tipo de jugador, el 70% se encuentra en el riesgo y un 30% se sitúa en jugador riesgo, según estos resultados se puede decir que los estudiantes encuestados presentan predisposición a desarrollar problemas relacionados con los juegos de azar.

**Tabla 11**

*Prueba de hipótesis mediante el estadístico de Chi cuadrado*

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	148 <sup>a</sup>	1	.001
N de casos válidos	53		

El análisis del chi-cuadrado de Pearson muestra un valor de 148, con 1 grado de libertad ( $df = 1$ ) y una significación asintótica ( $p = .001$ ). Estos resultados indican que existe una asociación estadísticamente significativa entre las variables analizadas, dado que el valor de  $p$  es menor al  $> 0.05$ . En este caso se rechaza la hipótesis  $H_0$ , y se acepta  $H_1$ . Existen prevalencia de ludopatía en los estudiantes de la facultad de Economía del Centro Regional Universitario de Veraguas.

## Discusión

Los resultados del estudio indican que existe una prevalencia significativa de ludopatía entre los estudiantes de la Facultad de Economía, con un 70% de ellos clasificados como jugadores en riesgo y un 30% se sitúa en jugador riesgo, lo cual indica que se cumple la hipótesis  $H_1$ . Esto sugiere que el entorno académico y el perfil de los estudiantes de economía podrían estar relacionados con una mayor propensión al juego problemático. Además, se observa una tendencia a aumentar la cantidad de dinero apostado y una necesidad moderada de jugar, lo que sugiere un potencial desarrollo de problemas relacionados con el juego en el futuro. Estos resultados son similares a los encontrados por Jiménez (2011) con estudiantes universitarios en España, donde la prevalencia de juego problemático suele ser más elevada. Esto indica que el fenómeno de la ludopatía entre estudiantes universitarios tiene características comunes en diferentes contextos geográficos. Los datos muestran que la mayoría de los estudiantes no aumentan la cantidad de dinero jugado ni tienen problemas familiares o sociales por el juego. Sin embargo, se destaca la influencia de la familia en la adquisición de hábitos de juego, con jugadores patológicos presentando antecedentes familiares de este tipo de adicción. Esto sugiere que los factores sociales y ambientales, como el entorno familiar, podrían desempeñar un papel importante en el desarrollo de comportamientos adictivos relacionados con el juego. Es importante señalar que estos hallazgos tienen implicaciones significativas para la implementación de programas de prevención y tratamiento del juego problemático entre los estudiantes universitarios, particularmente en el ámbito de la Facultad de Economía. Comprender los factores de riesgo y las características de este fenómeno permitirá diseñar estrategias más efectivas para abordar este problema de salud pública.

## Conclusiones

Los resultados del estudio indican que existe una prevalencia significativa de ludopatía entre los estudiantes de la Facultad de Economía, clasificados como jugadores en riesgo.

Se observa un patrón general de propensión al juego, especialmente entre la población joven, similar a lo reportado en otros países. Los principales motivos para jugar son la diversión y el entretenimiento. Cabe destacar que esta problemática no es exclusiva de esta Facultad, sino que se trata de un fenómeno que afecta a la población en general. Diversas investigaciones a nivel nacional e internacional han documentado el aumento del riesgo de adicción a los juegos de azar entre los jóvenes, especialmente con el auge de las plataformas digitales y las modalidades de juego en línea.

Además, estos resultados muestran un panorama interesante. Se observa que hay más mujeres que hombres en la muestra, y que la mayoría son jóvenes solteros. Respecto al juego, se percibe una necesidad moderada, especialmente entre aquellos con más experiencia en juegos de azar. Los principales motivos para jugar son la diversión y la búsqueda de ganancias económicas, y los juegos suelen realizarse en entornos sociales como la casa de amigos o familiares. También se destaca que la cantidad de dinero apostado tiende a aumentar a medida que los jugadores incrementan la frecuencia de juego. Preocupantemente, la mayoría de los estudiantes encuestados se encuentran en el grupo de riesgo, lo que sugiere que podrían desarrollar comportamientos patológicos relacionados con el juego en el futuro. Por lo tanto, es fundamental implementar medidas preventivas y brindar información y apoyo a estos estudiantes, con el fin de evitar posibles problemas futuros.

## Referencias bibliográficas

- American Psychiatric Association. APA. (2014) DSM-5: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Bogotá: Panamericana
- American Psychiatric Association. (2018). Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-5 (5 ed.). Editorial Médica Panamericana.
- APA. (2010). Diccionario conciso de Psicología. El Manual Moderno Bellido, C. (2015). Ludopatía en Panamá. <https://ludopatiaenpanama.blogspot.com/>
- Bersabe, M. R. (1995). Sesgos Cognitivos En Los Juegos De Azar La Ilusión De Control. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. <https://webs.ucm.es/BUCM/tesis//19911996/S/4/S4009401.pdf>
- Bisso-Andrade, A. (2019). Ludopatía. Revista De La Sociedad Peruana De Medicina Interna, 20(2), 63-67. <https://doi.org/10.36393/spmi.v20i2.286>.
- DIGEPLEU. (2008). Modelo Educativo y Académico de la Universidad de Panamá. Imprenta Universitaria. Panamá.
- DIGEPLEU. (2017). Plan de Desarrollo Institucional (PDI) 2017-2021. Universidad de Panamá.



- Guerra, M. (s.f.). La adicción al juego o Ludopatía y los distintos tipos de jugadores. España psicoactiva.com. <https://www.psicoactiva.com/blog/adiccion-juego-ludopatia-distintos-tipos-jugadores/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández, c., y Batista, p. (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw-Hill.
- Jiménez Tallón, M<sup>a</sup> Ángeles, García Montalvo, Carmen, Montero Jiménez, Marian, & Perea Pérez, M<sup>a</sup> del Carmen. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico: Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología (Internet)*, 4(3), 50-59. Recuperado el 03 de octubre de 2019, de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S198938092011000300006&lng=es&tln g=e](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S198938092011000300006&lng=es&tln g=e)
- Olson, D. y Craddock, A. (1980). Circumplex model of marital and family systems: Application to Australian families
- Pérez, A., Bedoya, C., Hugo, V. (2007). El juego de azar y el videojuego en la Universidad de San Buenaventura-Medellín, Colombia. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4077/407748997007.pdf>
- Roa, M. (2019). ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene? [https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019\\_Actualidadpublica/pdf/2019\\_CEAPA\\_Ludopatia.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019_Actualidadpublica/pdf/2019_CEAPA_Ludopatia.pdf)
- Rojas M. Epidemiología Nacional del juego, uso de Internet y Redes Sociales Virtuales en el Perú y fundamentos Clínicos. [ Internet] Perú 2010. <http://www.repositorio.cedro.org.pe/bitstream/CEDRO/343/1/2974-DR-CEDRO.pdf>
- Ruiz, J., Echeburúa, E. (2017). Cuestionario breve de juego patológico en estudiantes colombianos: propiedades psicométricas. *Universitas Psychologica*, 16(3), 1-12. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-3.cbjp>
- Sánchez Á, Manuel A, Rodríguez Cely, Leonardo A, Perilla Gamboa, Paola Andrea, y Gómez Muñoz, Natalia. (2020). Validez de contenido del cuestionario de juego patológico SOGS en el ámbito forense colombiano. *Revista Criminalidad*, 62(2), 303-324. Epub November 27, 2020. Retrieved November 20, 2023, from [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1794-31082020000200303&lng=en&tln g=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-31082020000200303&lng=en&tln g=es)
- Yu, L; Man Sze Ma, C. (2019). Juegos de azar juveniles en Hong Kong: prevalencia, correlaciones psicosociales y prevención. doi: <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2018.09.019>