

FACULTAD DE MEDICINA HUMANA

**FACTORES ASOCIADOS A LA LUDOPATÍA PRODUCTO DEL
CONFINAMIENTO POR LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN
ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE
PORRES EN EL AÑO 2021**

TESIS

PARA OPTAR

EL TÍTULO PROFESIONAL DE MÉDICA CIRUJANA

PRESENTADA POR

ALESSANDRA GUADALUPE SARAVIA PACHECO

ANGIE YSABELLA SALINAS VERÁSTEGUI

ASESOR

LUIS FELIPE ROJAS CAMA

LIMA - PERÚ

2024



**Reconocimiento - No comercial - Sin obra derivada
CC BY-NC-ND**

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



FACULTAD DE MEDICINA HUMANA

**FACTORES ASOCIADOS A LA LUDOPATÍA PRODUCTO DEL
CONFINAMIENTO POR LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN
ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE
PORRES EN EL AÑO 2021**

TESIS

PARA OPTAR

EL TÍTULO PROFESIONAL DE MÉDICA CIRUJANA

PRESENTADA POR:

ALESSANDRA GUADALUPE SARAVIA PACHECO

ANGIE YSABELLA SALINAS VERÁSTEGUI

ASESOR:

DR. LUIS FELIPE ROJAS CAMA

LIMA, PERÚ

2024

JURADO

PRESIDENTE: JOSE LUIS PACHECO DE LA CRUZ

MIEMBRO: ELSA LILIANA GOMEZ TALAVERA

MIEMBRO: RAUL ALBERTO DE LAMA MORAN

DEDICATORIA

A Dios por darnos las fuerzas para seguir adelante día a día.

A nuestras familias, por brindarnos todo el apoyo y amor incondicional, así como también ser ese impulso para lograr nuestros objetivos.

Y, a los que ya no están, pero que desde el cielo nos cuidan y guían nuestro camino.

ÍNDICE

RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN	1
I. MATERIALES Y MÉTODOS.....	3
II. RESULTADOS.....	5
III. DISCUSIÓN	16
IV. CONCLUSIONES	21
V. RECOMENDACIONES	22
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	23

RESUMEN

Introducción: La ludopatía se vio incrementada en los jóvenes debido al impacto que tuvo el confinamiento a consecuencia de la pandemia del COVID19, lo que conllevó a que diferentes factores sociodemográficos influyan en su desarrollo, más aún, en estudiantes de medicina.

Objetivo: Determinar los factores asociados a la ludopatía producto del confinamiento por la pandemia del COVID-19 en estudiantes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres en el 2021.

Métodos: La muestra incluyó a 185 estudiantes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres, se estudiaron variables sociodemográficas en relación al nivel de dependencia a los juegos y apuestas en línea, utilizando el cuestionario de SOGS Gambling. Para el análisis se calcularon frecuencias, medias y porcentajes de las variables de interés, determinamos la asociación y riesgo entre las variables de estudio, mediante Odds Ratio (OR) y Chi cuadrado.

Resultados: El rango de edad de mayor participación fue de 18 a 28 años, la población predominante fue de sexo femenino, solteros, sin actividad laboral con alta actividad física. Dentro de los tipos de ludopatía predomina el jugador problemático. No se encontraron asociaciones a la ludopatía con las variables sexo femenino (OR=1,044, IC: 0,559 – 1, 950; $p=0,288$), actividad laboral (OR=1,20; IC: 0,578 – 2,496; $p=0,298$), ingreso económico (OR=1,079, IC: 0,551 – 2,116; $p=0,624$), consumo de drogas (OR=3,826, IC: 0,419 – 34,902; $p=0,389$) y arreglo familiar (OR=3,783; IC: 0,415 – 34,510; $p=0,674$).

Conclusiones: Se concluye que no existe una asociación entre los factores socioeconómicos y la ludopatía en los estudiantes de medicina. Además, se encontró la participación significativa de mujeres en juegos y apuestas en línea.

Palabras clave: Ludopatía, Estudiantes de Medicina, Factores sociodemográficos, COVID-19.

ABSTRACT

Introduction: Dependence on online games and bets was increased in young people due to the impact that confinement had as a result of the SARS COV2 virus, which led to different sociodemographic factors influencing the development of pathological gambling, even more so, in medical students.

Objective: Determine the factors related to pathological gambling as a result of confinement due to the COVID-19 pandemic in students of medicine's Faculty at the San Martin de Porres University in 2021.

Methods: The survey included 319 students of the Faculty of Human Medicine from the San Martin de Porres University, sociodemographic variables were studied in relation to the level of dependence on online gambling and games using the Sogs Gambling questionnaire. For the analysis, frequencies, means and percentages of the variables of interest were calculated, we determined the association and risk between the studied variables using Odds Ratio (OR) and Squared Chi.

Results: The age range of greatest participation was 18 to 28 years, the predominant population was female, single, without work activity and with high physical activity. Associations to pathological gambling were found with the variables female sex (OR=1.044, CI: 0.559 - 1.950; $p=0,288$), work activity (OR=1.20, CI: 0.578 - 2.496; $p=0,298$), economic income (OR=1.079, CI: 0.551 - 2.116; $p=0,624$), drug use (OR=3.826, CI: 0.419 - 34.902; $p=0,389$) and family arrangement (OR=3.783, CI: 0.415 - 34.510; $p=0,674$).

Conclusions: It is concluded in this study that there is no association between socioeconomic factors and pathological gambling in medical students.

Keywords: Gambling, Medical Student, Sociodemographic Factors, COVID-19.

PAPER NAME

**PT_SALINAS_SARAVIA %C3%BAltima ve
rsi%C3%B3n_redaccionyestilos %281%2
9.docx**

AUTHOR

**ALESSANDRA GUADALUPE SARAVIA PA
CHECO**

WORD COUNT

5933 Words

CHARACTER COUNT

33465 Characters

PAGE COUNT

32 Pages

FILE SIZE

295.7KB

SUBMISSION DATE

Mar 13, 2024 7:35 PM GMT-5

REPORT DATE

Mar 13, 2024 7:40 PM GMT-5

● **14% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 11% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 10% Submitted Works database

● **Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)
- Manually excluded sources
- Manually excluded text blocks



LUIS FELIPE ROJAS CAMA
DNI 40603988
ORCID N° 0000-0001-5553-0453

INTRODUCCIÓN

En el año 2019 se identificó un nuevo virus denominado SARS COV2, que debido a su rápida propagación alertó a toda la población lo que conllevó a un aislamiento prolongado y permanente y, que, a consecuencia de ello, las actividades cotidianas se interrumpieron abruptamente, generando diversos problemas, principalmente en la salud mental¹. Asimismo, el hecho de tener más tiempo disponible provocó que el uso del Internet se convierta en una necesidad para seguir en contacto con la sociedad. En ese contexto, aparecieron nuevas formas de recreación entre ellas los juegos y apuestas online².

Este método de distracción antes de pandemia apenas llegaba al 3,5% de prevalencia, pero con el tiempo las cifras fueron en aumento, llegando a 6,7% a finales del 2019, generando graves consecuencias en la vida de aquellas personas que convirtieron el ocio en algo patológico, fomentando de esta manera la ludopatía³.

Se entiende como ludopatía cuando un individuo presenta una incontrolable necesidad de participar de juegos y apuestas sin pensar en las consecuencias negativas que traerá a su vida, sea a nivel personal, económico y social, convirtiéndolo en una adicción⁴. La enfermedad es diagnosticada cuando la persona presenta un deseo incontrolable de jugar, irritabilidad e inquietud a la hora de parar y, que solo cesa si participa nuevamente del juego o apuesta⁵.

Para la aparición de esta patología se identifican una variedad de factores que predisponen al individuo a desarrollar una conducta adictiva como los personales, siendo la personalidad de cada individuo la que podría conducir a desarrollar rasgos de carácter impulsivo o vulnerabilidad⁶. Así mismo, existen factores biológicos como el género; factores familiares⁷, como la mala comunicación y una dinámica familiar des – adaptativa; y factores sociales⁸, como el aislamiento y la soledad, que juegan un rol importante para que la exposición a esa sea mayor y, que incluso, podría actuar de manera predictiva de la misma⁹.

Ante el problema, investigaciones previas a la pandemia realizadas en 2011, demostraron que afecta del 1% al 3% de la población mundial, y de ese porcentaje, de

5 a 20 millones de personas viven en América Latina¹⁰. A nivel nacional, el porcentaje calculado en el 2015 por el Instituto Nacional de Salud Mental calcula que el 5% de la población en Lima Metropolitana y Callao presentaba problemas asociados a la ludopatía, incluido juegos y apuestas en línea¹¹.

Con la llegada de la pandemia, las estadísticas fueron en aumento debido a la sobrecarga emocional, afectando principalmente a los jóvenes. En el 2020, el Ministerio de Sanidad de España llevó a cabo una encuesta sobre la ludopatía y otras adicciones, encontrando que el 9,3% de jóvenes universitarios y no universitarios, de 25 a 34 años, la padecían, y un menor porcentaje de 8,3% entre las edades de 15 a 24 años¹².

Además, múltiples estudios mencionan que es más prevalente en universitarios, hallándose un porcentaje de 36.8% en estos, siendo los estudiantes de medicina, que, como consecuencia, provocan situaciones no solo de pérdida de dinero, sino también de clase y sueño, así como bajo rendimiento académico¹³.

El estudio tuvo como objetivo determinar los factores asociados, producto del confinamiento por la pandemia del COVID-19 en estudiantes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres en el 2021.

I. MATERIALES Y MÉTODOS

El diseño de estudio es de tipo observacional, descriptivo y trasversal. La población identificada fue de 185 alumnos de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres. Se realizó el cálculo de la muestra para poblaciones finitas donde se obtuvo una muestra de 185 estudiantes. Fueron seleccionados de forma aleatoria del listado de los alumnos matriculados en el periodo 2021 – I de la institución. Se incluyeron en la investigación a estudiantes que se encontraban cursando el 1° ciclo de la carrera de Medicina Humana que aceptaron participar voluntariamente en el estudio. Se excluyeron a estudiantes que completaron incorrectamente la encuesta.

El instrumento de recolección de datos fue denominado “Cuestionario de South Oaks Gambling Score (SOGS)”, que fue adaptado por Echeburúa, Báez, Fernández-Montalbo y Páez (1994), que está basado en los criterios diagnósticos del DSM-III¹⁴. En el Perú este instrumento ha sido adaptado en nuestra realidad por Astoray Cáceres Elizabeth donde ratificó la validez del contenido del cuestionario, considerándolo uno de los instrumentos más fiables y válidos para evaluar la ludopatía llegando a un alfa de Cronbach 0.97¹⁵.

La herramienta permitió detectar al jugador problemático, no problemático y aquellas personas que se encuentran en riesgo, evaluando aspectos como las mentiras sobre las pérdidas y ganancias en el juego y apuestas, la disrupción familiar, las fuentes de obtención de dinero, préstamos o delitos para poder financiar el juego.

Además, se añadieron variables sociodemográficas (edad, sexo, estado civil, residencia, actividad laboral, ingreso económico, actividad física, consumo de drogas, de alcohol, de tabaco, arreglo familiar y mala relación familiar) y variables relacionadas a la investigación (las horas de juego por día y la frecuencia de juego por semana). Respecto al procesamiento del instrumento, se utilizó el punto de corte que propone la versión española para su interpretación y que ha sido utilizado en diferentes estudios, donde se considera a aquellos que obtuvieron 4 o más puntos como jugadores patológicos¹⁴.

Del listado de estudiantes otorgado por el delegado de la promoción 2021 – I se asignó un código seleccionando al participante de forma aleatoria, luego se envió la encuesta tanto vía correo electrónico como a través de mensajes de texto mediante la aplicación de Whatsapp, este incluyó un formato de presentación y un consentimiento informado. La gran mayoría de respuestas se obtuvieron de forma inmediata, sin embargo, algunas otras demoraron en contestar, para ello se esperó 3 días para proceder nuevamente la aleatorización para seleccionar un nuevo participante, hasta completar el número requerido de la muestra.

Una vez recopilados los cuestionarios, se trasladó la información al programa de Excel para poder realizar la limpieza de la base de datos y constatar la información recolectada. Seguidamente, se elaboró un documento de base de datos en el programa de SPSS y se procedió a realizar el análisis descriptivo de las variables sociodemográficas, generando las tablas y gráficos respectivos. Luego de ello, se analizaron las variables, primero la dependiente (ludopatía) y después, las variables independientes (factores sociodemográficos).

Posteriormente, se generaron las tablas y gráficos necesarios. Se calculó el coeficiente de correlación de Spearman. Y, de modo complementario, se usó la prueba de chi cuadrado para el análisis de relación entre las variables dependientes y variables relacionadas al estudio.

Consideraciones éticas

El presente estudio fue aprobado por la Unidad de Pregrado de la Universidad de San Martín de Porres. Se respetaron los derechos de los participantes informándoles sobre los objetivos del estudio, y se solicitó el consentimiento informado antes de ingresar a la investigación. Toda la información obtenida se utilizó únicamente con fines académicos y en absoluta confidencialidad.

II. RESULTADOS

En el estudio se recopilaron datos por medio de un cuestionario en estudiantes de medicina, donde se observa que el mayor porcentaje de participación es de las mujeres, que en promedio es del 69,2%. Entre 18 a 22 años obtuvieron un 94% (n=174), donde se aprecia que la gran mayoría no realiza ninguna actividad laboral siendo un 80,5 (n=149). Sin embargo, el 80,5% (n=149) realiza actividad física.

Se encuentra además que el 92,1% (n=82) de estudiantes entre el rango de edad de 18 a 22 años presentan ludopatía. Con respecto al sexo, las mujeres con ludopatía representan el 69,7% (n=62) a comparación de los hombres. Los estudiantes con ludopatía no tienen actividad laboral representando el 82,0% (n=73) y, cabe mencionar que solo el 23,6% (n=21) de alumnos con ludopatía reciben un sueldo mayor a 930 nuevos soles. Asimismo, se encuentra que los estudiantes con ludopatía consumen alcohol en un alto porcentaje, llegando a un 52,8% (n=47) y los que no la padecen representan el 57,3 (n=55). **(Ver tabla N° 01)**

Tabla N° 01. Características sociodemográficas y ludopatía. Universidad de San Martín de Porres, 2021.

Variables	Total (n=185)	Con ludopatía (n=89)	Sin ludopatía (n=96)	X ²
	n (%)	n (%)	n (%)	p
Edad				
18 a 19 años	146 (78,9)	70 (78,7)	76 (79,2)	1,963
20 a 22 años	28 (15,1)	12 (13,5)	16 (16,7)	0,288
23 a 25 años	9 (4,9)	6 (6,7)	3 (3,1)	
26 a 28 años	2 (1,1)	1 (1,1)	1 (1,0)	
Sexo				
Masculino	57 (30,8)	27 (30,3)	30 (31,2)	1,044
Femenino	128 (69,2)	62 (69,7)	66 (68,8)	0,893
Estado Civil				
Soltero	184 (99,5)	88 (98,9)	96 (100,0)	0,478
Casado	1 (0,5)	1 (1,1)	0 (0,0)	0,298
Actividad Laboral				
Sí	36 (19,5)	16 (18,0)	20 (20,8)	1,201
No	149 (80,5)	73 (82,0)	76 (79,2)	0,624
Ingreso Económico				

Trabaja	45 (24,3)	21 (23,6)	24 (25,0)	1,079
No trabaja	140 (75,7)	68 (76,4)	72 (75,0)	0,824
Actividad Física				
Sí	149 (80,5)	74 (83,1)	75 (78,1)	0,724
No	36 (19,5)	15 (16,9)	21 (21,9)	0,389
Consumo de drogas				
Sí	5 (2,7)	1 (1,1)	4 (4,2)	3,826
No	180 (97,3)	88 (98,9)	92 (95,8)	0,202
Consumos de alcohol				
Sí	88 (47,6)	47 (52,8)	41 (42,7)	0,666
No	97 (52,4)	42 (47,2)	55 (57,3)	0,169
Consumo de tabaco				
Sí	27 (14,6)	14 (15,7)	13 (13,5)	0,839
No	158 (85,4)	75 (84,3)	83 (86,5)	0,674
Arreglo familiar				
Vive acompañado	180 (97,2)	87 (98,9)	92 (95,8)	3,783
Vive solo	5 (2,7)	1 (1,1)	4 (4,2)	0,207
Mala relación familiar				
Sí	19 (10,3)	12 (13,5)	7 (7,3)	0,505
No	166 (89,7)	77 (86,5)	89 (92,7)	0,166

El sexo femenino se encuentra una asociación no significativa a la ludopatía con un OR=1,044, IC: 0,559 – 1, 950; $p=0,288$. Se obtuvo el mismo hallazgo con las variables actividad laboral OR=1,20; IC: 0,578 – 2,496, $p=0,298$; el ingreso económico OR=1,079, IC: 0,551 – 2,116, $p=0,624$, el consumo de drogas OR=3,826, IC: 0,419 – 34,902, $p=0,389$ y el arreglo familiar OR=3,783; IC: 0,415 – 34,510, $p=0,674$ que presentan asociación no significativa con la variable dependiente. **(Ver Tabla N° 02)**

Tabla N° 02. Factores sociodemográficos asociados al nivel de ludopatía, 2021.

Variables	Ludopatía		OR	IC (95%)	p
	Sí (n=89)	No (n=96)			
	n (%)	n (%)			
Edad					
18 a 22 años	82 (92,1)	92 (95,8)	1,963	0,555 – 6,950	0,288
23 a 28 años	7 (7,9)	4 (4,2)			
Sexo					

Masculino	27 (30,3)	30 (31,2)	1,044	0,559 – 1,950	0,893
Femenino	62 (69,7)	66 (68,8)			
Actividad Laboral					
Sí	16 (18,0)	20 (20,8)	1,201	0,578 – 2,496	0,624
No	73 (82,0)	76 (79,2)			
Ingreso Económico					
Trabaja	21 (23,6)	24 (25,0)	1,079	0,551 – 2,116	0,824
No trabaja	68 (76,4)	72 (75,0)			
Actividad Física					
Sí	74 (83,1)	74 (83,1)	0,724	0,347 – 1,512	0,389
No	15 (16,9)	21 (21,9)			
Consumo de drogas					
Sí	1 (1,1)	4 (4,2)	3,826	0,419 – 34,902	0,202
No	88 (98,9)	92 (95,8)			
Consumos de alcohol					
Sí	47 (52,8)	41 (42,7)	0,666	0,373 – 1,190	0,169
No	42 (47,2)	55 (57,3)			
Consumo de tabaco					
Sí	14 (15,7)	13 (13,5)	0,839	0,371 – 1,899	0,674
No	75 (84,3)	83 (86,5)			
Arreglo familiar					
Vive acompañado	87 (98,9)	92 (95,8)	3,783	0,415 – 34,510	0,207
Vive solo	1 (1,1)	4 (4,2)			
Mala relación familiar					
Sí	12 (13,5)	7 (7,3)	0,505	0,189 – 1,346	0,166
No	77 (86,5)	89 (92,7)			

A fin de demostrar la consistencia en los resultados obtenidos procedemos con un análisis de Sensibilidad sobre los datos. Enfrentamos las variables independientes contra las dependientes, obtenemos el siguiente cuadro. **(Ver tabla N° 03)**

Tabla N° 03. Análisis de sensibilidad entre las variables.

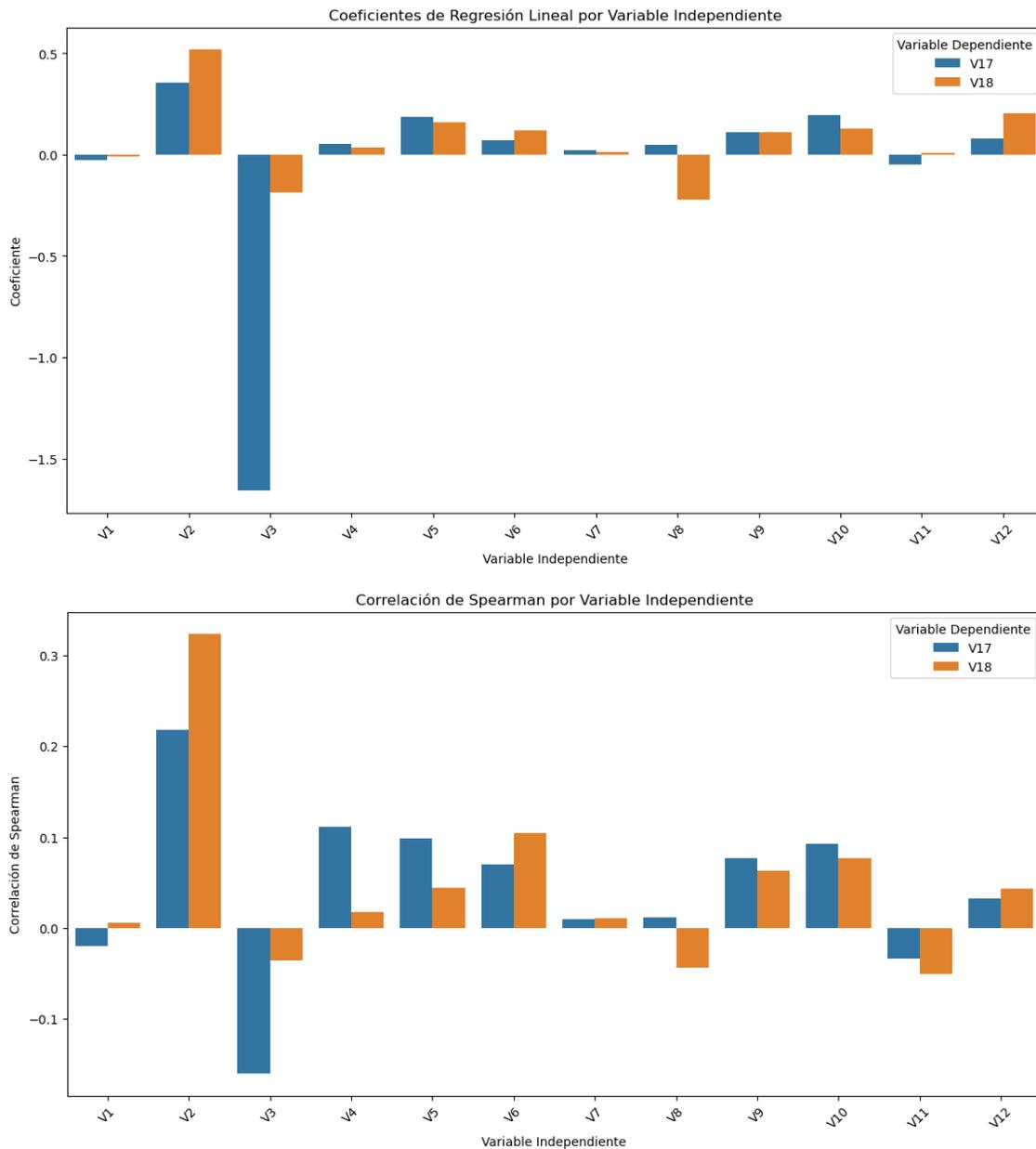
Variable Independiente	Variable Dependiente	Coefficiente	Intercepto	Correlación de Spearman
------------------------	----------------------	--------------	------------	-------------------------

	Necesidad	de			
Edad	jugar		-0.02646248	4.149719276	-0.019574626
	Frecuencia	de			
Edad	juego		-0.010786227	3.388022458	0.005605878
	Necesidad	de			
Sexo	jugar		0.354303728	3.049205044	0.218060389
	Frecuencia	de			
Sexo	juego		0.519188596	2.305372807	0.323477994
	Necesidad	de			
Estado Civil	jugar		-1.657608696	5.315217391	-0.160057592
	Frecuencia	de			
Estado Civil	juego		-0.184782609	3.369565217	-0.035801216
	Necesidad	de			
Residencia	jugar		0.053493273	3.447398282	0.111777744
	Frecuencia	de			
Residencia	juego		0.035773626	3.049197601	0.01748737
	Necesidad	de			
Actividad Laboral	jugar		0.184563758	3.315436242	0.098294169
	Frecuencia	de			
Actividad Laboral	juego		0.159209545	2.89634601	0.043928684
Ingreso	Necesidad	de			
Economico	jugar		0.06862626	3.467994656	0.070403899
	Frecuencia	de			
Ingreso	juego		0.117939998	2.873314709	0.104636486
	Necesidad	de			
Actividad Física	jugar		0.022371365	3.621923937	0.009361349
	Frecuencia	de			
Actividad Física	juego		0.013236391	3.167971663	0.01077496
Consumo	de	Necesidad	de		
drogas	jugar		0.05	3.55	0.011426983

Consumo de drogas	Frecuencia de juego	-0.222222222	3.622222222	-0.043167229
Consumo de alcohol	Necesidad de jugar	0.110121837	3.480787254	0.076682467
Consumo de alcohol	Frecuencia de juego	0.112113402	3.012886598	0.062965999
Consumo de Tabaco	Necesidad de jugar	0.195733708	3.285747773	0.092725041
Consumo de Tabaco	Frecuencia de juego	0.128457571	2.945616503	0.07698594
Arreglo Familiar	Necesidad de jugar	-0.050820846	3.735456148	-0.034110572
Arreglo Familiar	Frecuencia de juego	0.009806082	3.167033936	-0.050217729
Mala relación familiar	Necesidad de jugar	0.077679138	3.501268231	0.032555227
Mala relación familiar	Frecuencia de juego	0.204819277	2.795180723	0.043055884

Graficamos los resultados a fin de obtener una mejor visión de los Coeficientes de Regresión y la Correlación de Spearman para las variables en mención. **(Ver Gráfico N° 01)**

Gráfico N° 01. Coeficientes de Regresión y la Correlación de Spearman para las variables independientes



Definimos el límite para lo que consideramos sensibilidad en los coeficientes de

regresión lineal si se encuentra en el tercil superior de todos los coeficientes observados en el análisis.

En el caso de las correlaciones buscamos encontrar correlaciones fuertes y también correlaciones moderadas por lo que el límite para considerar sensible se establecerá en 0.3 absoluto. Teniendo esto en cuenta, el único caso en el que encontramos sensibilidad alta es para la relación entre el Sexo de la constante y la frecuencia de juego. **(Ver tabla N° 04)**

Tabla N° 04. Relación entre el Sexo de la constante y la frecuencia de juego.

Variable Independiente	Variable Dependiente	Coficiente	Intercepto	Correlación de Spearman
Sexo	Frecuencia de juego	0.519188596	2.305372807	0.323477994

Dado que es la única relación que presenta cierto grado de sensibilidad, podemos concluir que los resultados obtenidos en el estudio corresponden a la realidad y que la falta de relaciones significativas no se podría atribuir a un sesgo en el diseño del estudio.

Se observa que dentro de los tipos de juegos utilizados con mayor regularidad por los estudiantes se encuentran los juegos de aplicación de teléfonos inteligentes, llegando a un porcentaje de 38% (n=117) dentro de estos encontramos juegos como: Free Fire, Candy Crush, Ludo, Among Us, entre otros. Seguidamente, los videojuegos en línea con un 28% (n=86) como: Call of Duty, DOTA, LOL, Counter Strike Global Offensive, Minecraft, PUBG y otros. Por otro lado, las apuestas en línea son los juegos menos usados por los estudiantes, pues llegan a un 6% (n=18). **(Ver Tabla N° 05)**

Tabla N° 05. Tipos de juegos más utilizados por los estudiantes de Medicina Humana. Universidad de San Martín de Porres, 2021.

Tipo de juego	n (%)
---------------	-------

Videojuegos en líneas	86 (28)
Videojuegos de consola	36 (12)
Juegos de aplicación de teléfonos inteligentes	117 (38)
Juegos al azar	47 (15)
Apuestas en línea	18 (6)
Otros	3 (1)

Para observar la distribución de nuestras variables socioeconómicas y ludopatía, se realizó la prueba de normalidad en la cual usamos la prueba de Kolmogorov ya que nuestra muestra es mayor a 50 sujetos. En el cual encontramos una distribución libre (gráfico asimétrico) y un valor de significancia de <0.001 ($p=<0.05$), por lo tanto, este hallazgo nos indica que para poder conocer la correlación debemos usar pruebas no paramétricas, en este caso, la prueba estadística de correlación de Rho de Spearman. En esta prueba los valores de significancia son mayores a 0.05, por lo tanto, concluimos que no existe correlación significativa entre las variables socioeconómicas y ludopatía. **(Ver tabla N° 04)**

TABLA N° 04. Correlaciones no paramétricas de las variables sociodemográficas y ludopatía.

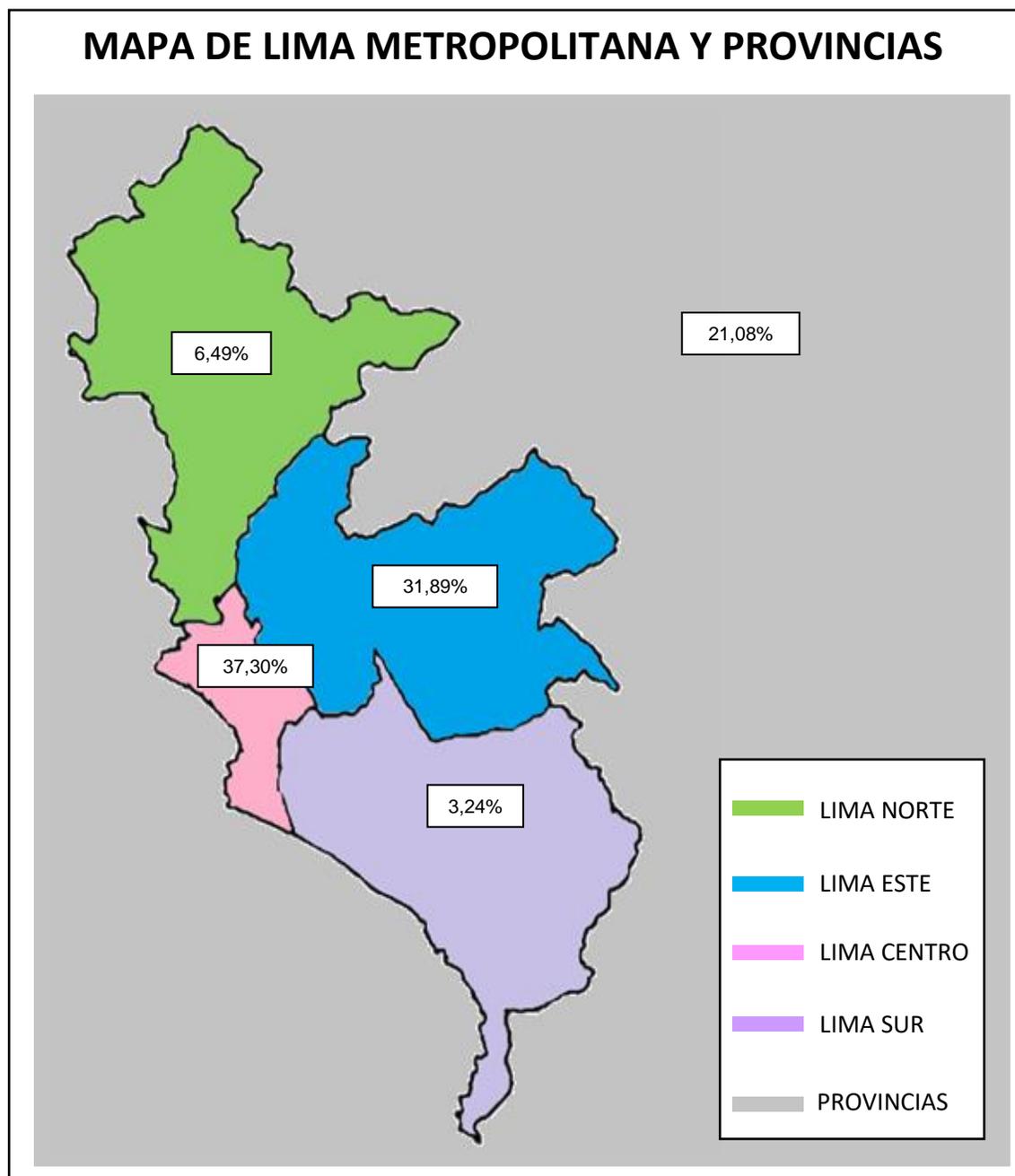
		Factores socioeconómicos	Ludopatía
Rho de Spearman	Factores socioeconómicos	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (Bilateral)	0.015
	Ludopatía	Coeficiente de correlación	0.015
		Sig. (Bilateral)	>0.05

Por otro lado, con respecto a la residencia se muestra que Lima Centro, conformado por los distritos de Cercado de Lima, San Luis, Breña, La Victoria, Rímac, Lince, San Miguel, Jesús María, Magdalena, Pueblo Libre alcanzan un 37.30% (n=69) de ludopatía, siendo este el mayor porcentaje encontrado en Lima Metropolitana.

Por otra parte, Lima Sur es el sector conformado por los distritos de Barranco, Miraflores, Surco, San Borja, Surquillo, San Isidro, Chorrillos, en el que menos porcentaje de ludopatía se ha encontrado, llegando a un 3,24% (n=6).

Se encontró además que muchos estudiantes residieron durante la pandemia por COVID19 en provincias como Huancayo, Tacna, Ica, Cañete, entre otros. Este grupo alcanzó un porcentaje de 21,08% (n=39). **(Ver Gráfico N° 02)**

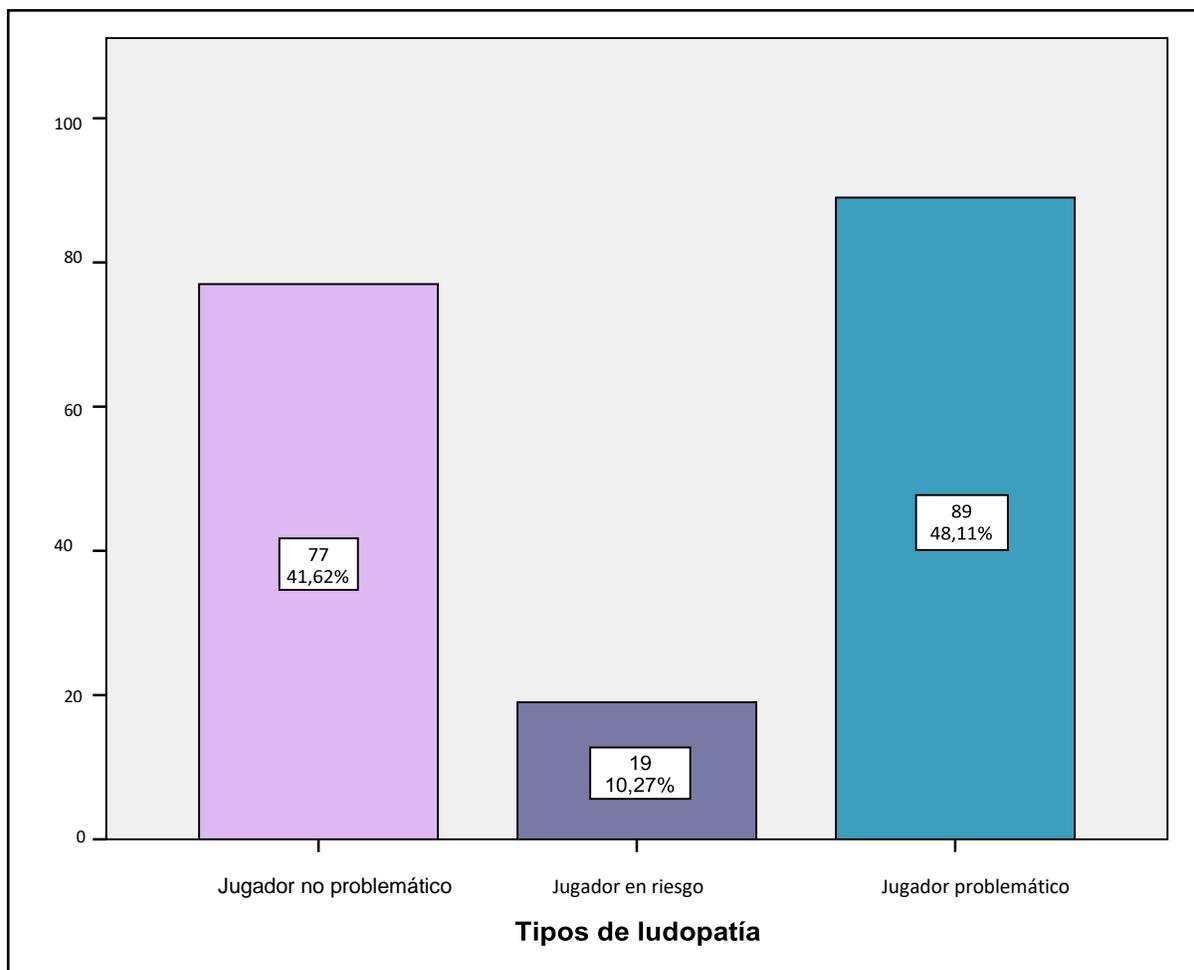
Gráfico N° 02. Niveles de ludopatía en estudiantes de la Facultad de Medicina Humana que residieron en Lima Metropolitana y provincias durante la pandemia por COVID19.



Fuente. Cuestionario realizado por los autores.

Dentro de los tipos de ludopatía resaltan los altos porcentajes tanto en jugadores problemáticos como no problemáticos, encontramos un 48,11% (n=89) y un 41,62% (n=77) respectivamente. **(Ver Gráfico N° 03)**

Gráfico N° 03. Tipos de ludopatía en estudiantes de la Facultad de Medicina Humana, 2021.



Fuente. Cuestionario realizado por los autores.

III. DISCUSIÓN

Los participantes del estudio fueron 185 alumnos de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres. El mayor porcentaje en los juegos y apuestas en línea se observó en mujeres en comparación a los hombres en un promedio de 69,2%.

Resultados acordes al estudio realizado por Jenny Levine Goldner y colaboradores de la Universidad Iberoamericana en el año 2023, mencionan que el género femenino busca otros medios de distracción y pasatiempos, sobre todo, la búsqueda de mejorar su estado emocional¹⁶, así como vía de escape para dejar de pensar en sus problemas o preocupaciones, a diferencia de los hombres, tanto adolescentes y jóvenes en un rango de edad de 15 a 24 años, donde sus principales objetivos son buscar nuevas sensaciones u obtener algún beneficio económico¹⁷.

Asimismo, en la última década se ha visto un incremento de mujeres ludópatas, según Sara Rodrigo en su estudio “Juegos de azar desde una perspectiva de género” del año 2020, menciona que un 30% de personas ludópatas eran mujeres, viéndose de esta manera un incremento notable, pues en el año 2019 fue de un 13%¹⁸.

Cifras coincidentes con nuestro estudio demuestran que los juegos más utilizados durante el confinamiento fueron los de aplicación de teléfonos inteligentes, los cuales alcanzaron un 38% y en segundo lugar se encontraron a los videojuegos en línea, con un 28%. Según la Dra. Claudia Márquez y colaboradores en su estudio “Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de COVID – 19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento” realizado el 2023, mencionan que al existir mayor acceso a los juegos, ya sea en teléfonos celulares o en consolas, permiten mayor autonomía y, por ende, aumenta el riesgo de generar adicción a ellos, pues el celular al darle diversos usos y a diferencia de otros dispositivos, es fácilmente asequible en cuanto a su costo, manejo y portabilidad.

Asimismo, al ser una herramienta que muchas veces es utilizada por los jóvenes para el estudio, carecen de monitoreo parental cercano, generando mayor libertad para el uso de estos dispositivos permitiendo mayor dependencia al juego patológico¹⁹.

Además, durante la pandemia por COVID – 19 según explica la psiquiatra Bayta Díaz de la Asociación para Prevención y Ayuda al Ludópata. Esto sucede ya que a partir de este evento existió una gran facilidad de conexión a Internet en cualquier lugar, lo que creó el entorno propicio para favorecer el acceso a la gran variedad de gama de juegos desde la palma de la mano constituyendo un enorme riesgo para esta adicción²⁰.

Con respecto a la residencia de los jugadores patológicos en Lima Metropolitana y Provincias, se encontró que el 37,30% de jóvenes pertenecen a Lima centro. Según el Instituto Nacional de Salud Mental calcula que el 5% de la población en Lima Metropolitana tiene problemas asociadas a la ludopatía.

Por ello, mencionan que se requiere de la intervención de nuevas políticas y estrategias en aquellos barrios frágiles y susceptibles a la adicción al juego, por esa razón en nuestro país se planteó un nuevo Proyecto de Ley 3595/2022 que busca modificar la Ley 31557 para regular la explotación de los juegos y apuestas, sobre todo en aquellos distritos en la cual predomina la pobreza y existe una brecha social, como los distritos pertenecientes a Lima Centro²¹.

El punto se explica debido que estas personas con nivel socioeconómico bajo son mucho más vulnerables a las adicciones, especialmente a la ludopatía en las fases tempranas, debido que al ser jóvenes y pertenecer al estrato socioeconómico bajo son mucho más influenciados por los medios de comunicación, lo que lleva a agravar esta condición²².

De igual forma, se encontró altos porcentajes de jugadores problemáticos como no problemáticos. Según el estudio “Fundamentos teóricos para un estudio sobre la Ludopatía” realizada por Marla Hernández y Alberto Bujardon mencionan que el

jugador problemático se condiciona de forma progresiva a la pérdida de autocontrol, llegando al juego excesivo el cual no es evidente en las primeras etapas, pero puede agravarse si es que no se detecta a tiempo. Por otro lado, tenemos al jugador no problemático, el cual no cumple con los criterios para considerarlo patológico.

Si bien es cierto los juegos al ser de forma habitual suelen tener fatales desenlaces como la adicción como ya se ha venido mencionando, no siempre es así, pues el jugador no problemático desarrolla habilidades y destrezas para resolver problemas, y estimulan diversas capacidades que pueden tener beneficios a nivel cognitivo¹⁷.

Pérez Antón en su estudio acerca de los factores de riesgo en estudiantes realizado en el 2013, menciona que la ludopatía es una patología de causa multifactorial donde no se puede establecer una relación única, sino que es el resultado de la confluencia de varios elementos que intervienen en el desarrollo de la ludopatía²³. Según lo referido, nuestro trabajo ha concluido que ese punto tiene concordancia con lo mencionado por Pérez, pues se encontraron factores sociodemográficos que aumentan la prevalencia de desarrollo de ludopatía en los estudiantes, así como el hecho de que cada vez más las mujeres se están aficionando en el mundo de los juegos y apuestas en línea llegando, incluso, a niveles patológicos.

Una fortaleza importante del estudio es que resalta la importancia de identificar a aquellos individuos que se encuentran en riesgo de desarrollar ludopatía y de esta manera, ofrecer ayuda para que no lleguen a niveles extremos, reconociendo cuáles son los factores que actualmente intervienen en su desarrollo convirtiéndolo en algo patológico. Asimismo, busca generar interés en desarrollar futuras investigaciones sobre el tema y extrapolarlo a diferentes grupos poblacionales.

Utilizamos el análisis de sensibilidad cuyo método estadístico busca examinar cómo diferentes valores de las variables independientes en un modelo afectan a las variables dependientes. Su objetivo es evaluar la robustez de los resultados del estudio frente a variaciones en las suposiciones del modelo, las metodologías de análisis y los datos

subyacentes. Dado que nuestro estudio exploró relaciones potenciales entre varias variables independientes y dependientes, era crucial determinar si las asociaciones no significativas observadas eran un reflejo de la realidad subyacente o producto de elecciones metodológicas específicas, como la selección de variables o el tamaño de muestra. Al variar sistemáticamente los parámetros de nuestro modelo y las suposiciones subyacentes, pudimos evaluar si los resultados no significativos persistían a través de varias de nuestras otras variables dependientes. Este enfoque nos permite descartar la posibilidad de que nuestras conclusiones sean el resultado de un ajuste específico del modelo o de suposiciones no realistas.

Los resultados del análisis de sensibilidad mostraron que las relaciones no significativas entre nuestras variables de interés permanecieron consistentes a través de diferentes configuraciones del modelo y suposiciones. Esto sugiere que estas relaciones no significativas probablemente reflejan la ausencia de asociaciones fuertes en la población estudiada, en lugar de ser artefactos de sesgos metodológicos o analíticos.

Asimismo, podemos ver una oportunidad de mejora en el futuro como ampliar la investigación realizando una correlación entre los factores que intervienen de forma positiva en la salud cerebral del uso de videojuegos, pues no todas las consecuencias son negativas. Small y colaboradores mencionan que ciertos programas de computadoras y videojuegos podrían mejorar la inteligencia fluida, las habilidades multitarea y otras habilidades cognitivas, lo que refuerza los datos obtenidos en el presente estudio. Al no encontrar asociación con factores predisponentes a la ludopatía, podríamos plantear que mediante el uso de los diferentes videojuegos se podría estimular la activación de las capacidades neuronales, mejorando y activando diversas áreas del cerebro. Sin embargo, consideramos que el tema abarca varios puntos a ser discutidos e incitamos a seguir investigando acerca de ello²⁴.

Finalmente, una limitación importante del estudio fue que los resultados que obtuvimos solo son significativos en los estudiantes de medicina de la promoción 2021 – 1 por lo

cual, no se podría extrapolar a toda la población. Además, la medición del tiempo invertido en juegos y apuestas, que consideramos que se podría mejorar la pregunta para un mejor enfoque y análisis.

Asimismo, se interpusieron barreras al realizar la recolección de datos pues fue realizada durante pandemia, lo que hizo que nos adaptemos a la virtualidad y ante ello, fue complicado recibir respuestas inmediatas y certeras, así como también que, las respuestas a nuestro cuestionario se basaron en la libre y propia interpretación del estudiante.

IV. CONCLUSIONES

Se concluye en este estudio que no existe una asociación entre los factores socioeconómicos y la ludopatía en los estudiantes de medicina, sin embargo, desde la pandemia por COVID19.

La participación de las estudiantes de medicina del sexo femenino durante el confinamiento se ha incrementado siendo este del 69,7% (n=62).

Los juegos utilizados con mayor regularidad por los estudiantes son los de aplicación de teléfonos inteligentes, con un porcentaje del 38 % (n=117).

Asimismo, se encontraron altos porcentajes de jugadores problemáticos 48,11% (n=89) y no problemáticos 41,62% (n=77).

V. RECOMENDACIONES

Se recomienda continuar con investigaciones que amplíen el conocimiento de esta problemática debido a que cada vez va en aumento y de esta forma reflejar las consecuencias de la ludopatía.

Asimismo, concientizar a la población brindándoles información acerca de esta patología que afecta la salud mental a través de programas que promuevan el autocuidado, nuevos estilos de vida saludable y de recreación.

Por último, se recomienda realizar el estudio en otro tipo de población que sea una muestra más representativa.

FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Mukhtar S. Psychological health during the coronavirus disease 2019 pandemic outbreak. *Int J Soc Psychiatry*. 2020 [Consultado Mar 27 2021]; 66(5): 512-516. DOI:10.1177/0020764020925835.
2. Acosta Rodríguez AK, Arroyave Castro S, Carillo Carillo LF, Corredor Pérez CA. Comportamiento de las Plataformas de Streaming a Raíz de la Pandemia COVID-19 [Tesis de grado]. Bogotá: Universidad Ean; 2020.
3. Moreno Camargo CF. Adicción a los juegos online en España está en alza [Internet]. Agencia Anadolu. 2020 [Consultado Mar 28 2021]. Disponible en: <https://www.aa.com.tr/es/mundo/adicci%C3%B3n-a-los-juegos-online-en-espa%C3%B1a-est%C3%A1-en-alza/2077892>
4. Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. Ludopatía: Descripción de la enfermedad [Internet]. FEJAR; 2020 [Consultado Mar 28 2021]. Disponible en: <https://fejar.org/ludopatia/>
5. Barreiro J. Ludopatía: Características y Tratamiento. *Psyciencia* [Internet]. 2013 [Consultado Abr 4 2021]. Disponible en: <https://www.psyciencia.com/ludopatia-caracteristicas-y-tratamiento/>
6. Jiménez Tallón AM, García Montalvo C, Montero Jiménez M, Perea Pérez M. Estudiantes universitarios y juego patológico. Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos Psicol*. 2011 [Consultado Mar 28 2021]; 4 (3):50-59. Disponible en: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1989-38092011000300006&lng=es.
7. Tobón Álvarez NI, Cano Bedoya VH, Londoño Arredondo NH. Perfil cognitivo en personas con ludopatía: aproximación a la población no institucionalizada. *Rev Virtual Univ Católica del Norte* [Internet]. 2010 [Consultado Abr 4 2021];29. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194214466007.pdf>

8. Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. Adicciones compartimentales: Juego y Uso Compulsivo de Internet en las encuestas de Drogas y Adicciones en España [Internet]. Madrid, España; 2019 [Consultado Abr 4 2021]. Disponible en: <http://www.infocop.es/pdf/2019guia1.pdf>
9. Layme C. Funcionamiento Familiar y su Relación con la Ludopatía en Adolescentes de la Institución Educativa Secundaria Pedro Vilcapaza de Alarcón - 2018 [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional del Altiplano; 2019.
10. BBC Mundo. Ludopatía, el juego que destruye. [Internet]. BBC Mundo; 2011. [Consultado Mar 28 2021]. Disponible en: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/02/110117_adiccion_ludopatia_il
11. Diario Correo. Alarma por el crecimiento de ludópatas en el país [Internet]. Diario Correo; 2015. [Consultado Mar 28 2021]. Disponible en: <https://diariocorreo.pe/peru/alarma-por-el-crecimiento-de-ludopatas-en-el-pais-607437/?ref=dcr>
12. Moreno Camargo CF. Adicción a los juegos online en España está en alza [Internet]. Agencia Anadolu. 2020 [Consultado Mar 28 2021]. Disponible en: <https://www.aa.com.tr/es/mundo/adicci%C3%B3n-a-los-juegos-online-en-espa%C3%B1a-est%C3%A1-en-alza/2077892>
13. Giacaman I, Ñancupil W, Jobet J. Prevalencia estimada de juego patológico en estudiantes de la Universidad de Austral de Chile, Valdivia, año 2013. Rev ANACEM (Impresa) [Internet]. 2015 [citado 8 octubre 2022];58–61. Disponible en: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1118607>
14. Echeburúa, E.; Báez, C.; Fernández-Montalvo, J., y Páez, D. (1994). Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS): Validación española. Análisis y Modificación de Conducta. 20(74):769-785.
15. Astoray Cáceres EL. Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú birf- República de Bolivia”

- Villa El Salvador [Tesis Pregrado]. Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos; 2014. Disponible en: https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNMS_6b8b4041758c47a0d39a83f9aa34e878
16. Goldner J, Stephania L, Carrillo R, Nissán A, Velázquez A. Ludopatía en mujeres: un estudio de caso. Revista Semestral Tercera Época Año XVII Número [Internet]. 2013 [citado 2024 Feb 21];28. Disponible en: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/alpsi/v17n28/n28a03.pdf>
17. Hernández Cruz ME, Bujardón Mendoza A. Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. Rev HM. Dic 2020. [citado Nov 11 2022]; 20(3). Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202020000300606
18. Rodrigo S, Directora J, López Y, Hoyo D. Juegos de Azar desde una perspectiva de género. Universidad de Zaragoza. Trabajo Fin de Grado [Internet]. [citado 2024 Feb 21]. Disponible en: <https://zaguán.unizar.es/record/101825/files/TAZ-TFG-2020-3868.pdf>
19. González CVM, Ochoa KIQ, Ruvalcaba SLP, Morrill EIR. Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. Revista INFAD de Psicología International Journal of Developmental and Educational Psychology [Internet]. 2023 Jul 12 [cited 2024 Feb 21];2(1):133–44. Available from: <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2492>
20. Díaz B. La ludopatía, la adicción que se extiende a la adolescencia [Internet]. Vieiro. 2021 [citado 13 noviembre 2022]. Disponible en: <https://www.emol.com/noticias/Tendencias/2022/05/05/1060067/aumento-apostadores-patologicos-en-chile.html>
21. Instituto Nacional de Salud Mental. Analizan modificaciones a ley que regula la explotación de juegos y apuestas deportivas [Internet]. Revista Comunicaciones.

[citado 2024 Feb 21]. Disponible en:
<https://comunicaciones.congreso.gob.pe/noticias/analizan-modificaciones-a-ley-que-regula-la-explotacion-de-juegos-y-apuestas-deportivas/>

22. Ramírez Campos N. Detectan significativo aumento de jugadores patológicos en el país: La mayoría son hombres de entre 18 y 40 años Fuente: Emol. 2022[Internet]. emol.social. 2022 [citado 13 noviembre 2022]. Disponible en: <https://www.emol.com/noticias/Tendencias/2022/05/05/1060067/aumento-apostadores-patologicos-en-chile.html>
23. Pérez Anton A. Factores de RIESGO del Juego Patológico en el Alumnado de Grado en Trabajo Social de la Universidad de la Laguna [Tesis de grado] San Cristóbal de La Laguna, España: Universidad de La Laguna;2013
24. Small GW, Lee J, Kaufman A, Jalil J, Siddarth P, Gaddipati H, et al. Brain health consequences of digital technology use. Dialogues Clin Neurosci [Internet]. 2020;22(2):179–87. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.31887/dcns.2020.22.2/gsmal>

ANEXOS

Anexo 1: Variable y definición operacional

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Tipo de variable	Escala de medición	Indicador	Criterio de medición	Instrumento
Edad	Tiempo que ha vivido una persona u otro ser vivo contando desde su nacimiento.	Años cumplidos desde el nacimiento hasta la entrevista	Edad	Cuantitativa	Discreta de razón	Tiempo en años	Años cumplidos	Ficha de recolección de datos
Sexo	Características biológicas y fisiológicas que definen al hombre y a la mujer.	Características fenotípicas relacionadas a caracteres sexuales secundarios de la persona.	Sexo	Cualitativa	Nominal	Tipo de sexo	Femenino	Ficha de recolección de datos
							Masculino	
Estado civil	Condición o estado civil con respecto a la relación sentimental o vínculo personal de la persona	Situación sentimental del estudiante a la hora de realizar la encuesta	Estado civil	Cualitativa	Nominal	Tipo de estado civil	Soltero	Ficha de recolección de datos
							Casado	
							Viudo	
							Divorciado	
Conviviente								
Residencia	Distrito en el que reside durante la pandemia	Lugar de residencia	Lugar de residencia	Cualitativa	Nominal	Distrito de residencia	-	Ficha de recolección de datos
Actividad laboral	Toda actividad ejercida con remuneración o beneficio.	Toda actividad ejercida del encuestado durante el periodo de pandemia en el que obtenga una remuneración o beneficio.	Trabajo	Cualitativa	Nominal	Trabajo	Sí	Ficha de recolección de datos
							No	

Ingreso Económico	Cantidad de recursos monetarios y dinero de una persona.	Cantidad de dinero mensual que obtiene el encuestado.	Ingreso Económico	Cuantitativa	Continua de razón	Soles	Ingreso menor a 930 soles mensuales	Ficha de recolección de datos
							Ingreso igual o mayor a 930 soles mensuales	
Actividad física	La actividad física es cualquier movimiento corporal intencional, realizado con los músculos esqueléticos, que resulta en un gasto de energía y en una experiencia personal.	Realiza actividad física por al menos 30 minutos durante la semana.	Actividad física	Cualitativa	Nominal	Actividad física	Sí	Ficha de recolección de datos
							No	
Consumo de drogas	Ingesta de sustancias estimulantes y psicoactivas que pueden generar una dependencia física y psicológica interfiriendo en la salud física, mental, social y/o familiar.	Identificación de existencia de consumo de sustancias psicoactivas en el encuestado	Consumo de drogas	Cualitativa	Nominal	Consumo de drogas	Sí	Ficha de recolección de datos
							No	
Consumo de alcohol	Ingesta de alcohol, sustancia psicoactiva con propiedades causantes de dependencia.	Identificación de existencia de consumo de alcohol en el encuestado	Consumo de alcohol	Cualitativa	Nominal	Consumo de alcohol	Sí	Ficha de recolección de datos
							No	

Consumo de tabaco	Ingesta de planta con altas concentraciones de nicotina, con propiedades adictivas para uso recreacional.	Identificación de existencia de consumo de tabaco en el encuestado	Consumo de tabaco	Cualitativa	Nominal	Consumo de tabaco	Sí	Ficha de recolección de datos
							No	
Arreglo familiar	Integrantes que conforman una unidad social, que conviven diariamente y comparten un mismo ambiente.	Individuos con las que el encuestado convive y comparte el mismo espacio y entorno durante la pandemia.	Arreglo familiar	Cualitativa	Nominal	Arreglo familiar	Familia nuclear	Ficha de recolección de datos
							Familia extendida	
							Familia monoparental	
							Vive con hermanos	
							Vive solo	
							Vive con otro estudiante	
Otros arreglos								
Mala relación familiar	Inadecuada comunicación entre los miembros de la familia influenciando en el desarrollo de los miembros, provocando un quiebre en los roles de cada individuo de la familia.	Inadecuada comunicación entre los miembros de la familia influenciando en el desarrollo de los miembros, provocando un quiebre en los roles de cada individuo de la familia del estudiante encuestado	Mala relación familiar	Cualitativo	Nominal	Mala relación familiar	Sí	Ficha de recolección de datos
							No	

Ludopatía	Presencia de conductas frecuentes y reiteradas en los juegos de apuestas, caracterizada por la pérdida de control para jugar afectando su vida personal, familiar, social y laboral.	El jugador experimenta la necesidad de ir incrementando la necesidad de jugar para conseguir la excitación deseada.	Preocupación por el juego	Cualitativa	Ordinal	Puntaje global del cuestionario SOGS	Jugador no problemático (0 – 1 puntos)	Cuestionario o basado en la escala de SOGS
			Necesidad de jugar				Jugador en riesgo (2 -3puntos)	
			Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar el juego e inquietud cuando intenta interrumpir el juego					
			Mienten a su entorno					
			Cometen actos ilegales					
			Estrategia para escapar de los problemas					
			Pierden relaciones y se arriesgan por el juego					

Anexo 2: Matriz de Consistencia

Título	Pregunta de Investigación	Objetivos	Hipótesis (cuando corresponda)	Tipo y diseño de estudio	Población de estudio y procesamiento de datos	Instrumento de recolección
Factores asociados a la Ludopatía producto del confinamiento	¿Cuáles son los factores asociados a la ludopatía producto de	General: Determinar los factores asociados a la ludopatía producto del confinamiento por la pandemia del COVID-19 en	Los factores socioeconómicos están directamente asociados al desarrollo de la	Observacional, descriptivo, analítico y transversal.	Población: 2480 estudiantes de la Universidad de San Martí de Porres del año 2021.	Ficha de recolección de datos y cuestionario

<p>por la pandemia del COVID-19 en estudiantes de la Universidad de San Martín de Porres en el año 2021.</p>	<p>confinamiento por la pandemia del COVID-19 en estudiantes de la Universidad de San Martín de Porres en el año 2021?</p>	<p>estudiantes de la Universidad de San Martín de Porres en el año 2021.</p> <hr/> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar los tipos de ludopatía en los estudiantes de la Universidad de San Martín de Porres durante el confinamiento por COVID-19 en el año 2021. - Identificar factores socioeconómicos asociados a la ludopatía en los estudiantes de la Universidad de San Martín de Porres durante el confinamiento por COVID-19 en el año 2021. 	<p>ludopatía durante el confinamiento en los estudiantes de la Universidad de San Martín de Porres por COVID-19 en el año 2021.</p>		<p>Procesamiento de datos: Se hará el análisis de los datos univariados obtenidos mediante Microsoft Excel y el programa SPSS. Se aplicará la prueba de chi-cuadrado, OR, RR, el intervalo de confianza 95% y el valor p para los datos bivariados. Y, se hará uso de la regresión logística para el análisis multivariado. Se elaborará tablas y gráficos estadísticos del análisis de los datos.</p>	<p>basado en SOGS</p>
--	--	--	---	--	--	-----------------------

