Ludopatía



Proyecto de investigación para la atención de la ludopatía

Autores

Juan Daniel Carrascal Nuñez, Miguel Angel Pedraza Miranda, Samuel Enrique Manco Garcia,Sebastián Tapasco Peñaloza.

Proyecto de grado para optar por el título

de:

Técnico comercial colegio adventista de Apartadó

Nombre del Profesor

Sandra Eloísa Piedrahita Álvarez

Nombre de Institución Educativa

Colegio Adventista De Apartadó

Educación Adventista COLEGIO DE APARTADO	**COLEGIO ADVENTISTA DE APARTADÓ** **MEDIA TÉCNICA COMERCIAL**	**DC-GA-OR-04**
	ACTA DE SUSTENTACIÓN DE PROYECTO DE GRADO	Versión: 01
		Página: 1 de 1

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

En Apartadó a los 30 días del mes de octubre de 2026, se reunió el Comité de proyecto de grado designado para evaluar el proyecto titulado:

Realizado por los estudiantes:

miguel angel pedraza, juan daniel carrascal

samuel manco garcia, sebastian tapasco

El Comité de proyecto de grado el cual conforma la Media Técnica Comercial estuvo integrado por:

LIC. FRANCISCO JAIR RAMOS AGUIRRE
LIC. NAREN EMANNUEL CARPIO SILVA
ABG. NATALIA MELISSA ROJAS MARTÍNEZ
MED.GEN. EDWARD DAVID ANAYA GÓNGORA
ADM. SANDRA PIEDRAHITA ALVAREZ

Evaluado el proyecto de Grado, recibió la siguiente calificación:

APROBADO _____ MERITORIO _____ LAUREADO _____ CON NOTA DE: _____

En conformidad de ello firmamos la presente acta.

NATALIA ROJAS MARTÍNEZ
JURADO

NAREN CARPIO SILVA
JURADO

FRANCISCO RAMOS AGUIRRE
JURADO

EDWARD ANAYA GÓNGORA
JURADO

SANDRA PIEDRAHITA ALVAREZ
ASESOR DE PROYECTO

Agradecimientos

Primero que todo, damos gracias a Dios por darnos la sabiduría y la fortaleza para llevar a cabo este proyecto de principio a fin.

Agradecemos al Colegio Adventista de Apartadó por darnos el espacio y la oportunidad de realizar esta investigación como parte de nuestro proceso de grado.

De manera especial, agradecemos a nuestra profesora Sandra Eloísa Piedrahita Álvarez, por su guía, su paciencia y sus correcciones durante todo el desarrollo del proyecto, las cuales nos ayudaron a mejorar cada parte de este trabajo.

Igualmente, queremos agradecer a las diferentes personas del Colegio Campo Alegre que participaron respondiendo la encuesta, ya que sin su tiempo y su sinceridad no habría sido posible obtener la información necesaria para este proyecto.

Por último, agradecemos a nuestras familias por el apoyo y la paciencia durante todo este proceso, y entre nosotros como grupo, por el compromiso y el trabajo en equipo para sacar adelante esta investigación.

Tabla de contenido

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE PROYECTO DE GRADO 3
Agradecimientos 4
Introducción 7
Planteamiento del Problema 9
Hipótesis Nula 10
Pregunta de Investigación 11
Objetivo General 12
Objetivo Específicos 12
Justificación 13
Antecedentes 14
Estudio del perfil cognitivo en personas 14
Ludopatía y depresión 14
Ludopatía y su impacto en las relaciones familiares 15
Conductas de un caso de ludopatía 15
Aproximaciones conductuales de primera, segunda y tercera generación frente a un caso de ludopatía 16
Marco Teórico 17
Tesauro 19
Marco Conceptual 20
Marco institucional 21
Misión: 21
Visión: 21
Valores: 22
Marco legal 23
Marco Geográfico 24
Marco Metodológico 25
diseño metodológico 27
Cuestionario del Proyecto de investigación para la atención de la ludopatía 28
Analisis estadistico y geografico 31
Análisis económico 41
Presupuesto estimado 41
Conclusión 43
Lista de Referencias 45
Discusión 47
Recomendaciones 48

Introducción

En la sociedad actual se presentan diversas problemáticas que afectan el bienestar personal, familiar y social de las personas. Una de estas problemáticas es la ludopatía, conocida como la adicción al juego, la cual se ha incrementado debido al fácil acceso a juegos de azar, apuestas deportivas y diferentes plataformas digitales, esta situación genera consecuencias negativas tanto en la salud emocional como en la estabilidad económica y social de quienes la padecen.

La ludopatía se caracteriza por la pérdida de control sobre lo que respecta al juego, lo que lleva a las personas a dedicar gran parte de su tiempo y recursos económicos a esta actividad. En muchos casos quienes sufren esta adicción no reconocen el problema o no buscan ayuda profesional, lo que agrava sus efectos y dificulta la recuperación. Esta problemática no solo afecta a la persona, sino también a su entorno familiar y académico, provocando conflictos, bajo rendimiento y problemas de convivencia.

Ante esta situación surge la necesidad de desarrollar un proyecto de investigación enfocado en la atención de la ludopatía, con el fin de comprender sus causas, consecuencias y posibles formas de intervención. A través de este proyecto se busca analizar la importancia de la prevención, la orientación y el acompañamiento como estrategias fundamentales para enfrentar esta adicción de manera responsable y consciente .

La adicción al juego es considerada una patología que produce en los individuos que la padecen una incontrolable necesidad de jugar, aun siendo conscientes de las consecuencias negativas que produce en múltiples aspectos de su vida. Constituye un problema social que lleva

experimentándose durante décadas entre la población. Sin embargo, durante los últimos años ha experimentado un notable crecimiento, especialmente entre la población más joven López González, Paula (2021)

El problema con el juego y la ludopatía ha crecido mucho en los últimos años, con la popularización de las tecnologías ubicuas y, sobre todo, en menores. En el juego a través de Internet es muy difícil controlar la actitud y el tiempo que dedica cada persona a esta actividad Fernández Alba, María Estrella(2018)

El uso de las redes sociales y videojuegos se ha convertido en una rutina cada vez más común entre los jóvenes a nivel mundial. Recientes estudios han demostrado que cada vez hacen uso de esta tecnología jóvenes en edades más tempranas debido a los nuevos enfoques sociales y culturales que vivimos en la actualidad. Y del mismo modo, se ha observado la similitud que existe dentro de los videojuegos con los principios básicos que relacionan el uso abusivo de éstos con el juego patológico. Vicente Muñoz, D. (2023).

Planteamiento del Problema

El planteamiento del problema de este proyecto es el aumento de casos de ludopatía y la falta de atención adecuada para las personas que la sufren,muchas personas desarrollan esta adicción sin ser conscientes de sus consecuencias, lo que genera pérdidas económicas, dificultades emocionales y problemas en el entorno familiar y académico. Actualmente existen pocos espacios de orientación y prevención accesibles lo que dificulta la identificación rápida del problema y el acompañamiento oportuno. Por esta razón se hace necesario investigar la ludopatía y plantear estrategias de atención que permitan brindar apoyo, informar y orientar a las personas afectadas con el fin de reducir el impacto negativo de esta problemática en la sociedad.

Hipótesis Afirmativa

Si se implementan estrategias de atención, prevención y orientación frente a la ludopatía, las personas afectadas podrán reconocer el problema a tiempo y reducir las consecuencias negativas en su vida personal, familiar y académica. Esto permitiría mejorar su bienestar emocional y promover un uso más responsable de los juegos de azar contribuyendo a disminuir el impacto social de esta adicción.

Hipótesis Nula

La implementación de estrategias de atención y prevención frente a la ludopatía no genera cambios significativos en el comportamiento de las personas afectadas, ni reduce de manera notable las consecuencias negativas asociadas al juego compulsivo. Por lo tanto no se evidenciaría una mejora en el bienestar personal ni en el impacto social de este problema.

Pregunta de Investigación

¿La atención y prevención de la ludopatía contribuyen a disminuir sus consecuencias negativas? ¿Cómo influyen estas estrategias en la calidad de vida de las personas que padecen esta adicción?

Objetivo General

Analizar la ludopatía como una problemática social con el fin de identificar sus causas, consecuencias y posibles estrategias de atención y prevención que contribuyan a mejorar el bienestar personal, familiar y social de las personas afectadas.

Objetivo Específicos

- Identificar las principales causas y factores que influyen en el desarrollo de la ludopatía en las personas.
- Analizar las consecuencias personales, familiares, académicas y económicas que genera la ludopatía.
- Investigar las estrategias de atención y prevención existentes para la ludopatía y su efectividad.
- Proponer acciones de orientación y apoyo que contribuyan a la atención y prevención de la ludopatía en la comunidad.

Justificación

Este proyecto de investigación es importante porque la ludopatía es una problemática que afecta a muchas personas y que en la mayoría de los casos no recibe la atención necesaria, la falta de información y de estrategias de prevención hace que esta adicción continúe afectando el bienestar emocional, familiar, académico y económico de quienes la sufren. A través de esta investigación se busca generar conciencia sobre los riesgos del juego compulsivo y la importancia de la atención y orientación desde pequeños, especialmente en jóvenes.

Antecedentes

Estudio del perfil cognitivo en personas

Según el estudio de un estudiante de la Corporación Universitaria Lasallista, la ludopatía es un comportamiento que se caracteriza por la necesidad constante e incontrolable de jugar especialmente en juegos de azar como los casinos. Este problema afecta la parte económica de las personas, también su bienestar emocional, social y cognitivo. En la actualidad la ludopatía se ha convertido en una problemática de la adultez especialmente en personas entre los 55 y 65 años, quienes pueden presentar dificultades para controlar sus impulsos y tomar decisiones adecuadas. Daniela Bolívar, (2013).

Ludopatía y depresión

Según el artículo de la revista académica hecha por Gonzales,Mauricio la ludopatía o juego patológico es una enfermedad crónica y progresiva caracterizada por la pérdida de control sobre los impulsos de juego, la cual suele presentarse con trastornos afectivos, especialmente la depresión. En Chile, esta problemática ha adquirido una relevancia social significativa, afectando principalmente a mujeres mayores de 30 años pertenecientes a sectores socioeconómicos vulnerables; de hecho, un estudio realizado por la Universidad de Santiago de Chile y la Corporación de Juego Responsable evidenció que el 79,7% de los jugadores patológicos corresponde a mujeres, concentrándose mayoritariamente en estratos socioeconómicos bajos. Universidad de Santiago M. Gomez, (2015).

Ludopatía y su impacto en las relaciones familiares

Según la universidad catolica de cuenca la ludopatía se manifiesta como una compulsión persistente por apostar sumas grandes de dinero, aun cuando ello conlleva consecuencias negativas a nivel psicológico, económico y social, afectando de manera directa no solo a la persona, sino también a su entorno familiar (American Psychiatric Association [APA], 2013; Gutiérrez et al., 2018). Diversos estudios han señalado que esta adicción deteriora las relaciones familiares, generando conflictos financieros, pérdida de confianza, disminución de la intimidad y tensiones emocionales entre los miembros del sistema familiar, lo que incrementa la disfunción y el malestar relacional (Irie & Kengo, 2022; Király et al., 2023). Asimismo, la evidencia científica indica que el impacto de la ludopatía trasciende al jugador, influyendo negativamente en los vínculos afectivos y en la estabilidad emocional del núcleo familiar, pudiendo incluso favorecer la aparición de conductas adictivas en otros miembros del hogar. Dighton et al., 2018; Ede, (2020).

Conductas de un caso de ludopatía

Según la Revista iberoamericana de psicología los conceptos y las teorías para acercarse a los fenómenos psicológicos han evolucionado con el tiempo, de este modo la psicología conductual ha pasado por diferentes generaciones. La conducta ludópata es un fenómeno que representa un problema de salud que ha tenido pocos tratamientos con resultados eficaces. El presente artículo de reflexión pretende abordar el fenómeno de la ludopatía a la luz de las teorías conductuales de primera, segunda y tercera generación. De esta manera, se retoma un caso clínico publicado con el fin de identificar las alternativas que cada una de las generaciones de

intervención conductual ofrece para la solución de este tipo de problemas psicológicos, para así señalar las ventajas y las desventajas de cada una. Revista iberoamericana de psicología, (2015).

Aproximaciones conductuales de primera, segunda y tercera generación frente a un caso de ludopatía

Las nuevas tecnologías en los jóvenes y adolescentes ha transformado la vida actual y los conceptos y las teorías para acercarse a los fenómenos psicológicos han evolucionado con el tiempo, de este modo la psicología conductual ha pasado por diferentes generaciones. La conducta ludópata es un fenómeno que representa un problema de salud que ha tenido pocos tratamientos con resultados eficaces. El presente artículo de reflexión pretende abordar el fenómeno de la ludopatía a la luz de las teorías conductuales de primera, segunda y tercera generación. De esta manera, se retoma un caso clínico publicado con el fin de identificar las alternativas que cada una de las generaciones de intervención conductual ofrece para la solución de este tipo de problemas psicológicos, para así señalar las ventajas y las desventajas de cada una. Obando Ramirez, L., y Parrado Corredor, F. (2015).

Marco Teórico

La ludopatía es un trastorno del comportamiento que se caracteriza por la necesidad constante e incontrolable de jugar, aun cuando esta conducta genera consecuencias negativas en la vida personal, familiar y social. Esta adicción ha sido reconocida como un problema de salud mental ya que afecta el control de los impulsos y la toma de decisiones. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) la ludopatía forma parte de los trastornos relacionados con conductas adictivas lo que demuestra la importancia de su estudio y atención.

El juego de azar en sí mismo no siempre representa un problema, sin embargo, cuando se convierte en una práctica repetitiva y descontrolada puede generar dependencia. La ludopatía suele iniciar como una actividad recreativa, pero con el tiempo se transforma en una necesidad que la persona no puede controlar, afectando su estabilidad emocional y económica. Este comportamiento puede provocar ansiedad, estrés y dificultades en las relaciones interpersonales.

Uno de los factores que más influye en el desarrollo de la ludopatía es el fácil acceso a plataformas de juego y apuestas, especialmente a través de medios digitales. Los jóvenes son una población vulnerable, ya que el uso constante de tecnología y la normalización de las apuestas incrementan el riesgo de desarrollar conductas adictivas. Por esta razón la prevención y la educación juegan un papel fundamental en la atención de esta problemática.

- La atención de la ludopatía requiere estrategias que incluyan la orientación, el acompañamiento psicológico y la sensibilización social. El apoyo emocional y la información adecuada ayudan a las personas a reconocer el problema e iniciar un proceso

de cambio. Estas acciones permiten reducir las consecuencias negativas del juego compulsivo y mejorar la calidad de vida de los que lo sufren.

Tesauro

- Centro comunitario
- Salud mental
- Seguridad
- Política de salud
- Equipo

Marco Conceptual

- **Salud:** Cuando el cuerpo funciona bien sin ningún tipo de problema interior o exterior incluyendo la mente, permitiendo hacer las actividades diarias sin problemas.
- **Ludopatía:**Adicción a los juegos de azar o electrónicos y cuando la persona no puede dejar de jugar o apostar, aunque eso le cause problemas con el dinero, la familia o sus emociones.
- **Atención:** Acción de atender, prestar atención a lo que pasa y concentrarse en algo o en alguien, poniendo interés y cuidado en lo que se hace o se escucha.
- **Mente:** Conjunto de habilidades cognitivas que por ejemplo nos permite tener la capacidad de pensar, recordar, imaginar y tomar decisiones.
- **Persona:** Una persona es un ser humano con pensamientos, sentimientos y responsabilidades.
- **Adicción:** Dependencia, mayormente a algo dañino por ejemplo cuando alguien no puede dejar de consumir una sustancia o hacer una actividad que le hace daño.
- **Apostar:** Arriesgar algo para ganar, poner dinero u otra cosa en juego esperando ganar, sabiendo que también se puede perder.

Marco legal

Este proyecto de grado, que busca crear una fundación para la atención de la ludopatía, se apoya en las leyes colombianas relacionadas con la salud mental. El artículo 5 de la Ley 1616 de 2013 establece que la salud mental es un derecho fundamental y forma parte integral del derecho a la salud. Señala que el Estado colombiano debe garantizar su protección mediante acciones de promoción, prevención, diagnóstico, tratamiento y rehabilitación, asegurando un enfoque diferencial, comunitario e integral **Congreso de la República de Colombia. (2013)** y las fundaciones sin ánimo de lucro tales como La Fundación Saldarriaga Concha es una organización sin ánimo de lucro en Colombia, creada en 1973 con el propósito de promover la inclusión social y el bienestar de personas con discapacidad, adultos mayores y comunidades vulnerables. La fundación desarrolla proyectos educativos, programas comunitarios y actividades de investigación que integran aspectos físicos, sociales y emocionales, incluyendo la promoción del bienestar y la salud mental como parte de un enfoque integral de calidad de vida. **Fundación Saldarriaga Concha. (2024)**. Además La Constitución Política de Colombia reconoce el derecho a la salud, incluyendo la salud mental, lo que permite desarrollar acciones de prevención y atención del juego problemático. La Ley 1616 de 2013 apoya la atención y el tratamiento de los trastornos mentales y las adicciones. Además, el proyecto cumple con las normas que regulan el funcionamiento legal de las fundaciones. Según la Cámara de Comercio de Bogotá , las entidades sin ánimo de lucro en Colombia (como las fundaciones) deben registrarse en el Registro Único Empresarial y Social (RUES) para obtener personería jurídica y cumplir con sus obligaciones legales, y este registro se realiza bajo las normas previstas en el Decreto 2150 de 1995 y su reglamentación posterior, las cuales establecen cómo se reconoce legalmente y se controla a estas organizaciones para que operen legalmente en el país **Cámara de Comercio de Bogotá. (2026).**

Marco institucional

Este proyecto trata de una Fundación para la Atención de la Ludopatía, una organización sin ánimo de lucro que tiene como finalidad prevenir, atender y apoyar a personas que presentan problemas con el juego. La fundación trabaja con un enfoque integral, teniendo en cuenta los aspectos psicológicos, sociales y familiares, con el propósito de reducir las consecuencias negativas que la ludopatía genera en la vida de las personas.

Misión:

- Brindar apoyo y atención a personas con ludopatía.
- Ofrecer orientación para que las personas entiendan lo que les pasa y cómo pueden mejorar.
- Buscar que las personas mejoren su bienestar y tengan una mejor calidad de vida.
- Ofrecer ayuda frente a los juegos que hoy en día afectan a muchas personas, como apuestas o juegos en línea.

Visión:

- Ser una fundación reconocida en la zona de Urabá por ayudar a personas con ludopatía.
- Destacarse en la prevención de este problema, evitando que más personas se vean afectadas.
- Ofrecer un acompañamiento responsable, ayudando de manera seria y comprometida.
- Brindar un servicio útil y real, que de verdad ayude a las personas a mejorar.

Valores:

- **Respeto:**

  Tratar bien a todas las personas, sin burlas ni críticas, porque todos merecen ser escuchados y valorados.

- **Confidencialidad:**

  Cuidar la información personal de cada persona, para que se sientan seguras y puedan hablar con confianza.

- **Empatía:**

  Tratar de entender lo que sienten las personas, poniéndonos en su lugar para apoyarlas de la mejor manera.

Marco Geográfico

Colombia: Es un país situado en la esquina noroccidental de América del Sur, siendo el único de la región con costas en los océanos Pacífico y Atlántico (mar Caribe). Abarca 1.141.748 km². Se localiza en la zona intertropical, entre los 4°13 de latitud sur y 16°10 de latitud norte, y los 66°50 y 84°46 de longitud oeste.



Departamento de Antioquia: Situado al noroccidente de Colombia entre las regiones Andina y Caribe, es una unidad territorial de 63.600 km², Limita al sur con Caldas y Risaralda, al occidente con Chocó, al norte con el mar Caribe y Córdoba, y al oriente con Bolívar, Santander y Boyacá.

Municipio de Apartadó: En el barrio nuevo apartadó de la comuna Bernardo Ossa ubicado en la subregión del Urabá antioqueño, al noroeste del departamento de Antioquia, con una extensión de 600 km². Se localiza geográficamente a 7°52´40´´de Latitud Norte y 76°37´44´´de Longitud Oeste, con una altitud promedio de 25 m.n.s.m en su cabecera y temperaturas cálidas de 24°C a 32°C

Marco Metodológico

Nuestro proyecto tiene como objetivo Analizar la ludopatía como una problemática social con el fin de identificar sus causas, consecuencias y posibles estrategias de atención y prevención que contribuyan a mejorar el bienestar personal, familiar y social de las personas afectadas. Pues surgen de la necesidad de plantearnos una pregunta, ¿La atención y prevención de la ludopatía contribuyen a disminuir sus consecuencias negativas?

Tipo de investigación

Descriptivo: Esto quiere decir que se busca observar y contar cómo se presenta la ludopatía en la comunidad, sin cambiar ni intervenir nada, solo mirando la realidad tal como es. Con esto se quiere saber cuáles son las causas y las consecuencias de este problema, y qué tanto conocen las personas del tema.

Enfoque de la investigación

Enfoque cuantitativo**:** Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo porque busca recopilar información por medio de encuestas para obtener datos numéricos sobre la ludopatía. Con estos datos se pretende conocer qué tanto conocen las personas sobre este problema y cómo afecta a la comunidad.

La investigación se llevará a cabo en el barrio El Salvador del municipio de Apartadó, Antioquia. La información se recogerá mediante la aplicación de encuestas a estudiantes del Colegio Campo Alegre.. El propósito es conocer sus opiniones y experiencias.

Diseño metodológico

fuentes de información

fuentes primarias: encuestas realizadas a estudiantes en el barrio en salvador.

Fuentes secundarias: Para este proyecto se usó información de otros autores e instituciones, artículos y estudios sobre la ludopatía (por ejemplo, los de González, Bahamón, Tandazo Alarcón y Obando Ramírez), documentos legales como la Ley 1616 de 2013 y la Constitución Política de Colombia, e información de instituciones como la Cámara de Comercio de Bogotá y la Fundación Saldarriaga Concha. Estas fuentes ayudaron a entender mejor el problema, conocer estudios anteriores y darle un respaldo al proyecto.

recursos (talento humano)

1. integrantes
    - Miguel Angel Pedraza Miranda
    - Juan Daniel Carrascal Nuñez
    - Samuel Enrique Manco García
    - Sebastian Tapasco Peñaloza
2. asesores:a
    - Sandra Eloisa Piedrahita Álvarez, Sebastian Patiño

Discusión

Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes encuestados (80,6%) sabe qué es la ludopatía y reconoce que es un problema grave (82,6%). Esto coincide con lo planteado por Hernández Cruz y Bujardón Mendoza (2020), quienes explican que la ludopatía es un problema de salud cada vez más reconocido y estudiado, lo cual se muestra en que la comunidad encuestada ya tiene un conocimiento claro sobre el tema.

El hecho de que el 71,7% de los encuestados considere que la ludopatía es un problema frecuente en Urabá, y que el 51% señale las apuestas deportivas como el juego más común, se relaciona con lo que menciona Sánchez (2023), quien indica que la ludopatía se caracteriza por la pérdida de control sobre el impulso de jugar y apostar, y que esta conducta puede volverse una dependencia cuando el acceso al juego es fácil y constante, tal como ocurre hoy con las apuestas deportivas.

Por otro lado, que el 45,7% de los encuestados haya participado alguna vez en juegos de azar o apuestas con dinero, y que un 33,6% dedique más de 7 horas a la semana a videojuegos o apuestas, respalda lo señalado por Pérez, Calderón Vallejo y Restrepo Escobar (2016), quienes identificaron distintos factores de riesgo asociados al juego en casinos, entre ellos la frecuencia y el tiempo dedicado a estas actividades, lo cual también se ve reflejado en los jóvenes de la muestra de este proyecto.

En cuanto al impacto familiar, Tandazo Alarcón y Tulcanaza Ochoa (2023) explican que la ludopatía afecta directamente a las relaciones familiares, generando conflictos y desconfianza. Aunque la encuesta no midió directamente este aspecto, el hecho de que la mayoría de los encuestados reconozca la gravedad del problema sugiere que también son conscientes de las consecuencias que este puede traer al entorno familiar.

Finalmente, el que el 58,3% de los encuestados considere que una persona con ludopatía siempre necesita ayuda profesional coincide con lo planteado por Ramírez y Parrado Corredor (2015), quienes destacan la importancia de las intervenciones en la conducta como una alternativa real de tratamiento frente a este problema. Esto refuerza la necesidad de crear espacios de atención y orientación, como los que se plantean en este proyecto a través de la Fundación para la Atención de la Ludopatía.

Recomendaciones

Crear espacios de orientación y acompañamiento psicológico dentro del colegio, dirigidos a estudiantes que muestren señales de riesgo frente al juego o las apuestas.

Realizar campañas informativas y talleres sobre la ludopatía, dirigidos tanto a estudiantes como a padres de familia, para que puedan identificar el problema a tiempo.

Promover el uso responsable del tiempo libre y de la tecnología, incluyendo charlas sobre el manejo adecuado de videojuegos y apuestas en línea.

Fortalecer la comunicación entre el colegio y las familias, para que exista un acompañamiento conjunto frente a esta problemática.

Realizar futuras investigaciones con una muestra más amplia, que incluya otras instituciones educativas de la región, para tener una visión más completa del problema en Urabá.

Cuestionario del Proyecto de investigación para la atención de la ludopatía

Se tiene como objetivo analizar la ludopatía con el fin de identificar sus causas, consecuencias y posibles estrategias de atención y prevención que contribuyan a mejorar el bienestar personal, familiar y social de las personas afectadas.

1.Edad:

A. 12-17 años
B. 18-30 años
C. Más de 30 años

2. Sexo

A. Masculino
B. Femenino
C. Otro

3. ¿Sabe que es la ludopatía?

A. Si
B. No

4. ¿Cree que la ludopatía es un problema grave?

A. Si

B. No

5. ¿Cree que la ludopatía es un problema frecuente en Urabá?

A. Si

B. No

6. ¿Cuál cree que es el juego de azar más común en Urabá?

A. Apuestas deportivas

B. Juegos online

C. Rifas y loterías

7. ¿Ha participado alguna vez en actividades de ludopatía?

A. Si

B. No

8. ¿ Con qué frecuencia cree que una persona con ludopatía necesita ayuda profesional?

A. Siempre

B. Algunas veces

C. Nunca

9. ¿ Cuántas horas pasan jugando a cualquier tipo de video juegos o apuestas?

A. 1-3 horas

B. 4-6 horas

C. Más de 7 horas

Analisis estadistico y geografico

Tabla 1: Edad

edad	cantidad	porcentaje
12-17	112	45.3%
18-30	56	22.7%
más de 30	79	32%
total	247	100%

En esta tabla se muestra la edad de las 247 personas encuestadas. La mayoría tiene entre 12 y 17 años, con un 45,3%. Le siguen los mayores de 30 años con un 32%, y finalmente las personas de 18 a 30 años con un 22,7%.



Tabla 2. Sexo

variable	cantidad	porcentaje
masculino	115	53%
femenino	131	46.6%
otros	1	0.4%
total	247	100%

De las 247 personas encuestadas, el 53% son hombres y el 46,6% son mujeres. Sólo el 0,4% corresponde a otros. Esto muestra que hubo una participación ligeramente mayor de hombres.

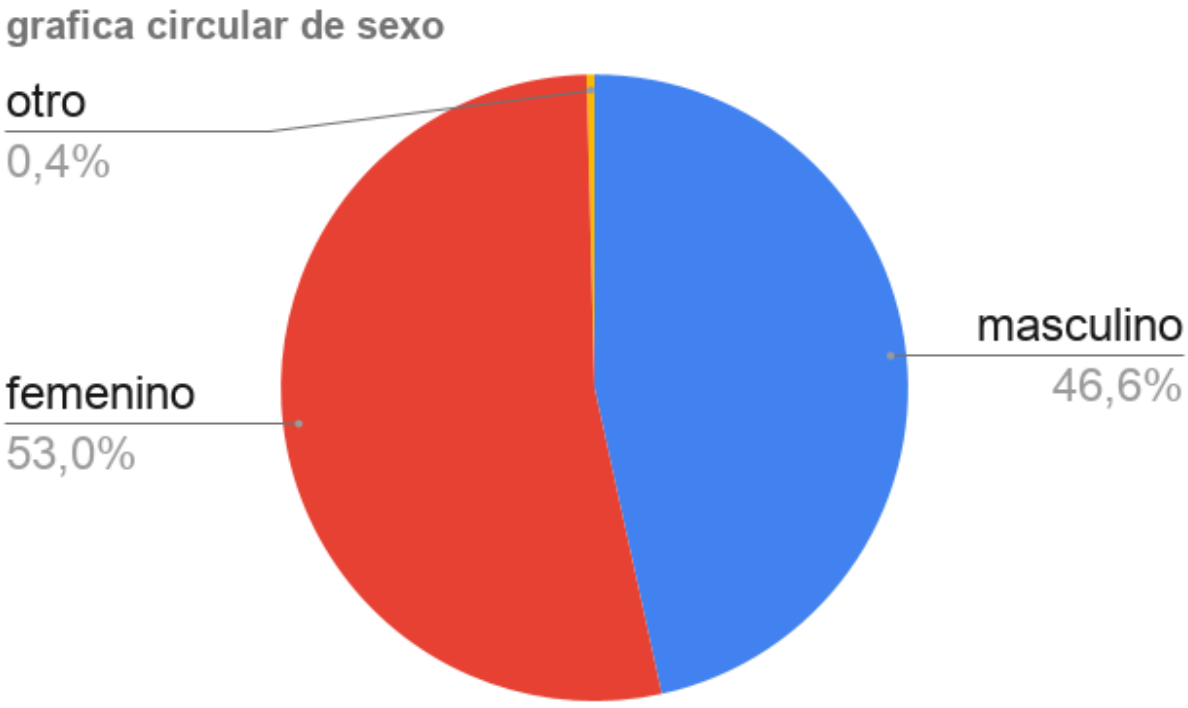


Tabla 3. ¿Sabe qué es la ludopatía?

variable	cantidad	porcentaje
si	199	80.6%
no	48	19.4%
total	247	100%

De las 247 personas encuestadas, el 80,6% sí sabe qué es la ludopatía, mientras que el 19,4% no lo sabe. Esto muestra que la mayoría de los encuestados tiene conocimiento sobre el tema.



Tabla 4. ¿Considera que la ludopatía es un problema grave?

variable	cantidad	porcentaje
si	204	82.6%
no	43	17.4%
total	247	100%

De las 247 personas encuestadas, el 82,6% considera que la ludopatía es un problema grave, mientras que el 17,4% no lo considera así. Esto demuestra que la mayoría reconoce la gravedad de este problema.

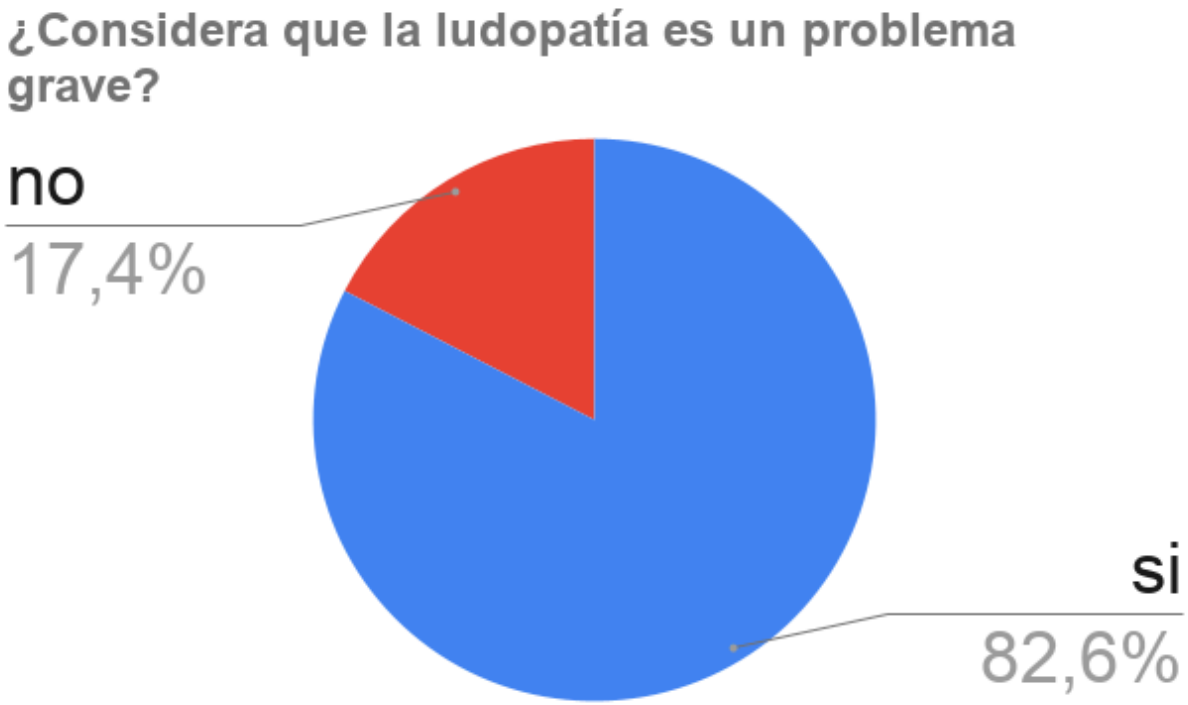


Tabla 5. ¿Cree que la ludopatía es un problema frecuente en Urabá?

variable	cantidad	porcentaje
si	177	71.7%
no	70	28.3%
total	247	100%

De las 247 personas encuestadas, el 71,7% considera que la ludopatía es un problema frecuente en Urabá, mientras que el 28,3% piensa que no. Esto muestra que la mayoría percibe que este problema es frecuente en la región.

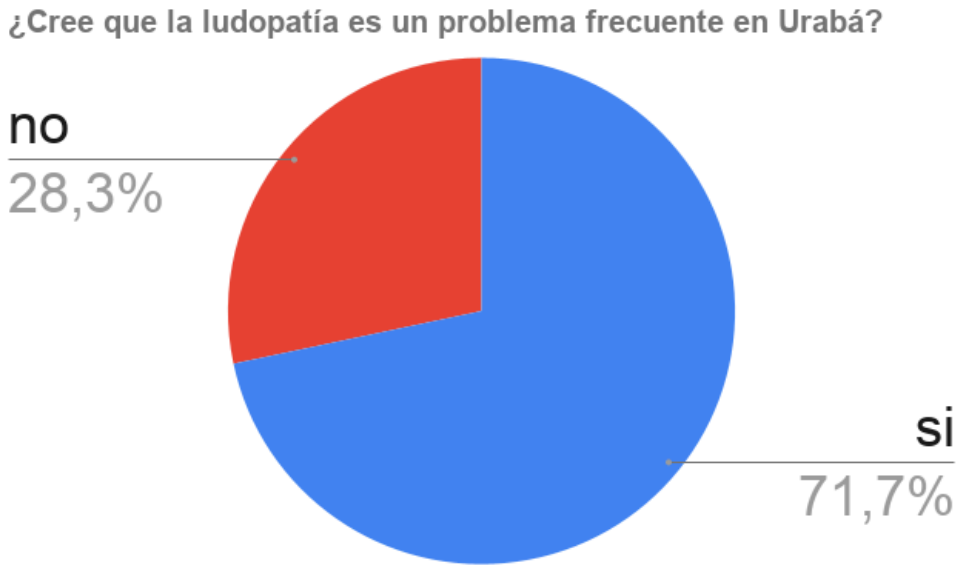


Tabla 6. ¿Cuál cree que es el juego de azar más común en Urabá?

variable	cantidad	porcentaje
apuestas deportivas	126	51%
juegos de azar en línea	28	11.3%
rifas y loterías	93	37.7%
total	247	100%

De las 247 personas encuestadas, el 51% considera que las apuestas deportivas son el juego de azar más común en Urabá. Le siguen las rifas y loterías con un 37,7%, y los juegos de azar en línea con un 11,3%.



Tabla 7. ¿Ha participado alguna vez en juegos de azar o apuestas con dinero?

variable	cantidad	porcentaje
si	113	45.7%
no	134	54.3%
total	50	100%

De las 247 personas encuestadas, el 45,7% ha participado alguna vez en juegos de azar o apuestas con dinero, mientras que el 54,3% no lo ha hecho. Esto muestra que la mayoría no ha participado, aunque una parte importante sí lo ha hecho.

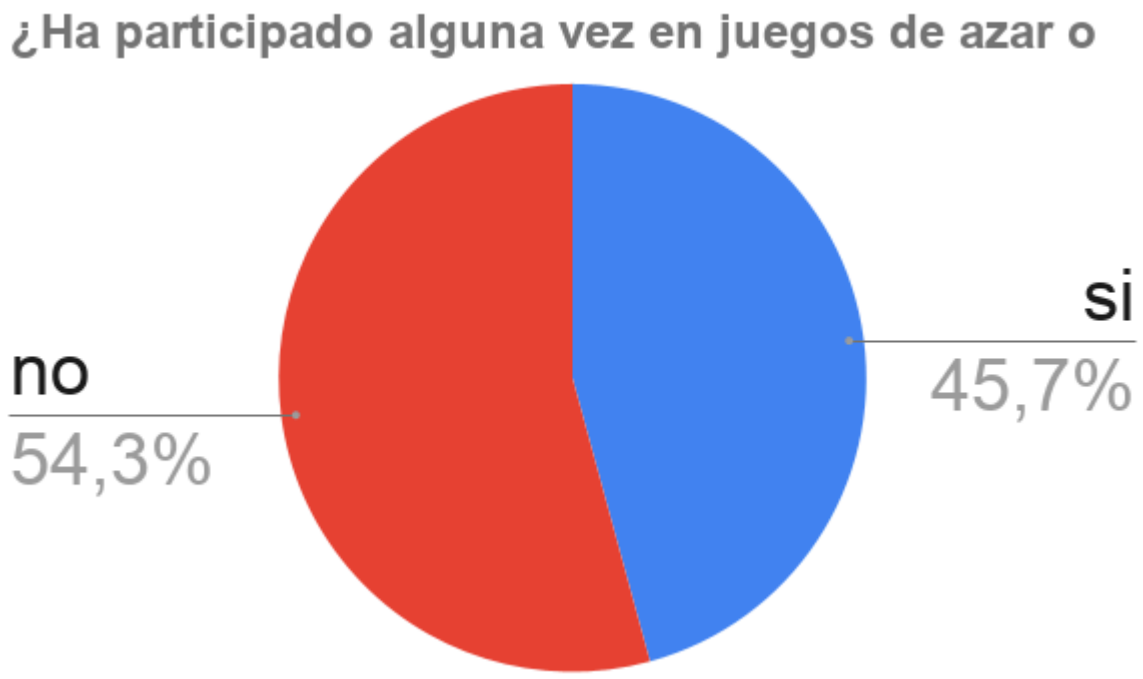


Tabla 8. ¿Con qué frecuencia considera que una persona con ludopatía necesita ayuda profesional?

variable	cantidad	porcentaje
siempre	144	58.3%
a veces	91	36.8%
nunca	12	4.9%
total	247	100%

De las 247 personas encuestadas, el 58,3% considera que una persona con ludopatía siempre necesita ayuda profesional, el 36,8% piensa que a veces y el 4,9% que nunca. Esto muestra que la mayoría considera importante recibir ayuda profesional.

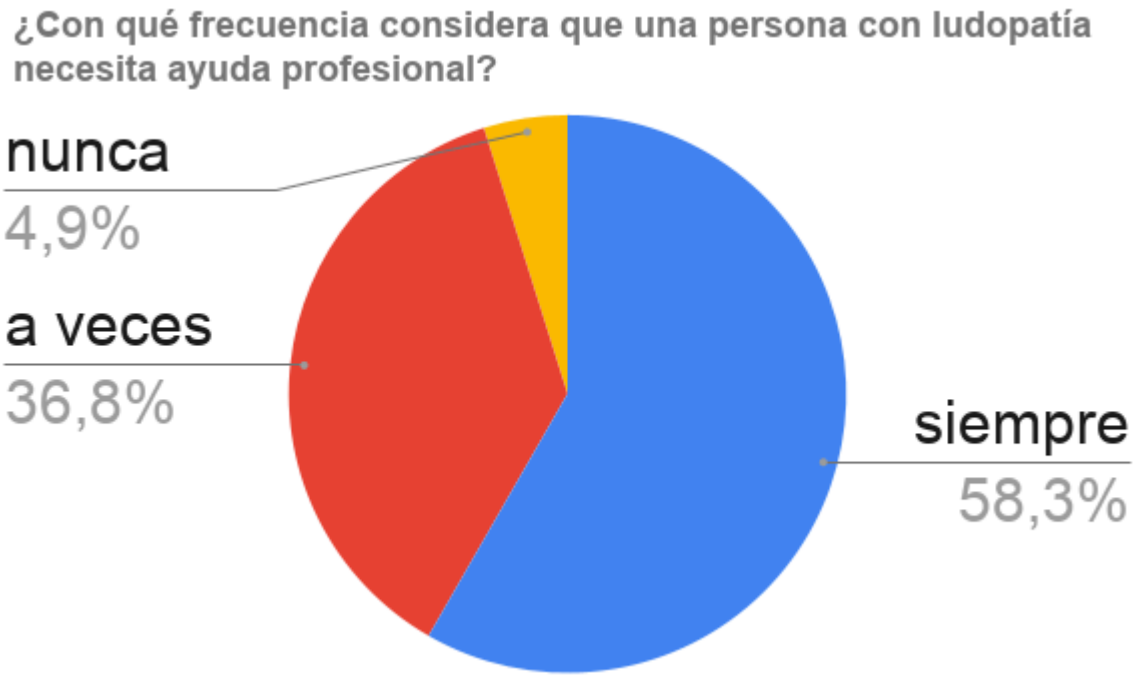


Tabla 9. ¿Cuántas horas a la semana dedica a videojuegos o apuestas?

variable	cantidad	porcentaje
de 1-3 horas	102	41.3%
de 4-6 horas	62	25.1%
más de 7 horas	83	33.6%
total	247	100%

De las 247 personas encuestadas, el 38,1% dedica de 1 a 3 horas a la semana, el 33,6% más de 7 horas y el 21,9% de 4 a 6 horas. Esto muestra que una parte importante dedica varias horas a los videojuegos o apuestas.



Análisis económico

Necesitamos carteles para difundir la información, material informativo, impresiones de información sobre la ludopatía, hojas para imprimir las encuesta, computador para organizar los resultados.

Presupuesto estimado

Cantidad	Descripción	Valor	Observaciones
10	Cartulina	$30.000	Para presentar los resultados
18	marcadores, lapiceros lápiz, etc	$100.000	Para escribir en la cartulina
1	computador	2.000.000	para organizar el proyecto
5	Carpeta	$20.000	Para organizar los documentos
1	Impresión del trabajo final	$20.000	Para entregar el proyecto
1	publicidad y propaganda	$300.000	para que conozcan nuestro proyecto
	Total	$2.470.000	Presupuesto aproximado

¿Cómo se va a conseguir ese presupuesto?

El presupuesto necesario para realizar el proyecto será conseguido mediante los aportes de los 4 integrantes del grupo. El valor total es de $2.470.000, por lo que cada integrante aporta un total de $617.500 pesos, estos recursos serán utilizados para cubrir los gastos de los materiales, el compuadolas impresiones del trabajo final y de las copias de las encuestas.

Datos Generales

Datos	Información
Nombre del proyecto	Fundación para la atención de la ludopatía
Tema	Conocimiento y prevención de la ludopatía
Población	Estudiantes del Colegio Campo Alegre
Población total	334 estudiantes
Muestra	247 estudiantes
Lugar de realización	Colegio campo alegre
Beneficiarios	Estudiantes de la institución
Objetivo general	Analizar la ludopatía como problemática social, identificando sus causas, consecuencias y formas de prevención para mejorar el bienestar personal, familiar y social.
Técnica de recolección	Encuesta digital
Número de preguntas	9 preguntas
Duración estimada	Durante el periodo establecido para desarrollar el proyecto

Conclusión

El desarrollo de este proyecto permitió comprender mejor la problemática de la ludopatía y la manera en que puede afectar a las personas, sus familias y la comunidad. Durante todo el proceso se pudo observar que las apuestas deportivas, los juegos de azar y las plataformas digitales hacen que este problema sea cada vez más cercano, especialmente para los jóvenes.

La información recopilada y los resultados de las encuestas permitieron conocer la opinión de la comunidad sobre la ludopatía. Se pudo identificar que existe conocimiento sobre este tema en particular y que una gran parte de las personas reconoce que es un problema grave. Sin embargo, también se considera necesario contar con más información, orientación y espacios donde las personas puedan recibir apoyo cuando lo necesiten.

A partir de todo lo realizado, la propuesta de crear una Fundación para la Atención de la Ludopatía se presenta como una posible forma de contribuir a la prevención y atención de esta problemática en la región de Urabá. La fundación tendría como

propósito brindar orientación, acompañamiento y apoyo, buscando que las personas puedan reconocer el problema y tomar decisiones que favorezcan su bienestar.

Finalmente, este proyecto permitió que se investigara sobre la ludopatía y que también se analizarán situaciones que pueden estar presentes en el entorno.

Conclusión de la investigación

El desarrollo de este proyecto de investigación titulado "Fundación para la atención de la ludopatía", llevado a cabo por los estudiantes Juan Daniel Carrascal Nuñez, Miguel Angel Pedraza Miranda, Samuel Enrique Manco Garcia y Sebastián Tapasco Peñaloza del Colegio Adventista de Apartadó, pudo cumplir con el propósito principal de analizar las causas, consecuencias y el impacto real que genera la adicción al juego y las apuestas en la región de Urabá.

Para asegurar y dar un sustento práctico a la investigación, se aplicó un instrumento de recolección de datos (encuestas) a una muestra total de 247 personas, integrada por estudiantes y padres de familia del Colegio . Los resultados de esta encuesta reflejaron que la comunidad tiene un conocimiento claro sobre la ludopatía, reconociéndose como un problema grave y frecuente en la zona, destacando de manera notable el crecimiento de las apuestas deportivas. De igual manera, los datos mostraron que las personas consideran importante recibir ayuda y orientación profesional adecuada.

El proyecto confirma que la ludopatía es una problemática importante que afecta el bienestar de los jóvenes y sus familias. La propuesta de crear esta fundación se presenta como una ayuda importante, necesaria para concientizar a las personas y prevenir los riesgos asociados al juego.

Lista de Referencias

Bahamón, M. 2010. «Intervención cognitivo-conductual en un caso de ludopatía». *Revista Electrónica de Psicología Iztacala* 13(4):19-35.

Barroso Benítez, Concepción. 2005. «Las bases sociales de la ludopatía». PhD Thesis, Granada: Universidad de Granada.

Bisso-Andrade, Aland. 2007. «Ludopatía». *Revista de la Sociedad Peruana de Medicina Interna* 20(2):63-67.

Gallego Gómez, Clara Liliana, y Erika Cano Marín. 2022. «Ludopatía y consecuencias para la salud general y bucal. Una revisión del tema». https://repository.ucc.edu.co/entities/publication/1e14a517-98c4-43e4-9039-57cd44c457b7.

González, Mauricio. 2021. «Ludopatía y depresión: Análisis de caso». *PSIQUIATRÍA Y SALUD MENTAL* 38(1/2):44-49.

Hernández Cruz, Marla Eunice, y Alberto Bujardón Mendoza. 2020. «Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía». *Humanidades Médicas* 20(3):606-24.

Palacios, Josefa Garrido. 2006. «La ludopatía». *Contraluz: Revista de la Asociación Cultural Arturo Cerdá y Rico* (3):229-34.

Palumberi, Emilia, y Giuseppe Mannino. 2008. «Ludopatía. Un estudio comparativo realizado en Italia y España». *Humanismo y trabajo social* 7(1):155-96.

Pérez, Guillermo Alonso Castaño, Gustavo Adolfo Calderon Vallejo, y Sandra Milena Restrepo Escobar. 2016. «Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia». *Salud y drogas* 16(2):135-45.

Ramirez, Laura Obando, y Felipe Parrado Corredor. 2015. «Aproximaciones conductuales de primera, segunda y tercera generación frente a un caso de ludopatía». *Revista iberoamericana de psicología* 8(1):51-61.

Sánchez, R. Mauricio. 2023. «Ludopatía o adicción al juego: causas y atención La ludopatía o adicción al juego se caracteriza por la pérdida de control sobre el impulso de jugar y apostar, y el desarrollo de una relación de dependencia con estas conductas.» *Fuentes* (25). https://www.menteyciencia.com/ludopatia-o-adiccion-al-juego-causas-y-atencion/.

Tandazo Alarcón, Marvy, y Ivania Tulcanaza Ochoa. 2023. «Ludopatía y su impacto en las relaciones familiares.» https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstreams/e7d1c9e6-398c-4aff-b296-0bb238bfba3f/download.

Zotero | Tu asistente personal de investigación. s. f. Recuperado el 22 de enero de 2026. https://www.zotero.org/.

Carrascal Nuñez, J. D., Pedraza Miranda, M. A., Manco Garcia, S. E., & Tapasco Peñaloza, S. (2026). Fundación para la atención de la ludopatía.

cronograma 2025-2026

ACTIVIDADES 2025	enero				febrero				marzo								mayo				junio				julio				agosto				septiembre				octubre				noviembre				diciembre			
	semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
idea de investigacion																																															
titulo del proyecto																																															
portada																																															
agradecimientos																																															
tabla de contenido																																															
introduccion																																															
plateamiento del problema																																															
hipotesis																																															
pregunta de investigacion																																															
objetivos																																															
justificacion																																															
antecedentes																																															
marco teorico																																															

ACTIVIDADES 2026	enero				febrero				marzo				abril				mayo				junio				julio				agosto				septiembre				octubre				noviembre				diciembre			
	semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas				semanas			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
tesauros																																															
marco conceptual																																															
marco institucional																																															
marco legal																																															
marco geografico																																															
marco metodologico																																															
cuestionario																																															
analisis estadistico y geografico																																															
conclusion de la investigacion																																															
analisis economicos																																															
presupuesto																																															
conclusion final																																															
cronograma																																															
lista de referencias																																															
discursion																																															
recomendaciones																																															