



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGIA CLÍNICA

**“JUEGO PATOLÓGICO Y BIENESTAR PSICOLÓGICO EN ESTUDIANTES
UNIVERSITARIOS”**

Requisito previo para optar por el Título de Licenciado en Psicología Clínica

Modalidad: Artículo Científico

Autor: Changotasig Flores, Kevin Javier

Tutora: Psi. Cl. Mg. Cueva Rubio, María Cristina

Ambato – Ecuador

Agosto, 2024

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del Artículo Científico sobre el tema:

“JUEGO PATOLÓGICO Y BIENESTAR PSICOLÓGICO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS” desarrollado por Changotasig Flores Kevin Javier, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica, considero que reúne los requisitos técnicos, científicos y corresponden a lo establecido en las normas legales para el proceso de graduación de la Institución; por lo mencionado autorizo la presentación de la investigación ante el organismo pertinente, para que sea sometido a la evaluación de docentes calificadores designados por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, agosto del 2024

LA TUTORA

Cueva Rubio, María Augusta

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los criterios emitidos en el Artículo científico **“JUEGO PATOLÓGICO Y BIENESTAR PSICOLÓGICO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”**, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones, son de autoría y exclusiva responsabilidad de la compareciente, los fundamentos de la investigación se han realizado en base a recopilación bibliográfica y antecedentes investigativos

Ambato, agosto del 2024

EL AUTOR

Changotasig Flores Kevin Javier

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Psi. Cl. Mg. Cueva Rubio María Augusta con CC: 1804207130 en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“JUEGO PATOLÓGICO Y BIENESTAR PSICOLÓGICO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”**, Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Artículo Científico o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi Artículo Científico a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora, sirviendo como instrumento legal este documento como fe de mi completo consentimiento.

Ambato, agosto 2024

.....
Cueva Rubio María Augusta
CC: 1804207130

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Changotasig Flores Kevin Javier con CC: 0550399968 en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“JUEGO PATOLÓGICO Y BIENESTAR PSICOLÓGICO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”**, Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Artículo Científico o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi Artículo Científico a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor, sirviendo como instrumento legal este documento como fe de mi completo consentimiento.

Ambato, agosto 2024

.....
Changotasig Flores Kevin Javier

C.C 0550399968

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

Los miembros del Tribunal Examinador, aprueban en el informe del Artículo científico: **“JUEGO PATOLÓGICO Y BIENESTAR PSICOLÓGICO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”**, de Changotasig Flores Kevin Javier, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica.

Ambato, Agosto 2024

Parar su constancia firma

.....

Presidente

.....

1er Vocal

.....

2 do Vocal

DEDICATORIA

El siguiente artículo científico lo dedico:

A mis padres, por ser ese pilar fundamental de apoyo y sabiduría. Que me inspiraron a seguir adelante por más duro y difícil que sea el camino, ustedes han sido la base para alcanzar este logro.

A mi querida hermana, por ser mi confidente y compañera de risas. Su compañía ha sido excepcional para alcanzar las metas planteadas.

A mi enamorada que con su amor y cariño ha formado parte fundamental en este camino. Su paciencia y comprensión ha sido de gran ayuda en los momentos más desafiantes. Gracias por las palabras de apoyo y por estar a mi lado en todo momento.

A mi familia que cada uno de ellos aportaron con un granito de arena para que este sueño se haga realidad.

A esos pocos amigos que me dio la universidad que me guiaron por el camino del bien, sus risas y su compañía han hecho que los momentos más cruciales sean más llevaderos.

A mis profesores, que guiaron esta travesía con su sabiduría, enseñanza y consejos han sido fuente de motivación e inspiración para mi formación como profesional.

Finalmente, a mi mascota con su amor incondicional fue mi compañía en los momentos más difíciles, que me daba una pata cuando el mundo se me veía encima. Empezamos este objetivo juntos y únicamente yo llegue hasta el final de esta travesía, para ti campeón donde quiera que te encuentres, esto también fue por ti, te amo y te extraño, siempre estarás en mi corazón.

Kevin Changotasig

Revista Científica de Salud
BIOSANA
e-ISSN: 2960-8481
<https://soeici.org/index.php/biosana>



CARTA DE ACEPTACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE ARTÍCULO

Dr. C. Sucel Rodríguez Moreno
Directora del Comité Editorial-Jefe
revistabiosana@gmail.com

Ecuador, 28 de mayo de 2024

SOCIEDAD ECUATORIANA DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Estimados colegas:

Kevin Changotasig¹, María Augusta Cueva²

¹ Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. Correo electrónico kchangotasig9968@uta.edu.ec

² Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. Correo electrónico ma.cueva@uta.edu.ec

Me complace informarle que después del proceso de revisión por pares, el artículo **"El juego patológico y el bienestar psicológico en estudiantes universitarios"**, ha sido **ACEPTADO** para ser publicado por la Revista Científica de Salud BIOSANA en su Vol. 4, No.2 (Abril-Junio), 2024. e-ISSN: 2960-8481.

Saludos cordiales



Dr. C. Sucel Rodríguez Moreno
Revista Científica de Salud BIOSANA
Directora del Comité Editorial-Jefe

“JUEGO PATOLÓGICO Y BIENESTAR PSICOLÓGICO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”

RESUMEN

El juego patológico o ludopatía es un trastorno psicológico caracterizado por una pérdida de control sobre el impulso de jugar que puede generar problemas sociales, emocionales y financieros. Mientras que, el bienestar psicológico es la capacidad de la persona para percibir el grado de satisfacción entre las experiencias positivas y negativas que suceden a lo largo de su vida.

El objetivo principal de este estudio fue determinar la relación entre el juego patológico y el bienestar psicológico en estudiantes universitarios. El diseño de la investigación fue cuantitativo, no experimental con un alcance correlación y un corte transversal. La muestra estuvo conformada por 118 participantes (75.4% hombre y 24.6% mujeres). Para la recolección de los datos se utilizó el cuestionario cuestionarios de juego compulsivo de South Oaks (SOGS) y la escala de Bienestar Psicológico de Ryff. Los resultados evidenciaron una correlación negativa leve entre las variables estudiadas ($p < 0.001$, $Rho = -0.411$), lo que significa que a mayor nivel de juego patológico menor nivel de Bienestar psicológico, en donde predominó el nivel de algún problema con el juego (57.6%) y el bienestar psicológico moderado (47.5%).

PALABRAS CLAVES: ADICCIÓN AL JUEGO; ADICCIÓN; ESTUDIANTES; BIENESTAR

“JUEGO PATOLÓGICO Y BIENESTAR PSICOLÓGICO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”

ABSTRACT

Pathological gambling or ludopathy is a psychological disorder characterized by a loss of control over the urge to gamble that can generate social, emotional and financial problems. While psychological well-being is the ability of the person to perceive the degree of satisfaction between positive and negative experiences that occur throughout his or her life.

The main objective of this study was to determine the relationship between pathological gambling and psychological well-being in college students. The design of the research was quantitative, not experimental, with a correlation range and a cross-cutting. The sample consisted of 118 participants (75.4% male and 24.6% female). The data were collected using the South Oaks compulsive gambling questionnaire (SOGS) and the Ryff Psychological Wellbeing Scale. The results showed a slight negative correlation between the variables studied ($p < 0.001$, $Rho = -0.411$), which means that at higher level of pathological play lower level of Psychological Wellbeing, where prevailed the level of some problem with the game (57.6%) and moderate psychological wellbeing (47.5%).

KEY WORDS: GAMBLING; ADDICTION; STUDENTS; WELL-BEING

Introducción

El juego es una actividad recreativa a la que tienen acceso personas de todas las edades, está presente en todas las culturas conocidas por la humanidad. Pero el juego, según Jiménez Tallón et al. (2011) va más allá de la función recreativa, pues es una actividad necesaria para el aprendizaje, desarrollo físico, mental y social de las personas. Históricamente el juego dio paso a la interacción económica, ya sea por placer u ocio a través de los juegos de azar (Tobar, 2021). Para López (2003) los juegos de azar se caracterizan como una práctica normal, sin embargo, la apuesta económica es lo que se puede transformar en patológica, generando consecuencias perjudiciales tanto para el individuo como para su ambiente, especialmente cuando la persona pierde su libertad ante una necesidad prioritaria por jugar.

Bergman (2024), en su estudio argumenta que Letonia enfrenta una situación preocupante, pues, es el país que tiene mayor incidencia en el problema con el juego ya que, el 6% de su población padecen este inconveniente. China con casi 60 millones de habitantes, equivalente al 4% atraviesan esta adversidad. En Estados Unidos se presenta el 1,2% hasta el 6,2 %. En Australia tiene el 3,1% y en Canadá cuenta con el 3,2% de sus habitantes que poseen problemas de juego. En Ecuador no se evidencia estudios que muestren estadísticamente la población que enfrentan de esta problemática.

El Bienestar Psicológico es un estado de armonía emocional, cognitiva y social, la capacidad para manejar el estrés y las dificultades es eficaz, demostrando así una relación saludable con su entorno, en la manera en que las personas perciben su vida, su conexión con experiencias negativas y positivas, junto con diversos aspectos como la salud mental, la salud física, las relaciones personales y habilidades como: empatía, comunicación afectiva, liderazgo y resolución de problemas (Portilla Villarreal et al., 2023).

En los últimos años, el bienestar psicológico ha ganado importancia debido a las exigencias de la vida diaria. Zúñiga y Martínez (2024) lo definen como la capacidad de comprender, aceptar y afrontar las situaciones cotidianas, resaltando que no se trata solo de tener una vida satisfactoria, sino de un proceso de desarrollo personal hacia la autorrealización (Cardoso et al., 2020). Entre los modelos existentes, destaca el de Ryff (1989), que identifica seis dimensiones claves para un buen funcionamiento como: autoaceptación, relaciones positivas,

autonomía, dominio del entorno, propósito en la vida y crecimiento personal. (Portilla, 2017; Ryff, 2014).

Para analizar el panorama actual, existen diversos estudios sobre el juego patológico en estudiantes universitarios. El estudio realizado por Martínez et al. (2021) tras evaluar a 647 estudiantes utilizando el cuestionario South Oaks Gambling (SOGS) evidencia que el 4,3% son jugadores patológicos, el 3,9% están en la categoría de jugadores problema y el 21,8% son jugadores sociales. Los hombres presentan mayor puntuación en las tres categorías, por consiguiente, los autores manifiestan que existe una mayor prevalencia de juego patológico en relación con el género. Cepeda et al. (2023) como resultado de su investigación indicaron, que los estudiantes universitarios se consideran una población de riesgo para el juego patológico debido a que presentan una prevalencia de 5,8% de adicción al juego, las mujeres no están consideradas en la investigación, debido a que no refieren un porcentaje específico.

Los juegos en línea influyen en los síntomas de depresión, dificultades para dormir y problemas de atención ya que se ha demostrado que la búsqueda de ganancia rápida, el anonimato en el juego y la diversión son los principales motivos que ocasionan que dichos participantes se vean involucrados en esta actividad (Amoah-Nuamah et al., 2022). Además otras investigaciones refieren mayor prevalencia de uso de juego patológico en el género masculino, sin embargo, otros estudios refieren mayor prevalencia en el sexo femenino (Araque et al. 2020; Cervera Ortiz et al., 2022).

El bienestar psicológico se ha relacionado con el aprovechamiento académico, pues se ha demostrado que estudiantes con altos niveles de bienestar psicológico suelen tener un propósito en la vida y mejor rendimiento académico (Hernández et al., 2019). Otra variable con la que se ha relacionado es la regulación emocional, puesto que, estudiantes que presentan mayor regulación emocional tienden a tener mejor bienestar psicológico Khalil et al. (2020).

Materiales y métodos

La población total que fue evaluada constó de 160 estudiantes universitarios. Como instrumento se utilizó la prueba de juego compulsivo de South Oaks (SOGS) y la escala de bienestar Psicológico de Ryff los cuales fueron unificados por medio de un enlace de Google Forms. Para la recolección de los datos se tuvo la colaboración de los coordinadores de la carrera de ingeniería civil e ingeniería mecánica, con quienes se gestionó la participación de estudiantes de

sexto semestre hasta octavo de las carreras mencionadas. es importante mencionar que, se brindó información a los participantes sobre el propósito y contenido que tiene el estudio.

Para los criterios de inclusión se tomó en cuenta a los estudiantes que estén legalmente matriculados, dispongan de un teléfono móvil, hayan jugado o se encuentren dentro de la práctica de algún tipo de juego de azar como: apuestas en línea o apuestas deportivas. Además, se verificó que los participantes firmen el consentimiento informado y mantengan el deseo de participar de forma voluntaria.

La investigación tiene un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, dado que, se observa a la población tal y como se presenta en su contexto natural. Además, la investigación tiene un alcance correlacional, ya que, ayuda a tener una mejor comprensión de los factores que influyen en el juego patológico y el bienestar psicológico de los estudiantes universitarios. Finalmente, esta investigación cuenta con un diseño de tipo transversal que permite obtener una visión general de la situación en un momento determinado, Es decir, se aplicaron los instrumentos para explorar la prevalencia del juego patológico y evaluar los niveles de bienestar psicológico en la población estudiantil una sola vez.

Procedimiento de muestreo

Se utilizó un tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia, lo que, permite incluir todos los casos que sean accesibles y estén dispuestos a participar en la investigación (Otzen & Manterola, 2017).

Instrumentos

Se utilizó el Test de juego compulsivo de South Oaks (SOGS) que fue creado por (Echeburúa et al., 1994), tiene una confiabilidad de un alfa de Cronbach de 0,94. La adaptación fue realizada por (Sánchez et al., 2019). Dicha prueba proporciona una puntuación total que indica el nivel de juego patológico. Se analiza los resultados cuantitativos con base en las medidas de dispersión media y desviación estándar para conocer el punto de corte con respecto al criterio de pertinencia, relevancia y forma de cada ítem. Las puntuaciones son 0=sin ningún problema con el juego; 1-3=algún problema con el juego; 4 o más= probable jugador patológico.

Para la segunda variable del bienestar psicológico se utilizó la escala de bienestar Psicológico de Ryff, creada por Ryff y Keyes en 1995, con un alfa de Cronbach de 0.84. La consistencia interna (medida con Alfa de Cronbach) de las subescalas de Bienestar Psicológico de la versión española es la siguiente:

Autoaceptación= 0.83; Relaciones positivas= 0.81; Autonomía= 0.73; Dominio del entorno= 0.71; Propósito en la vida= 0.83 y Crecimiento personal= 0.6815. Además, se utilizó la adaptación de Pérez 2017 para su calificación se presenta los siguientes baremos: + 176 =elevado; 141-175 =alto; 117- 140 = moderado; - 116 = bajo.

Resultados y discusión

Se presentan los resultados en base a los objetivos planteados, así, se describen los resultados de la evaluación de los niveles de juego patológico. Posteriormente se presentan los niveles de bienestar psicológico. Consecuentemente, se presenta la comparación de medias de juego patológico que existe entre hombres y mujeres estudiantes universitarios. Y finalmente, se presentan los resultados de correlación entre las variables de estudio.

Análisis de la Evaluación del Nivel de Juego Patológico

En la tabla 1 se presenta la interpretación cuantitativa de los niveles de juego patológico identificado en estudiantes universitarios.

Tabla 1

Niveles de juego patológico

Juego patológico	Frecuencias	% del Total
Sin ningún problema con el juego	13	11.0 %
Probable jugador patológico	37	31.4 %
Algún problema con el juego	68	57.6 %

De los 118 evaluados se observa que el 57.6% de los participantes que equivalen a 68 personas presentan algún problema con el juego. Seguido del 31.4% que equivalen a 37 personas son probables jugador patológico. Y un 11% que equivalen a 13 personas reportan no tener ningún problema con el juego.

Tabla 2

Niveles de bienestar psicológico

Bienestar Psicológico	Frecuencias	% del Total
Elevado	21	17.8%
Alto	38	32.2 %
Moderado	56	47.5 %
Bajo	3	2.5 %

Se observa que de los 118 estudiantes universitarios el 47.5% que equivalen a 56 personas presentan un nivel moderado de bienestar psicológico, mientras que, un 32.2% que equivalen a 38 personas con un nivel alto. Además, se observa que el 17.8% que equivalen a 21 personas con un nivel elevado, y sólo un 2.5% tiene un nivel bajo de Bienestar Psicológico.

Análisis de Comparación de Medias de Juego Patológico entre Hombres y Mujeres

En la tabla 3 se presentan los resultados de la aplicación de la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, para comparar las medias de juego patológico en la muestra de estudio dividida en hombres y mujeres. Se utilizó esta prueba debido a que no existió una distribución normal entre las puntuaciones.

Tabla 3*Comparación de medias*

	Sexo	n	Media	DE	EE	Estadístico U de Mann Whitney	p
Juego patológico	Hombre	89	3.10	2.50	0.265	1189	0.521
	Mujer	29	2.97	2.77	0.515		

Nota: **DE:** Desviación estándar; **EE:** Error estándar; **n:** muestra

Con un 95% de confianza se observa que, la media de puntuación de juego patológico en hombres (3.10 ± 2.50) no es estadísticamente diferente a la media de las mujeres (2.97 ± 2.77) ($p > 0.05$).

Análisis de Correlación entre Juego Patológico y Bienestar Psicológico

En la tabla 4 se presentan los resultados de la aplicación de la prueba no paramétrica de correlación Rho de rangos de Spearman.

Tabla 4*Correlación juego patológico y bienestar psicológico*

		Juego patológico total	
Bienestar total	psicológico	Rho de Spearman	-0.411
		valor p	< .001

Con un 95% de confianza se observa que existe una relación negativa leve entre bienestar psicológico y juego patológico ($p < 0.001$, $Rho = -0.411$).

Discusión

El propósito del este estudio fue determinar la relación entre el juego patológico y el bienestar psicológico en estudiantes universitarios. Los resultados reflejan una correlación negativa leve entre las variables estudiadas; mientras más juego patológico, menos bienestar psicológico y a menos juego patológico mayor bienestar psicológico. Estos resultados coinciden con un estudio en Egipto realizado por el Shouman et al. (2023) quienes dentro de sus resultados se demuestra que existe una correlación negativa entre el trastorno de los juegos de internet y el bienestar psicológico en estudiantes universitarios, dichos autores atribuyen este fenómeno a la soledad. Aquellos estudiantes con mayor tiempo libre fuera del ámbito académico a menudo tienden a pasar mayor tiempo solos, por ende, para evitar esa sensación usan los juegos como medida de refugio. además, cabe destacar que algunas actividades enfocadas en el bienestar psicológico pueden prevenir la posible adicción a los juegos (Martínez et al., 2021).

Dentro de la variable juego patológico se obtuvo mayor predominancia en la dimensión algún problema con el juego con un 57,6%, mientras que solo el 11% de la muestra total se encuentra sin ningún problema. Estos resultados no coinciden a los obtenidos en un estudio realizado en España, donde el 21,8% de

los participantes forman parte de la categoría de jugadores de riesgo, sin embargo, el 3,9% mostraron tener problemas con el juego (Meca & Serrano, 2020). Del mismo modo, en Colombia la investigación de Dulcey-Cepeda et al. (2023) donde se logra identificar que el 2,5% y el 91,8% demostraron algún o ningún problema relacionado con la adicción al juego. El contraste de estos resultados puede deberse a que en Ecuador las instalaciones de apuestas como casinos son considerados como un valor turístico, lo que produce un fácil acceso a la población de adultos en general (Uquillas, 2011). Del mismo modo algunos factores que logran incidir en dicha adicción son las interacciones sociales, el tiempo de juego, el fácil acceso, el ambiente y su oferta a través de diversos medios de comunicación (Sánchez & Valdez, 2020).

En esta investigación, los niveles del bienestar psicológico determinaron que el 47.5% presenta un bienestar psicológico moderado; el 32.2% alto; el 17.8% elevado y el 2.5% bajo. En cambio en el estudio de Saucedo et al. (2021) donde se utilizó el mismo cuestionario en una muestra de estudiantes universitarios de México, el 19% reportó un nivel alto, el 56% un nivel bajo y el 22% un nivel medio de bienestar psicológico. Esta diferencia en los resultados puede atribuirse a que los estudiantes que se encuentren mejor preparados para afrontar y resolver las distintas situaciones que se le presenten en el día, experimentan mayor bienestar psicológico (Narváez et al., 2021).

Finalmente, no se hallaron diferencias significativas al comparar las medias de puntuación entre hombres ($M=3,10$) y mujeres ($M=2,97$). Lo que refiere que ambos géneros podrían manifestar una tendencia al juego patológico. Por el contrario, una investigación realizada en Argentina refiere resultados distintos a este estudio, pues reveló que existe mayor prevalencia en hombres que en mujeres, atribuyendo que, una de las causas para que los hombres puntúen más es la asociación a otro tipo de patologías (Provenzano et al., 2020)

Conclusiones

A partir de la investigación se determinó que existió una correlación negativa leve entre las variables juego patológico y bienestar psicológico, por lo tanto, a mayor juego patológico menor bienestar psicológico y viceversa. Estos resultados han sido respaldados por estudios previos los cuales resaltan la necesidad de considerar actividades que benefician el bienestar psicológico de los estudiantes universitarios, con el fin de prevenir problemas de juego patológico. Ya que la

mayoría de los adultos jóvenes tienden a utilizar los juegos de azar o juegos en línea como un refugio para la soledad.

Se evidenció mayor prevalencia de nivel moderado en bienestar psicológico. Esto puede verse afectado debido a la incapacidad para la resolución de problemas, por lo que sugiere la necesidad de promover estrategias que permitan el adecuado desarrollo de bienestar psicológico. En cuanto a la variable de juego patológico, la mayoría de los estudiantes presento algún problema con el juego. Lo que podría en un futuro derivar en una posible adicción, de este modo, se hace énfasis en la regulación del acceso a sitios de apuestas económicas, especialmente en esta población.

En cambio, la prevalencia de juego patológico según el sexo no muestra una diferencia en la puntuación. Es decir, hombres y mujeres juegan por igual. Así pues, los dos sexos pueden desarrollar una posible adicción al juego. Con respecto a las limitaciones en la investigación es importante destacar la necesidad de aumentar el tamaño de la muestra con el fin de obtener resultados más representativos y generalizables. Además, se resalta la escasez de estudios que abarquen simultáneamente el juego patológico y el bienestar psicológico en nuestro contexto. Por lo que, es prudente invitar a futuros investigadores que realicen una exploración más a profundidad sobre las dos variables, con el fin de obtener una mejor comprensión de las implicaciones que tiene en la salud mental en la población estudiantil. Así, posiblemente se puedan contribuir con intervenciones preventivas y terapéuticas para abordar esta problemática.

Referencias

- Amoah-Nuamah, J., Agyemang-Duah, W., Mensah, B., & Opoku, B. (2022). University Students' Reasons and Attitudes Towards Online Gambling and its Implication on Their Lives. *Journal of Gambling Studies*, 39. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10143-5>
- Araque-Castellanos, F., González-Gutiérrez, O., López-Jaimes, R. J., Nuván-Hurtado, I.-L., & Medina-Ortiz, O. (2020). Bienestar psicológico y características sociodemográficas en estudiantes universitarios durante la cuarentena por SARS-CoV-2 (Covid-19). *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(8), 998-1004.
- Bergman, A. (2024, febrero 2). *Estadísticas De Adicción Al Juego 2024*. QuitGamble. <https://quitgamble.com/es/estadisticas-de-adiccion-al-juego/>
- Cardoso Jiménez, D., Garduño Espinoza, Y. K., & Pérez Chávez, M. A. (2020). Bienestar psicológico y su influencia en el rendimiento académico en estudiantes de administración. *RILCO: Revista de Investigación Latinoamericana en Competitividad Organizacional*, 8, 4.
- Cervera Ortiz, L., Chóliz Montañés, M., Armanda Fontemachi, M., & Bianchin, N. (2022). Juego y problemas con el juego en la provincial de Mendoza (Argentina): Un estudio descriptivo preliminar. *Informació psicològica*, 123 (Enero-junio: Adicciones comportamentales en Iberoamérica), 66-76.
- Dulcey-Cepeda, A. J., Virginia Pinzón- Fernández, M., Rojas-Yoque, A. F., Romo-Paredes, A. F., Daza-Imbachí, Y. P., & Montero-Molina, D. S. (2023). El juego patológico en estudiantes de salud de una institución universitaria, Cauca, Colombia. *Revista Colombiana de Psiquiatría*. <https://doi.org/10.1016/j.rcp.2023.09.006>
- Echeburúa, E., Báez, C., Fernández-Montalvo, J., & Páez, D. (1994). *Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS): Validación española*. <https://academica-e.unavarra.es/xmlui/handle/2454/27945>
- Hernández, L. F. B., Castillo, M. A. S., Hernández, R. A. B., & Sánchez, J. A. (2019). Bienestar psicológico y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Enseñanza e Investigación en Psicología Nueva Época*, 1(2), Article 2.
- Jiménez Tallón, M. Á., García Montalbo, C., Montero Jiménez, M., & Perea Pérez, M. D. C. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico. Un

- estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología / Psychological Writings*, 4(3), 50-59. <https://doi.org/10.5231/psy.writ.2011.2307>
- Khalil, Y., del Valle, M., Zamora, E. V., & Urquijo, S. (2020). *Dificultades de regulación emocional y bienestar psicológico en estudiantes universitarios*. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/143141>
- López, C. V. (2003). El juego patológico en los universitarios de la Comunidad de Madrid. *CLÍNICA Y SALUD*, 14(1), 43-65.
- Martínez, K. M., Agost-Felip, M. R., & Alfonso, L. M. (2021). Prevalencia de juego patológico en población universitaria de la Comunidad Valenciana, España. *Revista del Hospital Psiquiátrico de La Habana*, 16(2), Article 2.
- Meca-Zapatero, S., & Serrano, M. (2020). *Suicidio y Juego Patológico: Factores de riesgo y direcciones futuras*. https://www.aesed.com/upload/files/v45n3-4_mas.pdf
- Narváez, J. H., Obando-Guerrero, L. M., Hernández-Ordoñez, K. M., Cruz-Gordon, E. K. D. la, Narváez, J. H., Obando-Guerrero, L. M., Hernández-Ordoñez, K. M., & Cruz-Gordon, E. K. D. la. (2021). Bienestar psicológico y estrategias de afrontamiento frente a la COVID-19 en universitarios. *Universidad y Salud*, 23(3), 207-216. <https://doi.org/10.22267/rus.212303.234>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Portilla, M. A. (2017). La autorregulación: Un horizonte de posibilidades. *Educación*, 23, Article 23. <https://doi.org/10.33539/educacion.2017.n23.1163>
- Provenzano, S., Santangelo, O. E., Raia, D. D., Barresi, D., Armetta, F., Giordano, D., Terranova, A., D'Anna, G., Grigis, D., & Firenze, A. (2020). Gambling in nursing students of the University of Palermo. *Annali Di Igiene: Medicina Preventiva E Di Comunita*, 32(3), 296-304. <https://doi.org/10.7416/ai.2020.2352>
- Ryff, C. D. (2014). Psychological well-being revisited: Advances in the science and practice of eudaimonia. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 83(1), 10-28. <https://doi.org/10.1159/000353263>

- Sánchez, M., Rodríguez, leonardo, Perilla, P., & Gómez, N. (2019). *Validez de contenido del cuestionario de juego patológico SOGS en el ámbito forense colombiano*. 62(2).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7667832>
- Sánchez-Ramos, R., & Valdez-Montero, C. (2020). Manifestación de los factores de riesgo socio-ambiental que incidieron en el juego patológico en jugadores en tratamiento de culiacán. *Ra Ximhai*, 16, 89-111.
- Saucedo, L. C., Beltrán, S. B., & Jimenez, D. C. (2021). Bem-estar psicológico em estudantes universitários mexicanos: Prevenção e atendimento especializado. *Revista Educação Especial*, 34, 1-17.
- Shouman, A., Elez, W. A., Ibrahim, I. M. A., & Elwasify, M. (2023). Internet gaming disorder and psychological well-being among university students in Egypt. *BMC Psychology*, 11(1), 367. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01418-6>
- Tobar Granda, J. L. (2021). *El juego patológico en estudiantes universitarios en Latinoamérica*. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/11614>
- Uquillas, A. (2011). Diagnóstico y análisis del impacto de los casinos en el ecuador. *Observatorio de la Economía Latinoamericana*, 157. <https://www.eumed.net/cursecon/ecolat/ec/2011/au.html>
- Zúniga Valle, C. M., & Martínez Sierra, R. (2024). Bienestar psicológico en estudiantes universitarios de Psicología de Honduras. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 11(1), 38-50. <https://doi.org/10.30545/academo.2024.ene-abr.5>