

**NIVEL DE LUDOPATÍA EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE
FIERRO DE LA CIUDAD DE TULCÁN**

AUTOR: Jacqueline Realpe Sandoval¹, Jhon Fuertes López², Julio Morillo Cano³, Lucía Chamorro Borja⁴.

INSTITUCION: Universidad Regional Autónoma de Los Andes. Tulcán. Ecuador.

Correos electrónicos: jacqueline-realpe@hotmail.com ; harol_fuertes@hotmail.com ;
juliormorillo18@gmail.com ; luciachamorrob@hotmail.com

NIVEL DE LUDOPATÍA EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE FIERRO DE LA CIUDAD DE TULCÁN

RESUMEN

Este artículo sintetiza un estudio realizado en la Unidad Educativa Vicente Fierro de la ciudad de Tulcán entre el 2013 – 2014, que tiene por objetivo determinar el nivel de ludopatía en los estudiantes. Estudios recientes indican una tasa de prevalencia del juego patológico en niños y adolescentes superior a la de las personas adultas, generando una demanda asistencial de especialistas en salud mental, debido a que este es un periodo crítico en el desarrollo de la personalidad y de los hábitos sociales, de las conductas generales y de los comportamientos lúdicos, susceptible de convertirse en un problema.

Se realizó un estudio descriptivo, cuali-cuantitativo y de campo utilizando como técnicas de estudio la encuesta y la observación directa, para determinar el nivel de ludopatía de los participantes.

Al ejecutar la investigación se pudo evidenciar que el 97% ha jugado video juegos por lo menos una vez, el 53% afirma que el deseo de jugar es mayor a su voluntad y no lo puede postergar, siendo este uno de los principales síntomas de una adicción al juego. Además un 79% dedican de una a tres horas diarias a los juegos electrónicos, afectando su rendimiento escolar donde un 66% prefiere jugar antes que realizar las actividades académicas.

La ludopatía es una problema que acecha con rapidez a la sociedad moderna y que en la actualidad ha tenido un gran impacto social, que generalmente comienza como una actividad inocente en la juventud, progresa hasta que se convierte en una obsesión de poder y control.

INTRODUCCIÓN

El siguiente artículo contiene una investigación sobre el nivel de ludopatía de los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro de la ciudad Tulcán.

Durante esta investigación se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario con preguntas cerradas previa validación por expertos, que sirvió como base fundamental para obtener datos estadísticos sobre el tema de estudio.

Por lo cual al ejecutar el estudio se pudo evidenciar que en la mayor parte de la población estudiantil la ludopatía afecta principalmente el rendimiento académico, debido a que dedican gran parte de su tiempo a la práctica de los video juegos utilizando diferentes equipos tecnológicos y electrónicos; por otra parte, el deseo de jugar es mayor a su voluntad convirtiéndose en uno de los primeros síntomas de una obsesión por el juego.

Dentro de las metas propuestas en este trabajo está concientizar, educar y promocionar las consecuencias de la ludopatía en ámbito académico, familiar y social.

MÉTODOS Y HERRAMIENTAS

Para la realización de la investigación se utilizaron métodos teóricos y métodos empíricos:

Los métodos teóricos empleados fueron:

Analítico-Sintético: se utilizó en la elaboración del marco teórico en el cual se descompone los fenómenos de estudio en sus principales elementos que lo integran para analizar, valorar y conocer sus particularidades.

Inductivo - deductivo: se empleó en el desarrollo del planteamiento del problema y elaboración del marco teórico ya que expresa el movimiento de lo general a lo particular.

Lógico-Histórico: está presente en el trabajo de investigación ya que existe el análisis de la evolución histórica de los fenómenos estudiados, con la proyección lógica de su compartimiento futuro.

Los métodos empíricos utilizados fueron:

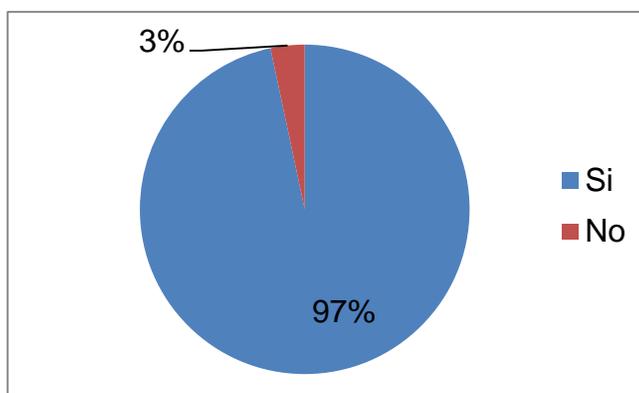
Recolección de información: se la realizó a través de dos técnicas:

Encuesta: se utilizó como herramienta un cuestionario con preguntas cerradas, las mismas que fueron aplicadas a 280 estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro de la ciudad de Tulcán.

Observación: se realizó observación directa encaminada a verificar el comportamiento de los estudiantes ante la práctica de los juegos en red.

RESULTADOS

Ha jugado los llamados video juegos en red por lo menos una vez



Fuente: Encuestas

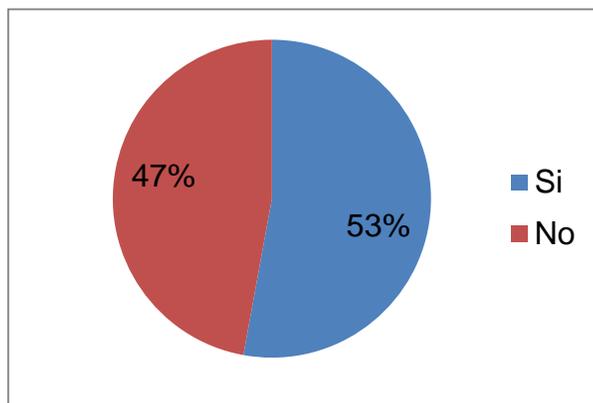
Elaborado por: Autores

Análisis

El 97% de los estudiantes que son parte del estudio afirman haber jugado videojuegos al menos una vez, lo que evidencia el inicio precoz de lo que puede ser en un futuro una adicción que interfiera con su rendimiento académico, relaciones familiares y sociales, considerando

además el uso incontrolado de los diferentes dispositivos electrónicos como celular inteligente, table, computadores portátiles; agudizando más la problemática.

Cuando tiene deseos de jugar siente que es superior a su voluntad, que no puede postergar ir a jugar



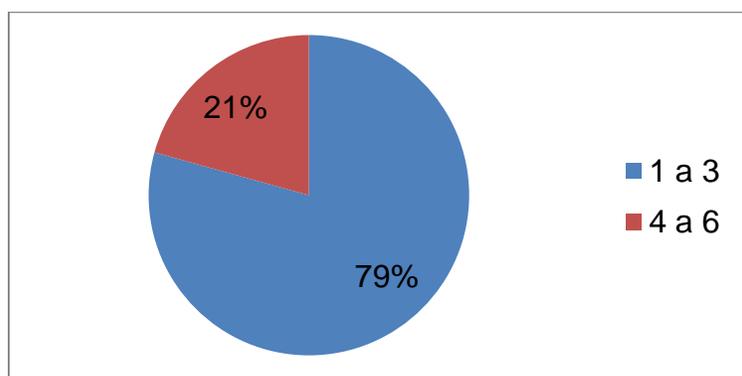
Fuente: Encuestas

Elaborado por: Autores

Análisis

El 53% de la población de estudio asegura que cuando tiene deseos de jugar siente que es superior a su voluntad y que no puede postergarlo, siendo este uno de los principales síntomas de una adicción al juego, que conlleva a la pérdida del interés por actividades fundamentales para su desarrollo personal y social, originando que muchos de los adolescentes prefieran pasar mucho tiempo en los video juegos intentando ganar niveles o puntuación.

Cuántas horas diarias dedica al juego



Fuente: Encuestas

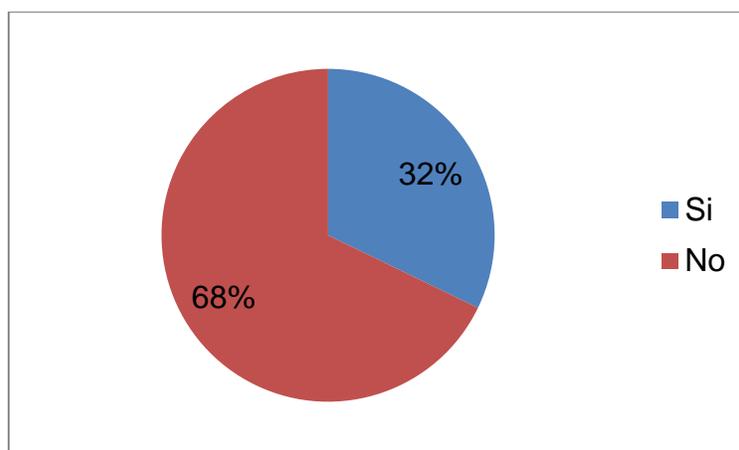
Elaborado por: Autores

Análisis

El 79% de los estudiantes afirman dedicar de 1 a 3 horas diarias al juego, seguido de un 20% que dedica de 4 a 6 horas diarias, lo que contribuye a que dejen de lado actividades más

importantes para su desarrollo físico y mental, además perjudican la economía del hogar, ya que cada vez necesitan más dinero para satisfacer la necesidad de jugar, haciéndose cada día más dependiente.

Cuando tiene tiempo y dinero prefiere ir a jugar, antes que otras actividades



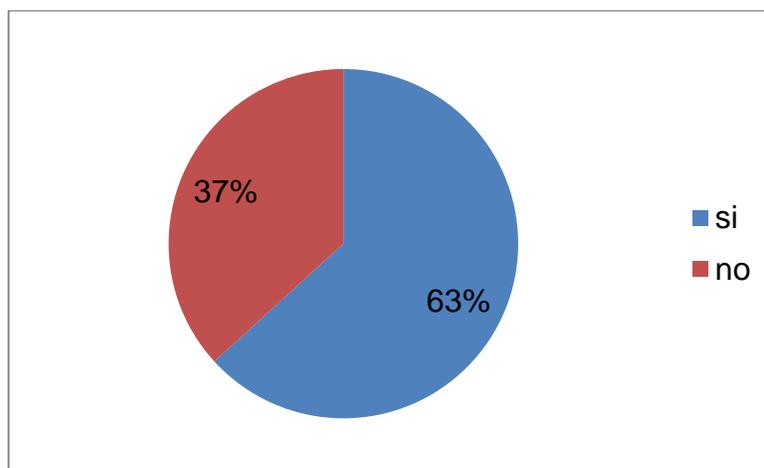
Fuente: Encuestas

Elaborado por: Autores

Análisis

El 32 % de los estudiantes afirman que cuando tienen tiempo y dinero prefieren ir a jugar, lo que a futuro puede desencadenar en una problemática a nivel familiar y social, sino se actúa a tiempo, debido a que la ludopatía cada día se agrava, donde deben recurrir a la búsqueda de dinero para satisfacer la necesidad de jugar muchas veces recurriendo al robo, encubriéndose en la mentira.

Cuando juega se libera, se olvida de todo, se relaja o tranquiliza



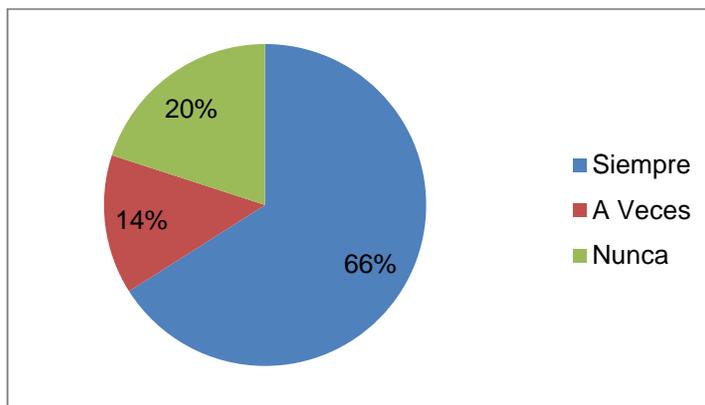
Fuente: Encuestas

Elaborado por: Autores

Análisis:

El 63 % de los estudiantes aseguran que cuando juegan se liberan, se olvidan de todo y se relajan o tranquilizan, evidenciándose que el juego es una puerta de escape para los problemas, donde cada vez buscarán refugiarse generando una mayor adicción.

Prefiere jugar video juegos en red antes que realizar tareas o estudiar



Fuente: Encuestas

Elaborado por: Autores

Análisis:

El 66% de los estudiantes encuestados confirman que siempre prefieren jugar video juegos antes que dedicarse a hacer tareas o estudiar y un 14% aseguran que a veces lo hacen, esto evidencia la gran influencia de la ludopatía en la población en estudio ocasionando bajo rendimiento académico y gastos en la familia ya que muchos de ellos deben repetir el año escolar debido a la falta de dedicación a los estudios.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Dentro del estudio realizado se logró identificar que en los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro de la ciudad de Tulcán existe un alto índice de ludopatía o también llamado juego patológico, el mismo que puede conllevar a inconvenientes en el desarrollo de la personalidad ya que es la etapa más crítica de la vida en la cual se establece el rol en la sociedad, según un estudio realizado por Echeburúa Enrique y otros titulado El juego patológico en España en el año 2000 donde se concluye que la participación frecuente de los adolescentes en los juegos de internet, influye y genera efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes, para el desarrollo de factores de vulnerabilidad; ya que al utilizar inapropiadamente la tecnología incide en el bajo rendimiento académico en los adolescentes, al descuidar sus deberes escolares, poniendo en primer lugar el juego antes que el estudio.

La Asociación Americana de Psiquiatría (APA) y la Organización Mundial de la Salud lo consideran a la ludopatía como un trastorno mental, como un trastorno del control de los impulsos. La persona de forma progresiva llega a ser incapaz de resistir el impulso de jugar. La Clasificación Internacional de Enfermedades de la Organización Mundial de la Salud (CIE – 10) codifica al juego patológico en el rubro de los Desórdenes del Hábito y el Impulso, junto con la cleptomanía, la piromanía y la tricotilomanía

Debido al desarrollo de la tecnología robótica en un futuro se desencadenaría un incremento considerable de enfermedades metabólicas y cardiovasculares, complicando aún más a los sectores de salud y economía, debido a que estas enfermedades tienen un alto costo para su tratamiento.

Durante el estudio se concluyó que en los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro de la ciudad de Tulcán existe un alto índice de ludopatía ya que la mayoría de ellos prefieren los juegos ya sean en red o las maquinitas para liberarse de los problemas, además el tiempo que dedican a diario a esta práctica trae como consecuencia la distorsión de los objetivos personales, familiares o escolares además estarían generando efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano.

REFERENCIAS

- Arbinaga, F. (2000). *Estudio descriptivo sobre el juego patológico en estudiantes (8-17 años): Características sociodemográficas, consumo de drogas y depresión*. Adicciones, 12, 493-505.
- Behrman E. Richard; Kliegman M Robert y Jenson Hal B. Nelson, V (2006): *Tratado de Pediatría*, Salvat. 17a Edición. Barcelona: Editorial ELSEVIERE
- Bellido W. (2013). *Ludopatía*. En: <http://ludopatiaenpanama.blogspot.com/2013/06/ludopatia>. (08/08/13).
- Benassini F., (2006), *Juego Patológico*. México. Editorial INK.
- Echeburúa Enrique; Fernández Montalvo Javier; Báez Concepción. (2000) *El juego patológico en España: Aportaciones de un equipo de Investigación en la última década*. España. Rev. de Psicol. Gral y aplic. 53(4): 641 -643
- Fernández. A, (2011). *Tipos de jugadores ludópatas* .En: <http://bases.cortesaragon.es/bases/NDocumen.nsf> (13-05-2013)
- Fernández-Alba, A. (2004). *Características clínicas y comorbilidad psiquiátricas en jugadores patológicos de máquinas recreativas con premio en tratamiento: estudio de la población menor de 30 años*. Adicciones, 16, 7-18.
- Horocks J., (2000), *Psicología de la adolescencia*. 4ta Edición. México: Editorial Trilla.

Ibáñez Cuadrado Ángela, Sáiz Ruiz. Jerónimo (2001) *La Ludopatía: una nueva enfermedad*. 1era Edición. Madrid: Editorial MASSON.

Jacobs DF. (2006), *Juvenile gambling in North America: an analysis of long term and future prospects*. J Gambl Stud.; 16:119-52.

López. A. (2000). *Introducción a la Ludopatía*. En: www.bases.cortesaragon.es/bases/299akahqf5dcimi2l8h7l0gakgp0gpd (13-05-2013).

Martínez .M. (2011). *Bajo rendimiento académico*. En: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Bajo-Rendimiento> (20-05-2013)

Narváez. K. (2009). Bajo rendimiento académico influenciado por la ludopatía. En: <http://www.buenastareas.com/ensayos/BajoRendimientoAcad%C3%A9mic> (13-05-2013)

OPS. (2007), *Clasificación de la CIE – 10 de los trastornos mentales y del comportamiento en niños y adolescentes*. 2da edición. Madrid: Editorial Medica Panamericana.

Pazmiño J. (2007). *Rendimiento*. En: <http://www.cat-barcelona.com/faqs/view/cuales-son-las-consecuencias-del-juegopatologico-o-ludopatia> (03-06-2013)

Pérez M. (2008). *Ludopatía*. En: <http://www.disfas.es/files/Wiki-Ludopatia.pdf> (13-05-2013)

Santos J., (2008), *Manual de Intervención en juego patológico*. 1era Edición. España: Editorial Servicio Extremeño de Salud.

Sarmiento M, (2006), *El rendimiento académico*. En: www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789 (03-06-2013)

Torres E. (2010). *Persona Ludópata*. En: <http://es.scribd.com/doc/22181063> (13-05-2013)

Willey B. (2010). *Ludópata*. En: <http://www.disfas.es/files/Wiki-Ludopatia.pdf>. 08/07/2013)