Universidad Tecnológica ECOTEC

FACULTAD DE COMUNICACIÓN, HUMANIDADES Y CREATIVIDAD

Título del trabajo:

La regulación cognitiva en la ludopatía. Un estudio en estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil.

Línea de Investigación:

Psicología,bienestar y salud

Modalidad de titulación:

Trabajo de Integración Curricular

Carrera/programa:

Psicología con Énfasis en Organizacional

Título a obtener:

Licenciatura en Psicología

Autor (a):

Christopher Oswaldo Pacurucu Mendez

Joel Enrique Quintana Nuñez

Tutor:

Daniel Alfonso Oleas Rodriguez

Samborondón – Ecuador

2024

Agradecimiento

C.PACURUCU

"Hoy es un día muy especial para mí, ya que marca el final de un largo camino lleno de desafíos y sacrificios que he tenido que superar para llegar hasta aquí. Quiero expresar mi profundo agradecimiento a Dios y a mi familia, quienes nunca dudaron de mí y siempre estuvieron a mi lado. A mi querida abuela Ángela, que con su amor incondicional y su plato de comida caliente me recibía cada fin de semana, aunque ya no esté físicamente presente, sé que este logro es también suyo. A mis padres, Milton y Madeline, por su constante apoyo y por haberme criado con tanto amor y dedicación. A mis hermanos, quienes siempre creyeron en mí y fueron mi inspiración, este logro también es por ustedes, los amo con todo mi corazón.

Quiero hacer una mención especial a mi abuelo Ernesto Pacurucu, cuyo legado y enseñanzas han sido fundamentales en mi camino hacia el éxito. Un sentido abrazo al cielo para mis abuelos paternos, quienes seguramente desde allí arriba están orgullosos de este logro.

Agradezco de igual manera a mis amigos, en especial a mis queridos roomies Joel y Nathalie, quienes han sido más que amigos, han sido como hermanos para mí. Gracias por su apoyo incondicional y por creer en mí durante este último semestre tan intenso. También quiero agradecer a mi pareja, Heidy Jurado, por su amor y comprensión en cada etapa de este camino.

Por último, pero no menos importante, mi más sincero agradecimiento a mi tutor, el Máster Daniel Oleas, por su dedicación, paciencia y por guiarme en este proceso académico. Sus enseñanzas y tutorías han sido de un valor incalculable para mí. ¡Gracias por ser un excelente profesor y por creer en mí!

Este logro no hubiera sido posible sin el apoyo y la confianza de cada uno de ustedes. ¡Gracias de todo corazón!"

Agradecimiento

J.QUINTANA

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios y a mis padres, quienes han sido mis pilares fundamentales durante todo el proceso universitario. Su apoyo constante y amor incondicional han sido esenciales para alcanzar este logro.

Agradezco sinceramente a mi tutor de tesis, Mgtr. Daniel Oleas, cuya experiencia y paciencia han sido invaluables en la orientación de este proyecto. Su guía ha sido crucial para llegar a esta etapa.

También quiero agradecer a mis compañeros, en particular a Christopher Pacurucu, cuyo apoyo en los momentos de frustración me permitió superar los desafíos. Mi gratitud se extiende a mi amiga y compañera Nathalie Mendoza, quien estuvo a mi lado brindándome su ayuda cuando más lo necesité.

Cada uno de ustedes ha sido una pieza clave para alcanzar este momento tan especial en mi vida académica. ¡Gracias a todos por su invaluable apoyo!.

PROCESO DE TITULACIÓN
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR

Samborondón, …5…. de Agosto del 2024
Magíster

Verónica Baquerizo Álava

Unidad Académica: Facultad de Comunicación, Humanidades y Creatividad
Universidad Tecnológica ECOTEC

De mis consideraciones:

Por medio de la presente comunico a usted que el trabajo de titulación TITULADO: La regulación cognitiva en la ludopatía. Un estudio en estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil., fue revisado, siendo su contenido original en su totalidad, así como el cumplimiento de los requerimientos establecidos en la guía para su elaboración, por lo que se autoriza al estudiante: Pacurucu Mendez Christopher Oswaldo y Joel Enrique Nuñez Quintana, para que proceda con la presentación oral del mismo.

ATENTAMENTE,

Firma

Mgtr. Daniel Alfonso Oleas Rodríguez Tutor(a)

ANEXO No. 10

PROCESO DE TITULACIÓN CERTIFICADO DEL PORCENTAJE DE COINCIDENCIAS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Habiendo sido revisado el trabajo de titulación TITULADO: **La regulación cognitiva en la ludopatía. Un estudio en estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil.**

elaborado por_____**Christopher Oswaldo Pacurucu Mendez - Joel Enrique Nuñez** fue remitido al sistema de coincidencias en todo su contenido el mismo que presentó un porcentaje del **_9%_** mismo que cumple con el valor aceptado para su presentación que es inferior o igual al 10% sobre el total de hojas del documento. Adicional se adjunta print de pantalla de dicho resultado.

ATENTAMENTE

Firma

Mgtr. Daniel Alfonso Oleas Rodriguez Tutor(a)

INTRODUCCIÓN

Contexto histórico social del objeto de estudio

En múltiples ocasiones, los juegos de azar tienen el potencial de convertirse en el eje central de la vida de una persona, a tal grado que el pensar cómo, cuándo y de dónde obtener los recursos para jugar acapara todos los aspectos de su vida (Miller y Custer, 2001, p. 1). De acuerdo con el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2022), en algún momento, los hábitos vuelven incapaz al individuo de abandonar el juego pese a las consecuencias negativas que estas actividades tienen en el ámbito de las relaciones interpersonales, convirtiéndose en un trastorno.

En la actualidad, estos problemas se ven agravados no solo por la disponibilidad, sino por la posibilidad de apostar en línea. Así pues, la proximidad en la que es percibida una recompensa, la disponibilidad las 24 horas del día, la posibilidad de permanecer en el anonimato y las herramientas que proporcionan las nuevas tecnologías, promueven una exacerbada pérdida de control (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2022). Debido a ello, esta problemática ha experimentado un aumento significativo a nivel mundial y, en el caso particular de Ecuador tras la pandemia por COVID-19, la condición se ve agravada por la facilidad de acceso a las plataformas de juego online, las cuales ofrecen la posibilidad de apostar en cualquier momento y lugar (López, 2023).

Para abordar este problema, se ha propuesto que modificar la psique o los procesos cognitivos de los individuos son estrategias útiles para regular el juego patológico. Así pues, las diferentes intervenciones, sobre todo aquellas en las que se han implementado estrategias de regulación cognitiva, han mostrado una reducción significativa del número de episodios ansiosos, mejoras en los niveles de activación fisiológica, facilidad en la comunicación familiar, reorganización en la vida laboral y social, control de emociones, disminución de pensamientos negativos y un estado de ánimo más manejable (Jara-Rizzo et al., 2019; Obando, 2019; Raylu et al., 2017)

Pregunta de investigación

¿Cuáles son y cuál es el efecto de las estrategias de regulación con la que cuentan los estudiantes de universidades públicas y privadas del Ecuador que presentan el riesgo de padecer ludopatía?

Objetivo

Demostrar cómo se asocia y cuál es el efecto de la regulación cognitiva sobre la ludopatía en estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil con el fin de coadyuvar la selección de estrategias a través de los factores de protección para disminuir este riesgo psicosocial a través de instrumentos psicométricos validados.

Objetivos específicos

Identificar los niveles de ludopatía en estudiantes universitarios de Guayaquil.

Determinar las estrategias de regulación emocional (regulación emocional cognitiva) que usan los estudiantes universitarios de Guayaquil.

Relacionar la regulación emocional con la ludopatía en estudiantes universitarios de Guayaquil.

Justificación

Para abordar este problema, el sistema gubernamental ha propuesto varias formas de proteger a la población. Entre ellas, se han implementado medidas de seguridad, incluyendo el acceso responsable, regulación y control, apoyo financiero (haciendo referencia a las restricciones de gastos excesivos que ofrecen de parte de los bancos incluyendo los juegos de azar en línea, restricciones publicitarias), entre otras. Debido a que la ludopatía es una enfermedad relativamente nueva, los estudios científicos recientes plantean la teoría de que existe una asociación muy fuerte entre el juego patológico y comportamientos que son dañinos para la salud física (Sánchez Paytán, 2021).

Por lo anterior, además de las regulaciones gubernamentales y financieras, se ha propuesto que psicoeducar a las personas sobre los signos y síntomas de la ludopatía, creando educación en las personas ludópatas sobre los efectos negativos de la adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar) es una de las estrategias preventivas más viables en los tiempos recientes (Buen y Flack, 2022; Maestre-Bach et al., 2020; Navas et al., 2016).

El presente trabajo pretende ofrecer una visión integral y profunda del fenómeno de la ludopatía y su relación con la regulación cognitiva. Los hallazgos podrán ser utilizados para desarrollar estrategias de prevención y tratamiento más efectivas, adaptadas a las necesidades específicas de la población estudiada. Además, los resultados podrían servir como base para futuras investigaciones que exploren en mayor detalle los mecanismos subyacentes a la relación entre la regulación cognitiva y la adicción al juego

CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO

El trastorno del juego, también denominado juego patológico o ludopatía, es definida como una conducta de juego persistente y desadaptativa que genera un malestar clínicamente significativo (Goffard, 2008). Por lo anterior, en la actualidad se encuentra dentro del capítulo de "Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos" del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales versión V (DSM-V, 2014). En los últimos años, las conductas de juego patológico han representado una problemática importante a nivel mundial por el aumento en su incidencia. Particularmente en Ecuador, el Ministerio de Salud Pública mostró que, hasta 2021, la cantidad de personas diagnosticadas con ludopatía se duplicaron posterior a la pandemia por COVID-19 (López, 2023).

Al tratarse de un problema de índole psicológica, se ha planteado que es fundamental comprender los factores cognitivos y emocionales que subyacen a este problema. Los pensamientos distorsionados, como la ilusión de control y el sesgo de confirmación, juegan un papel crucial en el desarrollo y mantenimiento del juego problemático. Además, las emociones intensas, como la ansiedad y la euforia, pueden actuar como reforzadores del comportamiento adictivo (Obando, 2019). Las intervenciones psicológicas, como la terapia cognitivo-conductual (TCC), se enfocan en identificar y modificar estos patrones disfuncionales de pensamiento y conducta y ayudan a los pacientes a desarrollar estrategias de afrontamiento adaptativas, como la regulación cognitiva, que les permite gestionar mejor sus emociones y tomar decisiones más saludables en relación con el juego (Raylu et al., 2017). A través de la práctica los pacientes aprenden a reconocer y desafiar sus creencias irracionales, desarrollando una perspectiva más realista y adaptativa sobre el juego.

Con base en lo anterior, y sabiendo que la regulación cognitiva parece ser eficiente en el tratamiento de la ludopatía, el presente proyecto se plantea identificar las estrategias de regulación cognitiva con las que cuentan un grupo de estudiantes universitarios de la ciudad de Guayaquil y reconocer cuál es el impacto del uso de estas estrategias sobre la conducta de juego patológico. Esto con el fin de que permitan disminuir este riesgo psicosocial con ayuda de instrumentos psicométricos validados.

Ludopatía

La ludopatía es categorizada por el DSM-V como un trastorno de la personalidad y del comportamiento (2014), el cual tiene como síntomas los siguientes puntos:

> "A. Presencia de dos o más episodios de juego en el periodo de, al menos, un año.
>
> B. Estos episodios carecen de provecho económico para el paciente, pero se reiteran a pesar de los efectos perjudiciales sobre el entorno familiar y social y a pesar del malestar personal que producen.
>
> C. El sujeto describe un impulso intenso a jugar difícil de controlar y afirma ser incapaz de dejar de jugar mediante un esfuerzo de voluntad.
>
> D. Preocupación por imágenes mentales o pensamientos relacionados con el acto de jugar o las circunstancias que lo rodean." (p. 795)

Por otro lado, en lo que refiere a organizaciones internacionales, la OMS considera al juego patológico como un trastorno del control de los impulsos. Además, en años recientes se ha considerado como un modelo de adicción que, al igual que otras drogas de abuso, produce conductas de excitación y escape. Así pues, como ocurre con otras adicciones, el ludópata es persistente en sus conductas de juego pese a las consecuencias negativas y los conflictos que éstas provocan en el ámbito personal, familiar, conyugal, laboral y social de la persona (Ramos Brieva, 2006; Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación, 2013).

Tomando en cuenta estos antecedentes y para el caso que refiere a esta investigación, la ludopatía será considerada como un problema psicológico que afecta diversos aspectos de la vida, caracterizado por un impulso irreprimible de jugar y apostar y que genera consecuencias negativas a pesar de los intentos por dejar de hacerlo.

En los últimos años, se ha observado un aumento preocupante de casos de ludopatía, especialmente entre los jóvenes, debido al fácil acceso a las apuestas online y la proliferación de casinos y casas de apuestas (López, 2021). Varios estudios han identificado factores de riesgo que facilitan el desarrollo de la ludopatía, como problemas de salud mental (Figueroa y Gómez, 2020), influencia familiar (López, 2023), rasgos de personalidad (Montalvo y Echeburúa, 2008), ser hombre y tener un bajo nivel educativo (Castaño, Calderón y Retrespo, 2016). Además, el ambiente de los casinos, con su música, iluminación y ofertas atractivas, puede influir en la aparición de esta adicción (López-González, 2021).

Una investigación realizada en el IES San Isidoro en Cartagena, España, reveló que el 20.8% de los estudiantes de bachillerato apuestan de forma habitual, lo que evidencia la falta de concienciación de los jóvenes sobre los peligros de la ludopatía (Okamura, 2020). Además, en México, se estima que aproximadamente 3.9 millones de personas padecen ludopatía, lo que representa casi el 3% de la población (Herrera y Reséndiz, 2023). Para abordar este problema, se han implementado tratamientos que incluyen terapia y grupos de apoyo, en los cuales se busca compartir experiencias y brindar apoyo mutuo sin juzgar (Herrera y Reséndiz, 2023).

En conclusión, la ludopatía es un problema de salud mental grave que afecta a millones de personas en todo el mundo, especialmente a los jóvenes. Es fundamental implementar medidas preventivas, como la educación sobre los riesgos del juego, y ofrecer tratamientos efectivos para ayudar a las personas a superar esta adicción. Solo a través de la concienciación y el apoyo adecuado podremos hacer frente a este creciente problema social.

Una de las teorías más influyentes para explicar el juego patológico es la teoría del condicionamiento operante, propuesta por B.F. Skinner (1937). Esta teoría sugiere que el juego patológico se desarrolla y mantiene debido a un sistema de reforzamiento intermitente, similar al de las máquinas tragamonedas. Los jugadores experimentan una recompensa ocasional (ganar dinero) que los motiva a seguir jugando, a pesar de las pérdidas frecuentes. Esto genera un patrón de comportamiento adictivo difícil de romper (Álvarez, 2004).

Otra teoría relevante es la teoría de la desregulación afectiva, que enfatiza el papel de las emociones en el desarrollo de la ludopatía. Según esta teoría, las personas con ludopatía utilizan el juego como una forma de regular sus estados de ánimo negativos, como la ansiedad o la depresión. El juego les proporciona una sensación de

euforia y escape temporal, lo que refuerza el comportamiento adictivo. Sin embargo, a largo plazo, el juego exacerba los problemas emocionales y crea un ciclo vicioso (Porter, 2006).

La teoría cognitiva, por su parte, se centra en los pensamientos distorsionados y las creencias irracionales que caracterizan a los jugadores patológicos. Estos incluyen la ilusión de control (creer que pueden predecir o influir en los resultados del juego), el sesgo de confirmación (ignorar la evidencia que contradice sus creencias) y la falacia del jugador (creer que las pérdidas pasadas aumentan las probabilidades de ganar en el futuro). Estas distorsiones cognitivas llevan a los jugadores a persistir en su comportamiento adictivo, a pesar de las consecuencias negativas (Griffiths, 2006).

Finalmente, la teoría del aprendizaje social de Bandura enfatiza el papel de los factores ambientales y sociales en el desarrollo de la ludopatía. Según esta teoría, las personas aprenden a jugar y a desarrollar creencias sobre el juego a través de la observación de modelos significativos, como familiares o amigos. Además, el entorno social y cultural puede normalizar o incluso promover el juego, lo que aumenta el riesgo de desarrollar una adicción (Porter, 2006).

Como conclusión, las teorías explicativas de la ludopatía ofrecen diferentes perspectivas sobre los factores que contribuyen al desarrollo y mantenimiento de este trastorno adictivo (Porter, 2006). Aunque cada teoría enfatiza aspectos específicos, es probable que la ludopatía surja de una combinación de factores biológicos, psicológicos, sociales y ambientales. Comprender estas teorías es fundamental para diseñar intervenciones efectivas que aborden los múltiples aspectos de la ludopatía.

Regulación emocional:

La regulación emocional es un proceso cognitivo complejo, diversos autores ofrecen diferentes definiciones. Al respecto, de acuerdo con Gross (1998), la regulación cognitiva se refiere a un conjunto de estrategias que los individuos utilizan para modificar sus emociones. Por otro lado, Ochsner y Gross (2005) amplían esta definición al incluir la capacidad de alterar la forma en que se perciben los estímulos emocionales y cómo se reacciona ante ellos.

De manera más reciente, Toro (2016) menciona que la regulación cognitiva explica cómo la modulación de las emociones y sentimientos se pueden dar en el ser humano de manera consciente tanto como inconsciente donde las herramientas adecuadas le pueden permitir a algunas personas que no tienen habilidades concretas desarrolladas poder autorregularse de manera correcta. En este sentido, la regulación cognitiva comprende un proceso en el que se debe experimentar una emoción promovida por eventos o estímulos internos y externos y, si las expresiones emocionales resultantes de esa experiencia pueden provocar efectos inconvenientes en el medio, es indispensable comenzar a controlarlas. Este control, denominado regulación es una actividad cognitiva, debe ser consciente para modular efectivamente las respuestas emocionales (Toro, 2016).

Con base en estos antecedentes, la regulación cognitiva de definiría como el conjunto de procesos mentales conscientes e inconscientes que permiten a los individuos controlar, modificar y dirigir sus pensamientos y emociones, con el objetivo de adaptarse de manera efectiva a las demandas internas y externas, manteniendo así el equilibrio emocional y el funcionamiento adaptativo.

La regulación emocional es un aspecto crítico de la regulación cognitiva y ha sido objeto de numerosas investigaciones en las últimas décadas. Uno de los estudios recientes más destacados es el de Morawetz y colaboradores (2017), quienes utilizaron imágenes de resonancia magnética funcional (fMRI) para explorar cómo diferentes estrategias de regulación emocional activaban diversas áreas del cerebro. Los resultados mostraron que la revaluación cognitiva, una estrategia de regulación emocional que implica cambiar la interpretación de una situación emocional, activa áreas del cerebro relacionadas con el control cognitivo, como la corteza prefrontal.

Otro estudio relevante de mencionar es el realizado por Aldao et al. (2010), quien realizó un meta-análisis sobre la eficacia de diferentes estrategias de regulación emocional. Este estudio encontró que estrategias como la revaluación y la aceptación están asociadas con mejores resultados psicológicos, mientras que la supresión emocional tiende a relacionarse con resultados negativos, como la ansiedad y la depresión.

Además, investigaciones recientes han explorado el papel de la regulación emocional en trastornos específicos. Por ejemplo, Szasz et al. (2020) investigaron cómo la disfunción en la regulación emocional contribuye a la severidad de los síntomas en trastornos de ansiedad y depresivos, destacando la importancia de intervenciones terapéuticas que se centren en mejorar las habilidades de regulación emocional.

Como se ha abordado a lo largo del escrito, la ludopatía, o juego patológico, es un trastorno caracterizado por un comportamiento de juego descontrolado a pesar de las consecuencias negativas. Para abordar este problema, algunos trabajos teóricos y abordajes psicológicos se han enfocado en explicar cómo las estrategias de regulación cognitiva podrían coadyuvar en el tratamiento del juego patológico.

Retomando la teoría del déficit emocional mencionado en el apartado anterior, se sugiere que los individuos con ludopatía tienen dificultades para regular sus emociones y recurren al juego como una forma de escape o auto-medicación (Williams et al., 2012). Esto implica que la incapacidad para gestionar adecuadamente el estrés y otras emociones negativas lleva a buscar alivio temporal a través del juego, perpetuando un ciclo de comportamiento adictivo.

Otro abordaje relevante se relaciona con la disfunción del control ejecutivo; esta sostiene que la ludopatía está relacionada con deficiencias en las funciones ejecutivas, incluidas las habilidades de regulación cognitiva (Goudriaan et al., 2006). Las funciones ejecutivas son procesos mentales que permiten el control cognitivo, la toma de decisiones y la planificación y que están moduladas por la actividad de la corteza prefrontal. Así pues, las personas con ludopatía a menudo muestran un control inhibitorio deficiente, lo que les dificulta resistir la tentación de jugar.

Por último, abordando a la ludopatía desde una perspectiva de vulnerabilidad y estrés sugiere que los individuos con una predisposición genética o psicológica a la ludopatía son más susceptibles a desarrollar problemas de juego bajo condiciones de estrés. Esta teoría combina factores biológicos y ambientales para explicar por qué algunas personas son más vulnerables a desarrollar ludopatía y cómo la regulación cognitiva y emocional puede influir en esta vulnerabilidad (Blaszczynski & Nower, 2002).

Como conclusión, se hace evidente que la regulación cognitiva es un proceso complejo y multifacético que juega un papel crucial en la gestión de las emociones y el

comportamiento. Comprender cómo su implementación podría intervenir en el tratamiento de la ludopatía es esencial para desarrollar intervenciones terapéuticas efectivas que ayuden a las personas a gestionar mejor sus emociones y reducir comportamientos adictivos. Para una mejor comprensión del tema, la tabla 1 sintetiza las definiciones de las variables de esta investigación.

Tabla 1. Definición de variables.

Variables	**Definición**
Ludopatía	Se contempla que los estudiantes cumplen con el riesgo potencial de presentar ludopatía si en los últimos 12 meses presentaron alguno de los siguientes síntomas, de acuerdo con los criterios establecidos por el DSM-V (APA, 2014): ● Necesidad de apostar dinero en aumento. ● Nerviosismo o irritación durante el abandono del juego. ● Esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego. ● Mente ocupada en las apuestas. ● Apuesta cuando siente desamparo, culpabilidad, ansiedad o depresión. ● Volver a apostar para recuperar las pérdidas del día anterior. ● Mentir para volver a jugar. ● Poner en peligro o perder una relación importante o aspectos académicos relevantes a causa del juego. ● Contar con el hecho de que los demás den dinero para aliviar su situación financiera.
Regulación cognitiva	Se considerará que los alumnos cuentan con regulación cognitiva si han atravesado al menos tres de las siguientes estrategias: ● Selección de la situación. Si la persona ha seleccionado activamente las situaciones a las cuales quiere exponerse. ● Modificación de la situación. Si una vez que la persona se encuentra dentro de la situación, tiene la capacidad de cambiar ciertos aspectos con el fin de convertir la situación en una más favorable.

	• Modulación de la atención. Si una vez que la situación se ha formado, se puede elegir hacia qué elementos enfocar la atención. Esto con el fin de modificar la regulación emocional. • Cambio cognitivo. Si la persona es capaz de reinterpretar o reevaluar la situación para cambiarla y modular el componente emocional de la misma. • Modificación de la respuesta. Involucra el cambio de conducta.

Revisión literaria

Lo que se sabe hasta ahora respecto a la prevalencia del juego patológico en la población adulta es que este problema oscila entre el 2% y el 3%. No obstante, existe un 5 % adicional de jugadores problemáticos, con un alto riesgo de convertirse en ludópatas. Tomando en cuenta estas estadísticas, en la actualidad el juego de azar comprende una actividad común en diversas culturas y que se practica en todo el mundo. De hecho, constituye un fenómeno social y económico. Si bien la ludopatía representa una conducta maladaptativa, es importante mencionar que los avances terapéuticos ofrecidos en la actualidad han resultado ser efectivos (Echeburúa et al., 2014). Así pues, las diferentes intervenciones, sobre todo aquellas en las que se han implementado estrategias de regulación cognitiva, han mostrado una reducción significativa del número de episodios ansiosos, mejoras en los niveles de activación fisiológica, facilidad en la comunicación familiar, reorganización en la vida laboral y social, control de emociones, disminución de pensamientos negativos y un estado de ánimo más manejable (Burdiel Gutiérrez, 2019).

Si bien la ludopatía representa una conducta maladaptativa, es importante mencionar que los avances terapéuticos ofrecidos en la actualidad han resultado ser efectivos. Así pues, las diferentes intervenciones, sobre todo aquellas en las que se han implementado estrategias de regulación cognitiva, han mostrado una reducción significativa del número de episodios ansiosos, mejoras en los niveles de activación fisiológica, facilidad en la comunicación familiar, reorganización en la vida laboral y social, control de emociones, disminución de pensamientos negativos y un estado de ánimo más manejable (Burdiel Gutiérrez, 2019).

Un ejemplo de ello fue reportado por Jara-Rizzo y colaboradores durante el 2019. En su artículo "Types of Emotion Regulation and Their Associations with Gambling: A Cross-Sectional Study with Disordered and Non-problem Ecuadorian Gamblers", los autores exploraron la relación entre la regulación emocional y el juego patológico en una muestra de jugadores ecuatorianos con y sin problemas de juego. El estudio se basó en el modelo de regulación emocional generalizada (GSM), el cual sugiere que los sesgos cognitivos relacionados con el juego, incluyendo la ilusión de

control y la interpretación sesgada, están más estrechamente relacionados con aspectos emocionales y motivacionales de la impulsividad que con sus facetas cognitivas.

Como parte de sus resultados, la investigación encontró que los jugadores con problemas de juego presentaban una mayor asociación entre sesgos cognitivos y estrategias de regulación emocional, como la reappraisal (revaluación), que se considera una estrategia adaptativa para manejar las emociones negativas. Por otro lado, los jugadores sin problemas de juego mostraron una mayor relación entre la impulsividad y la regulación emocional, lo que sugiere que la regulación emocional puede jugar un papel importante en la prevención del juego patológico.

El estudio también encontró que la reevaluación se asoció con una mayor confianza en las expectativas de ganar y una mayor ilusión de control sobre los resultados del juego, lo que puede contribuir a la motivación para continuar jugando. Por otro lado, la impulsividad se relaciona con una mayor tendencia a actuar sin pensar y a buscar sensaciones fuertes, lo que puede aumentar el riesgo de desarrollar problemas de juego.

Como conclusión, el estudio sugiere que la regulación emocional y la impulsividad son factores clave en el desarrollo y el mantenimiento del juego patológico, y que la comprensión de estas variables puede ayudar a desarrollar estrategias más efectivas para prevenir y tratar este trastorno. Un aspecto importante a considerar en futuras investigaciones es el análisis de diferentes tipos de regulación emocional específicos, en particular, la regulación emocional cognitiva, que se define como capacidad que tenemos para modular e influir en nuestra experiencia emocional utilizando estrategias cognitivas, fisiológicas o conductuales (Morán Astorga et al., 2010; Ramos Brieva, 2006). La tabla 2 o figura 2 resume los diferentes tipos de regulación cognitiva específica.

Tabla 2. Tipos de regulación cognitiva.

1.Afrontamiento activo:	1. Iniciar acciones directas, incrementar los propios esfuerzos eliminar o reducir al estresor.
2. Planificación:	2. Pensar acerca de cómo afrontar al estresor. Planificar estrategias de acción, los pasos a dar y la dirección de los esfuerzos a realizar.
3. Apoyo instrumental:	3. Procurar ayuda, consejo, información a personas que son competentes acerca de lo que debe hacer.
4. Uso de apoyo emocional:	

5. Auto-distracción:	4. Conseguir apoyo emocional de simpatía y de comprensión.
6. Desahogo:	5. Concentrarse en otros proyectos, intentando distraerse con otras actividades, para tratar de no concentrarse en el estresor.
7. Desconexión conductual:	6. Aumento de la conciencia del propio malestar emocional, acompañado de una tendencia a expresar o descargar esos sentimientos.
8. Reinterpretación positiva:	7. Reducir los esfuerzos para tratar con el estresor, incluso renunciando al esfuerzo para lograr las metas con las cuales se interfiere al estresor.
9. Negación:	8. Buscar el lado positivo y favorable del problema e intentar mejorar o crecer a partir de la situación.
10. Aceptación:	9. Negar la realidad del suceso estresante.
11. Religión:	10. Aceptar el hecho de lo que está ocurriendo, de que es real.
12. Uso de sustancias (alcohol, medicamentos):	11. La tendencia a volver hacia la religión en momentos de estrés, aumenta la participación en actividades religiosas.
13. Humor:	12. Significa tomar alcohol u otras sustancias con el fin de sentirse bien o para ayudarse a soportar al estresor.
14. Auto-inculpación:	13. Hacer bromas sobre el estresor o reírse de las situaciones estresantes, haciendo burlas de la misma.
	14. Criticarse y culpabilizarse por lo sucedido.

Con base en lo anterior, y debido a que las nuevas generaciones cuentan con una mayor accesibilidad a los juegos en plataformas digitales, haciendo mucho más compleja su identificación y tratamiento (Frauca, 2021), el presente trabajo se plantea como objetivo obtener información de una población estudiantil en particular, para identificar si los alumnos muestran propensión a inmiscuirse en temas de apuestas. Asimismo, busca evaluar si los estudiantes cuentan con estrategias de regulación cognitiva que los doten con la capacidad de evitar caer dentro del espectro del juego problemático.

CAPÍTULO .2

METODOLOGÍA

Enfoque de la investigación

Para la realización de esta investigación se considerará un enfoque cuantitativo, ya que este permite recopilar datos objetivos y medibles sobre la regulación cognitiva en la ludopatía. Este enfoque es apropiado cuando se busca estudiar patrones y tendencias generales en una población, como es el caso de este estudio.

La decisión de utilizar métodos cuantitativos, como una encuesta, se basa en un estudio previo realizado por alumnos de la ciudad de Guayaquil, cuyo objetivo principal fue obtener una mejor comprensión de la presencia de juego problemático en los estudiantes (Sandelowski y Barroso, 2012). Los resultados de dicha investigación sugieren que el enfoque cuantitativo es adecuado para examinar este fenómeno de manera sistemática y generar conclusiones que puedan aplicarse a una población más amplia.

Al emplear técnicas estructuradas de recolección de datos, como cuestionarios estandarizados, este estudio podrá analizar un gran número de participantes y reconocer patrones generales en la regulación cognitiva de personas con ludopatía. Esto permitirá hacer predicciones y generalizaciones a partir de los resultados.

Alcance de la investigación

En cuanto al alcance de la investigación, se ha determinado que será de tipo explicativo, ya que el objetivo principal es explicar la influencia de las estrategias de regulación cognitiva sobre la ludopatía. Este tipo de alcance permite obtener una imagen precisa de las características y perfiles de las personas con juego problemático, lo cual es fundamental para comprender mejor este fenómeno y sus implicaciones.

Además, la investigación busca establecer una relación causal entre las variables de estudio. Es decir, no solo se describirán los niveles de ludopatía y las estrategias de regulación utilizadas, sino que también se analizará cómo estas variables se influyen. Este enfoque explicativo permitirá determinar si existen patrones o tendencias en la forma en que las personas con juego problemático regulan sus emociones y cogniciones, y cómo esto se relaciona con la gravedad de su adicción.

Delimitación de la investigación

Se realizará la investigación en estudiantes universitarios pertenecientes a la ciudad de Guayaquil y sus alrededores por los siguientes puntos:

- Accesibilidad: Esta población es relativamente fácil de contactar y reclutar para investigaciones.

- Recursos disponibles: Las universidades suelen contar con recursos y mecanismos para facilitar la realización de estudios con sus estudiantes.

- Vulnerabilidad: Los estudiantes universitarios se encuentran en una etapa de vida donde son particularmente susceptibles al desarrollo de la ludopatía debido a factores como el estrés académico, la presión social y la disponibilidad de recursos financieros.

Los hallazgos de esta investigación podrían tener un importante impacto en la salud pública. Al analizar la relación entre la regulación cognitiva y la ludopatía en estudiantes universitarios, se podrían diseñar estrategias de prevención e intervención más efectivas para abordar este trastorno en etapas tempranas. Esto contribuiría a reducir la carga que la ludopatía representa para los individuos, las familias y la sociedad en general.

Población y muestra

Delimitación temporal

La aplicación del cuestionario se llevó a cabo en las instalaciones de universidades públicas y privadas de Guayaquil. La población de estudio fueron estudiantes universitarios, se usó un muestreo no probabilístico a conveniencia con los siguientes criterios de inclusión: (1) haber apostado más de 2 o 3 veces en los últimos tres meses; (2) ser estudiante universitario debidamente matriculado; (3) ser mayor de edad; (4) brindar su consentimiento informado.

Participantes

En el estudio participaron 95 estudiantes apostadores. La distribución por sexo, mostró que la población predominante fueron hombres, representando el 62,76%. Del porcentaje restante, 32,97% estuvo conformado por mujeres, mientras que el 4,25% prefirió no decirlo. La mayoría de los participantes reportaron ser solteros, representando al 91,48% de los encuestados. Por otro lado, fueron los menos los que reportaron encontrarse en unión libre (3.19%), estar casados (3,19%), divorciados (1,06%) o en unión de hecho (1.06%). El 61% de los participantes cuentan con un empleo. De estos, el 42% labora en un empleo formal, mientras que el 19% lo hace en un empleo informal. Por otro lado, el 39% de los participantes se encuentran desempleados. Además, la mayoría de los participantes cursan el 8vo semestre de educación, con un total de 24 participantes con el 25.53% más alto que los demás, 3er año con un 13.83% ,1era año. con un 6.38%, 5to año con un 17.02% ,6to año con un 9.57%,4to año con un 12.76% ,2do año con un 8.51 % , y por último 7mo año con un 6.38%. Por último, el 50 % de los encuestados cursan sus estudios en instituciones públicas, mientras que el 48% lo hacen en escuela privada. Además, solo el 2% reporta estar inscritos en universidades cofinanciadas.

Método

Para llevar a cabo esta investigación, se empleó como principal instrumento de recolección de datos un cuestionario. Este método empírico permite la obtención y elaboración de datos medibles sobre los fenómenos de interés, en este caso, la prevalencia de ludopatía y las estrategias de regulación cognitiva en jóvenes universitarios.

Datos sociodemográficos

Sexo: hombres y mujeres
Nivel de estudios: bachillerato finalizado, Universitarios.

CBJP

El CBJP es un cuestionario que consta de 4 ítems y que es, por ello, de rápida aplicación. Se presenta de forma autoaplicada, si bien puede cumplimentarse también en el transcurso de una entrevista. Está basado en la versión española (Echeburúa et al., 1994b) del Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS) (Lesieur y Blume, 1987). Se trata de 4 ítems que presentan dos alternativas de respuesta (Sí/No). El contenido de los mismos hace referencia a si el sujeto cree que tiene problemas con el juego, a si se siente culpable por lo que le ocurre cuando juega, a si ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello, y, por último, a si ha cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas. El rango del cuestionario oscila de O a 4. La selección de los ítems del SOGS para configurar este cuestionario se ha hecho en función de aquellos que han presentado en la adaptación española una mayor capacidad discriminante entre ludópatas y sujetos normales.Se utilizo la versión (Fernández-Montalvo, Echeburúa y Báez, 1995).

CERQ

Cuestionario de Regulación Emocional Cognitiva (CERQ: Garnefsky, N. et al., 2002). Se utilizó la versión en español de 18 items (Cárdenas, R., & Gómez, M. I. 2016). Es una escala de tipo de Likert de 48 puntos que evalúan 4 categorías y 9 estrategias cognitivas que las personas usan por regular sus emociones. Las categorías son:

Ruminación (rumination): Pensar excesivamente sobre los sentimientos y pensamientos asociados al evento negativo.
Reacciones extremas (rumination): Exagerar la gravedad del evento o sus consecuencias.
Culpa (blame): Culparse a sí mismo o a otros por el evento negativo.
Refocalización (refocusing): Desviar la atención del evento negativo hacia otras actividades o pensamientos.

En lo que refiere a las nueve estrategias, el instrumento contempla la medición de las siguientes:

1. Rumiación: Pensar repetidamente sobre el evento negativo.
2. Catastrofización: Pensar en las peores consecuencias posibles del evento.
3. Autoculpa: Culparse a sí mismo por el evento negativo.
4. Culpar a otros: Culpar a otras personas por el evento negativo.
5. Poner en perspectiva: Ver el evento negativo en un contexto más amplio.
6. Aceptación: Aceptar que el evento negativo ha ocurrido y que no se puede cambiar.
7. Focalización positiva: Centrarse en los aspectos positivos de la vida.
8. Reinterpretación positiva: Encontrar un significado positivo en el evento negativo.
9. Refocalización en los planes: Centrarse en lo que se puede hacer para mejorar la situación.

La versión de 18 ítems ha presentado buenas propiedades psicométricas en población latinoamericana.

CAPÍTULO .3

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Resultados

Análisis descriptivo de las variables

La tabla número 3 presenta el análisis descriptivo de los tipos de regulación cognitiva y nivel de juego patológico. Los valores más altos de regulación emocional fueron reinterpretación positiva (M=8.298) y refocalización en planes (M= 8.202).

Tabla 3.

Análisis descriptivo.

	Media	Desviación Estándar	Minimo	Maximo
AUTO-CULPARSE	7.011	2.008	2.000	10.000
RUMIACIÓN	7.564	1.954	2.000	10.000
REFOCALIZACIÓN EN PLANES	8.202	1.751	4.000	10.000
ACEPTACIÓN	7.894	1.881	3.000	10.000
CATASTROFIZACIÓN	6.819	2.281	2.000	10.000
REINTERPRETACIÓN POSITIVA	8.298	1.994	2.000	10.000
PONER EN PERSPECTIVA	7.819	2.005	2.000	10.000
CULPAR A OTROS	6.053	2.567	2.000	10.000
FOCALIZACIÓN POSITIVA	7.340	2.265	2.000	10.000
Juego patológico	1.628	1.360	0.000	4.000

Analisis Correlacional:

La tabla 4 sintetiza el análisis de correlación de pearson. Los resultados muestran que hay relación entre juego patológico y catastrofización(p=0.033)

Tabla 4.

Variable		Juego patológico
2. AUTO-CULPARSE	Pearson's r	0.096
	p-value	0.357
3. RUMIACIÓN	Pearson's r	-0.155
	p-value	0.136
4. ACEPTACIÓN	Pearson's r	-0.011
	p-value	0.913
5. REFOCALIZACIÓN EN PLANES	Pearson's r	0.068
	p-value	0.514
6. REINTERPRETACIÓN POSITIVA	Pearson's r	-0.117
	p-value	0.260
7. CATASTROFIZACIÓN	Pearson's r	0.221
	p-value	0.033
8. CULPAR A OTROS	Pearson's r	0.083
	p-value	0.428
9. FOCALIZACIÓN POSITIVA	Pearson's r	-0.021
	p-value	0.839
10. PONER EN PERSPECTIVA	Pearson's r	0.046
	p-value	0.660

Análisis de regresión lineal

La tabla 5, sintetiza el análisis de regresión paso a paso, la varianza explicativa sobre el juego patológico fue del 12% siendo la estrategia de catastrofización siendo un factor de riesgo y la rumiación un factor de protección ante el juego patológico.

Tabla. 5

Regresión paso a paso

Model		Sin estandarizar	Error estándar	Estandarizado	t	p
M_2	(Intercept)	1.847	0.557		3.314	0.001
	CATASTROFIZACIÓN	0.226	0.066	0.379	3.428	< .001
	RUMIACIÓN	-0.233	0.077	-0.335	-3.024	0.003

Note. The following covariates were considered but not included: AUTO-CULPARSE, ACEPTACIÓN, REFOCALIZACIÓN EN PLANES, REINTERPRETACIÓN POSITIVA, PONER EN PERSPECTIVA, CULPAR A OTROS, FOCALIZACIÓN POSITIVA.

Discusión

El análisis de los resultados sugiere que los estudiantes universitarios tienen una conciencia notable de su responsabilidad emocional, reflejada en las medias más altas en los ítems de autoculparse y aceptación. Esto podría indicar un nivel de madurez emocional que les permite reconocer su papel en las situaciones que enfrentan, aunque también plantea la posibilidad de que algunos estudiantes puedan caer en la trampa de la autoexigencia excesiva, lo que podría afectar su bienestar emocional a largo plazo.

La tendencia a la rumiación, aunque si llega a ser mayor el nivel predominante, podría ayudar al individuo a no caer en ludopatía, ya que pensar repetidamente en las emociones y experiencias . Por lo tanto, sería beneficioso implementar programas de intervención que enseñen técnicas de afrontamiento más efectivas, como la focalizaciónpositiva y la reducción de la rumiación, para ayudar a los estudiantes a gestionar mejor sus emociones.

Aunado a ello, el hecho de que los participantes sean capaces de poner en perspectiva sus experiencias y pensar en un futuro mejor es un aspecto positivo que puede ser aprovechado en programas de desarrollo personal y académico. Fomentar esta capacidad puede ayudar a los estudiantes a enfrentar no solo los desafíos relacionados con el juego, sino también otros aspectos de su vida universitaria y personal.

Finalmente, la predominancia de la reinterpretación positiva sugiere que muchos estudiantes ven valor en aprender de sus experiencias, lo que es fundamental para el desarrollo de la resiliencia. Sin embargo, es crucial seguir investigando cómo estas estrategias de afrontamiento se relacionan con la ludopatía y otras conductas de riesgo, para poder diseñar intervenciones efectivas que apoyen a los estudiantes en su camino hacia un bienestar emocional y mental más sólido.

Para comparar estos resultados con otros trabajos, el estudio más cercano es el realizado por Jara-Rizzo et al. (2019), quien emplea la misma batería de estrategias de regulación cognitiva. Por ejemplo, el artículo de Jara-Rizzo encontró que la reevaluación cognitiva, una estrategia adaptativa, se asociaba positivamente con sesgos cognitivos relacionados con el juego. Esto podría equipararse a la tendencia de los estudiantes a la autoculpa y aceptación, que si bien reflejan conciencia emocional, también podrían derivar en autoexigencia excesiva si no se manejan apropiadamente. Asimismo, la supresión emocional, una estrategia desadaptativa en el artículo, se relacionó con urgencia

negativa. Esto guarda similitud con la rumiación que, aunque no es predominante, puede llevar a un ciclo de pensamientos negativos si no se interviene.

En lo que respecta a la importancia de la perspectiva y reinterpretación positiva en ambos casos destacan el papel de estrategias como la toma de perspectiva y la reinterpretación positiva. En el artículo, la toma de perspectiva no se asoció con ludopatía, mientras que la reinterpretación positiva se relacionó con cogniciones de juego. De manera similar, los resultados sugieren que la capacidad de los estudiantes de poner sus experiencias en perspectiva y pensar en un futuro mejor es un aspecto positivo que puede ser aprovechado en intervenciones. La reinterpretación positiva predominante también indica que muchos estudiantes ven valor en aprender de sus experiencias, lo cual es clave para desarrollar resiliencia.

Es importante mencionar que los hallazgos derivados de la aplicación de pruebas y de la comparación con el trabajo de Jara-Rizzo et al. (2019) resaltan la importancia de comprender cómo las estrategias de regulación emocional influyen en conductas de riesgo como el juego problemático o el estrés académico. En este sentido, implementar programas que enseñen técnicas adaptativas de afrontamiento, como la focalización positiva y reducción de la rumiación, podría ayudar a los estudiantes a manejar mejor sus emociones y prevenir consecuencias negativas.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos entre las 2 variables regulación cognitiva y ludopatía, nos aclara que existe una influencia entre ambas. Si el factor de catastrofización predomina en el individuo, va a existir mayor posibilidad de padecer en rasgos ludópatas, a diferencia, si hay predominancia en rumiación, en este caso el individuo tiende a disminuir el riesgo de caer en ludopatía. Sobre la relación entre las variables, se establece que sólo la catastrofización tiene relación directa con la ludopatía.

La ludopatía ha experimentado un aumento significativo entre los jóvenes, especialmente tras la pandemia de COVID-19, debido al fácil acceso a plataformas de juego online. Este fenómeno ha generado un impacto negativo en la salud mental y social de los individuos afectados. Frente a esta problemática, las estrategias de regulación cognitiva han demostrado ser efectivas en la disminución de comportamientos de juego patológico. Estas intervenciones permiten a los individuos gestionar mejor sus emociones y pensamientos distorsionados, lo que contribuye a reducir la frecuencia y la intensidad del juego.

Los resultados indicaron que los estudiantes universitarios que presentan riesgo de ludopatía cuentan con diversas estrategias de regulación cognitiva que pueden ser aprovechadas en la práctica clínica. Recordando la sintetización del análisis de regresión paso a paso, la varianza explicativa sobre el juego patológico fue del 12% siendo la estrategia de catastrofización siendo un factor de riesgo y la rumiación un factor de protección ante el juego patológico.

Entre las principales estrategias usadas por los estudiantes universitarios se encuentran la re-evaluación reinterpretación positiva y la aceptación, las cuales permiten a los individuos modificar su percepción de las situaciones emocionales y gestionar sus emociones de forma adaptativa. Estas técnicas no solo ayudan a reducir la intensidad de las emociones negativas, sino que también promueven un enfoque más adaptativo hacia el bienestar.

Tomando esto en consideración, la implementación de estas estrategias en la práctica clínica puede ser fundamental. Por ejemplo, los terapeutas pueden integrar ejercicios de

re-evaluación cognitiva en las sesiones para ayudar a los pacientes a desafiar y modificar sus creencias irracionales sobre el bienestar. Además, la enseñanza de habilidades de regulación emocional puede facilitar que los pacientes manejen mejor sus estados de ánimo, evitando que recurren al juego como una forma de auto-medicación.

Sobre la ludopatía, los estudiantes universitarios que apuestan se encuentran en su mayoría dentro de rangos normales de la misma. Así mismo, es esencial que los programas de intervención incluyan componentes de psicoeducación que informen a los estudiantes sobre los riesgos asociados con la ludopatía y las consecuencias de sus comportamientos. La combinación de estas estrategias de regulación cognitiva con un enfoque psicoeducativo puede ser un camino eficaz para prevenir y tratar la ludopatía en el contexto universitario.

Recomendaciones

Como parte de las recomendaciones se sugiere implementar programas de intervención basados en la regulación cognitiva en instituciones educativas. Estos programas deben incluir talleres y sesiones de terapia que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades de regulación emocional y cognitiva. Asimismo, es crucial llevar a cabo campañas de concienciación en universidades y comunidades sobre los riesgos del juego y la ludopatía. Estas campañas deben incluir información sobre cómo identificar comportamientos problemáticos y dónde buscar ayuda.

Por otro lado, se sugiere fomentar la colaboración entre instituciones educativas, organizaciones de salud y el gobierno para crear un enfoque integral que aborde la ludopatía desde múltiples ángulos, incluyendo la regulación y el apoyo social.

Finalmente, se recomienda realizar investigaciones adicionales para seguir explorando la relación entre la regulación cognitiva y la ludopatía, así como para evaluar la efectividad de diferentes intervenciones en diversos contextos y poblaciones. Es importante también implementar programas de apoyo para las familias de los afectados, que les permitan comprender mejor la ludopatía y cómo pueden ayudar a sus seres queridos a enfrentar esta problemática.

Referencias bibliográficas

Aldao, A., Nolen-Hoeksema, S., & Schweizer, S. (2010). Emotion-regulation strategies across psychopathology: A meta-analytic review. *Clinical Psychology Review, 30*(2), 217-237. https://doi.org/10.1016/j.cpr.2009.11.004

Alvarez, A. D. (2004). Teorías explicativas del juego patológico. In *Ludopatía y relaciones familiares: clínica y tratamiento* (pp. 53-62). Paidós, SAICF.

Asociación Americana de Psiquiatría (APA). (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5)*. 5a Ed. Arlington, VA.

Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction, 97*(5), 487-499. https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x

Burdiel Gutiérrez, M. (2019). *La regulación emocional de Gross* [Tesis de grado]. Universidad Pontificia Comillas.

Castaño Pérez, G. A., Calderon Vallejo, G. A., & Restrepo Escobar, S. M. (2016). Factores de riesgo para ludopatia en un grupo de jugadores de casinos de la Ciudad de Medellín, Colombia. Salud y drogas, 16(2), 135-145.

Echeburúa, E., Salaberría, K., & Cruz-Sáez, M. (2014). Nuevos Retos en el Tratamiento del Juego Patológico. *Terapia Psicológica, 32*(1), 31–40. https://doi.org/10.4067/s0718-48082014000100003

Figueroa Estrada, A. A., & Gómez San Luis, A. H. (2020). Ludopatía en mujeres y hombres de Baja California, México: un estudio de las narrativas. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, *20*(2).

Frauca, A. (2021). *Adicciones sin sustancia: una revisión sobre el juego patológico en adolescentes y adultos jóvenes* [Tesis de grado]. Universitat de les Illes Balears.

Goffard, P. (2008). Juego patológico: Una revisión bibliográfica de la ludopatía. *Revista Psicologia. com, 12*(2).

Goudriaan, A. E., Oosterlaan, J., de Beurs, E., & Van den Brink, W. (2006). Neurocognitive functions in pathological gambling: A comparison with alcohol

dependence, Tourette syndrome and normal controls. *Addiction, 101*. (4), 534-547. https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2006.01380.x

Gross, J. J. (1998). The emerging field of emotion regulation: An integrative review. *Review of General Psychology, 2*(3), 271-299. https://doi.org/10.1037/1089-2680.2.3.271

Griffiths, M. (2006). An Overview of Pathological Gambling.

Herrera, P. & Reséndiz, A. (2023, 19 de abril). Ludopatía: afecta a casi 4 millones de mexicanos. *Revista UNAM Global. https://unamglobal.unam.mx/global_revista/ludopatia-afecta-a-casi-4-millones-de-mexicanos/#:~:text=%E2%80%9CSe%20considera%20que%20la%20ludopat%C3%ADa,de%20lud%C3%B3patas%20en%20el%20pa%C3%ADs%E2%80%9D.*

Jara-Rizzo, M. F., Navas, J. F., Catena, A., & Perales, J. C. (2019). Types of emotion regulation and their associations with gambling: A cross-sectional study with disordered and non-problem Ecuadorian gamblers. *Journal of Gambling Studies*, *35*, 997-1013.

López, E. (13 de mayo de 2023). Cuando las apuestas se convierten en un problema familiar. *La Hora.* Recuperado de: https://www.lahora.com.ec/pais/ludopatia-apuestas-problema-familiar-deudas/

López González, P. (2021). La ludopatía en los jóvenes: intervención desde el Trabajo Social.

Miller, L. A., & Custer, R. C. (2001). La adicción al juego: Una guía para la evaluación y el tratamiento. Guilford Press.

Montalvo, J. F., & Echeburúa, E. (2006). Juego patológico y trastornos de personalidad: un estudio piloto con el MCMI-II. *Psicothema*, *18*(3), 453-458.

Morawetz, C., Bode, S., Baudewig, J., & Heekeren, H. R. (2017). Effective amygdala-prefrontal connectivity predicts individual differences in successful emotion regulation. *Social Cognitive and Affective Neuroscience,* 12 (4), 569-585. https://doi.org/10.1093/scan/nsw169

Obando Ramírez, L. C. (2019). Aproximaciones conductuales de primera, segunda y tercera generación frente a un caso de ludopatía.

Ochsner, K. N., & Gross, J. J. (2005). The cognitive control of emotion. *Trends in Cognitive Sciences, 9* (5), 242-249. https://doi.org/10.1016/j.tics.2005.03.010

Okamura Áviles, A. M. (s/f). *La ludopatía en jóvenes* [Trabajo de investigación]. Universidad de Murcia, Cartagena, España.

Porter, J. C., & Ghezzi, P. M. (2006). Theories of pathological gambling. *Gambling: Behavior theory, research, and application*, 19-44.

Raylu, N., Oei, T. P., Loo, J. M., & Tsai, J. S. (2017). Modelo cognitivo conductual para el juego patológico: ludopatía. *RET: revista de toxicomanías*, (81), 3-3.

Szasz, R., Szentagotai-Tatar, A., Hofmann, S. G., & David, D. (2020). The role of emotion regulation, metacognitions, and attentional control in anxiety and depressive disorders: A meta-analysis. *Journal of Anxiety Disorders, 70*, 102189. https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2020.102189

Williams, A. D., Grisham, J. R., Erskine, A., & Cassedy, E. (2012). Deficits in emotion regulation associated with pathological gambling. *British Journal of Clinical Psychology, 51* (2), 223-238. https://doi.org/10.1111/j.2044-8260.2011.02022.x