



**ESCUELA DE ENFERMERIA PADRE LUIS TEZZA**

Afiliada a la Universidad Ricardo Palma



**NIVEL DE CONOCIMIENTO Y PRÁCTICA SOBRE LOS  
JUEGOS ONLINE DE LOS ADOLESCENTES DEL  
1<sup>er</sup> AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA FE y ALEGRÍA N° 3 - SJM**

Tesis para optar el Título Profesional de  
Licenciada en Enfermería

Janeth Emily Cuba Quispe

LIMA - PERÚ

2015

Janeth Emily Cuba Quispe

**NIVEL DE CONOCIMIENTO Y PRÁCTICA SOBRE LOS  
JUEGOS ONLINE DE LOS ADOLESCENTES DEL  
1<sup>er</sup> AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA FE y ALEGRÍA N° 3 - SJM**

Mg. Luz Olinda Fernández Henríquez

Asesora

LIMA - PERÚ

2015

Este trabajo de investigación está dedicado a mis padres, quienes en todo momento me dieron su amor y apoyo incondicional y quienes tomándome de la mano caminaron estos 5 años conmigo dándome fortaleza.

## **AGRADECIMIENTO**

- A Dios todopoderoso por haberme dado la sabiduría y la fortaleza permitiéndome culminar con éxito una etapa más de mi vida. Y a la vez por estar siempre en los buenos y sobre todo en los malos momentos.
- A la Universidad Ricardo Palma en específico a la Escuela de Enfermería Padre Luis Tezza, Institución en la cual llevé mis estudios universitarios.
- A las autoridades y el personal docente de la Institución Educativa “Fe y Alegría N° 3” por permitirme realizar la investigación en su centro.
- A la revisora Mg. María Gastulo Morante por ser una excelente docente y darme consejos, atinadas correcciones para el perfeccionamiento de la investigación.
- A la Mg. Luz Olinda Fernández Henríquez por haberme brindado su apoyo y guía para que este trabajo de investigación tenga el éxito esperado.

## RESUMEN

**Introducción:** En el Perú, la industria de los juegos online ha crecido de manera desmedida, lo cual se está convirtiendo perjudicial para la sociedad, ya que esta invasión de videojuegos influye mucho en los adolescentes. **Objetivo:** es determinar el nivel de conocimientos y la práctica sobre los juegos online en los adolescentes de 1<sup>er</sup> año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 - S.J.M. **Metodología:** El estudio fue de tipo cuantitativo, diseño descriptivo de corte transversal, aplico el muestreo probabilístico quedando una muestra conformada por 82 adolescentes de 1<sup>er</sup> año de educación secundaria que corresponden a cinco aulas de la Institución Educativa. Se utilizó un cuestionario estructurado que evaluó el conocimiento y la práctica que aplican los adolescentes sobre los juegos online, la recolección de datos se realizó en el mes de octubre y se aplicó la estadística descriptiva. **Resultados:** Los adolescentes de 1<sup>er</sup> año de educación secundaria tienen en su mayoría 12 años con un 82% y pertenecen al género femenino 54% y masculino 46%. Teniendo un nivel de conocimiento medio sobre los juegos online de 71%, lo practican 93% de los adolescentes y el 51% de ellos lo hacen de manera inadecuada. La conclusión fue que existe un porcentaje significativo de los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y alegría N° 3 posee un conocimiento medio sobre los conceptos generales, efectos y consecuencias de los juegos online. Y que sin embargo lo practica un porcentaje alto en su casa con tendencia a los juegos de guerra o pelea haciendo uso de manera inadecuada.

**Palabras clave:** Conocimiento, practica, juegos online, adolescente

## ABSTRACT

**Introduction:** In Peru, the online games industry has grown so excessive, which is becoming harmful to society, and that this invasion game greatly influences adolescents. Goal: is to determine the level of knowledge and practice about online games teens 1st year of secondary education of School Fe y Alegría N ° 3 - SJM **Methodology:** The study was quantitative, descriptive cross-sectional design, we apply probability sampling leaving a sample consisted of 82 adolescents 1st year of secondary education corresponding to five classrooms of School. A structured questionnaire that assessed knowledge and practice applying teens about online gaming, data collection was conducted in October and descriptive statistics were applied was used. **Results:** Adolescents 1st year of secondary education are mostly 12 years with 82% and belong to 54% female and 46% male. Taking a medium level of knowledge about online games 71%, practice 93% of teens and 51% of them do it improperly. The conclusion was that a significant percentage of adolescents in the 1st year of secondary education of School Faith and joy No. 3 has an average knowledge of general concepts, effects and consequences of online games. And yet a high percentage practiced at home tending to fight war games or using inappropriately.

**Keywords:** Knowledge, practice, online games, teen

## INDICE

RESUMEN .....	5
ABSTRACT .....	6
INTRODUCCIÓN .....	8
CAPÍTULO 1: PROBLEMA.....	10
1.1 Planteamiento del problema.....	10
1.2. Formulación y delimitación del problema .....	13
1.3. Objetivos .....	13
1.3.1 Objetivo General.....	13
1.3.2 Objetivos Específicos.....	14
1.4. Justificación .....	14
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO .....	16
2.1 Antecedentes internacionales .....	16
2.2. Antecedentes nacionales .....	19
2.3. Base Teórica.....	22
2.3.1. Conocimiento.....	23
2.3.2. Práctica.....	25
2.3.3. Los juegos online en la adolescencia.....	26
2.3.4. Teóricas de enfermería .....	38
2.4. Definición de términos.....	42
2.5. Variables .....	42
2.6. Operacionalización de Variables (Ver Anexo 1) .....	43
CAPÍTULO 3:METODOLOGÍA.....	44
3.1. Enfoque de la investigación .....	44
3.2. Tipo y Método de la Investigación .....	44
3.3. Diseño de la investigación .....	45
3.4. Lugar de ejecución de la investigación.....	45
3.5. Población, muestra, selección, y unidad de análisis.....	45
3.6. Criterios de inclusión y exclusión .....	46
3.7. Instrumentos y técnica de recolección de datos .....	46
3.8. Procedimientos de recolección de datos .....	47
3.9. Análisis de datos.....	49
3.10. Aspectos éticos.....	49
CAPÍTULO 4: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	51
4.1. Resultados.....	51
4.2. Discusión .....	50
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	57
5.1. Conclusiones .....	57
5.2. Recomendaciones .....	58
REFERENCIAS BIBLOGRÀFICAS .....	60
ANEXOS.....	65

## INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación Nivel de conocimiento y practica sobre los juegos online de los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de Educación Secundaria, Institución Educativa Fe y Alegría N° 3, se encuentra ubicado en la tercera línea de investigación de la escuela de Enfermería Padre Luis Tezza, este lineamiento está referido a la promoción y desarrollo de la salud del niño y del adolescente; en el inciso “c y d” se habla sobre los trastornos emocionales del niño y adolescente así como el bienestar del niño y calidad de vida que aborda las áreas físicos, sociales y psicológicos.

El solo hecho de mencionar Internet pone en evidencia que abarca a la generalidad de actividades de las que se pueden realizar en la vida cotidiana, hasta el hecho de jugar se han convertido en cada vez más popular, es una de las actividades de ocio más importantes para los niños y adolescentes usuarios de Internet.

Pero ocurre verdaderamente un uso inadecuado de esta herramienta en el aspecto de entretenimiento (uso de los juegos online) de los estudiantes y que no son capaces de utilizar correcta y adecuadamente las bondades que Internet brinda. Por lo que ha hecho que el uso de los videojuegos haya generado una pérdida de la noción del tiempo, llegando a ser socialmente, antes de darse cuenta no poder parar ante eso creando una polémica en cuanto a la influencia y repercusión que éstos podrían tener en los niños, existiendo preocupación sobre los peligros de una exposición constante, vinculada a la violencia.

Se divide en 5 capítulos:

En el primer capítulo, contiene el planteamiento del problema, formulación y delimitación del problema, su importancia y la justificación de la investigación.

en el segundo capítulo, domina el marco teórico referencial y se presenta las investigaciones relacionadas con el tema, en el tercer capítulo se describe la

metodología de estudio, presenta el tipo y método de investigación, el área donde se llevó a cabo el estudio, la población y muestra, la técnica e

instrumento para la recolección de datos análisis de datos y la importancia de aspectos éticos en la investigación, en el cuarto capítulo, se presenta los

resultados con sus respectivos y discusiones, en el quinto capítulo, contiene las conclusiones y recomendaciones.

# CAPÍTULO 1: PROBLEMA

## *1.1 Planteamiento del problema*

En la actualidad se observa la demanda de cabinas de internet, y/o Tablet, laptops, computadoras en casa y el gran acceso a los juegos online gratis en cualquier día y a cualquier hora, en ello y las horas que se está manteniendo el vicio de los jóvenes; esto debido a la gran demanda por parte de la nuevas tecnologías.

Los efectos nocivos de los videojuego online son más comunes como el refuerzo de la introversión, la activación de los comportamientos de violencia, el fracaso escolar, el sedentarismo y la transformación del juego en una adicción, se debe realmente a una práctica inadecuada o abusiva del videojuego por internet. <sup>1</sup>

Según La Organización Mundial de la Salud (OMS) ludopatía o el juego patológico consiste en un trastorno en el que la persona se ve obligada, por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar, de forma persistente y progresiva, afectando de forma negativa a la vida personal, familiar y social<sup>1</sup>, con tendencia a volverse crónico y ser progresiva en donde la población más vulnerable son los adolescentes. Y el Manual De Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM IV) consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo, arriesgan su empleo, acumulan grandes

deudas, mentir o violar la ley para obtener dinero o evadir el pago de sus deudas.<sup>2</sup>

La ludopatía ha adquirido en la infancia de los últimos tiempos una forma especial de adicción a los juegos electrónicos, los ordenadores y sobre todo, los videojuegos. En Japón el 95% de los clientes de alquiler de ordenadores son jóvenes menores de dieciséis años. En el estudio se entrevistó a 18.000 niños, niñas y adolescentes de edades comprendidas entre los 6 y los 18 años.<sup>3</sup>

En la industria del entretenimiento, la industria de los juegos es el de más rápido crecimiento en Brasil desde mediados de la década pasada, siguiendo una tendencia mundial similar. A finales de 2011 se estimaba que había 35 millones de usuarios de videojuegos en Brasil, lo que equivale al 75,1% de la población activa en Internet (de 10 a 65 años). Los usuarios de los videojuegos en Brasil juegan 10,7 horas semanales.<sup>4</sup>

Según algunas investigaciones con respecto al tema existen porcentajes elevados de adolescentes que utilizan los juegos on line entre ellas tenemos a nuestro país que es el segundo en Latinoamérica en cuanto a tasa de penetración de internet (11,5 usuarios/100 habitantes) y el 66% de adolescentes de Lima 2011 acceden a internet regularmente, la mayoría a través de cabinas públicas. Se halló 7% de prevalencia de adicción entre usuarios de internet y se encontró al 46,9% de una muestra de universitarios limeños en riesgo alto o franca adicción a internet.<sup>5</sup>

En un estudio de investigación en Lima en el 2011 nos dice que el 40% de los encuestados contestó que jugaba un promedio de 1 a 2 horas al día, mientras que el 32% contestó que jugaba más de 4 horas. Es decir más del

70% de la población encuestada juega entre 2 y 4 horas al día, cifra ya de por sí preocupante. Y el promedio de días a la semana que juegan estos adolescente que se sometieron a este estudio, el 47% del total de encuestados contestó que juega entre 1 a 3 días, mientras que el 27% contestó que juega entre 3 a 5 días y el 25% juega todos los días. Es indudable que las cifras muestran que los juegos en línea se constituyen en la principal actividad de tiempo libre en los adolescentes de la muestra. <sup>6</sup>

Otro estudio nos indica que el Hospital Honorio Noguchi se atendió 142 casos de ludopatía y adicción a Internet en el 2011. Se atiende a pacientes con el vicio por los videojuegos desde el 2010 y el 50% corresponde a menores de edad. También hay áreas de adicciones en los hospitales Víctor Larco Herrera y Herminio Valdizan de ese número, entre el 40% y 45% tenía entre 10 y 20 años. <sup>7</sup>

Por las indagaciones y preguntas realizadas a los estudiantes de distintas instituciones escolares se observó que los adolescentes de secundaria al término de la salida del colegio acceden a los juegos online ya sea desde una cabina de internet o desde la computadora de su casa.

Manifestando algunos de ellos que permanecen un promedio de ½ hora a 2 horas jugando juegos online, reconocen llegar tarde a clase, o a casa, y ya no comen con la familia, evitan almorzar, no realizan las tareas encomendadas e incluso ha habido casos de abstenerse de ir al baño, no ir al colegio por no desengancharse de las pantallas aislándose durante largas horas; llevando a estos jóvenes a una desconexión total del entorno.

Los familiares manifiestan que su comportamiento es cambiante después de hacer uso de los juegos online así mismo los docentes declaran que los comentarios realizados por los jóvenes no parece que éste sea un tema que realmente les preocupe a ellos ya que se consideran maduros independientes y autosuficientes como para poder hacer uso de los juegos online con seguridad por Internet.

Por ello la identificación del conocimientos y la práctica en los adolescentes sobre los juegos online implica una importante labor de esfuerzos conjuntos y de esta manera mejorar el nivel de conocimientos y corregir la práctica inadecuada a los juegos en línea, para así evitar su utilización excesiva que los puede conllevar a problemas sociales, familiares, personales y de esta manera contribuir en la salud individual, familiar y colectiva promoviendo el desarrollo y adaptación óptimo al entorno del adolescente.

## ***1.2. Formulación y delimitación del problema***

¿Cuál es el nivel de conocimiento y práctica sobre los juegos online de los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria, de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 en San Juan de Miraflores en el año 2014?

## ***1.3. Objetivos***

### **1.3.1 Objetivo General**

- Determinar el nivel de conocimientos y práctica sobre los juegos online de los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 en San Juan de Miraflores en el año 2014.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Identificar el nivel de conocimiento sobre los conceptos generales, efectos físicos, psicológicos, sociales y las consecuencias de los juegos online en adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria.
- Describir la práctica en los adolescentes del 1<sup>er</sup> de educación secundaria sobre los juegos online en cuanto al lugar de acceso, tiempo de conexión, preferencia de tipos de juegos, y comportamientos de riesgo.

### ***1.4. Justificación***

Uno de los fenómenos más relevantes en la vida cotidiana de la sociedad es la creciente penetración de las nuevas tecnologías electrónicas (computadora, celular, Tablet u otro dispositivo) y el uso de los juegos online en el mercado; constituyendo actualmente una de las actividades de ocio o entretenimiento más populares especialmente en algunos sectores sociales y notablemente, en algunos segmentos de edad, esto es, en adolescentes; incorporándose en su vida diaria como una forma de ocupar el tiempo libre y con el solo hecho de pasar demasiado tiempo jugando lleva a convertirlo en una de sus prioridades; es decir el adolescente puede verse afectado en diferentes aspectos ocasionando una dependencia a estos juegos, conllevándolo a ser una persona ludópata.

La ludopatía es considerada como un comportamiento de juego desadaptativo persistente y recurrente que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional. Esta conducta adictiva se ve favorecida por múltiples

factores como el acceso físico, ganancia elevada, aceptación social, inmediatez en el refuerzo, así como una alta estimulación de los sentidos.

Por ello la identificación de los conocimientos en los adolescentes con respecto a los juegos online implican una importante labor de esfuerzos conjuntos y de esta manera mejorar el nivel de conocimientos y prácticas, para así evitar su utilización excesiva que los pueda conllevar a adquirir consecuencias negativas en su persona.

Los resultados obtenidos permitirán generar ideas innovadoras de educación e información por parte de la enfermera en conjunto con el personal de salud a través de los programa de escuelas saludables para mejorar e incrementar el nivel de conocimiento sobre los efectos negativos de los juegos online y su práctica inadecuada de los mismos; evitando su utilización excesiva que los puede conllevar a adquirir problemas sociales, familiares y personales; y así conseguir su máximo potencial y bienestar en salud buscando el balance y armonía de adaptación entre el hombre y su entorno.

## CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

### *2.1 Antecedentes internacionales*

Moncada J, Chacón A. Realizaron un estudio del efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes en España en el año 2012. El propósito de este trabajo fue presentar evidencia científica acerca de los efectos del uso de los videojuegos en aspectos de la vida social de niños y adolescentes, así como posibles efectos psicológicos y fisiológicos generales. Los resultados fueron que en algunos estudios se asocia el exceso de juego con efectos sociales y psicológicos negativos, como el aislamiento y la agresividad; mientras que en otros se asocia con el aprendizaje y reaprendizaje motor y la tenacidad para enfrentar situaciones de la vida real. En cuanto a efectos fisiológicos se ha encontrado que los juegos de video de naturaleza activa pueden ser promotores de un mayor gasto energético que los videojuegos de naturaleza pasiva; por lo que con una guía adecuada, podrían considerarse benéficos para combatir la epidemia global del sedentarismo y la obesidad.<sup>8</sup>

Mariano C, Clara M. Realizaron un Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia, en España 2011 sobre los videojuegos son una de las fórmulas más atractivas de ocupación de tiempo libre y en la actualidad se trata de unas de las actividades preferidas de los niños y adolescentes; tanto por el interés que les suscitan, como por el tiempo que le dedican. Pese a los indudables beneficios de esta actividad comporta, en algunos casos el uso excesivo da paso al abuso y en otros provoca serios problemas personales y familiares. El trabajo que presentaron tiene dos

objetivos, por un lado analizar el patrón de uso de los videojuegos, atendiendo especialmente a las diferencias de género. Por otro lado, la construcción de un cuestionario de dependencia de videojuegos, que tenga interés profesional y científico.<sup>9</sup>

El uso de Internet y los videojuegos predecir la conducta problemática en la adolescencia temprana, febrero del 2011. En la adolescencia temprana, el tiempo dedicado al uso de la Internet y los videojuegos es mayor que en cualquier otro grupo de edad de hoy en día. Debido a la edad inapropiada contenido web y el juego, el impacto del uso de los nuevos medios en los adolescentes es un asunto de preocupación pública y científica. Sobre la base de las teorías actuales sobre el uso de los medios de comunicación apropiado, realizaron un estudio que comprendían 205 adolescentes de 10-14 años (Md = 13). Los individuos fueron identificados quienes mostraron problemas de comportamiento clínicamente relevante según las escalas de problemáticas del Youth Self Report (YSR). Juegos en línea, el uso de Internet comunicacional, y jugar shooters en primera persona son predictivos de exteriorizar problemas de comportamiento (agresividad, delincuencia). Jugar en línea juegos de rol fue predictiva de los problemas de comportamiento de internalización (incluyendo retiro y ansiedad). Comunicación entre padres e hijos acerca de las actividades de Internet fue negativamente relacionado con la conducta problema.<sup>10</sup>

Espinar R, López F. Realizaron en España 2009 un estudio sobre los Jóvenes y adolescentes ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgo. En este artículo se situó en el campo de estudio relativo a los riesgos, problemas o amenazas asociados al uso que jóvenes y adolescentes hacen de las nuevas tecnologías y, en concreto, de Internet, teléfonos móviles y videojuegos. El objetivo es analizar cómo los protagonistas las definen, explican

y valoran. Para ello, hablaron con más de 100 estudiantes de entre 12 y 18 años de edad, a través de entrevistas en grupo realizadas en diferentes municipios españoles. Partiendo de estas entrevistas, se pudo analizar que los jóvenes se consideran conocedores de los juegos online y seguros que suelen utilizar, manifestando un nivel medio o alto de conocimiento, creen saber de los riesgos que suelen enfrentarse y con ello sienten que reducen las posibilidades de efectos negativos, se consideran maduros y autosuficientes como para poder navegar con seguridad por internet. En conclusión: los chicos utilizan mayor medida de las consolas, los juegos por ordenador o los juegos en red, especialmente de contenido violento. Las chicas juegan en menor medida aunque también lo hacen especialmente en juegos en relativo a las realidades virtuales. En todo caso no consideran que el hecho de jugar con contenidos violentos pueda tener efectos negativos en su comportamiento.<sup>11</sup>

Martínez L, Sharon B, Eunice K. Realizaron un estudio de Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos, Chile 2010. El objetivo de la presente investigación fue analizar la relación entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos en adolescentes mexicanos y chilenos. Se utilizó una muestra no probabilística de 100 adolescentes, 50 de nacionalidad Mexicana y 50 de nacionalidad Chilena. Con un rango de edad de 12 a 18 años. El instrumento tuvo una serie de preguntas cerradas acerca de la conducta cotidiana del uso de videojuegos, para evaluar la violencia aplicaron un instrumento de 15 reactivos que miden las siguientes dimensiones: agresión verbal, agresión física, humillación y respeto. En cuanto a los niveles de agresión diseñaron una escala de 13 reactivos, tipo Likert con cuatro opciones de respuesta que van de Nunca a Siempre. Los resultados mostraron relaciones significativas entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos;

además, se encontraron algunas diferencias en éstas variables entre las dos muestras (México y Chile), en donde los adolescentes mexicanos mostraron niveles más altos en violencia y agresión en comparación con los chilenos.<sup>12</sup>

## ***2.2. Antecedentes nacionales***

Calle R. Tafur N. Ruiz K. Villar S. Realizaron en el 2012 un estudio sobre el nivel de conocimiento sobre los efectos de los juegos on-line en los estudiantes del 1º año de educación secundaria, el objetivo del estudio fue determinar el nivel de conocimiento sobre los efectos de los juegos online en los estudiantes del 1º año de educación secundaria de la institución educativa de acción conjunta san pedro santísima trinidad de Lurín. Material y método de estudio: el estudio fue descriptivo de corte transversal, la población es de 155 estudiantes. Recolección de datos: utilizaron un cuestionario validado por juicio de expertos y estructurado con preguntas cerradas y de elección múltiple. Resultados: el nivel de conocimiento de los efectos de los juegos online que predominó fue el nivel medio y bajo con un 76.8%, en contraste al 23.2% que presentó un nivel de conocimiento alto. Según sexo el nivel de conocimiento que predominó, en ambos sexos, fue el medio, siendo de 50.0% para el sexo femenino y el 53.2% para el sexo masculino. Según edad el nivel que predominó fue el medio, clasificados en este nivel el 50.0% de los estudiantes de 11 años, el 53.8% de los estudiantes de 12 años y el 44.1% de los estudiantes de 13 años de edad. Con respecto al número de horas de uso de los juegos on-line se obtuvo como resultado un 44,4% que utilizan más de 30 horas a la semana tienen un nivel de conocimiento bajo y un 33.3% nivel de conocimiento medio. Conclusión: existe un alto porcentaje de estudiantes que no conocen los efectos del uso de los juegos on line.<sup>13</sup>

Vallejos M, y Capa W. Ejecutaron un estudio en el 2010 en Perú de Video Juegos: Adicción Y Factores Predictores en donde se evaluó el modo cómo están relacionados la funcionalidad familiar y los estilos interactivos (toma de decisiones y tendencia al riesgo) con la adicción al video juegos en los adolescentes, así como las consecuencias que genera la adicción a los juegos en la asertividad, agresividad y rendimiento académico. Se empleó una muestra probabilística estratificada de escolares de centros educativos estatales de secundaria de Lima Metropolitana, incluyendo escolares de ambos sexos con edades entre 11 y 18 años. Los resultados indican que el 85% de los adolescentes acceden a los videojuegos, siendo las mujeres (70.6%) como los hombres (94.7%) hacen uso alto del videojuego. Respecto a los días de juego encontramos que más del cincuenta por ciento juega más de dos por semana Destacan entre los lugares donde se juega los videojuegos la propia casa (40%) y en las cabinas de Internet (42%). datos que indican que el hogar se ha convertido en lugar de riesgo para mantener este comportamiento y que el control parental debe ser clave en este aspecto. Conclusión: cuando se analiza el uso problemático del videojuego y su relación con otras variables predictores, hallaron que existe una correlación moderada entre el uso del videojuegos y las variables relacionadas como el funcionamiento familiar, toma de decisiones, comportamiento agresivo y rendimiento académico, donde se observó que hay una relación inversa entre funcionamiento familiar y el uso del videojuegos, es decir, a menor funcionamiento familiar mayor uso del videojuego; igualmente con la toma de decisiones y el rendimiento académico, concluyéndose que a menor toma de decisiones apropiadas mayor uso de los videojuegos, y por último si hay mayor uso de los videojuegos hay problemas en el rendimiento académico.<sup>14</sup>

Jorge M, Gonzalo F, Andrea J. Realizaron en Lima 2011 un estudio cuanti- cualitativo descriptivo y analítico, con el objetivo de describir percepciones, hábitos y actitudes de los adolescentes y jóvenes del Perú respecto a los juegos en línea. La población estuvo constituida por 14 adolescentes participaron en 2 grupos focales en la ciudad de Lima. Asimismo 3 adolescentes de Pucallpa, Tarapoto y 5 de Lima donde participaron en entrevistas en profundidad. Además, se realizaron 164 encuestas en Lima y zonas de la selva peruana. Conclusiones: Las características presentes en las adicciones a las drogas, como son: tolerancia, síndrome de abstinencia y dependencia, se encuentran en los usuarios con problemas de adicción a los juegos en línea, lo que los convierte en una de las nuevas drogas no convencionales. 45.7% del promedio de los encuestados juega en una y dos horas al día, pero ya aparece un porcentaje de más del 41% que juega entre 4 y 8 horas. En este porcentaje encontraremos a los adolescentes y jóvenes con problemas de adicción ya instalada. El 45.1% de los encuestados señala que sí ha intentado dejar de jugar en línea, mientras que el 54.9% de los encuestados no ha querido nunca dejar de jugar. Este primer porcentaje es el que hay que observar, ya que en la intención de dejar de jugar un juego subyace posibles problemas asociados a la actividad de juego patológico. Similares respuestas se hallan en jugadores ludópatas a casinos o en consumidores de drogas, sobre todo luego en momentos posteriores a la intoxicación y los problemas vinculados a ella. Es muy probable que en este porcentaje de encuestados ya se hallen un número considerable de adictos a juegos en línea.<sup>6</sup>

Álvarez L, Cano R, Damiano C. Realizaron en el 2011 un estudio descriptivo y transversal, con el objetivo de describir el desarrollo psicosocial de niños de 9 a 12 años que utilizan videojuegos efectuado en una Institución

Educativa Nacional mixta del distrito de Independencia en Lima, Perú. La población comprendió a 420 niños cuyas edades oscilaban entre 9 y 12 años, que cursaban el 4.º, 5.º, 6.º de primaria y 1.º de secundaria. La muestra fue proporcional y estuvo constituida por 156 niños que aceptaron participar en el estudio. Para la recolección de datos utilizaron dos cuestionarios estructurados: Cuestionario sobre videojuegos, elaborado en España, validado a través de la prueba de Delphi con confiabilidad de 92%, y el cuestionario de desarrollo psicosocial, elaborado en Perú, validado a través de prueba de expertos aplicado en niños de 8 a 12 años con una confiabilidad de 86%. Ambos instrumentos fueron aplicados al mismo tiempo. Resultados: del total de niños, 74,19% utiliza videojuegos y tienen un desarrollo psicosocial regular. Los emplean durante los fines de semana (83,07%). Los tipos de videojuegos más utilizados son *Árcade* (35,48%) y *Estrategia* (23,39%). Conclusiones: no encontraron asociación entre el uso de los videojuegos y el desarrollo psicosocial del niño, en contraste con los estudios revisados realizados en adolescentes y jóvenes en los que existía asociación entre el tiempo, tipo, frecuencia en su uso y la conducta, deterioro personal- académico y relaciones familiares, debido a que la edad de inicio del uso fluctuaba en los rangos de edad estudiados en esta investigación, teniendo así mayor tiempo para su empleo.<sup>15</sup>

### ***2.3. Base Teórica***

El conocer es un hecho primario, espontáneo e instintivo, y por ello no puede ser definido estrictamente. Se podría describir como un proceso en el que están vinculados estrechamente las operaciones y procedimientos mentales, subjetivos, con las operaciones y formas de actividad objetivas, prácticas, aplicadas a los objetos.<sup>16</sup>

Durante la adolescencia se ponen en marcha un conjunto de cambios que afectan decisivamente a la capacidad de pensamiento y de razonamiento de los individuos. La adquisición de esta nueva forma de pensar (más abstracto, complejo, lógico y sistemático) capacita al individuo para afrontar en mejores condiciones las tareas evolutivas de la transición hacia la edad adulta.

La enfermera tiene un papel relevante en el equipo de atención primaria con el incremento de iniciativas y experiencias novedosas en la prevención y en la promoción de la salud en el adolescente, para favorecer principalmente en los hábitos y comportamientos para colaborar con la adecuada adaptación y desarrollo biopsicosocial necesaria en la persona.

A fin de contribuir a su desarrollo integral y recoger las experiencias exitosas y los aportes del personal de enfermería que tiene trabajando en la atención de la salud y el desarrollo integral del adolescente.

### **2.3.1. Conocimiento**

Se define al conocimiento como la capacidad de actuar, procesar e interpretar información para generar más conocimiento o dar solución a un determinado problema en relación con la experiencia que el hombre interacciona con su medio exterior.<sup>17</sup>

Aunque en principio se habla del conocimiento como una reproducción conceptual de la realidad, hay que indicar que se trata más bien del proceso crítico mediante el cual el hombre va organizando el saber, su concepción del mundo, y lo va dotando de ciertas características que resultan, en primera instancia, de su experiencia personal.

El conocimiento es un proceso por el cual el hombre refleja en su cerebro las condiciones características del mundo circundante. El origen del conocimiento está en la misma actividad práctica del hombre: cuando éste entra en relación con la naturaleza y la sociedad, tiene la posibilidad de aprehenderlas. Esto significa al mismo tiempo que todas las ideas del hombre son extraídas de la experiencia y constituyen reflejos falsos y verdaderos de la realidad.<sup>18</sup>

Es el resultado de la asimilación de una información por una persona de acuerdo con sus circunstancias particulares: educación, experiencias previas, capacidad de interpretación y comprensión, etc. La asimilación de esta información provoca un enriquecimiento de su "saber hacer" y produce una mejora en su proceso de toma de decisiones. Este proceso ocurre en la mente de los conocedores y es distinto para cada persona. El conocimiento se genera sobre todo gracias a procesos de conversación o interacción entre personas y gracias al cruce de ideas, en el que se crean conexiones entre ideas o conceptos no relacionados hasta el momento.<sup>19</sup>

### **Tipos de conocimiento**

**Conocimiento empírico o vulgar:** Es aquel conocimiento que se va adquiriendo con la experiencia a mediano o largo plazo, suele ser de tipo involuntario por costumbre o necesidad. Estas personas adquieren el conocimiento con la experiencia que les otorga el estar realizando la misma actividad repetidamente.<sup>20</sup>

Se basa en la experiencia y en la percepción, se da en forma superficial o aparente; que todo hombre adquiere debido a las diversas necesidades que se le presentan en la vida, adquirido muchas veces por instinto y no pensamiento fundamentado donde todo conocimiento que se genera no implica a la ciencia o leyes.

**Conocimiento tácito:** Es conocido como el tipo de conocimiento inconsciente, del cual podemos hacer uso, lo que hace que podamos implementarlo y ejecutarlo, como se diría, de una forma mecánica sin darnos cuenta de su contenido.

Las personas recibimos este conocimiento es la fusión de una experiencia previamente interna con las externas, y su principal eje es su percepción y experiencia. Es cuando decimos que tenemos un sexto sentido y nos indica que debemos o no de hacer.<sup>20</sup>

### **2.3.2. Práctica**

Se puede decir que alguien posee esta cualidad cuando es capaz de resolver situaciones imprevistas sin perder el control, basándose en los recursos de los cuales dispone e ideando soluciones con la aplicación de ciertos conocimientos.<sup>21</sup>

La adolescencia es la etapa que marca el comienzo del desarrollo de procesos de pensamiento más complejos (también llamados operaciones lógico-formales): la capacidad de razonar a partir de principios conocidos (construir por uno mismo nuevas ideas o elaborar preguntas), la capacidad de considerar distintos puntos de vista según criterios variables (comparar o

debatir acerca de ideas u opiniones) y la capacidad de pensar acerca del proceso del pensamiento.

A través de ellos, el adolescente representa su conocimiento y sus actitudes como resultado de la interacción de la nueva información con la propia experiencia que adquiere durante su desarrollo y crecimiento.

### **2.3.3. Los juegos online en la adolescencia**

#### **La adolescencia**

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), define la adolescencia como la etapa que transcurre entre los 11 y 19 años, considerándose dos fases, la adolescencia temprana 12 a 14 años y la adolescencia tardía 15 a 19 años. En cada una de las etapas se presentan cambios, tanto en el aspecto fisiológico (estimulación y funcionamiento de los órganos por hormonas, femeninas y masculinas), cambios estructurales anatómicos y modificación en el perfil psicológico y de la personalidad; Sin embargo la condición de la adolescencia no es uniforme y varía de acuerdo a las características individuales y de grupo.<sup>22</sup>

Por lo que ellos asumen responsabilidades en la sociedad y conductas propias del grupo que le rodea y empiezan a la toma de decisiones por cuenta propia sobre amigos, deportes, estudios y escuela. Se vuelven más independientes y desarrollan su propia personalidad y sus propios intereses. Aunque tal vez quieran tomar más decisiones solas.<sup>23</sup>

La capacidad de pensamiento es totalmente concreta, no perciben las implicaciones futuras de sus actos y decisiones presentes. Creen que son el centro de una gran audiencia imaginaria que constantemente les está observando, (y sentido del ridículo exquisito) estará modulado por este sentimiento. Tienen una sensación de omnipotencia e invulnerabilidad con el pensamiento mágico de que a ellos jamás les ocurrirá ningún percance, esta sensación facilita los comportamientos de riesgo que conllevan a la morbi-mortalidad (adicciones, embarazo y enfermedades) de este periodo de la vida y que puede determinar parte de las patologías posteriores en la época adulta.<sup>24</sup>

## **Etapas y cambios en la adolescencia**

### **Etapas tempranas: Comprende la edad de 10 a 15 años de edad**

La adolescencia temprana es un periodo de muchos cambios físicos mentales, emocionales y sociales coincide con la pubertad, el cambio físico del cuerpo del niño al del adolescente,<sup>23</sup> empieza con la preocupación sobre los problemas de peso, piel, altura y el aspecto físico en general; en las niñas su primera menstruación y los niños comienzan a experimentar el cambio de voz y otros signos de la edad adulta.<sup>29</sup>

Los sentimientos internos van a llevar a los adolescentes a descubrir su propia personalidad: sueñan despiertos, creen ser el centro de atracción y ponen a prueba la autoridad de los padres; se combinan los sentimientos de omnipotencia (“tengo que probarlo todo”) y de invulnerabilidad (“a mí no me va a pasar nada”), mientras que el grupo de amigos adquiere mayor relevancia.<sup>25</sup> siendo el grupo de amigos que dicta la forma de vestir, de hablar y de comportarse, siendo las opiniones de los amigos mucho más importantes que

las que puedan emitir los padres, <sup>24</sup> influyendo desde la forma de vestir hasta los valores y las reglas.

Por lo que respecta a su desarrollo psicosocial, continúan siendo egocéntricos, que el mundo gira alrededor de él y de sus necesidades, además de buscar la adaptación social de sus compañeros. Y en cuanto lo relacionado con el concepto de sí mismos, empiezan a necesitar más intimidad en el hogar, ocurre la búsqueda de su propia identidad, buscará la independencia y autonomía de sus padres, suelen sufrir cambios muy fuertes de humor y pueden pasar de la tristeza absoluta a la alegría desbordada en cuestión de horas, sin saber muy bien por qué.

### **Etapa tardía: Comprende desde los 15 a 19 años de edad**

La adolescencia tardía abarca la parte posterior de la segunda década de la vida. Para entonces, ya usualmente han tenido lugar los cambios físicos más importantes, aunque el cuerpo sigue desarrollándose. El cerebro también continúa desarrollándose y reorganizándose, y la capacidad para el pensamiento analítico y reflexivo aumenta notablemente. Las opiniones de los miembros de su grupo aún tienden a ser importantes al comienzo de esta etapa, pero su ascendente disminuye en la medida en que los adolescentes adquieren mayor confianza y claridad en su identidad y sus propias opiniones.<sup>26</sup>

Los conflictos internos de identidad se van resolviendo, el grupo de amigos pierde importancia frente a la búsqueda de pareja. Teniendo en cuenta, que para algunos autores, la adolescencia termina cuando un joven es totalmente independiente emocionalmente y económicamente de sus padres, esta etapa puede alargarse muchísimo.

## **Concepto de los juegos online**

Los juegos online son programas de ordenador que conectados a una pantalla o televisión, integran un sistema de vídeo y audio. A través de ese sistema el usuario puede vivir experiencias disfrutando de actividades que en la realidad no practicaría.<sup>33</sup> son aquellos en los que se juega mediante una conexión a la red de Internet, bien mediante un PC o bien mediante una videoconsola que permita dicho acceso. Aunque algunos se pueden jugar en solitario, su atractivo principal reside en la posibilidad de compartir escenario con un gran número de personas gracias a una conexión a Internet.<sup>27</sup>

## **Concepto de adicción**

Una adicción es una enfermedad física, psicoemocional y espiritual en el ser humano, es una dependencia hacia una sustancia, actividad o relación (codependencia) que arrastra a la persona adicta por el suelo con tendencias obsesivas – compulsivas. A diferencia de los simples hábitos o influencias consumistas, las adicciones son “dependencias” que trae consigo graves consecuencias en la vida real que deterioran, afectan negativamente, y destruyen relaciones, salud (física y mental), además de la capacidad de funcionar de manera efectiva.<sup>28</sup>

En este caso, la adicción a los videojuegos (consolas, móviles, ordenadores, etc.) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de los adolescentes y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.

Los más susceptibles a presentar una adicción a los juegos online presentan las siguientes características:

- Baja autoestima, ya que el adolescente se muestra inseguro de si mismo, no se va a aceptar tal y como es, no va a tener un adecuado concepto de si mismo, y por lo tanto no se va a querer como persona, lo cual genera una baja autoestima en el adolescente.
- Poco control emocional, ya que este se va a mostrar temeroso, miedoso, inseguro no va a poder tener un adecuado control emocional, ya que son personas susceptibles.
- Indecisión o inseguridad, son aquellas personas que no saben lo que quieren para ellos y para su futuro.
- Pocas relaciones sociales, ya que van a ser tímidos e inseguros no van a poder socializar con las demás personas, esto significa que van a tener pocos amigos.
- Chicos con problemas familiares, donde va haber problemas en su familia, van a ser violentado por sus padres ya sea psicológicamente o física, separación de padres o muerte de uno de ellos.

Todas estas características de la adolescencia se producen a una edad en la que el uso de las nuevas tecnologías se hace intenso y que los juegos online se convierten en señas de identidad para el joven, la forma habitual de emplear su ocio. Todo este caudal de información y de relaciones le llega al adolescente en un período en el que “desconecta” de sus padres, exige privacidad y autonomía y se rebela ante el control.

### **Concepto de ludopatía**

La Organización Mundial de la Salud, describe la ludopatía como “un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares. Esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas, tales como pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas”.<sup>29</sup>

El juego patológico (o ludopatía), es una enfermedad mental caracterizada por los siguientes síntomas: preocupación por el juego, necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero, fracasos repetidos por detener el juego, inquietud e irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego, utilización del juego como mecanismo distractor de los problemas cotidianos, intentos repetitivos de recuperación del dinero perdido, tendencia a la mentira para ocultar el problema o para conseguir dinero para seguir jugando.<sup>30</sup>

## **Efectos de los juegos online**

### **Efectos físicos**

Afecta el ritmo del sueño, ya que este se considera esencial para la salud, porque restaura la energía de la persona, ayuda en el desarrollo físico y psíquico de los jóvenes y por lo tanto el jugador que pasa horas y horas en el computador hasta que su mismo organismo ya no pueda más por lo que empieza a provocar una alteración.

Duermen menos horas, somnolencia, cansancio, afectando el ritmo del sueño, por lo tanto el jugador que pasa horas y horas en el computador hasta que su mismo organismo ya no pueda más por lo que empieza a provocar un desarrollo físico y psíquico de los jóvenes.

Provocan problemas con su salud, presentando lo siguiente: los ojos están irritables, no se alimenta adecuadamente, dolor de cabeza, problemas posturales, fatiga ocular, cefaleas, problemas musculares, agotamiento mental, tendencia al sedentarismo y a la obesidad en la infancia es uno de los mayores problemas a los que se enfrentan los niños adictos a los videojuegos. Ellos evitan al máximo cualquier tipo de actividad al aire libre por su permanente interés en el juego.<sup>31</sup>

Entumecimiento y hormigueo del dedo pulgar e incluso ampollas grandes y abiertas a causa del movimiento repetitivo sobre el mando, que tardan semanas en curarse, la "*hidradenitis palmar*", lesiones en palmas y dedos de las manos, bastante dolorosas.<sup>32</sup>

### **Efectos psicológicos**

Provoca un bajo interés por los estudios y por ende un bajo rendimiento y hasta incluso llegan a dejar los estudios o ya no asisten a la escuela por seguir jugando. Los juegos violentos influyen en el carácter y hace que los adolescentes se vuelvan más agresivos, mentirosos, están en constantes peleas, discusiones con sus familiares, y modifica el estado de ánimos de tristeza a ansiosos de una forma negativa presentan depresión, inestabilidad emocional, empobrecimiento afectivo. Sintiendo bien solo cuando se encuentran jugando en la computadora.

Confusión mundo real-imaginario, Infantilismo social, inmadurez, fantasía extrema, falta de habilidades de afrontamiento.

### **Efectos sociales**

Por estar horas y horas en el juego, ya no salen con amigos, ya no asisten a reuniones familiares, lo cual genera una desconexión con todo su entorno social y familiar presentando un aislamiento social.<sup>22</sup> Los jugadores tienden a aislarse en juegos solitarios, y a entorpecer sus relaciones sociales, ya que este se está alejando de su entorno social para buscar una satisfacción personal que va a ser provocada a través de los juego online lo cual provocará aislamiento y aumento de emociones negativas.

Disminución del rendimiento escolar ya que los adolescentes le prestan más atención al juego, que a los estudios, ya no quieren asistir a clases, no realizan sus tareas por la impaciencia de seguir jugando, no van a estudiar, lo cual generara bajas notas a nivel académico.

Provoca un bajo interés por los estudios y por ende un bajo rendimiento y hasta incluso llegan a dejar los estudios o ya no asisten a la escuela por seguir jugando.<sup>23</sup>

Conflictos familiares debido a que eluden de las conversaciones familiares, están de mal humor con la familia, y busca cualquier oportunidad para provocar una discusión y salir de casa o encerrarse en su habitación para jugar en Internet.

Comienzan los problemas con la pareja y familia, existe un descuido por las actividades de la casa, muchas veces ponen en peligro el patrimonio familiar por el juego, comienza una ruptura gradual con los miembros de la familia.

Problemas en el ámbito laboral debido a que el rendimiento disminuye, hay inasistencias y retrasos en el cumplimiento de sus funciones, lo que puede poner en riesgo su situación laboral y por consiguiente problemas económicos Incumplimiento de actividades cotidianas.

### **Consecuencias de los juegos online**

Las consecuencias del uso excesivo e irresponsable de los juegos en línea mediante internet o teléfonos celulares ha generado diferentes problemas afectando la vida de los usuarios y que se vuelven más violentos, se percibe un cambio de carácter de personalidad, aislamiento así como enfermedades como la obesidad y diabetes, y por otro lado en consumo de sustancias tóxicas como el alcohol y drogas, provocando un caos que difícilmente puede llegar a un progreso.

Las consecuencias se caracterizan por una excesiva o mal controlada preocupación o comportamientos relacionados con el uso de ordenadores y acceso a los videojuegos online que lleva a la alteración de la persona en diferentes niveles (personales, familiares sociales o profesionales).

### **Consecuencias personales**

Son más impulsivos, más torpes a la hora de socializar y más tendencia a la adicción con el tiempo. Como señales de advertencia, aparte de las señales de adicción mencionadas, tenemos el aumento de la ira irracional y la fobia social, además de que si los niños juegan a videojuegos violentos tienden a tener más fantasías agresivas, y a ser también más agresivos.<sup>32</sup>

### **Consecuencias sociales**

Los humanos somos seres sociales por naturaleza. Necesitamos relacionarnos con los otros para asegurar nuestra supervivencia. Los videojuegos nos aíslan del mundo exterior y nos atrapan en una realidad virtual. Los niños cada vez juegan menos con sus homólogos en el parque. El entretenimiento es cada vez más individual, pero mucho más virtual.<sup>32</sup>

## **Características de los juegos online**

### **Consumo de alimentos**

Pueden estar constantemente frente a la pantalla y encontrar en la comida rápida una solución para no dejar de jugar. El riesgo de sufrir enfermedades de corazón como los altos niveles de colesterol o la hipertensión es latente en aquellos niños que tienen mayor afición por los videojuegos.<sup>34</sup>

El atractivo de los juegos online para los adolescentes es que a través de ellos se puede pasar de la mirada a la acción, al menos simulada y que esta acción permite transgredir las normas sociales, donde se puede mentir; asesinar a otros seres humanos y se nos dan premios por ello (más vidas, más energía, más tiempo, etc.) sin sufrir consecuencias de ningún tipo.

### **Lugar de acceso**

Son lugares donde se alquilan computadoras conectadas a Internet por un precio fijo por hora. La mayoría de ellas elaboran una estrategia de marketing para atraer clientes (regalo de lapiceros, mouse-pads, etc.) y para

mantenerlos (una hora de servicio gratis cada 5 ó 6 horas de uso) debido a que la competencia entre ellas es fuerte. Algunas cabinas en lugares se están especializando en juegos en línea, los que se han vuelto muy populares entre la juventud recientemente.

Una encuesta reciente en Lima Metropolitana mostró que en 24,8% de hogares de Lima Metropolitana al menos un miembro usa las cabinas públicas para conectarse al Internet. Según esto, solo en Lima existen por lo menos 372 000 usuarios de cabinas de Internet.<sup>35</sup>

El ordenador cada vez es más importante en la sociedad. El acceso al ordenador puede facilitar el acceso de los niños a todo un mundo a su alrededor, incluyendo tanto lo bueno como lo malo. El ordenador es una forma de acceso a la cultura por lo tanto para acceder a internet, es necesario tener un computador, sea en casa o en las cabinas públicas.

### **Tiempo de conexión**

El empleo del tiempo se entiende como una categoría que expresa el tiempo que dispone cada individuo.

Es el marco temporal de las actividades que la población realiza en la vida diaria, las cuales se distribuyen según un orden y una estructura que revelan el estado de desarrollo de las fuerzas productivas y de las relaciones sociales.

La vida diaria se estructura según una rutina que puede variar con el sexo, la edad, la ocupación, el nivel educacional, el grado de compromiso sociopolítico y los intereses de cada persona.<sup>40</sup>

## **Tipos de juegos**

### **Competencia**

Son videojuegos basados en deportes, ya sean reales o ficticios, y se pueden subdividir en simuladores (juegos realistas) o los llamados "arcade" (más fantasiosos).

Juegos basados en la reproducción, generalmente de forma realista, del funcionamiento de alguna actividad. Diferentes subgéneros son los simuladores de vuelo o de conducción.<sup>37</sup>

### **Estrategia**

Consisten en trazar una estrategia para superar al contrincante. Exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival. Ayudan al desarrollo de organización mental y espacial.<sup>38</sup>

### **Habilidad**

La tecnología informática que sustituye al material tradicional del juego y hasta al adversario. Los juegos habilidad potencian la rapidez de reflejos, la coordinación oculo-manual y la organización espacial. Los de preguntas y respuestas favorecen la astucia y la adquisición de conocimientos.<sup>37</sup>

### **Aventuras**

La aventura es un popular género donde el protagonista del juego debe atravesar grandes niveles, luchar contra enemigos y recoger objetos de valor. Normalmente son juegos de larga duración con un argumento extenso y enrevesado.

## **Plataforma**

Los videojuegos de plataformas se caracterizan por tener que recorrer, saltar o escalar una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el videojuego. Suelen usar desplazamiento lateral hacia la izquierda o hacia la derecha. A lo largo y ancho de cada escenario existen una serie de posiciones en las que el jugador puede situarse (dependiendo de la naturaleza del juego). Es uno de los géneros más veteranos, las cuales han perdurado hasta la actualidad y mantienen millones de seguidores tras su rastro.<sup>39</sup>

## **Guerra o de pelea**

Los juegos online se caracterizan por ser violentos, cometer muchas crueldades como matar, golpear, asesinar, destruir y que no son sancionados, y que son recompensados de un modo a otro. A la vez permite crear un personaje con características físicas, psíquicas, que el jugador desee.

Cada vez son más demandados los videojuegos cuya violencia es más truculenta y gráfica. Los videojuegos alientan no sólo la indiferencia ante los actos violentos más irracionales, sino que jalean y premian el asesinato más sanguinario posible disfrazándolo de "justicia vengadora" contra nazis y asesinos.

### **2.3.4. Teóricas de enfermería**

## **Modelo de Adaptación de Callista Roy**

Roy subraya que en su intervención, la enfermera debe estar siempre consciente de la responsabilidad activa que tiene el paciente de participar en su propia atención cuando es capaz de hacerlo

**Objetivo del modelo:** Que el individuo llegue a un máximo nivel de adaptación y evolución

Desarrolló los conceptos de: Hombre, Salud y Enfermería.

**Concepto de Hombre:** Es un ser bio-psico-social en relación constante con el entorno que considera cambiante. El hombre es un complejo sistema biológico que trata de adaptarse a los cuatro aspectos de la vida.

Las necesidades fisiológicas básicas: la circulación, temperatura corporal, oxígeno, líquidos orgánicos, sueño, actividad, alimentación y eliminación.

La autoimagen: El yo del hombre debe responder también a los cambios del entorno.

El dominio de un rol o papel: Cada persona cumple un papel distinto en la sociedad, según su situación: madre, niño, padre, enfermo, etc., el cual en ocasiones puede cambiar.

Interdependencia: La autoimagen y el dominio del papel social de cada individuo interacciona con las personas de su entorno, ejerciendo y recibiendo influencias. Esto crea relaciones de interdependencia, que pueden ser modificadas por los cambios del entorno.

**Concepto de Salud:** Lo considera como un proceso de adaptación en el mantenimiento de la integridad fisiológica, psicológica y social.

**Concepto de la Enfermería:** La define como un sistema de conocimientos teóricos que se dedica a los cuidados y a la promoción de la salud. C. Roy establece que las enfermeras, para cumplir éste objetivo.

### **Modelo de Autocuidado de Dorothea Orem**

Para Dorothea Orem el ser humano es un organismo biológico, psicológico, y en interacción con su medio, al que está sometido. Tiene la capacidad de crear, comunicar y realizar actividades beneficiosas para sí y para los demás. La salud es un estado que significa integridad estructural y funcional que se consigue por medio de acciones universales llamadas autocuidados.

**Objetivo del modelo:** En este modelo es ayudar al individuo a llevar a cabo y mantener por sí mismo acciones de autocuidado para conservar la salud y la vida, recuperarse de la enfermedad y/o afrontar las consecuencias de dicha enfermedad.

Así, el autocuidado es la práctica de actividades que los individuos inician y realizan en su propio beneficio para el mantenimiento de la vida, la salud y el bienestar.

### **Destaca tres tipos de autocuidados:**

- Los derivados de las necesidades fundamentales que tiene cada individuo: comer, beber, respirar, etc.

- Los derivados de las necesidades específicas que se plantea en determinados momentos del desarrollo vital: niñez, adolescencia, adultez, ancianidad.
- Los derivados de desviaciones del estado de salud.

### **Funciones de enfermería según Dorothea Orem**

En el modelo de D. Oren consiste en actuar de modo complementario con las personas, familias y comunidades en la realización de los autocuidados, cuando está alterado el equilibrio entre las habilidades de cuidarse y las necesidades del autocuidado. Los motivos del desequilibrio serán una enfermedad o lesión que requieran unas necesidades adicionales de autocuidado (debidos a la desviación de salud).

No obstante cabe mencionar que los cuidados de enfermería constituyen la forma de ayudar a las personas cuando presentan limitaciones y/o incapacidades en la realización de las actividades de los autocuidados reconociendo tres tipos de asistencia:

- **El sistema de compensación total:** cuando el individuo no puede realizar ninguna actividad de autocuidado. Implica una dependencia total.
- **El sistema de compensación parcial:** cuando el individuo presenta algunas necesidades de autocuidado por parte de la enfermera, bien por motivos de limitación o incapacidad.

- **El sistema de apoyo educativo:** cuando el individuo necesita orientación y enseñanza para llevar a cabo los autocuidados. Que es el caso de los usuarios post infarto de miocardio que acude a consultorios externos para su control.

#### ***2.4. Definición de términos***

**Conocimiento:** Indica un conjunto de datos o noticias que se tiene de una materia o ciencia. El conocimiento se origina a través de la percepción sensorial, luego al entendimiento y finaliza en la razón.

**Practica:** Es el acto de realizar algo de manera habitual y que requiere determinado conocimiento o constancia para que los resultados sean los esperados.

**Adolescentes:** La adolescencia empieza con la pubertad y termina cuando los cambios se estabilizan alrededor de los 19 años. Es una etapa de la vida en la que hombres y mujeres experimentan cambios físicos, psicológicos, emocionales y sociales.

**Adicción al juego:** Es un desorden adictivo caracterizado por la conducta descontrolada en relación al juego. La inversión de tiempo, energía y dinero en las actividades del juego aumenta con el tiempo haciendo a la persona más dependiente.

#### ***2.5. Variables***

**Conocimiento de los juegos online:** Es el conjunto de información, ideas, concepto y datos que adquiere el adolescente a lo largo de la vida acerca de un tema determinado a través del aprendizaje y la experiencia.

**Practica de los juegos online:** La práctica es la acción que se desarrolla con la aplicación de ciertos conocimientos por el adolescente respecto a los juegos on line.

## ***2.6. Operacionalización de Variables (Ver Anexo 1)***

## **CAPÍTULO 3:METODOLOGÍA**

### ***3.1. Enfoque de la investigación***

El estudio es cuantitativo porque permite medir el nivel de conocimiento y describir la práctica que tienen los 82 adolescentes encuestados sobre los juegos online. Se recolecta los datos de manera numérica ordenada, estudia la variable que ha sido cuantificada.

Aplica cuestionarios y escalas para medir objetivos, utilizando instrumentos sometidos a pruebas de validación y confiabilidad.

En este proceso utiliza las técnicas estadísticas en el análisis de datos mostrando en números y gráficos lo que hemos observado, lo que ayuda aún más en la interpretación de resultados

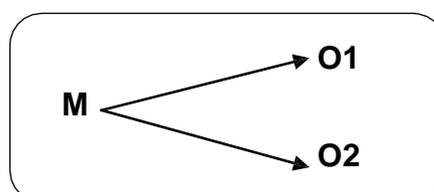
### ***3.2. Tipo y Método de la Investigación***

El estudio aplicó la investigación básica porque tuvo por finalidad ampliar el conocimiento y comprensión del fenómeno estudiado que es el conocimiento y práctica de los adolescentes en los juegos online teniendo como base varios trabajos de investigación

Se estableció la aplicación de un diseño no experimental porque no se hizo ningún tipo de manipulación intencional de las variables. Lo que se hizo fue observar la situación estudiada tal y como se dio en su contexto natural, para después analizarlos.

### **3.3. Diseño de la investigación**

El diseño es descriptivo porque está dirigido a determinar “como es” o “como está” la situación de la variable estudiada en una población; prospectivo puesto que los hechos se registran a medida que ocurren; de corte transversal la variable va a ser estudiada haciendo un corte en el tiempo.



Leyenda

M : Adolescentes.

O1 : Conocimiento de los juegos online

O2 : Práctica de los juegos online

### **3.4. Lugar de ejecución de la investigación**

El presente estudio de investigación fue aplicado en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3, ubicado en el distrito de San Juan de Miraflores, en el grado del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria, la institución cuenta con horarios de turno mañana y tarde; donde brinda enseñanzas educativas inicial, primaria y secundaria en el periodo escolar y en los meses de enero a febrero brinda cursos en vacaciones.

### **3.5. Población, muestra, selección, y unidad de análisis**

La población estuvo conformado por alumnos del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria, matriculados en la Institución Educativa Fe y Alegría N°3 en el periodo de 2014. El colegio consta en el nivel secundaria, de cinco aulas: A, B, C, D, E, siendo estos de 30 alumnos en cada aula que dan como total 150.

Se realizó el muestreo probabilístico aleatorio simple dando como resultado 82 alumnos del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria de diferentes secciones, de la institución Educativa Fe y Alegría N° 3. (Ver anexo 3)

### ***3.6. Criterios de inclusión y exclusión***

#### **Criterios de inclusión**

- Estudiantes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria.
- Firma del consentimiento informado por parte de los padres de familia del participante.
- Estudiantes que asistan el día de la recolección de datos.

#### **Criterios de exclusión**

- Estudiantes de otros grados de secundaria.
- Estudiantes que no desearon participar.
- Estudiantes que ya tengan la enfermedad de ludopatía.

### ***3.7. Instrumentos y técnica de recolección de datos***

La técnica que se utilizó fue la encuesta y como instrumento el cuestionario, el cual fue elaborado de acuerdo al marco teórico, que contiene todo sobre los juegos online, donde se estableció una comunicación bidireccional respetando la individualidad de la persona, haciendo uso de un lenguaje sencillo de tal manera que los adolescentes puedan responder sin problemas a las preguntas del instrumento de evaluación.

Con respecto al instrumento, se utilizó un cuestionario, el cual fue utilizado para la recogida de información, diseñado para poder cuantificar y universalizar la información y estandarizar el procedimiento de la entrevista, obteniendo los respectivos resultados. Este instrumento estuvo dividido en tres partes, la primera incluye la introducción, la segunda datos generales del adolescente y la tercera contiene 12 preguntas de conocimientos de alternativas cerrada múltiples donde solo una es la correcta, donde es calificado como respuesta correcta (1) y respuesta incorrecta (0) así mismo el cuestionario de práctica contiene 8 preguntas con respuestas de escala Likert reducida que han sido elaborados teniendo en cuenta según la base teórica y delimitados en relación a los objetivos planteados considerando una puntuación según respuestas de (1) Nunca, (2) algunas veces y (3) siempre.

Para mejorar los instrumentos, estos fueron sometidos a la validez de contenido, de diez profesionales especialistas en el área: (enfermeras, psicólogos, psiquiatras y docentes expertos) que contribuyeron con sus conocimientos al perfeccionamiento del instrumento, que posteriormente fue analizado por la prueba binomial obteniendo como resultado un valor p menor o igual a 0.03. (Anexo 3). Así mismo se realizó la prueba piloto en una población similar del estudio, donde los resultados de la confiabilidad fueron evaluados a partir en conocimiento y Alfa de Crombach ( $\alpha > 0,60$ ) para la práctica dando como resultado 0,9 afirmando que la confiabilidad es aceptable. (Anexo 4)

### ***3.8. Procedimientos de recolección de datos***

Para la recolección de datos, una vez que fueron obtenidas la aprobación del Comité Institucional de Ética de la Universidad Ricardo Palma y el permiso

por la dirección de la Institución Educativa Fe y Alegría N°3, se procedió a la entrega de la hoja informativa en coordinación con las tutoras de cada aula a colocarlos en las agendas de los estudiantes, para que se los entregue a los padres informando sobre la importancia, objetivos, beneficios y riesgos, de la investigación y así puedan aceptar voluntariamente.

Se hizo el recojo y la verificación de los consentimientos informados por parte de los padres de familia firmados para proceder a la entrega y aplicación del instrumento. En un periodo aproximado de 25 a 30 minutos solo en horas de tutoría. Se reunió a los estudiantes que cumplieron con los criterios de selección en sus respectivas aulas, en un primer momento las secciones B y A, en un segundo momento las secciones C y D y en un tercer momento la sección E.

La investigadora conjuntamente con la colaboración del tutor a cargo de los alumnos en cada sección, se evitó que compartan preguntas y/o respuestas y mantengan el orden durante la aplicación del instrumento.

En el momento de la aplicación del instrumento, todas las secciones estaban en horas académicas.

La aplicación del instrumento fue en las propias aulas de los estudiantes pues se contó con la autorización de la directora de la Institución Educativa.

Antes de concluir la encuesta, el cuestionario fue revisado para que estuvieran completos los datos y estos sean concordantes y se finalizó con la entrega de los trípticos informativos a los alumnos en sus respectivas aulas.

### ***3.9. Análisis de datos***

Para la realización del análisis de datos se procedió a asignar códigos a las respuestas de cada pregunta del cuestionario, para luego ser tabuladas de manera electrónica y generar una base de datos en Excel 2013 y ser exportada al SPSS v. 21 para la elaboración de tablas y gráficos que respondan a los objetivos de la investigación mediante el uso de la estadística descriptiva.

La escala de valoración para la variable de conocimiento se realizó mediante la aplicación de la Escala de Estaninos, que trabaja con el promedio y la desviación estándar para asignar los valores de alto, medio y bajo según corresponda a los puntajes obtenidos de las participantes.

### ***3.10. Aspectos éticos***

En la investigación se respetó a la persona como un ser autónomo, único y libre, que tiene el derecho y la capacidad de tomar la propia decisión de participar en esta investigación. La información brindada del estudio se evidencio a través de la hoja de información y formulario del consentimiento informado en donde los padres dieron el permiso así mismo se procedió con asentimiento informado a los adolescentes escolares garantizando la protección de su dignidad.

Los datos que se obtuvieron no han sido utilizados en beneficio propio o de identidades privadas que de una u otra manera perjudiquen la integridad moral, psicológica y social de la población en estudio una vez concluida la investigación.

Al finalizar con la investigación se benefició a la población de estudio brindándoles información educativa a través de un tríptico respecto a los juegos online y de esta manera motivar, concientizar a los adolescentes a conocer sobre los juegos y disminuir la practicidad para prevenir complicaciones.

### **Consideraciones ético administrativas:**

Para realizar el presente estudio, se ejecutó las siguientes acciones:

Se presentó una carta dirigida a la directora de la Escuela Padre Luis Tezza con lo que se pudo contar con su autorización y apoyo en la respectiva aplicación del estudio. En el mes de agosto se aplicó la prueba piloto previa validación mediante el sistema de jueces expertos.

Finalmente se aplicó el cuestionario a los 82 alumnos del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria. Pero para ello se solicitó el consentimiento informado a los padres de familia y a los propios alumnos explicándoles, obteniéndose así información de los padres de familia y estudiantes que gustosamente aceptaron.

## **CAPÍTULO 4: RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

### ***4.1. Resultados***

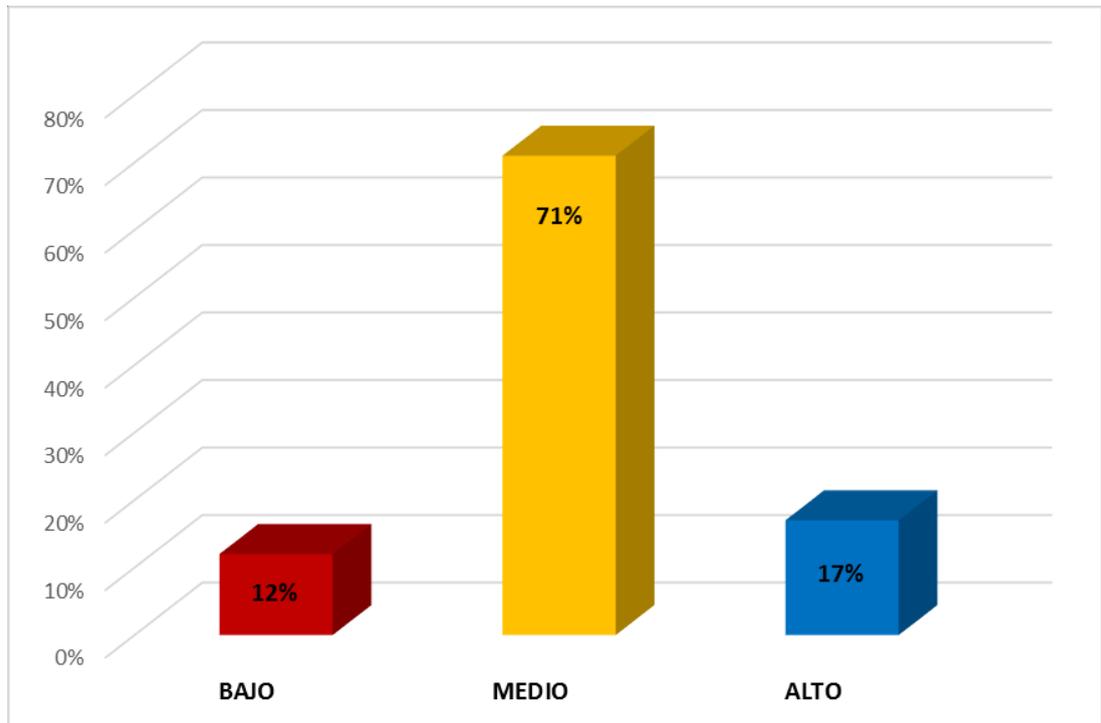
Se identificó el nivel de conocimiento y práctica sobre los juegos online en los adolescentes del 1er año de educación secundaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 en el distrito de San Juan de Miraflores

**Tabla 1: Datos personales de los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°3 - 2014**

<b>DATOS</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>N=82</b>	<b>100%</b>
<b>Edad</b>	11 años	2	2
	<b>12 años</b>	<b>67</b>	<b>82</b>
	13 años	13	16
<b>Género</b>	Masculino	38	46
	<b>Femenino</b>	<b>44</b>	<b>54</b>

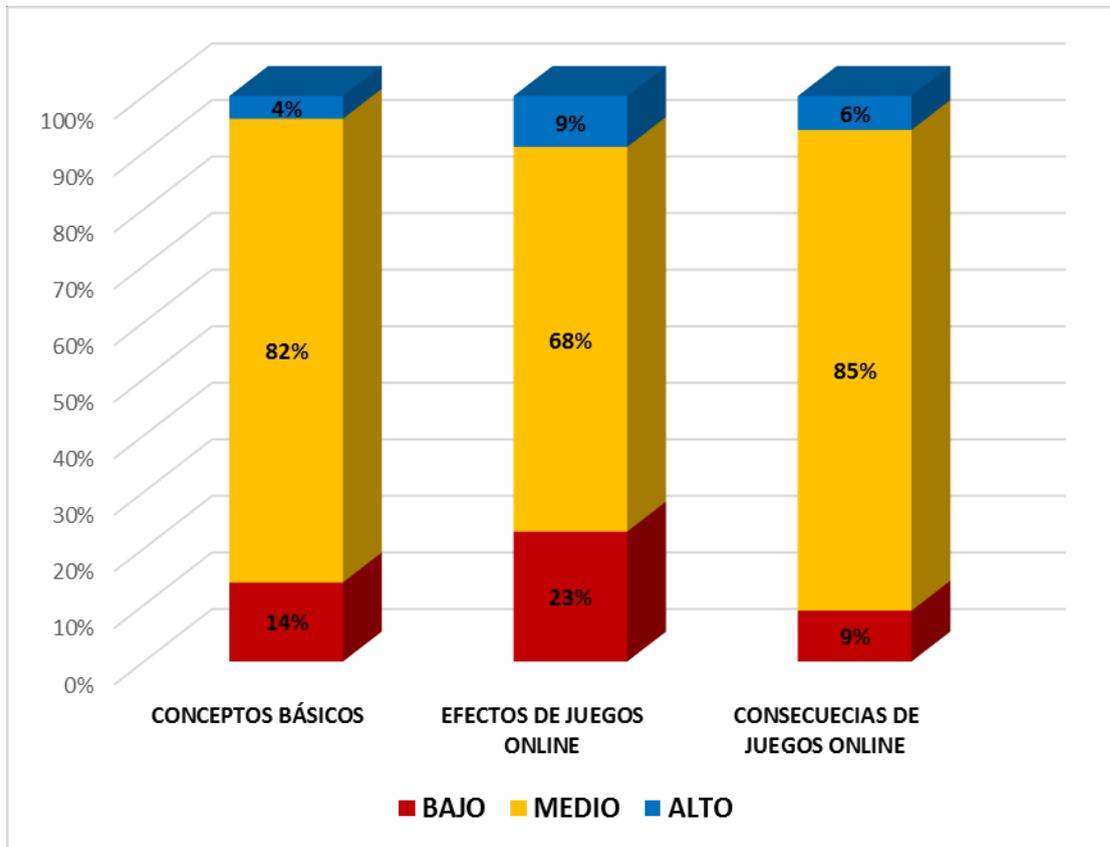
Los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria tienen en su mayoría 12 años 82% (67) y pertenecen al género femenino 54% (44) y masculino 46% (38).

**Gráfico 1: Nivel de Conocimiento sobre los juegos online de los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3- 2014**



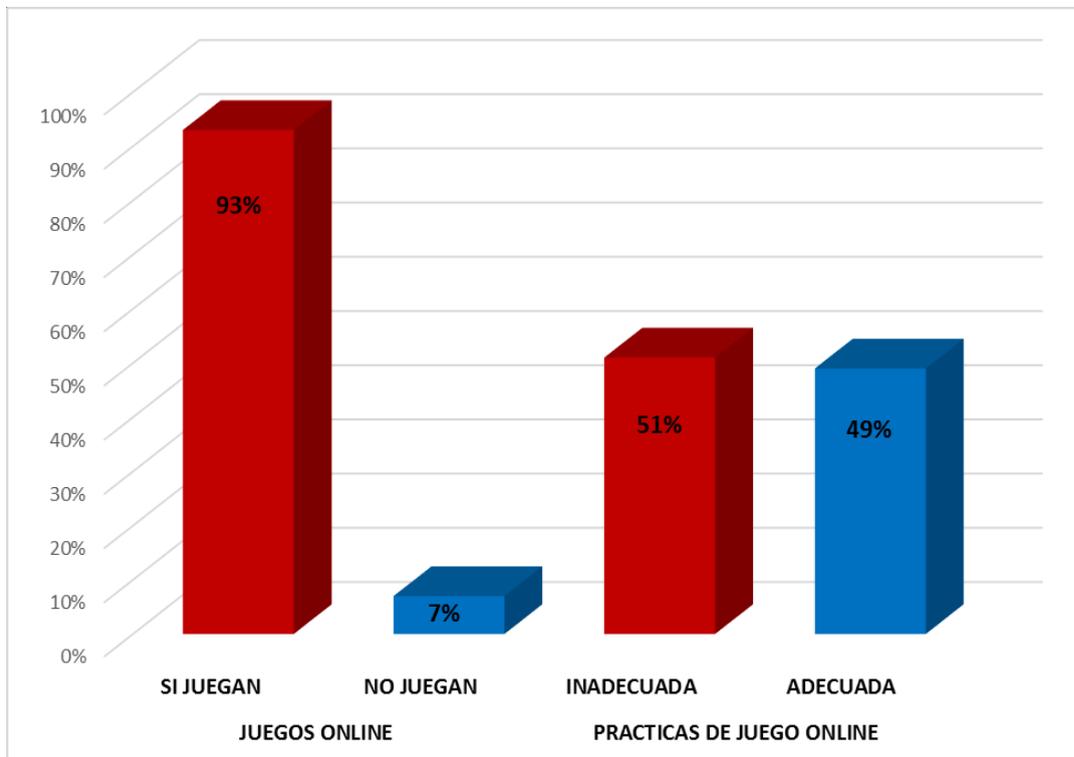
Los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria tienen un nivel de conocimiento medio sobre los juegos online de 71% (58) y nivel bajo 12% (10).

**Gráfico 2: Nivel de Conocimiento sobre los juegos online de los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 según dimensiones - 2014**



Los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria tienen un nivel de conocimiento medio respecto a las dimensiones de conceptos básicos 82% (67), sobre los efectos de los juegos online 68% (56) y acerca de las consecuencias de los juegos online 85% (70).

**Gráfico 3: Práctica de juego online de los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 – 2014**



Los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria (n=82) si juegan juegos online 93% (76) y no juegan 7% (6), de los adolescentes que si practican los juegos online (n=76) el 51% (39) lo hacen de manera inadecuada y 49% (37) de forma adecuada.

**Tabla 2: Características de la práctica de juego online de los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 - 2014**

<b>CARACTERÍSTICAS DE JUEGO ONLINE</b>	<b>N=76</b>	<b>100%</b>
<b>Consumo de alimentos</b>		
Golosinas – Snack	17	22
Frutas - Jugos de frutas	24	32
Gaseosas – Snack	35	46
<b>Recursos económicos para jugar</b>		
Padres dan dinero	31	41
Ahorro de propinas	41	54
Trabajo eventual	4	5
<b>Lugar de Juego</b>		
Cabina de internet	33	43
Casa	41	54
Colegio	2	3
<b>Horas de Juego</b>		
Menos de 1 hora	32	42
1 a 2 horas	33	43
3 a 4 horas	9	12
5 a más horas	2	3
<b>Días dedicados a jugar</b>		
1 - 2 días	47	61
3 - 4 días	22	29
5 - 6 días	2	3
Toda la semana	5	7
<b>Preferencia de juegos</b>		
Competencia	21	27
Habilidad	19	25
estrategia	9	12
Plataforma	3	4
Guerra/Pelea	24	32

Los adolescentes de 1<sup>er</sup> año de secundaria cuando juegan juegos online consumen en su mayoría gaseosas y snack 46% (35), los recursos para jugar lo obtiene ahorrando propinas 54% (41), juegan en casa 54% (41) y durante 1 a 2 horas 43% (33) durante 1 a 2 días 61% (47), su preferencia de juego es el de guerra y peleas 32% (24).

**Tabla 3: Comportamientos de riesgo de la práctica de juego online de los adolescentes de 1<sup>er</sup> año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 - 2014**

COMPORTAMIENTOS DE RIESGO	SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
	n	%	n	%	n	%
Falta a clases por jugar juegos online	1	1	18	24	57	75
Reemplaza estudios por juegos online	0	0	24	32	52	68
Alteración del sueño por juegos online	5	6	24	32	47	62
Juega sin control del tiempo	3	4	<b>30</b>	<b>39</b>	43	57
Pide prestado dinero para jugar	7	9	18	24	51	67
Juega sin permiso de los padres	2	3	<b>28</b>	<b>36</b>	46	61
Comportamiento agresivo por juego	0	0	<b>25</b>	<b>33</b>	51	67
Sustituye otras actividades recreativas	4	5	<b>25</b>	<b>33</b>	47	62

Los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria tienen comportamientos de riesgo que realiza a veces como juega sin control del tiempo programado 39% (30), juegan sin permiso de los padres 36% (28), pueden tener comportamientos agresivos 33% (25) y a causa del juego online sustituyen otras actividades recreativas 33% (25).

## ***4.2. Discusión***

En la actualidad los juegos online forman parte importante de la vida de los jóvenes, debido a su contenido interactivo, envolvente y llamativo, tomando un lugar significativo en su cotidianidad, logrando involucrarlos en un mundo completamente alejado de la realidad cada vez que los utilizan.

Lamentablemente los jóvenes se muestran incapaces de tener control sobre sus deseos, permitiendo que su afición por estos juegos se convierta en un riesgo conllevándolos a una práctica inadecuada o de abuso de los videojuego por internet, afectando al adolescente en el ámbito social, personal, y familiar.

Se encontraron como resultado que del 100% de los encuestados el mayor porcentaje de los adolescentes del 1er año de educación secundaria tienen en su mayoría 12 años 82%, a esta edad los adolescentes se encuentran en la etapa temprana en donde empiezan los cambios físicos del cuerpo del niño al de adolescente, empieza con la preocupación sobre los problemas de peso, piel, altura y el aspecto físico en general; sin embargo a lo largo de este periodo en el adolescente surge la necesidad de sentirse especial, de creer que todo lo saben, todo lo pueden, que nadie es capaz de comprender lo que sucede; considerándose que son adultos varios años antes y se sienten legitimados para decidir por sí mismos sobre su manera de actuar, pensar y sentir; logrando determinar la aparición de conductas de riesgo a la que se expone en forma irresponsable. Así mismo se observa una mayor proporción de adolescentes género femenino 54% y masculino 46%, en relación al género existen diversos estudios en donde el perfil del jugador es mayormente masculino, por lo que

refiere a que ellos son un factor de riesgo en cuanto a la proliferación de los juegos online y que sobre todo está diseñado para hombres con características violentas; sin embargo el porcentaje de mujeres que usa los juegos online crece de forma continua.

En el gráfico 1 se observa que los adolescentes de 1er año de educación secundaria tienen un nivel de conocimiento medio sobre los juegos online de 71% y nivel bajo 12%, este resultado se asemeja al estudio elaborado por Espinar R, López F,<sup>12</sup> donde analizan que los jóvenes presentan un nivel medio considerándose conocedores de los juegos online; estos resultados hacen referencia que el conocimiento es todo lo que adquirimos mediante nuestra interacción con el entorno, es el resultado de la experiencia organizada y almacenada en la mente del individuo de una forma que es única para cada persona. En consecuencia se observó que el adolescente se encuentra en un proceso de maduración psicológica y aún tienen un conocimiento empírico sobre los juegos online basándose de sus experiencias y situaciones vividas, creando sus propios criterios sobre el conocimiento y la percepción a los posibles efectos y riesgos que se exponen, conllevando a los adolescentes a relacionarse más con este tipo de pasatiempo, dejando a un lado otros métodos de diversión así como los deportes, los juegos de mesa en familia y los juegos con sus amigos entre otros, obstaculizando así el desarrollo adecuado del adolescente confundiendo la realidad con la fantasía.

En el gráfico 2 en cuanto a las dimensiones los adolescentes del 1er año de educación secundaria tienen un nivel de conocimiento medio respecto a las dimensiones de conceptos básicos 82%, sobre los efectos de los juegos online 68% y acerca de las consecuencias de los juegos online 85%. Relacionado con

los datos de Calle R, Tafur N,<sup>11</sup> que encuentra en su investigación que el nivel de conocimiento de los efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online que predominó fue el nivel medio y bajo con un 76.8%,

Los juegos online son programas de ordenador que conectados a una pantalla o televisión, integran un sistema de vídeo y audio. A través de ese sistema el usuario puede vivir experiencias disfrutando y realizando de actividades que en la realidad no practicaría, se pueden jugar en solitario o compartir escenario con un gran número de personas, todas al mismo tiempo, desde diferentes computadoras. Con lo que se transforma en una batalla virtual, entre los competidores. El hecho de ser "on line" se refiere al hecho de que se llevan a cabo en línea, es decir en tiempo real a través de una red. La adicción se define cuando la persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo. En este caso, la adicción a los juegos online (móviles, ordenadores, redes sociales, etc.) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de los adolescentes y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas. Asimismo la ludopatía viene a ser un trastorno de la personalidad que se caracteriza fundamentalmente porque existe una dificultad para controlar los impulsos, y que en cierto sentido tiende a manifestarse en practicar, de manera compulsiva, uno o más juegos, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares, encontrándose ante una grave enfermedad crónica.

Los usuarios de videojuegos de ordenador pueden verse afectados por síntomas como fatiga física, como dolores de muñeca por los constantes movimientos de la manos, cefaleas, dificultad para dormir durante y después de

hacer uso de los juegos debido al uso constante y repetitivo sin tener un control de estos, en cuanto a efectos psicológicos se refiere, el adolescente se encuentra en la búsqueda de nuevas sensaciones propias de ellos, las cuales son las responsables de que lleven a cabo conductas de alto riesgo, influyendo en su comportamiento y actitudes sobre todo por la falta de consideración de las consecuencias. A su vez existen efectos sociales debido a que los jugadores tienden a aislarse en juegos solitarios, dificultando las relaciones sociales, alejándose de su entorno social para buscar una satisfacción personal que va a ser provocada a través de los juego online lo cual provocará aislamiento y aumento de emociones negativas.

En el gráfico 3 se observa que los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria si juegan juegos online 93% y no juegan 7%, de los adolescentes que si practican los juegos online el 51% lo hacen de manera inadecuada y 49% de forma adecuada resultados similares en el estudio del año 2010 realizado por Vallejos y Capa,<sup>13</sup> donde el 85% de encuestados en Perú acceden a los videojuegos<sup>14</sup>; a diferencia de los resultados de un estudio realizado en Colombia por Arango, Bringué, Sádaba, que encontró que el 40.1% de adolescentes juega en red. El acceso y uso a los juegos online es cada vez más habitual tomada con normalidad por los adolescentes, convirtiéndose en un problema cuando se hace uso de manera inadecuada en cuanto al tiempo, dedicación, originado de una incapacidad de control de las emociones, produciendo un alejamiento de la sociedad, depresión, aislamiento, mostrando un desinterés por el mundo que los rodea.

En cuanto a características los adolescentes de 1<sup>er</sup> año de educación secundaria cuando juegan juegos online consumen en su mayoría gaseosas y snack 46%,el uso excesivo a los juegos online se relaciona con un mayor

riesgo de desarrollar efectos nocivos para la salud como de mala alimentación; ya que el interés por jugar y pasar el siguiente nivel de dicho videojuego, está por encima de cualquier cosa, no comen como deberían, solo algo rápido, perjudicando en su metabolismo trayendo como consecuencia la obesidad y el sedentarismo.

Los recursos para jugar lo obtiene ahorrando propinas 54%, para compras de elementos y créditos para juego; por lo cual son efectos perjudiciales graves (fracaso escolar, abandono de estudios).

Juegan en casa 54% estos datos orientan a que viven en una era en la que la tecnología se ha convertido en algo fundamental para realizar diferentes actividades cotidianas por que le dan una suma importancia a la presencia de un computador e internet en casa; teniendo los adolescentes un acceso fácil y rápido de las computadoras este es aumento en niños y adolescentes habiendo la posibilidad libre de acceder a los juegos online en cualquier momento del día; provocando consecuencias graves debido a pasar mucho tiempo encerrado en su mundo virtual, deja a un lado la vida real, dejando de convivir con sus amigos, vecinos, y aún más importante deja a sus familiares, produciendo un aislamiento social.

En cuanto a las horas de conexión están entre 1 a 2 horas 43% durante 1 a 2 días 61%, su preferencia de juego es el de guerra y peleas 32%. Estos datos se asimilan a los de Jorge M, Gonzalo F, Andrea J,<sup>14</sup> que el 45.7% del promedio de los encuestados juega en una y dos horas al día. Con estos datos analizamos que al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente

diaria en lo que este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria. Modificando un empleo incontrolado a estos juegos provocando un desorden grave en la vida de los adolescentes, y por el tipo de juegos que eligen, se inclinan más a los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como premio o víctima) debido a su espectacularidad y en donde ellos simulan ser los protagonistas de dichos juegos distorsionando el mundo de lo real con lo virtual. Estos juegos en línea pueden introducir pautas negativas de comportamiento en una personalidad en la que el adolescente se encuentra en el desarrollo de su personalidad y en el proceso de adaptabilidad al entorno siendo más susceptible a verse afectado por su inmadurez respecto a decisiones que toman en ocasiones una actitud de indiferencia ante la necesidad de poner un orden balanceado de prioridades.

Los adolescentes del 1er año de educación secundaria tienen comportamientos de riesgo que realiza a veces como juega sin control del tiempo programado 39%, juegan sin permiso de los padres 36%, pueden tener comportamientos agresivos 33% y a causa del juego online sustituyen otras actividades recreativas 33%. Estos resultados se asemejan a los estudios realizados por Jorge M, Gonzalo F,<sup>14</sup> Andrea J, en este porcentaje se encontró a los adolescentes y jóvenes el 45.1% de los encuestados señala que sí ha intentado dejar de jugar en línea, mientras que el 54.9% de los encuestados no ha querido nunca dejar de jugar, Se observa que los encuestados pasan más tiempo enfocados a los juegos online que en su familia y amigos, generando una cierta obsesión, descontrolando la vida del niño, que solo piensa en jugar y pierde el interés por otras cosas, y que incluso llega a intentar jugar a escondidas de los padres pudiendo estimular la agresividad del adolescente así

como hacerle reproducir roles erróneos, ya que aún no tienen suficiente madurez para juzgar críticamente este tipo de contenidos.

La enfermera tiene un papel relevante en el equipo de atención primaria con el incremento de iniciativas y experiencias novedosas en la prevención en la salud de las personas estableciendo una visión biopsicosocial necesaria para el desarrollo del adolescente que está constituida principalmente por hábitos y comportamientos que puedan ser prevenibles oportuna y eficientemente siendo las causas según las etapa de vida factores externos.

En la presente investigación se considera el modelo de Dorothea Orem que tiene una adecuada aplicación dadas las limitaciones de conocimientos que tienen los adolescentes en cuanto a los juegos online, y la práctica, por lo tanto es necesario adaptar la teoría de Dorothea Orem, entendiendo que para lograr que la adolescente se involucre en su autocuidado hay que desarrollar una intensa y larga tarea educativa, llena de mucha calidez y dedicación, tratando de lograr el objetivo principal cual es que la adolescente adquiera plena conciencia sobre las consecuencias a los juegos online y en cuanto la conservación de la salud, y prevenir las enfermedades.

Así mismo se utiliza el modelo de Callista Roy en este estudio para que la enfermera pueda determinar las necesidades y los cambios que se origina en el adolescente y fortalecer de una forma lógica y coherente ya que es un grupo vulnerable ayudándolos a afrontar situaciones problemáticas para que este reaccione de modo positivo ante los cambios que se producen en su entorno y llegue a un máximo nivel de adaptación para evitar riesgos subyacentes en torno a las consecuencias de los juegos online.

## **CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### ***5.1. Conclusiones***

- Los adolescentes de 1° de secundaria tienen en su mayoría 12 años; encontrándose en una edad vulnerable y una etapa de inexperiencia e inmadurez.
- Los adolescentes tienen conocimiento medio sobre los juegos online evidenciado así mismo en las dimensiones estudiadas respecto a los conceptos básicos, efectos y consecuencias de los juegos online situación que los hace más vulnerables a los posibles riesgos.
- Los adolescentes de 1<sup>er</sup> año de educación secundaria tienen una práctica hacia los juegos online de manera inadecuada. En cuanto a los comportamientos de riesgo se observó en un porcentaje alto son que juegan sin el control del tiempo, no piden permiso a sus padres para jugar, sustituyen otras actividades de ocio por seguir jugando presentando un comportamiento agresivo por juego, que con la prevención se puede evitar consecuencias que afecten la salud del adolescente.
- Los adolescentes de secundaria juegan juegos online con mayor porcentaje de guerra o peleas, consumiendo en su mayoría durante el juego alimentos no saludables como son gaseosas y snack, lo hacen dentro de casa en un periodo de 1 a 2 horas durante 1 o 2 días distorsionando y dificultando el proceso de construcción de su desarrollo.

## **5.2. Recomendaciones**

### **Para la institución**

- El personal de enfermería debe realizar capacitaciones constantes en las instituciones educativas con los docentes, auxiliares referentes a la salud mental de los adolescentes, las bondades y peligros de los tipos de juegos online, de esta forma se fomentara el uso adecuado del internet.
- Las enfermeras en coordinación con el centro de salud donde labora debería fomentar campañas de difusión, programas educativos y de información sobre la prevención de los usos de los juegos online dirigido a la población más vulnerable, considerando que es un problema de salud prevenible.
- El personal de enfermería debe elaborar sesiones educativas en base a la identificación de los riesgos que conlleva el desconocimiento y la práctica inadecuada de los juegos online mediante un plan de contingencia, en coordinación con el personal de salud y personal educativo.
- Realizar reuniones con padres de familia y/o tutores para orientar sobre las prácticas saludables y el conocimiento sobre los efectos, consecuencias en el adolescente, así como fortalecer la prevención del uso inadecuado de los videojuegos.

## **Para la investigación**

- Por su incremento progresivo, como problema de salud pública, merece mayores estudios epidemiológicos, clínicos e investigaciones cualitativas, que proveen de mejores sistemas de prevención para la conducta adictiva.
- Realizar más estudios de investigación sobre los efectos negativos de los juegos online: bajo rendimiento y las consecuencias que provoca como la deserción a la etapa estudiantil.
- Realizar otros estudios de investigación con similares características a la población, indagando otros instrumentos o modificando los que ya existen.

## **Para enfermería**

1. Implementar un programa de capacitación permanente y continua para el profesional de enfermería hacia las instituciones educativas del país, en cuyo planeamiento y ejecución de preparación en torno a la prevención y al desarrollo de competencias vinculadas con el cuidado de la salud física, psicológica y social.
2. Elaboración de talleres por los profesionales de enfermería con los demás profesionales del equipo de salud sobre los juegos online abordando principales temas como definición, estadísticas y clasificación de hábitos y usos, factores de riesgo, etapas de cambio en el adolescente, poder familiar, entre otros.

## REFERENCIAS BIBLOGRÁFICAS

1. Ludopatía [serie de internet] 2014 oct. [citado 30 octubre 2014]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Ludopat%C3%ADa>
2. Psicomed.net. Trastornos de los hábitos y del control de los impulsos [serie de internet] 2013 [citado 28 octubre 2013]. Disponible en: [http://www.psicomed.net/cie\\_10/cie10\\_F63.html](http://www.psicomed.net/cie_10/cie10_F63.html)
3. Fernández FA. Las nuevas adicciones. Madrid, España: TEA ediciones S.A; 2003.
4. Valente AC. [Brasil Generaciones Interactivas: Los niños, niñas y adolescentes frente a las pantallas” \(PDF\)](#) y la [Fundación Telefónica Vivo](#). [serie de internet] 2013 [citado 12 noviembre]. Disponible en: <https://adiccionvideojuegos.wordpress.com>
5. Cruzado L, Matos L, Kendall R. Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Rev Med Hered* 2006, vol.17, n.4
6. Jorge M, Gonzalo F, Andrea J. Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes. [serie de internet] 2011 [citado 24 marzo 2013]. Disponible en: [http://www.cedro.org.pe/Los\\_juegos\\_en\\_linea\\_en\\_adolescentes\\_y\\_jovenes.pdf](http://www.cedro.org.pe/Los_juegos_en_linea_en_adolescentes_y_jovenes.pdf)
7. Zubieta R. Absorbidos por la red: Testimonios de adictos a los juegos en Internet. EL COMERCIO. [serie de internet] 2012 Mar. Lima [citado 10 marzo 2014]. Disponible en: <http://elcomercio.pe/lima/sucesos/absorbidos-red-testimonios-adictos-juegos-internet-noticia-1383527>
8. Moncada J, Chacón A. El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. [serie de internet] 2012 [citado 26 marzo 2013]. Disponible en:

[http://www.retos.org/numero\\_21/Retos%2021%2043-49.pdf](http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf)

9. Mariano C, Clara M. Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia [serie de internet] 2011. [citado 10 junio 2012]. Disponible en <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=16720051019>
10. Holtz P, Appel M. El uso de Internet y los videojuegos predecir la conducta problemática en la adolescencia temprana [serie de internet] 2011 feb. [citado 27 Noviembre 2012]. Disponible en: <http://pesquisa.bvsalud.org/regional/resources/mdl-20303580>
11. Espinar R, López F, Jóvenes y adolescentes ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgo. Red de revista científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal [serie de internet] 2009 [citado 10 octubre 2014]. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=53712934004>
12. Martínez L, Sharon B, Eunice K. Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos [serie de internet] 2010 [citado 15 julio 2012]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179318868003>
13. Calle R, Tafur N. El nivel de conocimiento sobre los efectos de los juegos on-line en los estudiantes del primer año de educación secundaria. Rev enferm Hered. 2013; 6(2):59-65.
14. Vallejos M, y Capa W. Video juegos: adicción y factores predictores [serie de internet] 2010 [Citado 02 Julio 2012]. Disponible en: <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
15. Alvarez L, Cano R, Damiano C. Desarrollo psicosocial de niños de 9 a 12 años que utilizan videojuegos. [serie de internet] 2011 [citado 26 enero 2012]. Disponible en : <http://repebis.upch.edu.pe/articulos/reh/v4n1/a3.pdf>
16. Fernández J. Tipos de conocimiento que obtienen los seres humanos. [serie de internet] 2013 Jul. [citado 25 julio 2014]. Disponible en:

<http://tiposde.info/tipos-de-conocimiento-que-obtienen-los-seres-humanos/#sthash.5zvG19cZ.dpuf>

17. Tipo de conocimiento [serie de internet] 2009 jul. [citado 21 julio 2011]. Disponible en: <http://danielvn7.wordpress.com/2008/07/09/tipos-de-conocimiento/>
18. Carbajal L. Conocimiento y Actividades de Investigación y Desarrollo. [serie de internet] 2013 Ene. [citado 10 febrero 2014]. Disponible en: <http://www.lizardo-carvajal.com/conocimiento/>
19. Saumatell, C. Auditoría de la información. [serie de internet] 2003 [citado 15 junio 2013]. Disponible en: <http://www.fundacionede.org/gestioninfo/vocabulario.asp>
20. Tipos de conocimiento que obtiene el ser humano [serie de internet] 2013 Jun. [citado 15 mayo 2013]. Disponible en: <http://tiposde.info/tipos-de-conocimiento-que-obtienen-los-seres-humanos/>
21. Definición de Práctica. [serie de internet] 2008 [citado 10 octubre 2014]. Disponible en: <http://definicion.de/practica/>
22. Octavio A.M. Adolescencia. [Serie en internet] 2008 Nov. [citado 10 octubre 2014]. Disponible en: <http://www.pemex.com/servicios/salud/TuSalud/MedicinaPreventiva/Documents/adolescencia.pdf>
23. Crecimiento y Desarrollo: Adolescencia [Serie en internet] 2012 Jun. . [citado 15 Mayo 2013]. Disponible en: <http://espanol.onetoughjob.org/crecimiento-y-desarrollo/12-a-15/crecimiento-y-desarrollo-adolescencia-temprana-12-a-15-anos->
24. Jose C.R. Desarrollo del adolescente. Aspectos físicos, psicológicos y sociales [Serie en internet] 2010 jun. [Citado 15 de mayo 2013]. Disponible en: <http://www.adolescenciasema.org/index.php?menu=documentos&id=61&id>

[\\_doc=92&show=1](#)

25. Antonio R. Etapas de la Adolescencia [serie en internet] 2002 jun. [citado 14 de mayo 2014]. Disponible en: [http://www.fad.es/sala\\_lectura/videojuegos.pdf](http://www.fad.es/sala_lectura/videojuegos.pdf)
26. Unicef. La adolescencia temprana y tardía [Serie en internet], 2011. [Citado 15 enero de 2014]. Disponible en <http://www.unicef.org/spanish/sowc2011/pdfs/La-adolescencia-temprana-y-tardia.pdf>
27. Los videojuegos y los niños [Serie en internet] 2014 Abr. [citado 15 mayo 2013]. Disponible en: <http://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>
28. Tecnologías de la información y la comunicación [Serie en internet] 2013 oct. [citado 15 mayo 2013]. Disponible en: <http://lasnuevasadicciones1.blogspot.com/f>
29. Disfruta de la vida, No te la juegues [Serie en internet] 2012 feb. [citado 10 agosto 2013]. Disponible en: <http://www.arjarioja.es/guiafamiliares.pdf>
30. Adicción a los videojuegos, un exceso peligroso para la salud [Serie en internet] 2014 ene. [citado 15 agosto 2014]. Disponible en: <http://www.efesalud.com/noticias/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/>
31. Méndez R. los 10 riesgos para la salud de los videojuegos [Serie en internet] 2012 nov. [citado 15 noviembre 2014]. Disponible en: <http://www.medciencia.com/los-10-riesgos-para-la-salud-de-los-videojuegos/>
32. El papel de los videojuegos en el desarrollo de los niños de hoy [Serie en internet] 2014 nov. [citado 15 noviembre 2014]. Disponible en: <http://www.elbebe.com/ninos/videojuegos-desarrollo-ninos>

33. Ruiz Pérez K. Adicción a los videojuegos en escolares. (tesis de licenciatura). Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos; 2014 [Serie en internet] 2014 nov. [citado 20 noviembre 2014]. Disponible en: [https://www.academia.edu/7857445/Informe - uso de videojuegos](https://www.academia.edu/7857445/Informe_-_uso_de_videojuegos)
34. Fernández Maldonado M. Las cabinas públicas de internet en el Perú. Perfil de los usuarios y los usos. 10(2) [Serie en internet] 2014 nov. [citado 20 noviembre 2014]. Disponible en: <http://globalcn.tc.ca/barcelona/doc/Barcelona.pdf>
35. Encuesta sobre el uso del tiempo [serie en internet] 2009 [citado 20 noviembre 2014]. Disponible en: <http://www.one.cu/publicaciones/enfoquegenero/tiempo/eut.pdf>
36. Santiago Ferrer M. Los videojuegos [serie en internet] 2014 nov. [citado 25 noviembre 2014]. Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/234719232/los-videojuegos>
37. Eroski C. Los padres también han de acercarse a los videojuegos [Serie en internet] 2000 Dic. [citado 10 octubre 2014]. Disponible en: [http://revista.consumer.es/web/es/20001201/actualidad/tema\\_de\\_portada/27185\\_4.php](http://revista.consumer.es/web/es/20001201/actualidad/tema_de_portada/27185_4.php)
38. Ecured. [Serie en internet] 2000 Dic. [citado 10 octubre 2014]. Disponible en: [http://www.ecured.cu/index.php/categor%C3%ADa:Videojuego de plataformas](http://www.ecured.cu/index.php/categor%C3%ADa:Videojuego_de_plataformas)

## **ANEXOS**



ESCUELA DE ENFERMERÍA PADRE LUIS TEZZA

Afiliada a la Universidad Ricardo Palma



ANEXO 1

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
<b>CONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS ONLINE</b>	Es el conjunto de información, ideas, concepto y datos que adquiere una persona a lo largo de la vida acerca de un tema determinado a través del aprendizaje y la experiencia.	<b>Conceptos básicos</b>	Conocimiento que posee el adolescente de 1er año de educación secundaria sobre los conceptos básicos de los juegos online	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de juego online</li> <li>Identificación de peligrosidad</li> <li>Definición de adicción</li> <li>Definición de ludopatía</li> </ul>
		<b>Conocimiento sobre efectos de los juegos online</b>	Conocimiento que posee el adolescente del 1er año de educación secundaria sobre los daños y efectos que genera u ocasiona el uso de los juegos online	<ul style="list-style-type: none"> <li>Efectos físicos</li> <li>Efectos psicológico</li> <li>Efectos sociales</li> </ul>
		<b>Conocimiento sobre consecuencias de los juegos online</b>	Conocimiento que posee el adolescente del 1er año de educación secundaria sobre consecuencias que generan el uso de los juegos online	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consecuencias personales</li> <li>Consecuencias sociales</li> <li>Consecuencias familiares</li> </ul>

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
<b>PRACTICA DE LOS JUEGOS ONLINE</b>	La práctica es la acción que se desarrolla con la aplicación de ciertos conocimientos.	<b>Características de la práctica de los juegos online</b>	Son características de la práctica que realizan los adolescentes respecto al uso de los juegos on line las cuales singularizan y diferencian su aplicación y pueden estar asociadas a la personalidad del adolescente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consumo de alimentos</li> <li>• Recursos económicos</li> <li>• Lugar de juego</li> <li>• Tiempo dedicado al juego</li> <li>• Preferencia de tipo de juego online</li> </ul>
		<b>Comportamiento de riesgo del juego online</b>	Comportamiento es la manera de proceder que tiene los adolescentes en relación con el uso de los juegos on line y puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario, según las circunstancias que lo afectan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausentismo escolar</li> <li>• Alteraciones del descanso</li> <li>• Desobediencia a los padres</li> <li>• Agresividad</li> <li>• Desinterés en otros tipos de juego</li> <li>• Necesidad de dinero para jugar</li> </ul>



**ESCUELA DE ENFERMERÍA PADRE LUIS TEZZA**

**Afiliada a la Universidad Ricardo Palma**



## **ANEXO 2**

### **CUESTIONARIO SOBRE EL NIVEL DE CONOCIMIENTO Y PRÁCTICA SOBRE LOS JUEGOS ONLINE EN LOS ADOLESCENTES DEL 1<sup>er</sup> AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

#### **A.INTRODUCCIÓN:**

Buenos días estimados (as) Estudiantes de Secundaria, soy Estudiante de la Escuela de enfermería Padre Luis Tezza, a continuación se le presenta el siguiente cuestionario, el cual es parte de un trabajo de investigación titulado “Conocimiento y Práctica sobre los Juegos Online en los adolescente del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria, Institución Educativa Fe y Alegría N° 3

El presente documento es de carácter **ANÓNIMO** y reservado que será manejado solo por las investigadoras, por lo que se solicita su participación voluntaria, a través de su respuesta sincera y veraz.

De antemano le agradecemos su valiosa colaboración.

#### **B. INSTRUCCIONES:**

- Escriba en los espacios en blanco los datos que se le solicita.
- Marque con un aspa (x) las alternativas que reflejan su respuesta.

#### **I.DATOS GENERALES:**

1. Edad: \_\_\_\_\_

2. Género:

a) Masculino

b) Femenino

## I. INFORMACIÓN ESPECÍFICA DE CONOCIMIENTO

1. ¿Que son los juegos online?

**a) Son programas de entretenimiento informático**

b) Juegos en play station

c) Juegos que utilizan teléfono móvil (celular)

2. ¿Es posible que los juegos online sean peligrosos para la salud?

**a) Si, por que son riesgosos**

b) No, porque son solo para tener amigos

c) No, favorecen el aprendizaje

3. ¿Los juegos online podrían ser considerados educativos?

a) Nunca podrían ser educativos

**b) Dependería de su uso**

c) A veces pueden ser educativos

4. ¿Cuáles crees tú que son los efectos de los juegos online en la salud física?

a) Dolor muscular – Falta de apetito

b) Cansancio visual – Náusea

**c) Sobrepeso – Agotamiento**

5. ¿Cuáles crees tú que son los efectos de los juegos online en la salud psicológica?

a) Intranquilidad – Poca comunicación

**b) Cambios de Humor – Capacidad de decidir**

c) Buen ánimo – Agilidad mental

6. ¿Cuáles crees tú que son los efectos de los juegos online en la vida social?

- a) Solidaridad con los amigos
- b) Normas de respeto entre los jugadores
- c) Agresividad**

7. ¿Qué es una adicción?

- a) Es una necesidad incontrolable hacia una actividad**
- b) Es un estado de ansiedad permanente
- c) Es una sensación de agitación corporal

8. ¿Qué es la ludopatía?

- a) Es una enfermedad con excesivos impulsos para seguir jugando**
- b) Es una enfermedad mental que afecta a los adultos
- c) Es un síntoma de la adicción al juego

9. ¿Qué consecuencias dan a largo plazo de los juegos online a nivel personal?

- a) Afecta las horas de sueño
- b) Bajo rendimiento escolar**
- c) Comportamiento agresivo

10. ¿Qué consecuencias dan a largo plazo los juegos online a nivel social?

- a) Aislamiento del entorno**
- b) Peleas con mis amigos
- c) Disminución de amigos

11. ¿Qué consecuencias a largo plazo los juegos online pueden provocar a nivel económico?

**a) Realizar actividades peligrosas para conseguir dinero**

b) Pedir propinas frecuentemente a los padres

c) Realizar diferentes tareas para obtener dinero

12. ¿Qué consecuencias dan a largo plazo los juegos online a nivel familiar?

a) Llegar tarde a casa todos los días

**b) Discusiones familiares sin motivo**

c) No asistir a reuniones familiares

## **II. PRÁCTICA:**

**1. ¿Practicas los juegos online?**

a) Si

b) No

**Si la respuesta es AFIRMATIVA responde las siguientes preguntas:**

**2. ¿Qué productos consumes mientras permaneces jugando los videojuegos online?**

a) Golosinas – Snack

b) Frutas – Jugo de frutas

c) Gaseosas – Snack

d) Otros : Especificar \_\_\_\_\_

**3. Si vas a una cabina de internet, ¿cómo haces para conseguir dinero?**

- a) Mis padres me dan dinero
- b) Ahorro mis propinas
- c) Trabajo en cosas pequeñas.
- d) Otro: \_\_\_\_\_

**4. ¿Desde dónde haces uso con más frecuencia de los juegos online?**

- a) Desde una cabina de internet
- b) Desde tu casa
- c) Desde el colegio
- d) Desde la casa de un amigo

**5. ¿Cuántas horas al día permaneces jugando videojuegos online?**

- a) Menos de 1 hora
- b) 1 a 2 horas
- c) 3 a 4 horas
- d) 5 a más horas

**6. A la semana, ¿Cuántos días asistes a jugar videojuegos online?**

- a) 1 a 2 días
- b) 3 a 4 días
- c) 5 a 6 días
- d) Toda la semana

**7. ¿Cuáles son tus juegos online que prefieres?**

- a) Competencia
- b) Habilidad
- c) Laberinto
- d) Plataforma
- e) Guerra o de pelea

**8. Responda de acuerdo a los comportamientos que puede tener por jugar video juegos online:**

<b>N°</b>	<b>PREGUNTAS</b>	<b>Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>
<b>1</b>	¿Has faltado a tu centro de estudios debido a los videojuegos?			
<b>2</b>	¿Reemplazas tus estudios por los juegos online?			
<b>3</b>	¿Te amaneciste en una cabina de internet u sala de videojuego?			
<b>4</b>	¿Alguna vez jugaste más tiempo del que tenías planeado?			
<b>5</b>	¿Pides prestado dinero para seguir asistiendo a las cabinas de internet?			
<b>6</b>	¿Haces uso de los juegos online sin el consentimiento de tu padre?			
<b>7</b>	¿Cuándo utilizas los videojuegos, tu comportamiento se vuelve agresivo?			
<b>8</b>	¿Has dejado otras actividades recreativas por los juegos online?			



ANEXO 3

DISEÑO MUESTRAL

Formula del muestreo

$$n = \frac{z^2 p q e}{E^2}$$

Si se conoce N, continuar :

$$n_f = \frac{n}{1 + \frac{n}{N}}$$

Dónde:

p: Es el número de Usuarios con desconocimiento y medidas de preventivas desfavorables.

q: Es el número de Usuarios con conocimiento y medidas favorables (q: 1-p)

E: Dimensión de Error (0.05)

Z: Nivel de Confianza (1.96)

n: Tamaño de la muestra

N: Población total

$n: \frac{(1.96)^2 \times (0.5 \times 0.5)}{(0.05)^2}$	$Nf: \frac{150}{1 + 150}$
	$150$

$n: \frac{0.9604: 150}{0.0025}$	$Nf: \frac{150}{1+150} = 82$
	$150$



ESCUELA DE ENFERMERÍA PADRE LUIS TEZZA

Afiliada a la Universidad Ricardo palma



#### ANEXO 4

#### VALIDEZ DE INSTRUMENTO

#### PRUEBA BINOMIAL

1	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	Juez 6	Suma	P
1	1	1	1	1	1	1	6	0,0156
2	1	1	1	1	1	1	6	0,0156
3	1	1	1	1	1	1	6	0,0156
4	1	1	1	1	1	1	6	0,0156
5	1	1	1	1	1	1	6	0,0156
6	1	1	1	1	1	1	6	0,0156
7	1	1	1	1	1	1	6	0,0156
8	1	1	0	0	1	1	4	0,2344
9	1	1	1	1	1	1	6	0,0156
10	1	1	1	1	1	1	6	0,0156
								0,3750

**Se ha considerado:**

0: Si la respuesta es negativa.

1: Si la respuesta es positiva.

Excepto en las preguntas 7 y 8 que es lo contrario.

n=8

$$P = 0,3750 = 0,0375$$

**10**

Si "P" es menor de 0.05 entonces la prueba es significativa: Por lo tanto el grado de concordancia es significativo, siendo el instrumento válido según la prueba binomial aplicada al juicio de experto **P = 0,0375.**



ESCUELA DE ENFERMERIA PADRE LUIS TEZZA

Afiliada a la Universidad Ricardo palma



## ANEXO 5

### CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE PRÁCTICA

Según la Fórmula de  $\alpha$  de Crombach

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right)$$

**Donde:**

K = Numero de ítems del instrumento. =21

$\sum S_i^2$  = Sumatoria de la Varianza de cada ítem = 46.4

$\sum S_T^2$  = Sumatoria de la Varianza total de los ítem = 5.48

$\alpha$  = Coeficiente de confiabilidad del instrumento = 0.93

Remplazando:

$$\frac{21}{20} \left( 1 - \frac{5.48}{46.4} \right) = 0.934$$

Los coeficientes alfa de Crombach mayores a 0.60 se consideran aceptables por lo tanto el instrumento tiene buena confiabilidad.



**ESCUELA DE ENFERMERÍA PADRE LUIS TEZZA**

**Afiliada a la universidad Ricardo Palma**



## **ANEXO 6**

### **ESCALA DE VALORACIÓN DE INSTRUMENTO**

#### **CONOCIMIENTO**

<b>DIMENSIONES</b>	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>	<b>X ± 0.75 (DE)</b>
Conocimiento General	<4	4 – 7	>7	5,73 ± 0.75 * 1,9
Conceptos básicos	<16	2 - 4	>4	2,7 ± 0.75 * 1,10
Efectos	<1	1 – 2	>2	1,23 ± 0.75 * 0,90
Complicaciones	< 1	1 -3	>3	1.77 ± 0.75 * 1,00

#### **PRÁCTICA**

<b>ASESINO</b>	<b>INADECUADA</b>	<b>ADECUADA</b>	<b>Promedio</b>
<b>Practica</b>	<20	>20 a más	X = 20,89 DS = 2,312



**ESCUELA DE ENFERMERIA PADRE LUIZ TEZZA**

**Afiliada a la universidad Ricardo palma**



## **ANEXO 7**

### **CONSENTIMIENTO INFORMADO**

#### **“Nivel de conocimiento y práctica sobre los juegos online en los adolescentes de 1<sup>er</sup> año de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°3”**

Estimado padre o madre de familia estoy realizando una investigación titulada “Nivel de conocimiento y práctica sobre los juegos online en los adolescentes del 1er año de educación secundaria de la institución educativa fe y alegría N° 3.” Antes de responder los cuestionarios se les explicara lo siguiente: el propósito del estudio, riesgos y beneficios, confidencialidad, para finalmente pasara la aceptación firmada del mismo.

#### **Propósito del estudio**

El presente estudio es un estudio descriptivo, permite describir el nivel de conocimiento y el nivel de práctica de los juegos online en los adolescentes del 1er año de educación secundaria, serán analizados en un momento determinado.

#### **Participación voluntaria**

La participación en el estudio es de forma voluntaria. Si usted no desea participar en este estudio, no se tomara ningún tipo de represalias en contra de su persona. Asimismo puede decidir retirarse del estudio en cualquier momento sin tener que dar motivo alguno. En todo momento tendrá plena libertad de decisión.

## **Riesgos**

Como el estudio trata con formulario plenamente identificados y no hare otro tipo de evaluación, solamente se aplicaran cuestionarios, considerándose que el presente estudio no presenta riesgos para los sujetos de investigación, cualquier consulta realizarlo a la Srta. Janeth Emily Cuba Quispe.

## **Beneficios**

El presente estudio tiene varios beneficios tales como tener conocimiento sobre los juegos online, así como utilizar adecuadamente para prevenir las consecuencias personales en la vida familiar y académica que pueda afectar al adolescente.

## **Confidencialidad**

Para efectos de investigación solamente la investigadora tendrá el acceso a la información de los participantes que son los estudiantes de la escuela de enfermería Padre Luis Tezza, para efectos posteriores se procederá a identificar a cada participante a través del código ID, que será un numero relativo el cual se ingresara a la base de datos para análisis posteriores.

Por \_\_\_\_\_ lo tanto yo \_\_\_\_\_, manifiesto que he sido informado(a) sobre el estudio y doy conformidad que mi menor hijo(a) participe en el estudio.

\_\_\_\_\_  
Firma del padre o madre

\_\_\_\_\_  
fecha

## **Investigadora**

**Janeth Emily Cuba Quispe**

**D.N.I. 46599285**

\_\_\_\_\_  
Firma

\_\_\_\_\_  
fecha



**ESCUELA DE ENFERMERÍA PADRE LUIS TEZZA**

**Afiliada a la Universidad Ricardo palma**



## **ANEXO 8**

### **ASENTIMIENTO INFORMADO**

#### **“Nivel de conocimiento y práctica sobre los juegos online en los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°3”**

Estimado alumno(a) estoy realizando una investigación titulada “Nivel de conocimiento y práctica sobre los juegos online en los adolescentes del 1er año de educación secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 3.” Antes de responder los cuestionarios se les explicara lo siguiente: el propósito del estudio, riesgos y beneficios, confidencialidad, para finalmente pasara la aceptación firmada del mismo.

#### **Propósito del estudio**

La presente tesis es un estudio descriptivo, permite describir el nivel de conocimiento y el nivel de práctica de los juegos online en los adolescentes del 1<sup>er</sup> año de educación secundaria, que serán analizados en un momento determinado.

#### **Participación voluntaria**

La participación del estudio es de forma voluntaria. Si usted no desea participar en este estudio, no se tomara ningún tipo de represalias en contra de su persona. Asimismo puede decidir retirarse del estudio en cualquier momento sin tener que dar motivo alguno. En todo momento tendrá plena libertad de decisión.

## **Riesgos**

Como el estudio trata con formulario plenamente identificados y no hare otro tipo de evaluación, solamente se aplicaran cuestionarios, considerándose que el presente estudio no presenta riesgos para los sujetos de investigación, cualquier consulta realizarlo a la Srta. Janeth Emily Cuba Quispe.

## **Beneficios**

El presente estudio tiene varios beneficios tales como tener conocimiento sobre los juegos online, así como utilizar adecuadamente para prevenir las consecuencias personales en la vida familiar y académica que pueda afectar al adolescente.

## **Confidencialidad**

Para efectos de investigación solamente la investigadora tendrá el acceso a la información de los participantes que son los estudiantes de la escuela de enfermería Padre Luis Tezza, para efectos posteriores se procederá a identificar a cada participante a través del código ID, que será un numero relativo el cual se ingresara a la base de datos para análisis posteriores.

Por \_\_\_\_\_ lo tanto yo \_\_\_\_\_, manifiesto que he sido informado(a) sobre el estudio y doy conformidad de participar en el estudio.

\_\_\_\_\_  
Firma del padre o madre

\_\_\_\_\_  
fecha

## **Investigadora**

**Janeth Emily Cuba Quispe**

**D.N.I. 46599285**

\_\_\_\_\_  
Firma

\_\_\_\_\_  
fecha



ESCUELA DE ENFERMERÍA PADRE LUIS TEZZA

Afiliada a la Universidad Ricardo palma



## ANEXO 9

### CARTA DE APROBACIÓN

Surco, 02 de octubre de 2014.

Carta N°093-2014/CJE/D/EEPLT

Profesora  
**NANCY TERESA BEOUTIS**  
Directora  
Institución educativa Fe y Alegría N°3  
Presente.-

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente y a la vez comunicarle que la Srta. **JANETH EMILY CUBA QUISPE** habiendo culminado la carrera profesional de Enfermería, se encuentra realizando el trabajo de investigación titulado:

**“NIVEL DE CONOCIMIENTO Y PRACTICA SOBRE LOS JUEGOS ONLINE DE LOS ADOLESCENTES DEL 1º AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, INSTITUCION EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA 3”.**

Solicito a Ud. de su valiosa colaboración para tener acceso a la institución y poder realizar la **Recolección De Datos** en la investigación mencionada, para lo cual se adjunta el resumen del trabajo e instrumento.

Agradeciendo de antemano su atención a la presente permitiéndole el reconocimiento de su contexto me despido de usted reiterando mis sentimientos de la más alta y distinguida consideración.

  
DIRECCION  
Srta. NANCY TERESA BEOUTIS  
DIRECTORA  
C.P. 25673

  
COORDINACION DE T.O.E.  
I.E. FE Y ALEGRIA N° 3

19/6/13



**ESCUELA DE ENFERMERÍA PADRE LUIS TEZZA**

**Afiliada a la Universidad Ricardo palma**



**ANEXO 10**

**CARTA DE COMITÉ DE ETICA**

Oficio N 59-2014/CE Surco, 29 Octubre 2014

Señor Doctor  
**MANUEL HUAMAN GUERRERO**  
Decano de la Facultad de Medicina  
Universidad Ricardo Palma  
Presente

Referencia: Oficio N° 0111-2014/D-EEPTL

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y a la vez hacerle llegar el Resultado de la Evaluación del Consentimiento Informado del Proyecto de Tesis **"NIVEL DE CONOCIMIENTO Y PRACTICA DE LOS JUEGOS ONLINE DE LOS ADOLESCENTES DE 1ER AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, INSTITUCION EDUCATIVA FE Y ALEGRIA N° 3 SJM"** de la alumna **Janeth Emily CUBA QUISPE** de la Escuela de Enfermería de la Clínica Padre Luis Tezza, remitida por su Decanato

Luego de la Revisión del Documento de Consentimiento Informado, de acuerdo a lo establecido en el Reglamento del Comité le hacemos llegar el resultado como **APROBADO**.

Sin otro particular me despido haciéndole llegar mis deferencias y estima personales.

Atentamente.

\_\_\_\_\_  
**Alfredo Benavides Zúñiga**  
**PRESIDENTE DEL COMITÉ DE ÉTICA FAMURP**