



**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA Y CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

TESIS

**COMPORTAMIENTOS DE RIESGO Y CARACTERISTICAS DEL
USO DE JUEGOS ONLINE SEGÚN ADOLESCENTES DEL LAN
CENTER MU MAGDALENA, DISTRITO LINCE, LIMA - 2016**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
ENFERMERIA**

PRESENTADO POR:

HUARCAYA MITMA BRYAN VICENTE

ASESORA:

DRA. ELIZABETH TERESA DIESTRA CUEVA

LIMA – PERÚ, 2019

**COMPORTAMIENTOS DE RIESGO Y CARACTERISTICAS DEL
USO DE JUEGOS ONLINE SEGÚN ADOLESCENTES DEL LAN
CENTER MU MAGDALENA, DISTRITO LINCE, LIMA - 2016**

RESUMEN

La presente investigación tuvo como Objetivo: Determinar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu Magdalena, distrito Lince, Lima - 2016. Es una investigación descriptiva transversal, se trabajó con una muestra de (n=80 estudiantes), para el recojo de la información se utilizó un cuestionario tipo Likert , la validez del instrumento se realizó mediante la prueba de concordancia del juicio de expertos obteniendo un valor de (0,873); la confiabilidad se realizó mediante el alfa de Cronbach con un valor de ($\alpha=0,916$).

CONCLUSIONES:

La presente investigación tiene como título: El nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, encontrando que en mayor porcentaje es el nivel Alto, lo cual significa un alto riesgo en el uso de juegos online, comprobado estadísticamente mediante el Chi Cuadrado con un valor 20,2 y con un nivel de significancia de valor $p<0,05$.

PALABRAS CLAVES: *Riesgo y características de juegos online, alimentación y alteraciones de descanso, recursos económicos y desinterés de otro tipo de juego, ausentismo escolar, lugar de juego y desobediencia y agresividad a los padres.*

ABSTRACT

The present investigation had like Objective: To determine the behaviors of risk and characteristics of the use of online games according to adolescents of the Lan center Mu Magdalena, district Lince, Lima - 2016. It is a transversal descriptive investigation, we worked with a sample of (n = 80 students), a Likert questionnaire was used to collect the information, the validity of the instrument was made through the agreement test of experts' judgment, obtaining a value of (0,873); Reliability was carried out using Cronbach's alpha with a value of ($\alpha = 0.916$).

CONCLUSIONS:

The present investigation has as its title: The level of risk behaviors and characteristics of the use of online games according to adolescents of Lan Center Mu Magdalena, District Lince, Lima, finding that in a higher percentage is the High level, which means a high risk in the use of online games, statistically verified by the Chi Square with a value of 20.2 and with a level of significance of value $p < 0.05$.

KEYWORDS: *Risk and characteristics of online games, feeding and disturbances of rest, economic resources and disinterest of another type of game, school absenteeism, place of play and disobedience and aggressiveness to parents.*

INDICE

	Pág.
RESUMEN	i
ABSTRAC	ii
INDICE	iii
INTRODUCCIÓN	v
CAPITULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Formulación del problema	
1.2.1. Problema General	4
1.2.2. Problemas Específicos	4
1.3. Objetivos de la investigación	
1.3.1. Objetivo general	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. Justificación del estudio	6
1.5. Limitaciones de la investigación	8
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes del estudio	9
2.2. Base teórica	14
2.3. Definición de términos	30
2.4. Hipótesis	30
2.5. Variables	
2.5.1. Definición conceptual de la variable	31
2.5.2. Definición operacional de la variable	31
2.5.3. Operacionalización de la variable	32

CAPITULO III: METODOLOGIA	
3.1. Tipo y nivel de investigación	33
3.2. Descripción del ámbito de la investigación	33
3.3. Población y muestra	34
3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	35
3.5. Validez y confiabilidad del instrumento	35
3.6. Plan de recolección y procesamiento de datos	35
CAPITULO IV: RESULTADOS	36
CAPITULO V: DISCUSION	42
CONCLUSIONES	46
RECOMENDACIONES	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	54

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad dar a conocer las diferentes características de usos de los juegos online y los comportamientos de riesgo en los adolescentes ya que la mayoría de los países de América, los investigadores precisan que este grupo poblacional de adolescentes de 14 a 19 años está siendo afectado en su estado de salud psicológicamente y social debido a que pasan horas aislados de sus familias sin algún tipo de comunicación por estar inmersos en los distintos juegos online que existen.

En el propósito del trabajo de investigación tiene como objetivo determinar las características del uso de los juegos online y los comportamientos de riesgo de los adolescentes, e identificar por qué los adolescentes a esta edad prefieren juegos de computador en comparación con otras aficiones dañando su salud y no velar por su desarrollo físico y mental.

La presente investigación para fines de estudio contiene

Capítulo I: El problema de investigación, Planteamiento del problema, Formulación del problema, Objetivos de la investigación, Justificación del estudio, Limitaciones de la investigación.

Capítulo II: Marco Teórico, Antecedentes del estudio, Bases teóricas, Definición de términos, Variables su definición conceptual, operacional, y la operacionalización de la variable

Capítulo III: Metodología, Tipo y nivel de investigación, Descripción del ámbito de la investigación, Población y muestra, Técnicas e instrumentos para la recolección de datos, Validez y confiabilidad del instrumento y el Plan de recolección y procesamiento de datos.

CAPITULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En pleno siglo XXI, el mundo ha sido sometido a varios cambios económicos, demográficos, tecnológicos, culturales e incluso social este último aspecto se ha visto reflejado en los cambio de estilos de vida que se manifiestan en patrones de conducta alimentaria social y psicológica.

La adolescencia es una etapa de la vida que se inicia con la aparición de caracteres fenotípicos sexuales secundarios diferenciales y concluye con el cese del crecimiento somático. Abarca un período de la vida que comprende al ser humano aproximadamente desde los diez hasta los veinte años de edad. Implica tanto cambios físicos como psicosociales. Desde la perspectiva física aparecen cambios en la composición corporal, aumento de la velocidad de crecimiento y desarrollo pleno de los sistemas reproductores. (1)

Desde el aspecto psicosocial, determinados valores como las características familiares, costumbres de sus pares, valores sociales y culturales, la actividad física que desarrollan, preferencias y aversiones en materia de alimentación y la independencia adquirida explican el desarrollo de patrones de conducta individualizados, e incrementan el riesgo de que el adolescente desarrolle un nivel de nutrición poco apropiada (2)

Según datos de la Organización mundial de la salud, los trastornos alimenticios son la tercera causa de muerte en adolescentes, solamente después de los accidentes de tránsito y la adicción a las drogas.(3) Según La Organización Mundial de la Salud, en el año 2014 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, con tendencia a volverse crónico y ser progresiva en donde la población más vulnerable son los adolescentes.

Según algunas investigaciones realizadas en el 2011, con respecto al tema existen porcentajes elevados de adolescentes que utilizan los juegos online entre ellos 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 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. (4)

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 de 70% de la población encuestada juega entre 2 y 4 horas al día, cifra ya

de por sí preocupante.³ 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. (5) 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 juegos 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 juego por internet.(6)

Según estudios en el 2014, Este juego, similar al Dance revolución, creado en 2004 en Corea del Sur, es gratuito y puede ser descargado desde una computadora o un Smartphone, y en él los jóvenes pueden entablar clanes, llamadas familias, y hasta relaciones amorosas virtuales. Todas estas variedades de juegos virtuales, de libre acceso en las redes, han desbordado los límites de edad y cada vez son más los casos de niños y niñas menores de 12 años que se aficianan a estos juegos, que después les cuesta abandonar. (7) La obesidad en estos últimos años ha aumentado tanto en los países desarrollados y de manera preocupante en países vía desarrollo por lo tanto habría una relación directa entre la obesidad y riesgos cardiovasculares y metabólicos. La obesidad en la población de adolescentes es cada vez más grande, el cual está relacionado en la alteraciones del consumo diario ; consecuente con la sustitución de alimentos ricos en fibra , vitaminas y minerales por

productos industrializados ricos en grasas y carbohidratos que aumenta la densidad energética.(8)

La obesidad es un trastorno crónico, complejo y multifactorial que tiene como origen una interacción genética y ambiental, que se establece por un desequilibrio entre la ingesta y el gasto energético. Por lo tanto la obesidad incluyendo el sobrepeso es un problema médico crónica cada vez más frecuente el cual se caracteriza por el almacenamiento en exceso de tejido adiposo en el organismo y esto trae alteraciones metabólicas que predisponen a la presentación de trastorno que deterioran el estado de salud asociada a la mayoría de los casos a patología endocrina, cardiovascular. (9)

Según estudios realizados en el 2015 la doctora Ana Yactayo, psiquiatra infantil del Departamento de Salud Mental del Hospital Rebagliati, en los últimos años se ha incrementado la cifra de pacientes que asisten con sus padres a tratar esta adicción, por lo que son sometidos a terapias grupales y familiares para revertir esta enfermedad. (10)

Por lo mencionado anteriormente nos formulamos lo siguiente:

1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuáles son los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima - 2016?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuáles son los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu

magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según el consumo de alimentos y alteraciones de descanso?

¿Cuáles son los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según recursos económicos y desinterés de otro tipo de juego?

¿Cuáles son los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según consumo de alimentos y ausentismo escolar?

¿Cuáles son los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según el lugar de juego y desobediencia y agresividad a los padres?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Determinar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima - 2016.

1.3.2. Objetivo específico

Identificar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según el consumo de alimentos y alteraciones de descanso.

Identificar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu

magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según recursos económicos y desinterés de otro tipo de juego.

Identificar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según consumo de alimentos y ausentismo escolar.

Identificar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según el lugar de juego y desobediencia y agresividad a los padres.

1.4. JUSTIFICACION DEL ESTUDIO

El profesional de enfermería como un ente promotor de la salud debe promocionar la prevención y promoción de la salud y sobre todo que tengan conocimientos de prevención los adolescentes y padres de familia sobre que es la adicción a los juegos y como identificar ciertos tipos de adicciones ; a sí mismo como afectaría a su estado de salud ya sea mental o física de tal manera que los padres y adolescentes adopten comportamientos saludables con la finalidad de disminuir los riesgos de sufrir alguna enfermedad crónica.

El Perú es considerado como un país muy joven, ya que su población de mayor porcentaje es la que oscila entre los 14 y 25 años, por lo que el sector de salud debe poner énfasis en los programas de prevención y desarrollo del adolescente, porque se vienen presentando diversos casos de enfermedades que aquejan a la población adolescente, siendo este un gran problema para la sociedad de nuestro país, extendiéndose en los conos de Lima, como es el distrito de Lince, donde los adolescente son quienes vienen enfrentando diversos problemas de salud tanto mental y física y emocional.

El propósito de la siguiente investigación se da para determinar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016.

Es importante ya que la población adolescente va en aumento, lo que demandara un incremento de visitas médicas para las instituciones prestadoras de salud, es necesario que los escolares reciban una atención de calidad conociéndose su problemática real; con esa motivación se realiza la investigación y en base a los resultados brindar una atención integral a las personas de éste grupo etéreo.

Para el profesional de Enfermería la investigación será útil porque contribuirá con conocimientos acerca los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes y desde una perspectiva educativa, preventiva, curativa y de rehabilitación, fortalecerá su rol de liderazgo dentro del equipo de salud, permitiéndole implementar programas preventivos y promocionales que fomenten el estilo de vida saludable y aseguren un buen desarrollo para el adolescente.

Para las instituciones de formación profesional, los resultados de la investigación contribuyen en la ampliación de los contenidos curriculares referente a la salud del adolescente además de servir como fuente bibliográfica o de referencia que permita desarrollar futuros trabajos de investigación similares, buscando alternativas de solución para mejorar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online en los adolescentes.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACION

Las limitaciones que se presentaron durante el desarrollo del fueron las siguientes:

- La falta de disposición de horarios para entrevistar a los adolescentes.
- El tiempo limitado que disponían para realizar los cuestionarios.

CAPITULO II: MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

2.1.1. Antecedentes internacionales

MONCADA Jiménez José, Chacón Araya Yamileth, Realizaron la tesis titulada “Efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes” Costa Rica – 2012. El objetivo evidenciar 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. Se concluye lo siguiente:

“Los niños, adolescentes y adultos gastan una importante cantidad de tiempo frente a la pantalla de un dispositivo electrónico, y no se espera que esta situación cambie en los próximos años debido a la globalización y el acceso a estos dispositivos...El juego tradicional y el proporcionado por los videojuegos seguirá siendo importante en todas las etapas del desarrollo de niños y adolescentes; por lo que se debe controlar la exposición y el contenido de éstos. La evidencia científica acerca de la temática de los videojuegos es algunas veces contradictoria.

Se deben realizar mayor cantidad de estudios con sólidos diseños de investigación. Jugar un videojuego activo es más beneficioso que ser sedentario. Sin embargo, los videojuegos activos son más beneficiosos que los videojuegos pasivos” (11)

GARCIA Ruiz Pablo, Bull Pilar, Sole Moratilla Maria Jose, Realizaron la investigación titulada “Consumo de riesgo en menores y juegos de azar online” España - 2015. Los juegos de azar online son una actividad muy popular entre los adolescentes. Sin embargo, desde hace un tiempo se ha observado un incremento notable del número de jóvenes que sufren o están al borde de la ludopatía. En este artículo revisamos el impacto de estas prácticas sobre los jóvenes y discutimos la conveniencia de promover un concepto de “juego responsable” que permita alertar de sus riesgos e impida eficazmente el acceso a los menores de edad. Los principales factores asociados al juego problemático son la edad de inicio, el entorno familiar, la influencia de la publicidad, el consumo de sustancias estimulantes y las actitudes del grupo de iguales. Los poderes públicos y la misma industria del juego deben considerar estos factores y concretar el desarrollo de planes que promuevan un modelo de juego seguro y controlado. La publicidad debe tener en cuenta criterios de protección de los consumidores sabiendo que, aun cuando les está prohibido, los menores acceden con facilidad al juego de azar online. Se concluyó:

“Las Administraciones Públicas deben establecer políticas y sensibilizar a la sociedad. Los agentes sociales implicados deben aportar mecanismos de prevención y sensibilización hacia un problema del que existe aún poca conciencia social y una excesiva despreocupación”.
(12)

MALDONADO Lancheros Marcy, Amaya Mancilla Maria, Buitrago Baquero Luz; Realizaron la tesis titulada “Video juegos y adicción en niños” España – 2014. Las Administraciones Públicas deben establecer políticas y sensibilizar a la sociedad. Los agentes sociales implicados deben aportar mecanismos de prevención y sensibilización hacia un problema del que existe aún poca conciencia social y una excesiva despreocupación. Concluye lo siguiente:

“Las Administraciones Públicas deben establecer políticas y sensibilizar a la sociedad. Los agentes sociales implicados deben aportar mecanismos de prevención y sensibilización hacia un problema del que existe aún poca conciencia social y una excesiva despreocupación” (13)

2.1.2. Antecedentes nacionales

ROJAS Huanca Félix; Realizaron la tesis titulada “Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes” Puno – 2014. El tipo de investigación es descriptiva y explicativa se hizo el estudio de campo, siendo el tamaño de la muestra 276 internautas. En conclusión:

“Los juegos de internet tienen un fuerte impacto en los adolescentes de la ciudad de Puno, el 41.3 % de los adolescentes manifiestan el juego que tiene mayor impacto es Counter Strike, el 31.2 % de los adolescentes visita siempre permanentemente internet. (14)

VALLEJOS Miguel, Walter Capa; Realizaron la tesis titulada “Video Juegos: Adicción Y Factores Predictores” Lima -- 2010. 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, aun cuando los varones

juegan más que las mujeres, tanto las mujeres (70.6%) como los hombres (94.7%) hacen uso alto del videojuego. Destacan entre los lugares donde se juega los videojuegos la propia casa (40%) y en las cabinas de Internet (42%). En cuanto a la relación entre el uso de videojuegos y las variables psicológicas (funcionamiento familiar, toma de decisiones y comportamiento agresivo) encontramos la variabilidad explicada del modelo es de 14%, siendo el factor explicativo más importante la funcionalidad familiar ($\beta = -0.256$, $p < 0.01$). Llegándose a las siguientes conclusiones:

“De acuerdo a nuestros datos el 85 por ciento de la muestra estudiada reporta practicar los videojuegos, siendo los varones quienes juegan más que las mujeres. Respecto a las diferencias de uso en relación al género, nuestros hallazgos declaran que los adolescentes de nuestro medio usan más los videojuegos en comparación a otras latitudes; nuestros hallazgos evidencian que la mayoría de los adolescentes tanto las mujeres como los hombres hacen uso del videojuego, siendo las mujeres un 70,6% y un 94,7% los varones. 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. Como sostiene Sommer (2006) en este punto es fundamental la supervisión de los padres, ya que aquellos menores cuyos padres no controlaban la cantidad de horas al día que sus hijos dedicaban al juego presentaban más riesgo de desarrollar adicción”. (15)

ASTORAY Cáceres Elizabeth Lucia; Realizo la investigación titulada “Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú birf- República de Bolivia – Villa el Salvador” Lima - 2012.

Tipo de investigación cuantitativo nivel aplicativo, método descriptivo correlacionar, de corte transversal su población costa 310 estudiantes, instrumento cuestionario. Resultados: En cuanto a los datos generales, del 100% (87) de adolescentes, 31 % (27) son de primer año, 36% (36) son de segundo año y 33% (29) son de tercer año; 20% (17) tienen entre 11 a 16 años, 49% (56) de 11 a 12 años y 24 % (21) de 13 a 14 años. Asimismo el 17% (15) viven solo con uno de sus padres y el 83% (72) que viven con ambos padres. Se concluye lo siguiente:

“Existe relación entre tipo de funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en los adolescentes por lo cual se puede afirmar que el tipo de funcionamiento familiar es uno de los factores determinantes en la adopción de conductas de riesgo en los adolescentes en la población en estudio el cual fue comprobado mediante Prueba de Ji Cuadrado. El funcionamiento familiar que presentan los adolescentes es disfuncional familiar en razón que los adolescentes y sus padres no se ponen de acuerdo con los castigos que se dan debido, además en su casa la opinión de sus hermanos ni ellos son tomados en cuenta para conciliar las decisiones. Mientras que solo un mínimo de adolescentes presentan una funcionabilidad familiar viene dado por que para este grupo de adolescentes la unión familiar es muy importante, ante los problemas se dan apoyo entre ellos y por qué en su familia se sienten más unidos entre ellos que con personas ajenas a su familia. El funcionamiento familiar de los adolescentes en la dimensión cohesión Familiar según niveles la mayoría presenta una cohesión aglutinada o enmarañada y un mínimo pero 83 significativo grupo presenta cohesión desligada ambos vienen dados por que en su familia es difícil identificar la autoridad y son varias las personas encargadas en dar las reglas y normas. Mientras que el otro grupo de adolescentes en un porcentaje

menor presentaron Cohesión Familiar Unida y Cohesión Familiar Separada lo que está dado a que para estos adolescentes logran con facilidad identifican al encargado de hacer las labores del hogar y por qué disfrutan de hacer actividades juntas. El nivel de ludopatía que presenta la mayoría de adolescentes va de un nivel medio a alto lo cual viene dado por qué juegan para demostrarles su capacidad o destreza a los demás, porque han intentado dejar de participar en estos juegos en línea o en red y no han podido así como el hecho que al participar en estos juegos han gastado más dinero de lo que tenían pensado incluso gastan todo el dinero de sus propinas hasta el punto de quedarte con deudas; piden dinero prestado y no devuelven a 84 causa de seguir participando en los juegos en red. Solo un mínimo porcentaje presenta un nivel bajo de ludopatía. (16)

2.2. BASE TEORICA

2.2.1. Adolescencia

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el año 2013, define la adolescencia como la etapa que transcurre entre los 10 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. (17)

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.

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. (18)

Los principales cambios físicos de la adolescencia ocurren en una secuencia diferente, por una parte, cambios en el aparato reproductor, en las mamas de las niñas y en los genitales de los niños. La primera etapa de la adolescencia se conoce también como pubertad. Es en este periodo cuando se produce la diferenciación entre el organismo femenino y el masculino. Además la pubertad se inicia en las niñas con la menstruación y, por lo tanto, con el comienzo de la posibilidad de reproducción sexual.

La adolescencia es un periodo en el que se producen muchos cambios hormonales en el organismo. Esos cambios hormonales son los que provocan la transformación física en el cuerpo de los adolescentes pero también sus alteraciones emocionales. Los adolescentes pasan de la alegría a la melancolía con asombrosa rapidez.

En un minuto se comportan como los niños que eran hace nada y al segundo siguiente adoptan posturas mucho más cercanas a la madurez. Esa es una de las características más habituales de la adolescencia. Y en general no tiene ninguna importancia aunque es bueno vigilar si los periodos de tristeza fueran muy prologados o la melancolía excesiva que podrían indicarnos la existencia de problemas psicológicos.

Otro de los cambios fundamentales de la adolescencia es la importancia que adquieren los amigos. Nuestros hijos adolescentes necesitan formar parte de un grupo de iguales para ir construyendo su propia identidad. Comenzarán a pasar mucho más tiempo con ellos y menos con su familia, pero esa es también una forma de irse preparando para el futuro. (19)

Como en el resto de las transformaciones que tienen lugar en la adolescencia, los padres deben estar atentos a esta y saber muy bien quiénes son los amigos de sus hijos.

2.2.2. Etapas y cambios en la adolescencia

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, 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. (20)

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. 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, 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. (21)

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. (22)

2.2.3. 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. 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. (23)

2.2.4. 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. (24)

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 consecuencia de ningún tipo.

Lugar de juego

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.

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 pública. (25)

Tipos de juegos

- La Competencia

Son video juegos basados en deportes, ya sean reales o ficticios, y se pueden subdividir en simuladores (juegos realistas) o los llamados "árcade" (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. (26)

- **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. (27)
- **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 óculo-manual y la organización espacial. Los de preguntas y respuestas favorecen la astucia y la adquisición de conocimientos.
- **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. . (28)
- **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.

- **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. (29)

2.2.5. Comportamientos de riesgo

- Ausentismo Escolar

Como la situación de inasistencia a clase por parte del alumno en la etapa obligatoria de manera permanente y prolongada; en determinadas ocasiones, esto tiene lugar por causas ajenas al propio alumno, como pueden ser la aparición de una enfermedad o un traslado familiar; en otras, se debe a una "elección" por parte del alumno, que no encuentra en la escuela la respuesta a sus problemas e intereses, que acumula retrasos en relación con su grupo

de edad o que, en definitiva, quiere buscar otra cosa al margen del sistema escolar. (30)

El absentismo debe ser conceptualizado como una respuesta de rechazo por parte del alumno hacia el sistema escolar, que adopta varias manifestaciones y grados: en algunos casos, son ausencias a clase que deben ser contempladas más como una especie de travesura infantil que como un problema como tal; en otras, son ausencias mucho más preocupantes y van desde el absentismo pasivo del alumno desenganchado de las explicaciones y actividades normales de las clases, a las faltas de puntualidad, la inasistencia a clase de forma especial a las que tienen lugar en ambos extremos horarios, las ausencias intermitentes a unas clases o asignaturas, el abandono esporádico del Centro a determinadas horas..., y así hasta llegar al abandono definitivo de la asistencia a clase. Todas ellas son, a la vez, signos de alarma y manifestaciones del fenómeno del absentismo. (31)

Clasificación del absentismo escolar

A) De origen familiar: dentro de este tipo de absentismo debemos de distinguir a su vez entre:

1º) Absentismo de origen familiar activo: es un absentismo provocado por la propia familia, los niños/as son utilizados para contribuir a la economía familiar, para asumir roles paternos, para hacerse cargo de sus hermanos, etc

2º) Absentismo de origen familiar pasivo: nace como consecuencia de que la preocupación y responsabilidad de la familia hacia la asistencia a la

escuela es mínima o nula, motivada por la ausencia de valores culturales. No le dan importancia a la educación, dándose una ausencia de disciplina de los horarios escolares, lo que dificulta la asistencia regular de sus hijos al Centro Educativo.

3º) Absentismo de origen familiar desarraigado: surge normalmente en las familias desestructuradas, con problemas relacionales en el ámbito de la pareja, precariedad en el empleo, adicción a las drogas, etc., lo que dificulta la atención a los menores.

4º) Absentismo de origen familiar nómada: nace como consecuencia de que la familia se dedica a realizar actividades temporeras (feriantes, itinerantes, etc.), produciéndose la ausencia del/la menor solo en períodos determinados.

B) De origen escolar: este tipo de absentismo se manifiesta por un rechazo y una falta de adaptación del alumno/a a la escuela; se aburre, no le interesa el trabajo escolar con el/la profesor/a. También puede deberse a la falta de recursos de la propia institución educativa para atender las dificultades y características de algunos alumnos que requieren un tratamiento individualizado.

C) De origen social: el alumno/a se deja influenciar por la dinámica absentista de sus compañeros, amigos, vecinos, por las condiciones o ambiente del barrio, por condicionamientos culturales, etc., que no valoran la educación como soporte para el desarrollo integral de la persona. (32)

- Alteraciones del Descanso

Perturbación o trastorno del estado normal el cual debería de proporcionar tranquilidad o alivio pero en vez de eso solo proporciona un trastorno, una perturbación descomposición, deterioro de alguna actividad.

El descanso es un estado de actividad mental y física reducido, que hace que el sujeto se sienta fresco, rejuvenecido y preparado para continuar con las actividades cotidianas.

El descanso no es simplemente inactividad, requiere tranquilidad, relajación sin estrés emocional y liberación de la ansiedad. La persona que descansa se encuentra mentalmente relajada, libre de ansiedad y físicamente calmada.

El significado y la necesidad de descanso varían según los individuos. Cada persona tiene hábitos personales para descansar tales como leer, realizar ejercicios de relajación o dar un paseo. Para valorar la necesidad de descanso y evaluar cómo se satisface ésta con eficacia, las enfermeras necesitan conocer las condiciones que fomentan el mismo. Narrow (1997) señala 6 características que la mayoría asociamos al descanso.

- Las personas pueden descansar cuando:
- Sienten que las cosas están bajo control.
- Se sienten aceptados.
- Sienten que entienden lo que está pasando.
- Están libres de molestias e irritaciones.

- Realizan un número satisfactorio de actividades concretas.
- Saben que recibirán ayuda cuando la necesiten.

Las situaciones que favorecen un descanso adecuado son:

- Comodidad física.
- Eliminación de preocupaciones.
- Sueño suficiente. (33)

- Desobediencia a los padres

Durante el desarrollo y crecimiento de los hijos mayormente comenzando en la pubertad estos sientan deseos de independencia hacia sus padres y busquen que se los controle menos.

Llegando a asumir una actitud de desobediencia a todo lo que les piden, que en muchos casos termina en discusiones, conflictos y hasta la idea de huir del hogar. La desobediencia es un problema al que cotidianamente han de enfrentarse los padres.

Muchas veces incluye un subgrupo de comportamientos desafiantes, desobedientes que exceden los límites de la normalidad, tanto por su excesiva frecuencia como por su mayor gravedad de las conductas exhibidas.

Los rasgos esenciales de estrés trastorno lo constituyen:

- Un patrón de negativismo por la presencia de comportamientos como encolerizarse; discutir con sus padres. (34)

- Agresividad

La agresividad no siempre implica violencia.

Se puede expresar de tres maneras diferentes según los especialistas en conducta adolescente Josep Cornellà y Àlex Llusent:

- Agresividad Adaptativa

Entendida como una respuesta fisiológica esperable en determinados contextos. Se trataría de una función de supervivencia, presente también en el reino animal.

- Agresividad Maladaptativa

Se trata de una agresividad desinhibida o no regulable. La respuesta del sujeto no es proporcional al estímulo que la causa. Es la que mayor preocupa a padres y educadores puesto que ésta surge sin una causa “aparente” y sin motivo alguno. (35)

- Desinterés de otro tipo de juegos

Falta de interés de alguna otra actividad distinta a la que ya está adecuada. También se puede clasificar como el desprendimiento o despego de todo lo provechoso en un ámbito personal.

- Necesidad de dinero para jugar

En una serie de requerimientos que la persona requiere para satisfacer algún objetivo planteado. El dinero es una unidad de almacenamiento de valor, que también es utilizado como medio de pago.

Necesidad del dinero es en requerimientos monetario que requiere unas personas para un fin como:

- Apuestas
- Compras
- Adquirir algún objeto por necesidad o satisfacción de la persona.(36)

2.2.6. Salud mental del adolescente

Betty Neumann trabajo en diversos sitios, como enfermera de hospital, directora de enfermería, enfermera en una escuela y enfermera de empresa, Betty Neumann es una enfermera que trabajo en Salud mental. Fue pionera en salud mental comunitaria en la década de los 60.

El modelo de Betty Neumann, organizado alrededor de la reducción de tensión, se ocupa primordialmente de los efectos y de la reacción ante la tensión, en el desarrollo y mantenimiento de la salud. La persona se escribe como un sistema abierto que interactúa con el medio ambiente para facilitar la armonía y el equilibrio entre lo ambientes interno y externo.

Este modelo está basado en la teoría general de sistemas y refleja la naturaleza de los organismos como sistemas abiertos, sintetiza el conocimiento a partir de varias disciplinas e incorpora sus propias creencias filosóficas, además de su experiencia como enfermera especialmente en el campo de salud mental.

Conceptos

- Visión integral del cliente
- Concepto integral
- Sistema abierto
- Entorno
- Entorno creado (37)

2.2.7. Teorías de enfermería

Según Nola Pender

En su teoría Modelo de Promoción de la Salud ella identifica en el individuo factores cognitivos-preceptuales que son modificados por las características situacionales, personales e interpersonales, lo cual da como resultado la participación en conductas favorecedoras de salud, cuando existe una pauta para la acción. (38)

El modelo de promoción de la salud sirve para identificar conceptos relevantes sobre las conductas de promoción de la salud y para integrar los hallazgos de investigación de tal manera que faciliten la generación de hipótesis comprobables.

Esta teoría continua siendo perfeccionada y ampliada en cuanto su capacidad para explicar las relaciones entre los factores que se cree influye en las modificaciones de la conducta sanitaria.

El modelo se basa en la educación de las personas sobre cómo cuidarse y llevar una vida saludable. “hay que promover la vida saludable que es primordial antes que los cuidados porque de ese modo hay menos gente enferma, se gastan menos recursos, se le da independencia a la gente y se mejora hacia el futuro”

El modelo de promoción de la salud propuesto por Pender, es uno de los modelos más predominantes en la promoción de la salud en enfermería; según este modelo los determinantes de la promoción de la salud y los estilos de vida, están divididos en factores cognitivos-perceptuales, entendidos como aquellas concepciones, creencias, ideas que tienen las personas sobre la salud que la llevan o inducen a conductas o comportamientos determinados, que en el caso que nos ocupa, se relacionan con

la toma de decisiones o conductas favorecedoras de la salud. La modificación de estos factores, y la motivación para realizar dicha conducta, lleva a las personas a un estado altamente positivo llamado salud.

El modelo de promoción de la salud de Nola Pender sirve para integrar los métodos de enfermería en las conductas de salud de las personas. Es una guía para la observación y exploración de los procesos biopsicosociales, que son el modelo a seguir del individuo, para la realización de las conductas destinadas a mejorar la calidad de vida a nivel de salud.

Según Madeleine Leininger:

La teoría de Leininger se basa en las disciplinas de la antropología y de la enfermería. Ha definido la enfermería transcultural como un área principal de la enfermería que se centra en el estudio comparativo y en el análisis de las diferentes culturas y subculturas del mundo con respecto a los valores sobre los cuidados, la expresión y las creencias de la salud y la enfermedad y el modo de conducta. (39)

El propósito de la teoría era describir las particularidades y las universalidades de los cuidados humanos según la visión del mundo, la estructura social y así poder descubrir formas de proporcionar cuidados culturalmente congruentes a personas de culturas diferentes o similares para mantener o recuperar su bienestar, salud o afrontamiento con la muerte de una manera culturalmente adecuada como se menciona.

El objetivo de la teoría es mejorar y proporcionar cuidados culturalmente congruentes a las personas que les sean beneficiosas, se adapten a ellas y sean útiles a las formas de

vida saludables del cliente , la familia o el grupo cultural. La teoría de Leininger afirma que la cultura y el cuidado son medios más amplios y holísticos para conceptualizar y entender a las personas, este saber es imprescindible para la formación y las prácticas enfermeras.

Considerando lo mencionado, podemos decir que estas teorías están relacionadas con el tema a investigar.

2.3. DEFINICION DE TERMINOS

- **Juegos online:**

Son programas de ordenador que conectados a una pantalla o televisión, integran un sistema de vídeo y audio

- **Adolescente:**

Periodo de transición de la niñez a la etapa adulta comprendida entre los 10 y 19 años, el cual se caracteriza por cambios físicos, psicológicos y conductuales.

- **Tiempo de conexión:**

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

- **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.

2.4. HIPOTESIS

H_1 = Si existen comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center mu magdalena, distrito lince, lima - 2016”.

H_0 = No existen comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center mu magdalena, distrito lince, lima - 2016”.

2.5. VARIABLES

Variable Independiente = Características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center mu magdalena, distrito Lince, Lima - 2016.

Variable dependiente = Comportamientos de riesgo según adolescentes del Lan center mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016.

2.5.1. Definición conceptual de la variable

- **Características del uso de los juegos online:**

Es la información, datos adquiridos por medio de los adolescente a lo largo de la encuesta para saber el tipo y la cantidad de horas que los adolescentes hacen el uso de los juegos online

- **Comportamientos de riesgo:**

Es una conducta que adopta la persona pero que pone en riesgo su salud bienestar ya sea psicológicamente o físicamente

2.5.2. Definición operacional de la variable

- **Características del uso de los juegos online:**

Son conjunto de informaciones datos que se obtiene del adolescente, considerando las siguientes dimensiones:

consumo de alimentos, recursos económicos, lugar de juego, tipo de juego.

- **Comportamientos de riesgo:**

Es una conducta que adopta el adolescente pero que pone en riesgo su salud bienestar ya sea psicológicamente o físicamente, según las siguientes dimensiones: Ausentismo escolar, alteraciones del descanso, desobediencia a los padres, agresividad y desinterés en otros juegos.

2.5.3. Operacionalización de la variable

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Comportamiento de riesgo	<ul style="list-style-type: none"> • Ausentismo escolar • Alteraciones del descanso • Desobediencia y agresividad a los padres • Desinterés de otro tipo de juegos 	<ul style="list-style-type: none"> • Control de asistencias a clase. • Mantiene un ritmo de vida adecuado para su edad. • Relación con los padres. • Tiene otros pasatiempos.
Características del uso de los juegos online	<ul style="list-style-type: none"> • Consumo de alimentos • Recursos económico • Lugar de Juego • Tipo de Juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Alimentos que consume mientras juega. • Fuentes de ingreso • Lugares que frecuenta para su juego en línea. • Tiene otros pasatiempos.

CAPITULO III: METODOLOGIA

3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACION

La presente investigación es de tipo cuantitativo, porque describe el problema, los resultados pueden medirse de forma estadística las características de los adolescentes encuestados sobre los juegos online. El diseño es descriptivo porque está dirigido a identificar “características” y “comportamiento de riesgo” 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 recolecta datos en un solo momento en un tiempo único no experimental porque no se hizo ningún tipo de manipulación intencional de las variables.

3.2. DESCRIPCION DEL AMBITO DE LA INVESTIGACION

La presente investigación se realizó en el Lan Center Mu Magdalena, ubicado en el Centro Comercial Arenales, Distrito de Lince, Provincia Lima, Departamento de Lima, es un establecimiento que ofrece el servicio de alquiler de cabinas de internet, impresión, titeos y juegos en línea, el establecimiento funciona de 08am a 6pm.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población

La población total del estudio estuvo conformada por 80 adolescentes entre 14 y 19 años.

3.3.2. Muestra

La muestra es censal poblacional, ya que se ha selecciona el total de las unidades de población, la cual posee una característica en común, que estudia y da origen a los datos que requiere la investigación.

Criterio de inclusión

- Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenas durante el año 2016., que deseen participar en la investigación.
- Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenas durante el año 2016., que se encuentren en el Lan Center el día que se aplica la investigación.
- Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenas durante el año 2016, que asisten con regularidad al Lan Center.

Criterios de Exclusión

- Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenas durante el año 2016., que no deseen participar en la investigación.
- Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenas durante el año 2016., que no se encuentren en el Lan Center el día que se aplica la investigación.
- Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenas durante el año 2016, que no asisten con regularidad al Lan Center.

3.4. TECNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCION DE DATOS

La técnica empleada en la investigación es la Encuesta, por ser la más adecuada para cumplir con el objetivo de estudio y obtener información. Como instrumento el cuestionario que consta de introducción datos generales, selección de información específica que explora las variables en cuestión.

3.5. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

La validez del instrumento se determinó mediante Juicio de Expertos, donde participaron 7 profesionales, consistió en la revisión del instrumento por expertos en el tema; cada uno de sus ítems fue analizado en su estructura, comprensión y criterios de evaluación, buscando coherencia con la definición operacional de la variable. A su vez se emplea la prueba piloto de manera preliminar para asegurar que el cuestionario cumpla con las expectativas de la investigación y la confiabilidad será a través de la formula K (R -20).

3.6. PLAN DE RECOLECCION Y PROCESAMIENTO DE DATOS

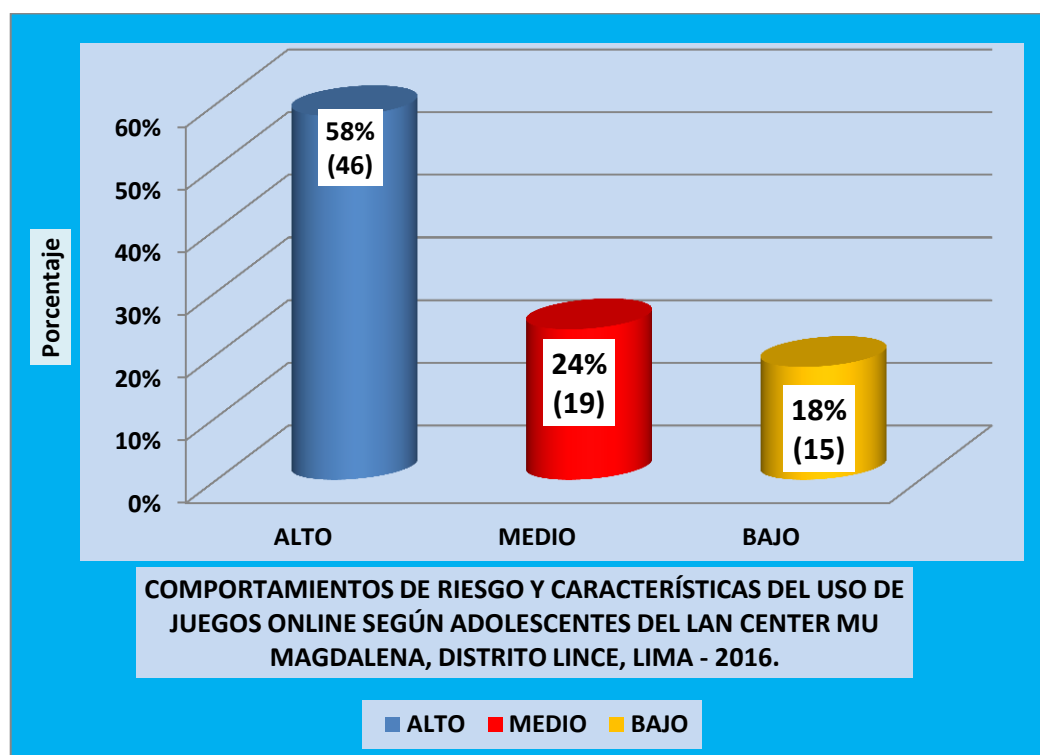
La recolección de datos se llevara a cabo previa realización de trámites administrativos para obtener la autorización del administrador del Lan Center Mu, a quien se le remitió una carta de presentación de la Directora de la escuela profesional de Enfermería de la Universidad Alas Peruanas, y posteriormente se les informo sobre la investigación y la confiabilidad de sus datos e información requerida para el desarrollo de esta investigación. El instrumento será aplicado aproximadamente en 15 a 20 minutos por cada entrevistado.

Los datos recolectados se tabularon manualmente mediante el programa estadístico Minitab 16, para que puedan ser presentados a través de tablas y gráficos con sus respectivos análisis.

CAPITULO IV: RESULTADOS

GRAFICA 1

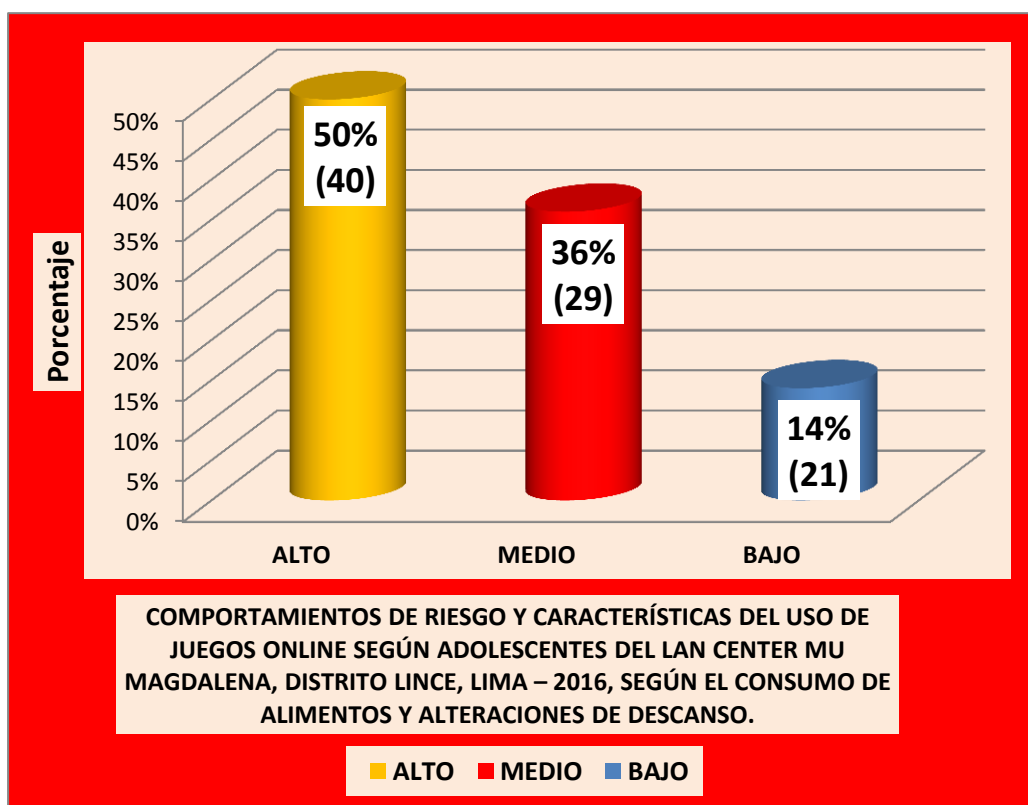
COMPORTAMIENTOS DE RIESGO Y CARACTERÍSTICAS DEL USO DE JUEGOS ONLINE SEGÚN ADOLESCENTES DEL LAN CENTER MU MAGDALENA, DISTRITO LINCE, LIMA - 2016.



COMENTARIO DE LA GRAFICA 1:

El nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, es Alto en un 58% (46), seguido del nivel Medio en un 24% (19) y Bajo en un 18% (15).

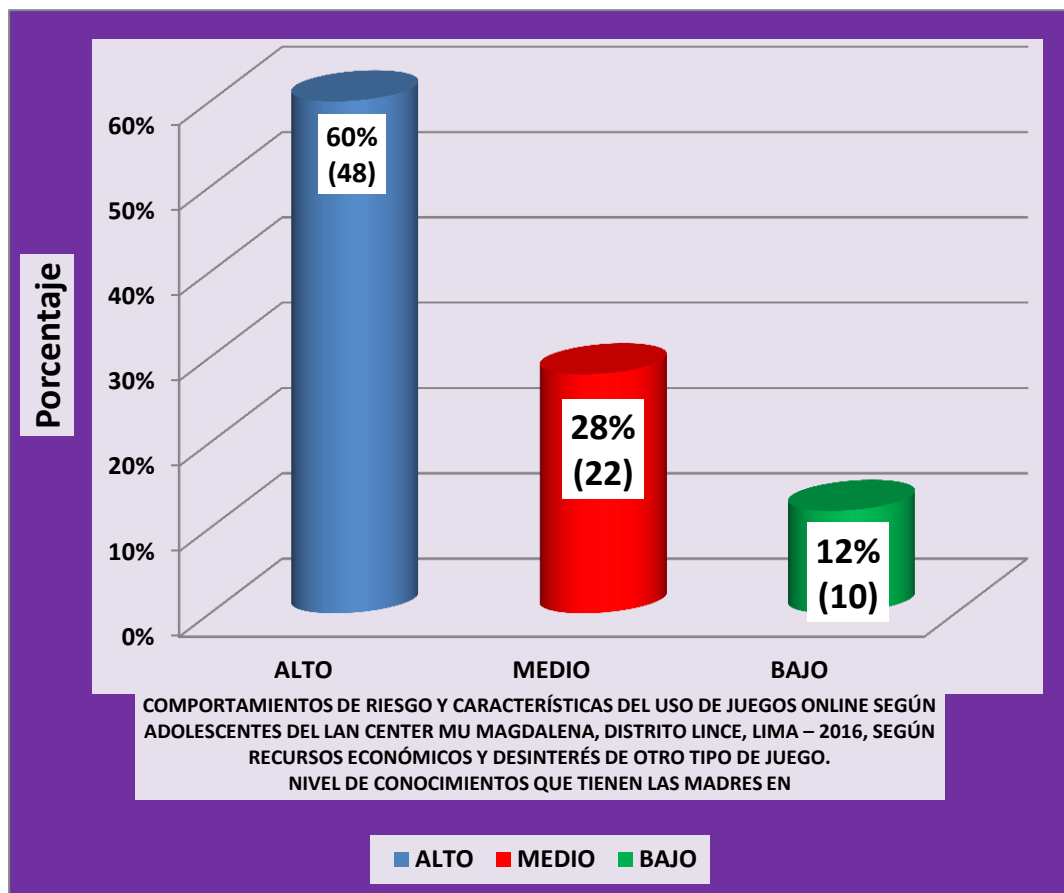
GRAFICA 2
COMPORTAMIENTOS DE RIESGO Y CARACTERÍSTICAS DEL USO DE
JUEGOS ONLINE SEGÚN ADOLESCENTES DEL LAN CENTER MU
MAGDALENA, DISTRITO LINCE, LIMA – 2016, SEGÚN EL CONSUMO DE
ALIMENTOS Y ALTERACIONES DE DESCANSO.



COMENTARIO DE LA GRAFICA 2:

El nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, según el consumo de alimentos y alteraciones de descanso, es Alto en un 50% (40), seguido del nivel Medio en un 36% (29) y Bajo en un 14% (21).

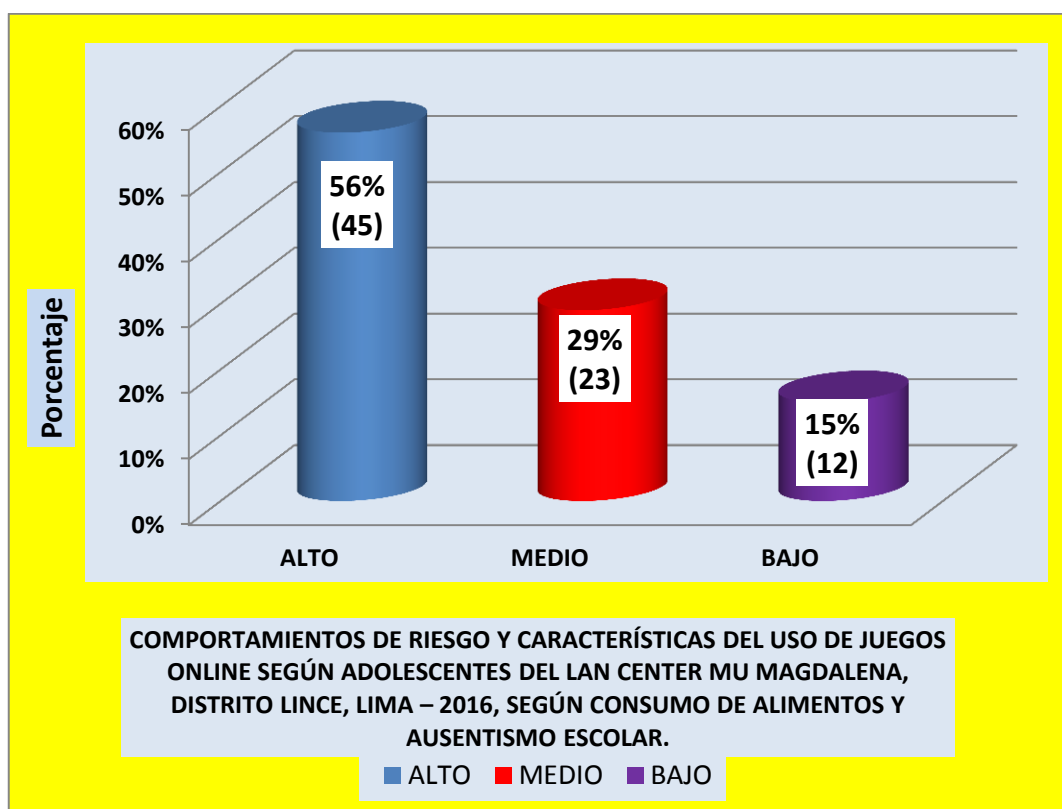
GRAFICA 3
COMPORTAMIENTOS DE RIESGO Y CARACTERÍSTICAS DEL USO DE
JUEGOS ONLINE SEGÚN ADOLESCENTES DEL LAN CENTER MU
MAGDALENA, DISTRITO LINCE, LIMA – 2016, SEGÚN RECURSOS
ECONÓMICOS Y DESINTERÉS DE OTRO TIPO DE JUEGO.



COMENTARIO DE LA GRAFICA 3:

El nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, según recursos económicos y desinterés de otro tipo de juego, es Alto en un 60% (48), seguido del nivel Medio en un 28% (22) y Bajo en un 12% (10).

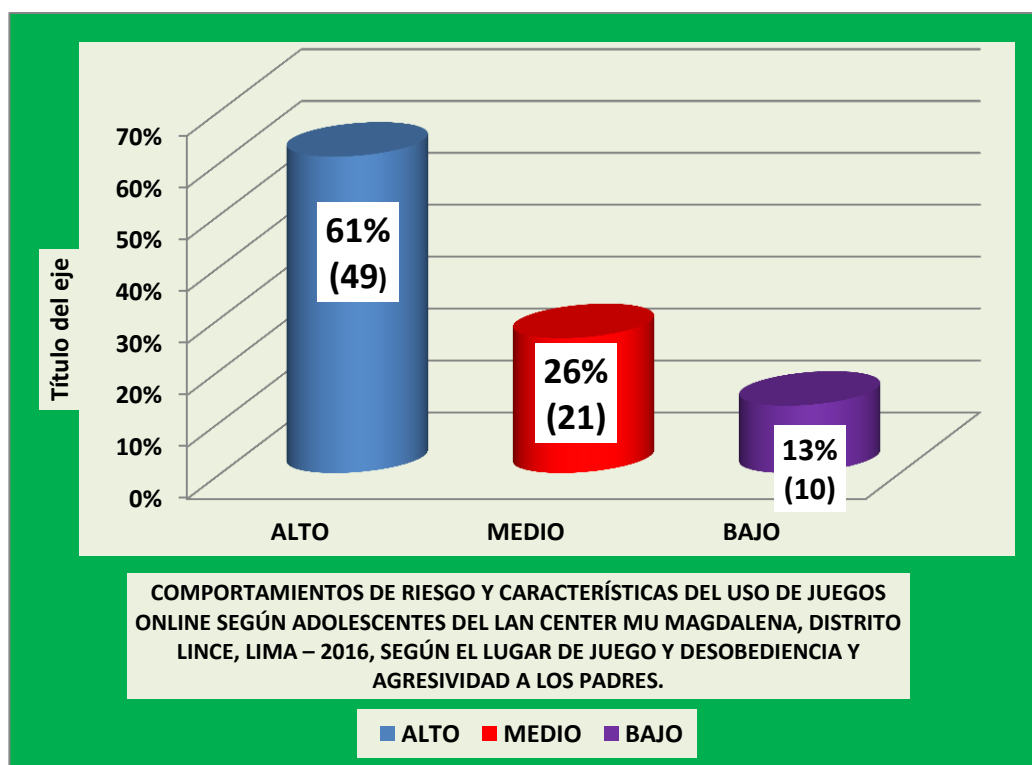
GRAFICA 4
COMPORTAMIENTOS DE RIESGO Y CARACTERÍSTICAS DEL USO DE
JUEGOS ONLINE SEGÚN ADOLESCENTES DEL LAN CENTER MU
MAGDALENA, DISTRITO LINCE, LIMA – 2016, SEGÚN CONSUMO DE
ALIMENTOS Y AUSENTISMO ESCOLAR.



COMENTARIO DE LA GRAFICA 4:

El nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, según consumo de alimentos y ausentismo escolar, es Alto en un 56% (45), seguido del nivel Medio en un 29% (23) y Bajo en un 15% (12).

GRAFICA 5
COMPORTAMIENTOS DE RIESGO Y CARACTERÍSTICAS DEL USO DE
JUEGOS ONLINE SEGÚN ADOLESCENTES DEL LAN CENTER MU
MAGDALENA, DISTRITO LINCE, LIMA – 2016, SEGÚN EL LUGAR DE
JUEGO Y DESOBEDIENCIA Y AGRESIVIDAD A LOS PADRES.



COMENTARIO DE LA GRAFICA 5:

El nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, según el lugar de juego y desobediencia y agresividad a los padres, es Alto en un 61% (49), seguido del nivel Medio en un 26% (21) y Bajo en un 13% (10).

PRUEBA DE HIPOTESIS

Prueba de la Hipótesis General:

H₁ = Si existen comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center mu magdalena, distrito lince, lima – 2016, de nivel alto.

H₀ = No existen comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center mu magdalena, distrito lince, lima – 2016, de nivel alto.

H1 ≠ Ho

α=0,05 (5%)

Tabla 1: Prueba de la Hipótesis General mediante el Chi Cuadrado (X²)

	ALTO	MEDIO	BAJO	TOTAL
Observadas	46	19	15	80
Esperadas	27	27	26	
(O-E) ²	361	64	121	
(O-E) ² /E	13,3	2,3	4,6	20,2

FUENTE; *Elaboración propia*

COMENTARIO DE LA TABLA 1:

El valor obtenido del Chi Cuadrado Calculado (X_C²) es de 20,2; siendo el valor obtenido del Chi Cuadrado de Tabla (X_T²) de 5,53; como el Chi Cuadrado de Tabla es menor que el Chi Cuadrado Calculado (X_T² < X_C²), entonces se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha), con un nivel de significancia de p<0,05.

Siendo cierto que: Si existen comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center mu magdalena, distrito lince, lima – 2016, de nivel alto.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

OBJETIVO GENERAL

En relación al Objetivo General, se buscó determinar el nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, es Alto en un 58% (46), seguido del nivel Medio en un 24% (19) y Bajo en un 18% (15). Coincidiendo con MONCADA Jiménez José, Chacón Araya Yamileth, (2012). Se concluye lo siguiente: *“Los niños, adolescentes y adultos gastan una importante cantidad de tiempo frente a la pantalla de un dispositivo electrónico, y no se espera que esta situación cambie en los próximos años debido a la globalización y el acceso a estos dispositivos...El juego tradicional y el proporcionado por los videojuegos seguirá siendo importante en todas las etapas del desarrollo de niños y adolescentes; por lo que se debe controlar la exposición y el contenido de éstos. La evidencia científica acerca de la temática de los videojuegos es algunas veces contradictoria. Se deben realizar mayor cantidad de estudios con sólidos diseños de investigación. Jugar un videojuego activo es más beneficioso que ser sedentario. Sin embargo, los videojuegos activos son más beneficiosos que los videojuegos pasivos”*.

OBJETIVO ESPECIFICO 1

En relación al Objetivo específico uno, se buscó determinar el nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, según el consumo de alimentos y alteraciones de descanso, es Alto en un 50% (40), seguido del nivel Medio en un 36% (29) y Bajo en un 14% (21). Coincidiendo con GARCIA Ruiz Pablo, Bull Pilar, Sole Moratilla Maria Jose. (2015). Se concluyó: *“Las Administraciones Públicas deben establecer políticas y sensibilizar a la sociedad. Los agentes sociales implicados deben aportar mecanismos de prevención y sensibilización hacia un problema del que existe aún poca conciencia social y una excesiva despreocupación”*.

OBJETIVO ESPECIFICO 2

En relación al Objetivo específico dos, se buscó determinar el nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, según recursos económicos y desinterés de otro tipo de juego, es Alto en un 60% (48), seguido del nivel Medio en un 28% (22) y Bajo en un 12% (10). Coincidiendo con MALDONADO Lancheros Marcy, Amaya Mancilla Maria, Buitrago Baquero Luz; (2014). Concluye lo siguiente: *“Las Administraciones Públicas deben establecer políticas y sensibilizar a la sociedad. Los agentes sociales implicados deben aportar mecanismos de prevención y sensibilización hacia un problema del que existe aún poca conciencia social y una excesiva despreocupación”*. Coincidiendo además con ROJAS Huanca Félix; (2014). En conclusión: *“Los juegos de internet tienen un fuerte impacto en los adolescentes de la ciudad de Puno, el 41.3 % de los adolescentes manifiestan el juego que tiene mayor impacto es Counter Strike, el 31.2 % de los adolescentes visita siempre permanentemente internet.*

OBJETIVO ESPECIFICO 3

En relación al Objetivo específico tres, se buscó determinar el nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, según consumo de alimentos y ausentismo escolar, es Alto en un 56% (45), seguido del nivel Medio en un 29% (23) y Bajo en un 15% (12). Coincidiendo con VALLEJOS Miguel, Walter Capa; (2010). Llegándose a las siguientes conclusiones: *“De acuerdo a nuestros datos el 85 por ciento de la muestra estudiada reporta practicar los videojuegos, siendo los varones quienes juegan más que las mujeres. Respecto a las diferencias de uso en relación al género, nuestros hallazgos declaran que los adolescentes de nuestro medio usan más los videojuegos en comparación a otras latitudes; nuestros hallazgos evidencian que la mayoría de los adolescentes tanto las mujeres como los hombres hacen uso del videojuego, siendo las mujeres un 70,6% y un 94,7% los varones. 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. Como sostiene Sommer (2006) en este punto es fundamental la supervisión de los padres, ya que aquellos menores cuyos padres no controlaban la cantidad de horas al día que sus hijos dedicaban al juego presentaban más riesgo de desarrollar adicción”.

OBJETIVO ESPECIFICO 4

En relación al Objetivo específico cuatro, se buscó determinar el nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, según el lugar de juego y desobediencia y agresividad a los padres, es Alto en un 61% (49), seguido del nivel Medio en un 26% (21) y Bajo en un 13% (10). Coincidiendo con **ASTORAY Cáceres Elizabeth Lucia;** (2012). Se concluye lo siguiente: *“Existe relación entre tipo de funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en los adolescentes por lo cual se puede afirmar que el tipo de funcionamiento familiar es uno de los factores determinantes en la adopción de conductas de riesgo en los adolescentes en la población en estudio el cual fue comprobado mediante Prueba de Ji Cuadrado. El funcionamiento familiar que presentan los adolescentes es disfuncional familiar en razón que los adolescentes y sus padres no se ponen de acuerdo con los castigos que se dan debido, además en su casa la opinión de sus hermanos ni ellos son tomados en cuenta para conciliar las decisiones. Mientras que solo un mínimo de adolescentes presentan una funcionabilidad familiar viene dado por que para este grupo de adolescentes la unión familiar es muy importante, ante los problemas se dan apoyo entre ellos y por qué en su familia se sienten más unidos entre ellos que con personas ajenas a su familia. El funcionamiento familiar de los adolescentes en la dimensión cohesión Familiar según niveles la mayoría presenta una cohesión aglutinada o enmarañada y un mínimo pero 83 significativo grupo presenta cohesión desligada ambos vienen dados por que en su familia es difícil identificar la autoridad y son varias las personas encargadas en dar las reglas y normas. Mientras que el otro grupo de adolescentes en un porcentaje menor presentaron Cohesión Familiar Unida y Cohesión Familiar Separada lo que está dado a que para estos adolescentes*

logran con facilidad identifican al encargado de hacer las labores del hogar y por qué disfrutan de hacer actividades juntas. El nivel de ludopatía que presenta la mayoría de adolescentes va de un nivel medio a alto lo cual viene dado por qué juegan para demostrarles su capacidad o destreza a los demás, porque han intentado dejar de participar en estos juegos en línea o en red y no han podido así como el hecho que al participar en estos juegos han gastado más dinero de lo que tenían pensado incluso gastan todo el dinero de sus propinas hasta el punto de quedarte con deudas; piden dinero prestado y no devuelven a 84 causa de seguir participando en los juegos en red. Solo un mínimo porcentaje presenta un nivel bajo de ludopatía.

CONCLUSIONES

PRIMERO

La presente investigación tiene como título: El nivel de comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan Center Mu Magdalena, Distrito Lince, Lima, encontrando que en mayor porcentaje es el nivel Alto, lo cual significa un alto riesgo en el uso de juegos online, comprobado estadísticamente mediante el Chi Cuadrado con un valor 20,2 y con un nivel de significancia de valor $p < 0,05$.

SEGUNDO

Con respecto a la dimensión según el consumo de alimentos y alteraciones de descanso, se encontró que en mayor porcentaje se presenta el valor alto, lo cual significa un valor alto de riesgo en el uso de juegos online, alterando el consumo de alimentos y descanso adecuado.

TERCERO

Con respecto a la dimensión según recursos económicos y desinterés de otro tipo de juego, se encontró que en mayor porcentaje se presenta el valor alto, lo cual significa un valor alto de riesgo en el uso de juegos online. Así como poniendo en riesgo los recursos económicos y el desinterés por otro tipo de juegos.

CUARTO

Con respecto a la dimensión según consumo de alimentos y ausentismo escolar, se encontró que en mayor porcentaje se presenta el valor alto, lo cual significa que se pone en riesgo la alimentación y presentando ausentismo escolar.

QUINTO

Con respecto a la dimensión según el lugar de juego y desobediencia y agresividad a los padres, se encontró que en mayor porcentaje se presenta el

valor alto, lo cual significa que acuden a lugares de riesgo en los juegos online y se pone en evidencia la desobediencia y agresividad a los padres.

RECOMENDACIONES

PRIMERO

Promover alianzas estratégicas con las organizaciones aliadas como: municipio, gobernación, bomberos, PNP y ONGs para considerar a personas especialistas sobre el buen uso de las redes sociales y juegos online, que signifiquen una herramienta de ayuda virtual para sus tareas.

SEGUNDO

Promover un plan de estudios en los adolescentes, que les permita organizar su tiempo y del tiempo libre para dedicarse a las actividades educativas y que tengan un buen tiempo para el descanso personal.

TERCERO

Realizar programas educativos orientado a los adolescentes para que puedan implementar el ahorro y la gestión de negocios y empresas, trabajando en equipo, así como también la organización de cooperativas escolares y la presentación de proyectos.

CUARTO

Realizar campañas educativas internas y externas sobre la importancia de una alimentación saludable, desechando todo lo que significa la comida chatarra, así mismo realizar campañas sobre el cumplimiento de la asistencia a un colegio, respetando las normas internas y horarios de clase.

QUINTO

Realizar reuniones con la participación de la familia, estudiantes y autoridades educativas para implementar la interrelación familiar y la debida comunicación entre padres e hijos, teniendo como principio fundamental el respeto a los padres.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) (2) Silvina Raquel Pagani tesis sobre Hábitos Alimentarios de estudiantes secundarios de la Ciudad de San Lorenzo - 2008; 58: 4 Fecha de consulta 10-04-2016) disponible en: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC098731.pdf>
- (3) [Valeria Amezcua](#), cifras de anorexia y bulimia en America latina 2014, (citado Julio 28, 2014) Fecha de consulta (10-04-2016) disponible en: <http://kualifamily.com/obesidad/consejos-obesidad/cifras-de-anorexia-y-bulimia-en-america-latina/>
- (4) (5) Janeth Emily Cuba Quispe Nivel De Conocimiento Y Práctica Sobre Los Juegos Online De Los Adolescentes Del Er 1 Año De Educación Secundaria, Institución Educativa Fe Y Alegría N° 3 – SJM Fecha de consulta (15-04-2016) disponible en : http://cybertesis.urp.edu.pe/bitstream/urp/375/1/Cuba_je.pdf
- (6) Francisco Alonso – Fernández libro Las nuevas adicciones 2003; Pag. 2019 Fecha de consulta (15-04-2016)
- (7) Amelia Villanueva Ramirez, Adicción a los videojuegos: riesgos y consecuencias en adolescentes, (citado Enero 10, 2014) Fecha de consulta (15-04-2016) disponible en: <http://rpp.pe/lima/actualidad/adiccion-a-los-videojuegos-riesgos-y-consecuencias-en-adolescentes-noticia-661018>
- (8) (9) Dafne Álvarez Amarillas, Conocimientos de la obesidad de acuerdo al estado de nutrición y satisfacción corporal en una comunidad universitaria de la Ciudad de México (citado Marzo 10, 2014) Fecha de consulta (17-04-2016) disponible en: <file:///C:/Users/usuario/Downloads/609-1714-1-PB.pdf>

- (10) Yactayo Rodríguez Essalud, Niños adictos a videojuegos desarrollarían conductas delincuenciales como el robo (citado 4 Junio, 2015) Fecha de consulta (20-04-2016) disponible en: <http://www.essalud.gob.pe/ninos-adictos-avideojuegosdesarrollarian-conductas-delincuenciales-como-el-robo/>
- (11) Moncada Jiménez José, Chacón Araya Yamileth, “Efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes” Costa Rica – 2012.
- (12) Garcia Ruiz Pablo, Bull Pilar, Sole Moratilla Maria Jose, “Consumo de riesgo en menores y juegos de azar online” España - 2015.
- (13) Maldonado Lancheros Marcy, Amaya Mancilla Maria, Buitrago Baquero Luz; “Video juegos y adicción en niños” España – 2014.
- (14) Rojas Huanca Félix; “Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes” Puno – 2014.
- (15) Vallejos Miguel, Walter Capa; “Video Juegos: Adicción Y Factores Predictores” Lima – 2010.
- (16) Astoray Cáceres Elizabeth Lucia; familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú birf-República de Bolivia – Villa el Salvador” Lima - 2012.
- (17) Organización Mundial de la Salud tema Factores de Riesgo Fecha de consulta (22-04-2016) disponible en: http://www.who.int/topics/risk_factors/es/

- (18) Disfruta de la vida, No te juegues (citado 10-08-2013) Fecha de consulta (22-04-2016) disponible en: <http://www.arjarioja.es/guiafamiliares.pdf>
- (19) Unicef La adolescencia temprana y tardía (citado 04-2011) Fecha de consulta (24-04-2016) disponible en: <http://www.unicef.org/spanish/sowc2011/pdfs/La-adolescencia-temprana-y-tardia.pdf>
- (20) Los videojuegos y los niños (citado 15-05-2013) Fecha de consulta (24-04-2016) disponible en: <http://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>
- (21) Ricardo Tejeiro Salguero Efectos psicosociales de los videojuegos (citado 15-05-2013) Fecha de consulta (26-04-2016) disponible en: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_p_sicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- (21) Encuesta sobre el uso del tiempo (citado 20-11-2014) Fecha de consulta (24-04-2016) disponible en: <http://www.one.cu/publicaciones/enfoquegenero/tiempo/eut.pdf>
- (22) (24) Ecured Categoría: Videojuego de plataformas (citado 10-10-2014) Fecha de consulta (25-04-2016) disponible en: http://www.ecured.cu/Categor%C3%ADa:Videojuego_de_plataformas
- (23) Erokí C. Los padres también han de acercarse a los videojuegos (citado 10-10-2014) Fecha de consulta (25-04-2016) disponible en: http://revista.consumer.es/web/es/20001201/actualidad/tema_de_p_ortada/

- (25) Pedro Uruñuela Nájera Absentismo Escolar (citado 12-11-2005)
Fecha de consulta (25-04-2016) disponible
en:http://weib.caib.es/Documentacio/jornades/jornades_menors/purunuela.pdf
- (26) Francisco Javier Ribaya Mallada Tema La ausencia a clase (citado 15-05-2007) Fecha de consulta (25-04-2016) disponible en:
<file:///C:/Users/usuario/Downloads/archivoPDF.pdf>
- (27) Saludemia tema: Descanso y sueño trastornos del descanso citado (17-10-2016) Fecha de consulta (25-04-2016) disponible en:
<http://www.saludemia.com/-/vida-saludable-descanso-sueno-lo-fundamental-trastornos-del-sueno>
- (28) La desobediencia: Un problema cotidiano citado (17-10-2016) Fecha de consulta (15-06-2016) disponible en:
<http://www.encinardemamre.com/premium/az/d/desobediencia.htm>
- (29) André Méndez Adolescentes Agresivos citado (17-08-2016) Fecha de consulta (15-06-2016) disponible en:
<https://www.euroresidentes.com/estiloevada/adolescentes/adolescentes-agresivos>
- (30) Desinterés problema cotidiano citado (08-01-2015) Fecha de consulta (15-06-2016) disponible en:
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Que-EsElDesinter%C3%A9s/2776066.html>
- (31) (32) Dra. Sánchez Alvarez, Jefe de Sección de Medicina Intensiva Artículo trastorno de la alimentación editado 12-05-2001 Fecha de consulta (01-05-2016) disponible

en:http://www.mifarmacia.es/producto.asp?Producto=../contenido/articulos/articulos_trastornos_alimentacion

- (33) Geraldine Nieves Enfermería Comunitaria II (citado el 5 de mayo de 2010) Fecha de consulta (15-05-2016) Disponible en:<http://enfermeriacomunitariaii.blogspot.pe/2010/05/modelo-de-la-dra-nola-pender.html>
- (34) Anguamea Velázquez Iris Betty Neumann “modelo de Sistemas” (citado el 12 de Noviembre del 2013) Fecha de consulta (15-05-2016) <https://prezi.com/4oholi5lpbvy/betty-neuman-modelo-de-sistemas/>
- (35) Revista Médica Electrónica Portales Medicos.com Fecha de consulta (20-05-2016) <http://www.revista-portalesmedicos.com/revista-medica/proceso-atencion-enfermeria-pae-insuficiencia-renal/2/>
- (36) Van-Der-AA., N., Overbeek, G. & AL. (2009). Daily and Compulsive Internet Use and Well-being in Adolescence: A Diathesis-stress Model - Del Based on Big Five Personality Traits. *Journal of Youth and Adolescence*, 38, 765-776. (DOI: <http://doi.org/bktkbf>).
- (37) Sureda, J., Comas, R. & Morey, M. (2010). Menores y acceso a Internet en el hogar: las normas familiares. *Comunicar*, 34, 135-143. (DOI: <http://doi.org/b3jp2h>).
- (38) Fanny Cisneros, G. Teorías y modelos de enfermería, Nola Pender, Colombia, 2005.
- (39) Fanny Cisneros, G. Introducción a los modelos de enfermería, Madeleine Leininger, Colombia, 2002.

ANEXOS

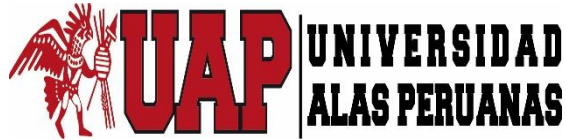
MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: “Comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima - 2016”

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES
<p>Problema general ¿Cuáles son los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima - 2016?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuáles son los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según el consumo de alimentos y alteraciones de descanso?</p> <p>¿Cuáles son los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según recursos económicos y desinterés de otro tipo de juego?</p> <p>¿Cuáles son los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según consumo de alimentos y ausentismo escolar?</p> <p>¿Cuáles son los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según el lugar de juego y desobediencia y agresividad a los padres?</p>	<p>Objetivo general Determinar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima - 2016.</p> <p>Objetivo específico Identificar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según el consumo de alimentos y alteraciones de descanso.</p> <p>Identificar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según recursos económicos y desinterés de otro tipo de juego.</p> <p>Identificar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según consumo de alimentos y ausentismo escolar.</p> <p>Identificar los comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center Mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016, según el lugar de juego y desobediencia y agresividad a los padres.</p>	<p>H₁ = Si existen comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center mu magdalena, distrito lince, lima - 2016”.</p> <p>H₀ = No existen comportamientos de riesgo y características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center mu magdalena, distrito lince, lima - 2016”.</p>	<p>Variable Independiente = Características del uso de juegos online según adolescentes del Lan center mu magdalena, distrito Lince, Lima – 2016.</p> <p>Variable dependiente = Comportamiento s de riesgo según adolescentes del Lan center mu magdalena, distrito Lince, Lima - 2016</p>

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Comportamiento de riesgo	<ul style="list-style-type: none"> • Ausentismo escolar • Alteraciones del descanso • Desobediencia y agresividad a los padres • Desinterés de otro tipo de juegos 	<ul style="list-style-type: none"> • Control de asistencias a clase. • Mantiene un ritmo de vida adecuado para su edad. • Relación con los padres. • Tiene otros pasatiempos.
Características del uso de los juegos online	<ul style="list-style-type: none"> • Consumo de alimentos • Recursos económico • Lugar de Juego • Tipo de Juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Alimentos que consume mientras juega. • Fuentes de ingreso • Lugares que frecuenta para su juego en línea. • Tiene otros pasatiempos.

TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACION	POBLACIÓN Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD
<p>La presente investigación es de tipo cuantitativo, porque describe el problema, los resultados pueden medirse de forma estadística las características de los adolescentes encuestados sobre los juegos online. El diseño es descriptivo porque está dirigido a identificar “características” y “comportamiento de riesgo” 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 recolecta datos en un solo momento en un tiempo único no experimental porque no se hizo ningún tipo de manipulación intencional de las variables.</p>	<p>Población La población total del estudio estuvo conformada por 80 adolescentes entre 14 y 19 años.</p> <p>Muestra La muestra es censal poblacional, ya que se ha selecciona el total de las unidades de población, la cual posee una característica en común, que estudia y da origen a los datos que requiere la investigación.</p> <p>Criterio de inclusión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenales durante el año 2016., que deseen participar en la investigación. ▪ Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenales durante el año 2016., que se encuentren en el Lan Center el día que se aplica la investigación. ▪ Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenales durante el año 2016, que asisten con regularidad al Lan Center. <p>Criterios de Exclusión</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenales durante el año 2016., que no deseen participar en la investigación. ▪ Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenales durante el año 2016., que no se encuentren en el Lan Center el día que se aplica la investigación. ▪ Adolescentes de edades entre 14-19 años, en el Centro comercial arenales durante el año 2016, que no asisten con regularidad al Lan Center. 	<p>La técnica empleada en la investigación es la Encuesta, por ser la más adecuada para cumplir con el objetivo de estudio y obtener información. Como instrumento el cuestionario que consta de introducción datos generales, selección de información específica que explora las variables en cuestión.</p>	<p>La validez del instrumento se determinó mediante Juicio de Expertos, donde participaron 7 profesionales, consistió en la revisión del instrumento por expertos en el tema; cada uno de sus ítems fue analizado en su estructura, comprensión y criterios de evaluación, buscando coherencia con la definición operacional de la variable. A su vez se emplea la prueba piloto de manera preliminar para asegurar que el cuestionario cumpla con las expectativas de la investigación y la confiabilidad será a través de la formula K (R -20)</p> <p>La recolección de datos se llevara a cabo previa realización de trámites administrativos para obtener la autorización del administrador del Lan Center Mu, a quien se le remitió una carta de presentación de la Directora de la escuela profesional de Enfermería de la Universidad Alas Peruanas, y posteriormente se les informo sobre la investigación y la confiabilidad de sus datos e información requerida para el desarrollo de esta investigación. El instrumento será aplicado aproximadamente en 15 a 20 minutos por cada entrevistado.</p> <p>Los datos recolectados se tabularon manualmente mediante el programa estadístico Minitab 16, para que puedan ser presentados a través de tablas y gráficos con sus respectivos análisis.</p>



**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA Y CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

Encuesta

Buenos Días señores soy el estudiante de la Escuela Profesional de Enfermería de la Universidad Alas Peruanas. En esta oportunidad me dirijo ante usted para poder realizar una encuesta acerca del comportamiento y características de los juegos online. Por lo cual solicito a usted responda las siguientes preguntas que se han formulado, que será de manera anónima.

Datos Personales:

Edad:

Genero:

Estado Civil:

CUESTIONARIO

1. ¿Practicar 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

Marcar con **(x)** la respuesta que consideres apropiada.

	SIEMPRE	NUNCA	AVECES
1. ¿Has faltado a tu centro de estudios debido a los videojuegos?			
2. ¿Reemplazas tus estudios por los juegos online?			
3. ¿Te amaneciste en una cabina de internet o sala de video juegos?			
4. ¿Alguna vez jugaste más tiempo del que tenías planeado?			
5. ¿Pides prestado dinero para seguir asistiendo a las cabinas de internet?			
6. ¿Haces uso de los juegos online sin el consentimiento de tu padre?			
7. ¿Cuándo utilizas los videojuegos tu comportamiento se vuelve agresivo?			
8. ¿Has dejado otras actividades recreativas por los juegos online?			

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN