



**UAP | UNIVERSIDAD  
ALAS PERUANAS**

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

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS Y USO DEL INTERNET  
EN LOS ESTILOS DE VIDA DE LOS ADOLESCENTES,  
DISTRITO DE BREÑA - 2014”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
ENFERMERÍA**

**BACHILLER: LIMACO QUISPE, ELISA MARIALINA**

**LIMA - PERÚ**

**2016**

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS Y USO DEL INTERNET  
EN LOS ESTILOS DE VIDA DE LOS ADOLESCENTES,  
DISTRITO DE BREÑA - 2014”**

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo de Investigación a mis padres, quienes me apoyaron en todo momento, a mis docentes quienes ayudaron a resolver cualquier duda en mí y a aquellas personas que me apoyaron en la culminación de este trabajo.

## **AGRADECIMIENTO**

A las autoridades y alumnos de la Institución Educativa Argentina por su colaboración en la realización de este trabajo, apoyo y tiempo brindado.

## RESÚMEN

La presente investigación tuvo como Objetivo: Determinar la influencia que ejerce el uso de videojuegos e internet en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña- 2014. Es una investigación descriptiva transversal, se trabajó con una muestra de 90 adolescentes, para el recojo de la información se utilizó un cuestionario tipo Likert de 28 ítems, la validez del instrumento se realizó mediante la prueba de concordancia del juicio de expertos obteniendo un valor de (0,86); la confiabilidad se realizó mediante el alfa de Cronbach con un valor de (0,94).

Los factores que propician el uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los adolescentes, es en el tiempo de uso el de mayor porcentaje, dentro de ello señalan que Siempre los videojuegos que usan son de acción y peleas, Asimismo cuando tienen algún problema buscan la solución en páginas internet, también cuando van a la cabina de internet alquilan solo videojuegos. Según los contenidos de preferencia, indican que siempre el uso de internet y videojuegos los alejan de los momentos familiares, asimismo ellos le dedican más de 2 horas al internet, también cuando usan los videojuegos pierden la noción del tiempo. En los factores biológicos estudiados, ellos señalan que la vista les molesta al estar frente a la pantalla de la computadora, se ponen nerviosos cuando juegan videojuegos que les llegan a sudar las manos, y finalmente en los factores psicológicos, siempre sienten desesperación por acudir a las cabinas de internet, asimismo cuando los limitan el uso del internet y videojuegos se ponen del mal humor, explosivo(a) y agresivo(a), Estos factores estudiados influyen en los estilos de vida de los adolescentes.

**Palabras Claves:** *Videojuegos, internet, estilos de vida de los adolescentes, tiempo de uso, factor biológico, factor psicológico.*

## ABSTRACT

This study was Objective: To determine the influence of the use of video games and the internet in the lifestyles of teenagers district of Breña - 2014. It is a descriptive investigation, worked with a sample of 90 adolescents, the gathering of information used a Likert questionnaire of 28 items, the validity of the instrument was performed using the concordance test expert judgment obtaining a value of (0.86); reliability was performed using Cronbach's alpha with a value of (0.94).

The factors that encourage the use of video games and the internet in the influence on the lifestyles of teenagers district of Brena-Lima, considering the responses of adolescents, is at the time of use, the highest percentage within this indicated that video games are always using action and fights, also when they have a problem seeking solution on internet pages, also when they go to the booth rent only internet games. According to the contents of preference, indicate that always use the Internet and video games away from family time, they will also spend more than two hours to the internet, also when using video games lose track of time. In the studied biological factors, they say the view resent being in front of the computer screen, they get nervous when they play video games they come sweating hands, and finally psychological factors, always feel desperation to go to internet booths also when limit the use of internet and video games get bad humor, explosive (a) and aggressive (a), studied These factors influence the lifestyles of teenagers.

**Keywords:** *Video games, internet, lifestyles of teenagers, time of use, biological factor, psychological factor.*

## ÍNDICE

|                                                 | Pág. |
|-------------------------------------------------|------|
| <b>DEDICATORIA</b>                              |      |
| <b>AGRADECIMIENTO</b>                           |      |
| <b>RESÚMEN</b>                                  | i    |
| <b>ABSTRAC</b>                                  | ii   |
| <b>ÍNDICE</b>                                   | iii  |
| <b>INTRODUCCIÓN</b>                             | v    |
| <br>                                            |      |
| <b>CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> |      |
| 1.1. Planteamiento del problema                 | 1    |
| 1.2. Formulación del problema                   | 3    |
| 1.3. Objetivos de la investigación              |      |
| 1.3.1. Objetivo general                         | 4    |
| 1.3.2. Objetivos específicos                    | 4    |
| 1.4. Justificación del estudio                  | 4    |
| 1.5. Limitaciones de la investigación           | 5    |
| <br>                                            |      |
| <b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b>               |      |
| 2.1. Antecedentes del estudio                   | 6    |
| 2.2. Base teórica                               | 13   |
| 2.3. Definición de términos                     | 28   |
| 2.4. Variables                                  | 29   |
| 2.4.1. Definición conceptual de la variable     | 29   |
| 2.4.2. Definición operacional de la variable    | 30   |
| 2.4.3. Operacionalización de la variable        | 31   |
| <br>                                            |      |
| <b>CAPÍTULO III: METODOLOGIA</b>                |      |
| 3.1. Tipo y nivel de investigación              | 33   |
| 3.2. Descripción del ámbito de la investigación | 33   |
| 3.3. Población y muestra                        | 33   |

|                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------|-----------|
| 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        |
| <b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS</b>                            | <b>37</b> |
| <b>CAPÍTULO V: DISCUSION DE RESULTADOS</b>                | <b>43</b> |
| <b>CONCLUSIONES</b>                                       | <b>50</b> |
| <b>RECOMENDACIONES</b>                                    | <b>52</b> |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>                         | <b>53</b> |
| <b>ANEXOS</b>                                             |           |
| Matriz                                                    |           |
| Instrumento                                               |           |

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se aboca a la reflexión acerca de la influencia de los videojuegos e Internet en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña - 2014

En las dos últimas décadas, y sobre todo en los años recientes se observa que la tecnología forma parte de las actividades cotidianas de las nuevas generaciones, en especial, está presente en el juego de los niños: los videojuegos, cuyo uso desmesurado puede originar distintos tipos de riesgos o consecuencias en la salud.

En este trabajo se lleva a cabo un recorrido por las zonas por donde se alquilan videojuegos y sus experiencias socializantes, su relación con los estilos de vida de los adolescentes y como esto se lleva a la realidad del mundo de hoy.

Se destaca como el Internet colabora en estas nuevas experiencias siendo un proveedor de información inigualable en cuanto a cantidad y discutible en cuanto a pertinencia. Las dinámicas sociales y familiares actuales con relación a los videojuegos y sus consecuencias, y el estatuto de estos últimos como juegos según la concepción clásica. <sup>(1)</sup>

Se culmina con algunas reflexiones en torno a la violencia en los juegos y sus posibles interpretaciones dependiendo de la teoría en la cual me base.

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.

Capítulo IV: En él se hace mención a los resultados obtenidos después de procesar los datos.

Capítulo V: En él se realiza la discusión de los resultados obtenidos terminando con la presentación de las referencias bibliográficas y anexos.

## **CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La adolescencia es una de las etapas más vulnerables y más receptivas ante los medios de comunicación.

La adolescencia como se define en todos los textos de estudiosos dedicados a esta etapa tan importante en nuestras vidas, es una etapa que va desde los diez a los veinte años, aproximadamente; es una etapa de cambios, en todos los sentidos: biológicos, psicológicos y sociales. Una de las características fundamentales que la define, es la “crisis de identidad”, y esto se ve, por citar sólo un ejemplo, en su falta de control de los impulsos, los cuales los llevan a tomar conductas poco acordes a los modelos aprendidos, mucho menos a los establecidos socialmente. (2)

Los medios de comunicación juegan un papel fundamental en esta etapa. Ellos existen, por esencia, para influir en la población y esta población de adolescentes puede ser muy frágil ante el avance de éstos; pero también, puede llegar a ser totalmente insensible a ellos. Todo depende del vínculo afectivo que establezcan. Algo así sucede con sus padres, y también con sus pares. Su estilo de vida puede ser modificado, o influido por los medios de comunicación; desafortunadamente, en el mundo los

resultados casi siempre son desalentadores. En este planeta globalizado, donde impera el consumismo y la sobrevaloración de la imagen, y no los valores genuinos de cada grupo, los medios, de modo general responden a los intereses del consumo

Internet es una de las palabras más nombradas en los últimos tiempos por quienes se aproximan a la tecnología o a la informática. Internet reúne un gran conjunto de denotaciones y connotaciones, de acuerdo a los grupos de usuarios, y a los servicios cambiantes y en continua evolución. Con más de 200 millones de usuarios en todo el mundo, Internet se ha convertido en el medio de comunicación más extendido en toda la historia de la humanidad.

Los videojuegos, se definen como “programas de carácter lúdico que pueden ser ejecutados en ordenadores o en otros dispositivos, llamados consolas,” los videojuegos influyen en la forma de actuar de los niños y adolescentes, como estos, de acuerdo a toda la permeabilidad que han generado en la sociedad y la economía, llegan a verse afectados en su comportamiento, ya que son los directamente involucrados al dedicar la mayor parte de su tiempo según estudios realizados, a juegos de video y no a otras actividades, esta gran dificultad que aqueja genera una problemática social.

Los videojuegos al ser un método de entretenimiento estático, es decir que no exige de una mayor movilidad física, tienden a fomentar la apatía por el movimiento generando flojera y, paradójicamente, mayores síntomas de cansancio. Un videojuego puede reducir el índice de violencia en las calles, pues las personas que por lo general son aficionadas a esta diversión permanecen una gran cantidad de horas frente a la pantalla obviando el que tengan que estar constantemente entre los peligros de la vida moderna. Un peligro grande con el uso de los videojuegos puede ser el fomento de actividades ilícitas, métodos subversivos y más comportamientos de esta índole, al considerar que las

“cosas” en el mundo real deberían ser solucionadas como lo muestran ciertos títulos en sus tramas. (3)

En niños y adolescentes, los videojuegos pueden ejercer una influencia que va desde la apropiación de un estilo de vida de acuerdo a la trama y los personajes que se devienen en los diferentes títulos, y por otro lado está la afectación que puede surgir en la existencia cotidiana debido a las formas de apropiar este entretenimiento virtual. Como no podría ser de otra manera, el asunto genera comentarios de diversa índole, y ha puesto a pensar tanto a expertos como a gente del común, por decirlo de alguna manera, sobre la verdadera motivación que impele a desarrollar toda una cultura existencial en torno a los juegos de video.

En el Perú, el 62%(frente al 47% global) usa intensamente cabinas de internet (cyber cafés) y el 41% de las mujeres juegan online (en lugares públicos). Por otro lado, los videojuegos han adquirido mucha relevancia y constituyen una experiencia compartida: Perú es el país donde hay mayor proporción de jóvenes que juegan con amigos.

El Perú es el tercer país, del ranking iberoamericano, donde se usa más activamente el internet. (4)

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuál es la influencia que ejerce el uso de videojuegos e internet en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña-2014?

### **1.3 OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Determinar la influencia que ejerce el uso de videojuegos e internet en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña- 2014.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Determinar los contenidos de preferencia en el uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña- 2014
- Determinar el tiempo de uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña- 2014
- Determinar los factores biológicos en el uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña- 2014
- Determinar los factores psicológicos en el uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña- 2014

### **1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

Hoy en día estamos impresionados con el avance que ha tomado la tecnología, la cual nos brinda grandes beneficios; el internet; es uno de estos grandes avances.

El uso del internet se ha vuelto parte de la vida de muchos adolescentes; la adolescencia es una etapa de grandes cambios ya sean físicos como psicológicos, es en ella donde los adolescentes fijan su modo de vida y quieren adoptar modelos que imitan la mayoría de veces de los medios de

comunicación uno de ellos, el internet. Si bien este puede ser una fuente de diversión, aprendizaje, y amistad para un adolescente, también puede ser una fuente de potenciales riesgos.

La realización del proyecto de investigación permitirá conocer y reflexionar acerca de la realidad de cómo influye el uso de videojuegos e internet en la vida de los adolescentes; saber en qué nivel los videojuegos e internet influencia sobre la vida de los adolescentes, de qué manera fijan los modelos que ven en este medio de comunicación y como lo llevan a la practica en su vida diaria.

Esta investigación es importante también, porque sus resultados serán un aporte para sustentar investigaciones futuras relacionadas a la influencia que genera los videojuegos e internet en los estilos de vida de los adolescentes

De igual manera esta investigación es importante porque sus resultados pueden servir como base para la Municipalidad de Breña, para que esta pueda crear Programas educativos de cómo controlar el uso de las nuevas tecnologías para que estas no perjudiquen la vida de muchos adolescentes, sino sirvan de herramientas útiles en la vida de los mismos

## **1.5 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACION**

- La primera limitación corresponde a la población de estudio, ya que la muestra solo son los adolescentes de una zona determinada del distrito de Breña.
- La segunda limitación que presenta el elaborar este trabajo de investigación es la carencia de investigaciones previas con el mismo enfoque.
- La tercera limitación es que los resultados solo servirán para los adolescentes que viven en la zona investigada de Breña, donde se llevará a cabo la investigación.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2.1 ANTECEDENTES DEL ESTUDIO**

#### **2.1.1 Antecedentes Internacionales**

**Pablo Robina**, las redes sociales: sus efectos sociales, 2009, España, el estudio fue de tipo descriptivo.

‘En este trabajo se hablará de las redes sociales como un nuevo medio de comunicación que está suplantando a todos los que conocemos actualmente, ya sea la televisión, la radio o el teléfono y se ponen ejemplos de esta observación. Se tomará como ejemplo de estas redes a las 3 más utilizadas en todo el mundo y una 4ª que es la más utilizada en España.

Se expondrá en primera instancia las funciones de estas redes y los servicios que ofrecen, a continuación se expondrán casos en los que se utilizan para el trabajo, los motivos por las que se incluyen en el mundo laboral, riesgos de estar registrado en una de estas redes y los intereses más comunes que puede poseer una persona al registrarse en estas redes. Todo esto irá

acompañado de diversos ejemplos de casos concretos y estudios realizados. Se mencionarán las funciones comunes a todas y las propias de cada red que las hacen distintas a las demás, para así criticar la idea de que todas las redes sociales son iguales. Aquí se amplía la noticia de que algunas redes son utilizadas en el trabajo no sólo como medio de comunicación entre trabajadores sino también como medio de propagación de ideas (o publicidad) y también como un muestrario de opiniones. Se expondrán los riesgos que pueden suponer la adicción a estas redes y la inclusión de personas malintencionadas con intereses lucrativos o sexuales.

A partir del apartado: “Trabajo con redes sociales” se expondrán “tesis” acerca del rendimiento de estas redes y la modificación de la vida social, admitiendo, pues, que hay diversas posturas acerca de las redes sociales desde las que admiten que es un bien común hasta las que aseguran que se están “cargando” las relaciones humanas.”<sup>(5)</sup>

Comentario: El uso del internet está suplantando a otros medios de comunicación de importancia, es por ello la gran influencia que ejerce en los adolescentes, generando adicción hacia ellos.

**Charlie Ramos**, influencia de internet y las redes sociales en la vida de hoy, 2008, Venezuela, esta investigación tiene un diseño no experimental, ya que se estudia la variable sin manipularla, se observaron situaciones reales con variables, que se manifestaron y ejercieron su influencia. Se trata de una investigación sistemática y empírica. Más específicamente es una investigación descriptiva, es decir, tiene como propósito estudiar la influencia de una variable o concepto y aportar la descripción respectiva.

“Las Redes son formas de interacción social que consisten en un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones. Un

sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos.

En las redes sociales de Internet tenemos la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos, cada nuevo miembro que ingresa transforma al grupo en otro nuevo.

El procedimiento en todas ellas suele ser el mismo, un miembro invita o agrega a sus preferencias a otros miembros o pública y comparte algún elemento de interés. De esta forma aunque entre dos miembros de una red social no haya una relación directa, si pueden llegar a estar conectados indirectamente a través de otros miembros.

Siguiendo este procedimiento todos estamos conectados de alguna u otra manera aunque no sepamos cómo y nunca lleguemos a tener un contacto directo con esos otros miembros. Todos tenemos algo en común: un libro favorito, una película.

Lo que hacen las redes sociales en Internet es materializar esos vínculos directos entre miembros, creando una gran red en la que cada uno de sus integrantes está de alguna manera vinculado con otros participantes.

Las funciones de las redes sociales online pueden resumirse en las 3 Cs: Comunicación (nos ayudan a poner en común conocimientos), Comunidad (nos ayudan a encontrar e integrar comunidades) y Cooperación (nos ayudan a hacer cosas juntos).”<sup>(6)</sup>

Comentario: La interacción que surge al usar el internet con otros usuarios puede influenciar en la vida saludable de los adolescentes, la manipulación de esta genera dependencia y la

copia de algunos hábitos no siempre los adecuados para su formación.

**Valeria Rojas O.**, influencia de videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil, 2008, Chile, el tipo de estudio fue descriptivo transversal, la muestra estuvo constituida por 187 usuarios externos seleccionados por muestreo aleatorio simple.

“Las Tecnologías de la Información y Comunicación han transformado la vida cotidiana de los adolescentes y sus familias. Pertenecemos a una cultura que no puede entenderse ni existe al margen de los medios de comunicación. Es necesario por lo tanto "preparar" al adolescente a comprender la cultura mediática, a tener un análisis crítico y a participar en ella prepositivamente. La incorporación de un currículo de Educación en Medios en el sistema educativo, en los distintos niveles y bajo diversas modalidades, sería un paso muy importante para avanzar en esta preparación.

Es necesario también que se establezcan ciertas normas mínimas de carácter ético para la publicidad; hay que impulsar políticas, planes y programas relativos al rol de la familia ante los medios, al mismo tiempo que formular políticas públicas que garanticen la calidad de los programas dirigidos a los niños.

Como pediatras y trabajadores de la salud debemos involucrarnos en promover cambios educacionales y legales que aseguren el sano desarrollo físico y mental de nuestros niños y adolescentes”

(7)

Comentario: La tecnología esta transformando la vida de muchos, es por ello que se debe preparar al adolescente para que puede comprender la cultura tecnológico, crear programas donde se de

la información necesaria para que el desarrollo de su personalidad no se vea afectada.

**Antón Ares Paloma**, influencia de los videojuegos en el aprendizaje y en el comportamiento del adolescente, 2009, España, es un estudio descriptivo, de corte transversal.

“La finalidad de la investigación es conocer la influencia de los videojuegos y juegos de ordenador en el aprendizaje y en el comportamiento de los adolescentes. Abordando el trabajo desde un planteamiento objetivo, se clarifican los aspectos psicosociales que se potencian o desarrollan con el ejercicio de estos juegos. Se explica la necesidad del estudio, las fuentes, metodología y situación de partida, así como el origen, producción, comercialización, resultados económicos, innovaciones y proyección de los videojuegos, realizando una clasificación y un estudio de estos. También se exponen las destrezas y estrategias implicadas en su ejercicio, así como las habilidades visuales, perceptivas y motrices, para continuar con los procesos cognitivos, de aprendizaje y transferencia que se desarrollan. Se analiza la influencia en el comportamiento, tanto social como agresivo, deteniéndose en los videojuegos de violencia. Las diferencias socio comporta mentales, las actitudes, preferencias y modelos en función del genero quedan así mismo contempladas. Son estudiados por otra parte los efectos derivados del uso de la tecnología lúdica, tanto liberadores y catárticos como de sus riesgos, que llevan a emitir unas llamadas de atención sobre el uso abusivo e indiscriminado de estos. Se elabora una nueva conceptualización de la actividad lúdica y se esclarecen los aspectos que confieren atractivo a los videojuegos. Las conclusiones comprenden unas aportaciones y demandas pedagógicas, facilitando amplia bibliografía.”<sup>(8)</sup>

Comentario: El uso de videojuegos genera dependencia, es por ello importancia estudiar desde que aspecto perjudique en los adolescentes tanto psicosociales como físicos y como lo contrarresta con su realidad.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

**Según María Rosario Ramos Calero en su tesis INFLUENCIA DE INTERNET EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER SEMESTRE DE CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DEL ISTP ARGENTINA nos dice que:**

En la sociedad actual denominada “Sociedad de la Información o Era del Conocimiento”, la información constituye un pilar fundamental para su desarrollo. Es cada vez más evidente que la riqueza emana del conocimiento, un bien cada vez más amplio, libremente extendido, y a disposición de todos –principalmente- a través de las denominadas Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TICS) entre las cuales destaca Internet. En ese sentido, en el campo educativo, también, Internet ha ingresado con gran rapidez e impacto. Sin embargo, no es solo el uso de la tecnología la que se necesita para mejorar la calidad de la educación sino de recursos humanos capacitados. Por tal razón, el sistema educativo peruano demanda de reflexiones acerca de las competencias de adaptación al uso de las nuevas tecnologías que deben poseer estudiantes y docentes especialmente en relación a Internet para de esta manera, aprovechar al máximo las bondades que este recurso puede ofrecer para el aprendizaje. Asimismo, la observación cotidiana de las actividades educativas que desarrollan los estudiantes del Primer Semestre de la 2 Carrera Profesional de Administración del ISTP “Argentina” demuestra que cada vez es más frecuente el uso de Internet para el desarrollo de sus labores académicas. Sin embargo, también se advierte que el uso de esta herramienta no es del todo eficaz pues

se aprecia que en ocasiones “copian y pegan” la información o acceden a páginas Web poco confiables para desarrollar sus trabajos. Por las razones expuestas, es que se ha desarrollado el presente trabajo de investigación titulado: “INFLUENCIA DE INTERNET EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE LA CARRERA PROFESIONAL DE ADMINISTRACIÓN DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO “ARGENTINA” Esta investigación se inscribe dentro del paradigma cualitativo. De otro lado, la estrategia empleada es la fenomenológica y la metodología mixta con la triangulación bajo dos perspectivas: metodológica donde se conjugaron datos de naturaleza cuantitativos y cualitativos y triangulación de informantes para la cual se aplicó entrevistas en profundidad a estudiantes y docentes acerca de los usos que dan los estudiantes a Internet. El límite del presente estudio, se basa en establecer la influencia de Internet en los estudiantes de Educación Superior del ISTP “Argentina. La presente tesis está dirigida a la comunidad educativa peruana y aspira a servir de base para futuras investigaciones que se inscriban dentro de las líneas de investigación de las nuevas tecnologías de información y comunicación relacionadas con la educación y en especial las que aborden el estudio en el nivel de Educación Superior No Universitaria. 3 La tesis consta de cinco capítulos: En el primero se desarrolla el planteamiento del estudio con la formulación del problema, delimitación de los objetivos, justificación, limitaciones y antecedentes de la investigación. En el segundo capítulo, se aborda el marco teórico en el cual se desarrolla el contexto social denominado Sociedad de la Información de la cual emerge Internet En lo concerniente a este recurso, es preciso recalcar que se ha priorizado los tópicos relacionados a Internet en sus dimensiones de recurso comunicativo y de información y su incorporación en el campo educativo. El tercer capítulo, contiene

la metodología aplicada, el paradigma, la estrategia, la población y muestra de estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos. El cuarto capítulo, concierne al análisis de resultados. Para tal efecto, con la finalidad de sistematizar de manera gráfica los mismos, se han diseñado tablas para los datos cuantitativos y matrices para los cualitativos. En el quinto capítulo, se presenta la discusión de resultados. Finalmente, se culmina el presente trabajo de investigación con las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos respectivos.

## **2.2. BASE TEÓRICA**

### **2.2.1 Adolescencia**

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.

Cada individuo posee una personalidad y en esta etapa es cuando más la manifiesta generalmente, no solo de manera individual sino de forma grupal, para poder medir el grado de aceptación en los diferentes escenarios sociales e ir haciendo los ajustes o modificaciones necesarios para sentirse aceptado socialmente.

El perfil psicológico generalmente es transitorio y cambiante es emocionalmente inestable. El desarrollo de la personalidad

dependerá en gran medida de los aspectos hereditarios, de la estructura y experiencias en la etapa infantil preescolar y escolar y de las condiciones sociales, familiares y ambientales en el que se desenvuelva el adolescente.

Por la misma inestabilidad emocional, por desconocimiento, temor, experimentar una nueva vivencia o falta de una toma de decisión adecuada y en ocasiones combinado con una baja autoestima, es una etapa para una gran parte de ellos, muy susceptible de tomar una conducta inadecuada que puede tratarse desde las relacionadas con los hábitos alimenticios (trastornos de la conducta alimenticia), alteración en la relación personal o conductas más dañinas auto destructibles como hábito del tabaco, alcohol u otro tipo de droga.<sup>(9)</sup>

### **2.2.2 Medios de comunicación en la vida de los adolescentes**

La influencia de los medios de comunicación tienen en la sociedad actual es de tal magnitud, que han cambiado nuestra forma de vida, convirtiéndose en verdaderos competidores de la familia y la escuela en la formación y educación de los niños, y en forma especial en los adolescentes.

Los medios informan, entretienen, estimulan la fantasía, la imaginación, son una ventana abierta al mundo y a todo tipo de conocimientos, ayudan a conocer los valores humanos, favorecen el aprendizaje y la educación, promueven la salud y estilos de vida. Se han convertido en el agente de socialización y de transferencia cultural más importante en este nuevo milenio (Academia Americana de Pediatría 2001<sup>a</sup>, Vaucheret 2004)

Sin embargo, en los últimos años, otros medios de comunicación han penetrado a una gran velocidad en los domicilios de los niños y adolescentes, de tal forma que se comienza hablar del

<<botellón electrónico>> que no es más que la mezcla de grandes dosis de televisión, ordenador, internet, videojuegos y móviles por parte de los niños y adolescentes (Castell 2003). El uso excesivo o sobre- consumo de los medios de comunicación se ha asociado con múltiples efectos negativos para la salud de los niños y adolescentes.

Los videojuegos se han convertido en el entretenimiento preferido por los niños y adolescentes de los países desarrollados, haciendo posible una realidad virtual asombrosa y se han convertido en los juguetes más vendidos. El internet al igual que otros medios como la televisión, videojuegos, móvil puede crear dependencia, y derivar en trastornos de conducta y de la atención. Se están describiendo nuevas patologías psicosociales (ciberpatologías), e incluso se ha referido un síndrome nuevo de <<vibración de mano-brazo>> asociado al uso prolongado de un mando vibrante de un videojuego en la adolescencia.

La sociedad en general debe adoptar un papel activo en la educación sobre los distintos medios de comunicación así como conocer mejor los efectos beneficiosos como perjudiciales que presentan los distintos medios, de forma que puedan realizar recomendaciones a los padres de cuál es el tiempo ideal de consumo de televisión, internet, videojuegos, el horario adecuado, la localización de los mismos en el domicilio, el tiempo de uso. <sup>(10)</sup>

### **2.2.3 Internet**

Es una interconexión de redes informáticas, conjunto de equipos, computadoras y/o dispositivos conectados por medio de cables, señales, ondas o cualquier otro método de transporte de datos, que comparten información (archivos), recursos (CD-ROM, impresoras, etc.), servicios (acceso a internet, e-mail, chat, juegos), etc. incrementando la eficiencia y productividad que

permite a las computadoras conectadas comunicarse directamente entre sí. Esta palabra suele referirse a una interconexión en particular, abierta al público.

Internet posee un funcionamiento que puede resultar bastante complejo para aquellos que no estén familiarizados con la informática; ésta es un conjunto de redes locales que están conectadas entre sí a través de una computadora especial por cada red. Dichas interconexiones se llevan a cabo utilizando varias vías de comunicación, entre ellas podemos mencionar a las líneas de teléfono, Módems; etc. <sup>(11)</sup>

Constituye una fuente de recursos de información y conocimientos compartidos a escala mundial. Es también la vía de comunicación que permite establecer la cooperación y colaboración entre gran número de comunidades y grupos de interés por temas específicos, distribuidos por todo el planeta.

Internet ha cambiado los hábitos de los seres humanos; el correo no se utiliza de la misma forma, las películas no se alquilan con tanta frecuencia en los videos clubs; el diario y la radio se escuchan desde los ordenadores, etc. Estos acontecimientos no son casuales; Internet se dispone a apropiarse de casi todo el mercado y decimos esto porque son cada vez más las personas que poseen conexiones a la web; años atrás, era probable encontrar individuos sin cuentas de e-mail, actualmente eso es casi imposible, la mayoría de las personas tienen una. <sup>(12)</sup>

La utilización del ordenador conectado a internet que es un medio de comunicación que más se ha incrementado en estos últimos años, se observa que alrededor del 80% de los adolescentes disponen de ordenador en sus casas y son más los varones, probablemente porque lo usa al mismo tiempo como pantalla para los videojuegos. Una de las recomendaciones que podemos dar a

los padres es que eviten la tentación de colocar internet en la habitación de sus hijos adolescentes (la mitad de los adolescentes dispone de ella), siendo más aconsejable elegir un lugar comunitario para toda la familia en que se puede supervisar las visitas a páginas Web no recomendables (sexo, pornografía, compras-subastas, pederastia, racistas, etc), el tiempo real de conexión o el acceso a chats-foros no adecuados para su edad. En este sentido las familias, los educadores, los profesionales sanitarios y la sociedad en general, deben familiarizarse con los programas informáticos que permiten el control de los accesos a internet.

Las diferencias por sexo que se describen en los videojuegos y en el uso del móvil, también se encuentran en internet. Así de forma significativa los valores prefieren navegar, bajarse juegos de la red y visitar páginas pornográficas mientras que las mujeres chatean y envían más correos electrónicos y acuden en mayor número a los cibers.

En este nuevo milenio no se entiende un adolescente que no use el internet y sus múltiples aplicaciones en su trabajo escolar y ocio. El adolescente necesita expresarse a través de los medios, se habla de la <<ciberconciencia>> y el internet dispone de muchas ventajas como son las de facilitar la interactividad, almacenar y crear nuevos conocimientos, capacidad de simulación y de contrastar, posibilidad de conectarse a través de la res con todo el mundo, intercambiando información, estableciendo tertulias, solicitando datos de cualquier biblioteca del planeta. Estas ventajas deben prevalecer sobre cualquier efecto negativo por un uso inadecuado del mismo y en este sentido, todas las familias y los adolescentes deben de conocer las reglas o el código aconsejados para convertirse en un buen cibernauta. (13)

#### 2.2.4 Juegos online

Los juegos on-line permiten crear personajes fantásticos con los que se identifica el jugador y eso provoca que el adolescente "vuelque en esa imagen toda su fantasía. Ese personaje le permite canalizar y vehicular miedos, temores, angustias y complejos y eso, libera".

"Hablamos de patología cuando implica un deterioro de las actividades normales de las personas", pero el juego on-line tiene también "un factor positivo" porque "permite neutralizar conflictos en otras áreas de la vida".

Sin embargo "si es excesivo y eso implica deterioro en otros niveles, termina siendo patológico" y hace realidad al "viejo refrán de que el remedio es peor que la enfermedad". <sup>(14)</sup>

##### Adicción de los videojuegos

Otro factor que también preocupa mucho es la adicción. De hecho todos los juegos crean una cierta adicción, es una de las claves del éxito de un juego, incluyendo a los ya tradiciones, se considera que la mayoría de aficionados a los videojuegos los eligen por diversión, entretenimiento o simplemente porque les gustan o sienten atracción por esa forma de ocio. El éxito de los videojuegos no se debe a la necesidad del jugador de obtener cada vez más puntuación, sino que su motivación principal es la de superar los niveles de creciente dificultad de los videojuegos, pasar pantallas o soluciones problemas con el menor coste de sus vidas. No se puede hablar de adicción, dependencia o ludopatía, sino que, falta de un control adecuado paterno, los adolescentes les dedican su tiempo, energía e incluso dinero .Hay un primer periodo intensivo que dura entre tres semanas y seis meses, dependiendo de las personas, en los que los jugadores están muy

pendientes del juego. A partir de este primer periodo, la mayor parte de niños no juegan como exclusión de otras actividades y muestran el mismo interés que siempre en jugar con los otros niños y con sus padres.

El hecho de jugar conlleva el ser trascendente mientras se juega, pero se debe ser intrascendente una vez terminado. Esos efectos puede producirlos cualquier actividad que ofrezca el mismo tipo de interés para nuestros niños y adolescentes o incluso para nosotros mismos. Cuantas veces nos hemos quedado hasta altas horas de la madrugada atrapados por el interés de una lectura, aun a sabiendas de que al día siguiente tendríamos un mal día; todos hemos experimentado alguna vez el deseo de aparcar los problemas y sumergirnos en otras actividades de evasión y en ello no consideramos que exista ningún peligro, más bien una necesidad, una terapia. Todo depende del control que podamos ejercer sobre estas prácticas. Más de la mitad de los padres del momento no son capaces de controlar el tiempo dedicado por sus hijos/as a los videojuegos y menos de un tercio de de los padres afirman ser capaces de utilizar los videojuegos de sus hijos. Y ahí radica el problema; los adolescentes no tienen capacidad total de controlar sus conductas. Es más, por sus características psicológicas son mucho más vulnerables a adquirir comportamientos obsesivos, de ese tipo. Lo normal es que una vez superado o alcanzado un nivel de ejecución suficiente como para dominar el jugador al programa, la atracción disminuya y entre en los cauces de la normalidad, pero también es posible que suceda lo contrario. El hecho sigue siendo comparable a cualquier otra actividad de ocio y son los adultos los que deben velar para que sus hijos hagan un uso adecuado de él. (15)

### **2.2.5 Redes sociales**

Desde su ingreso, los sitios de redes sociales (SRS) tales como: MySpace, Facebook, han atraído a millones de usuarios, muchos de los cuales han integrado estos sitios en sus prácticas diarias. El primer sitio de redes sociales reconocibles puesto en marcha en 1997 SixDegrees.com permitía a los usuarios crear perfiles, lista de amigos y amigos de sus amigos. De 1997 a 2001, se crearon otras redes sociales que permitían a los usuarios crear relaciones personales y profesionales, Desde entonces diversas redes se han creado unas permanecen y otras han desaparecido, según la zona geográfica el líder puede ir cambiando, pero a la fecha (2009) los principales competidores a nivel mundial son: Hi5, MySpace, Facebook, Twitter, MetroFlog.

### **2.2.6 Ventajas Redes sociales de internet**

Una de las grandes ventajas de las redes sociales es la vinculación entre los usuarios, al conocer gente nueva e interactuar entre ellos, permitiendo ello el aislamiento de muchas personas, la formación de comunidades, con anonimato y sin discriminación formando espacios de igualdad a través de la red.

También permite hacer el intercambio de ideas, formar lazos con personas que comparten los mismos intereses, la creación de movimientos masivos de solidaridad o ideología y la creación de campañas publicitarias de gran éxito.

Para los jóvenes unas de las principales ventajas es que los mantienen conectado y comunicado con su red de contacto, con esto puede mantenerse comunicado e informado además de poder utilizarla como herramienta para publicar sus actividades estudiantiles y debatir para aclarar alguna duda sobre ellas.

### **2.2.7 Desventajas de las redes sociales**

Algunas de las desventajas son:

- La invasión de la privacidad es un gran problema que se presenta en las redes sociales, compañías especialistas en seguridad afirman que para los hackers es muy sencillo obtener información confidencial de sus usuarios. Son peligrosas si no se configura la privacidad correctamente, pues exponen nuestra vida privada.
- Para algunos países ser usuario de estas redes se convierte en una amenaza para la seguridad nacional. Esto ha hecho que para el personal relacionado con la seguridad de un país sea una prohibición.
- Pertenecer a una red social no es sinónimo de productividad. Deambular en dicho dominio se ha convertido en una adicción.
- Gran cantidad de casos de pornografía infantil y pedofilia se han manifestado en las diferentes redes sociales
- Pueden darse casos de suplantación de personalidad.
- Falta en el control de datos.
- Pueden ser adictivas y devorar gran cantidad de nuestro tiempo, pues son ideales para el ocio, es decir, en el caso de los jóvenes estudiantes puede alterar el nivel académico en algunos casos.
- Pueden apoderarse de todos los contenidos que publicamos.
- Pueden ser utilizadas por criminales para conocer datos de sus víctimas en delitos: como el acoso y abuso sexual, secuestro, tráfico de personas, etc.

### **2.2.8 Influencia de las redes sociales de internet en adolescentes**

Hay redes sociales y páginas web como "PRO ANA Y MÍA", a favor de la anorexia y bulimia, creadas generalmente por niñas menores de edad con algún desorden alimenticio y psicológico. En ellas, se defiende la idea de elegir la anorexia como "estilo de vida" para conseguir lo que ellas creen "delgadez: perfección". Estas páginas, son visitadas diariamente por cientos de niñas, en busca de trucos para ayunar, vomitar y engañar a sus padres.

Otro gran problema que surge en internet es el bullying (acoso escolar), es cualquier forma de maltrato psicológico, verbal o físico producido entre escolares de forma reiterada a lo largo de un tiempo determinado. Estadísticamente, el tipo de violencia dominante, es el emocional y se da mayoritariamente en el aula, y patio de los centros escolares. Los protagonistas de los casos de acoso escolar, suelen ser niños y niñas en proceso de entrada en la adolescencia (12-13 años), siendo ligeramente mayor el porcentaje de niñas en el perfil de víctimas, los jóvenes utilizan Internet, sobre todo las redes sociales para dar a conocer sus actos de violencia hacia compañeros y profesores.

Y el considerado unos de los más importantes, es la privacidad, ya que en numerosas ocasiones, exponemos información relevante sobre nosotros mismos ignorando la cantidad de personas que tienen acceso a estos datos, lo cual nos puede perjudicar de diversas formas. <sup>(16)</sup>

### **2.2.9 Adicción de los adolescentes al internet**

Para el jefe del Servicio de Psiquiatría de esta clínica madrileña, hay tres vías por las que los adolescentes se enganchan a Internet: el juego on-line, la mensajería y el sexo, que, aunque es

más una adicción de adultos, también presenta un problema de consumo entre los jóvenes.

Hay un perfil determinado para los adolescentes adictos a Internet, se trata de jóvenes "introvertidos, tímidos, con un cierto tono vital depresivo y con algunos factores socio familiares peculiares que presentan un perfil de riesgo".

Lo que les engancha "es una especie de compensación psicológica" porque "las características de Internet dan una oportunidad a algunos individuos que tienen justamente problemas en la integración social" y que fracasan en sus relaciones sociales.

"El estar delante de una pantalla y tener todo el mundo abierto y, sobre todo, **la sensación de impunidad** que muchas veces se tiene en el trabajo con el ordenador, esas características son susceptibles de enganchar",

Como padre o madre hay que estar atento al "elemento cuantitativo, es decir, al número de horas que ese niño o adolescente invierte en el juego".

"En algunos países han puesto un número: como máximo tres horas jugando y ahí está la frontera", como en Corea del Sur o en la República Popular China, donde se han producido diez muertes de adolescentes que estaban jugando en cibercafés.

Educación sanitaria y consumo de los medios de comunicación

Los padres, los educadores, la sociedad en general y los profesionales sanitarios en particular, deben realizar una mayor educación sanitaria respecto al consumo de los diferentes medios de comunicación, estimulando una utilización racional de los mismo, y fomentando el espíritu crítico en los niños y

adolescentes que les permitan decidir cómo quieren usar los medios de comunicación.

Así, es recomendable limitar el consumo acumulativo de los distintos medios de comunicación a menos de dos horas diarias, evitar la presencia de los mismos en las habitaciones de los adolescentes, supervisar y orientar sobre el contenido de los videojuegos de las consolas e incluyendo las descargas de los mismos en el móvil, las páginas o foros de internet a las que acceden, así como sobre el uso de correo electrónico entre los adolescentes, etc.

Para conseguir esta implicación de los propios adolescentes sería conveniente que dispusieran en su programa educativo de una asignatura sobre el uso de los distintos medios de comunicación, de tal forma que apoyaría a contrarrestar.

El riesgo de <<botellón electrónico>> que tiene la generación actual de adolescentes. (17)

| Valoración                                               | Prueba                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Recomendaciones sobre el uso de internet para los padres | Dejar de navegar en internet sólo si hay un adulto en casa<br>Los padres deben de ser capaces de manejar el ordenador-internet<br>Utilizar filtros de protección de accesos<br>Hablar con los hijos respecto a lo que navega<br>Enseñar a <<chatear>> sin identificarse<br>Evitar internet y el chat durante la noche |

|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Consejos para el cibernauta</p> | <p>Navegar – chatear a veces junto a los hijos</p> <p>Evitar si es posible que tenga su propio e-mail mejor cuenta familiar</p> <p>Establecer reglas consensuadas para navegar</p> <p>No deben de creer todo lo que leen en internet, verificar fuente de información</p> <p>Orientar el acceso a páginas educativas</p> <p>Saber consultar el historial de visitas</p> <p>Recela de la persona que quiere saber demasiadas cosas</p> <p>Si recibes o ves alguna cosa desagradable o rara no investigues por tu cuenta y háblalo con tus padres</p> <p>Si tienes interés de encontrarte con una persona que hayas conocido en internet, informa a tus padres y no vayas solo</p> <p>Si encuentras un acceso prohibido a menores respeta esta indicación</p> |
|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### 2.2.10. Teorías de enfermería que dan sustento a la investigación

#### Nola Pender

Enfermera, autora del modelo de Promoción de la Salud, expresó que la conducta está motivada por el deseo de alcanzar el bienestar y el potencial humano. Se interesó en la creación de un modelo enfermero que diera respuestas a la forma cómo las personas adoptan

decisiones acerca del cuidado de su propia salud. El modelo pretende ilustrar la naturaleza multifacética de las personas en su interacción con el entorno cuando intentan alcanzar el estado deseado de salud; enfatiza el nexo entre características personales y experiencias, conocimientos, creencias y aspectos situacionales vinculados con los comportamientos o conductas de salud que se pretenden lograr.

### **DOROTHY JOHNSON**

El modelo de Johnson considera al ser humano como un sistema conductual compuesto por siete de subsistemas interactivos e integrales.

Cada subsistema tiene objetivos estructurales tales como: meta, predisposición a actuar, centro de la acción y conducta; y funcionales, protección de las influencias dañinas, nutrición y estimulación para aumentar el desarrollo y prevenir el estancamiento.

Los subsistemas según Dorothy E. Johnson son siete:

**DE DEPENDENCIA:** Promueve una conducta de colaboración que exige una respuesta recíproca, sus consecuencias son la aprobación, la atención o reconocimiento y la asistencia física, la conducta dependiente evoluciona desde un grado total de dependencia de los demás hasta un mayor grado de dependencia de uno mismo.

**DE INGESTIÓN:** Tiene que ver con cómo, cuándo, qué y cuánto y en qué condiciones nos alimentamos; cumple así la amplia función de satisfacer el apetito. Se encuentra estrechamente relacionado con factores ecológicos, sociales además de biológicos.

**DE ELIMINACIÓN:** Se relaciona con cuando, como y en qué condiciones se produce la eliminación, en los aspectos biológicos de este subsistema influyen factores sociales y fisiológicos hasta el punto que pueden entrar en conflicto con él.

**SEXUAL:** Obedece a la doble función de procreación y de satisfacción, incluye el cortejo y el emparejamiento y del mismo modo contempla un amplio espectro de conductas asociadas con el papel sexual.

**DE AGRESIVIDAD:** Consiste en proteger y conservar y proviene de una intención primaria de dañar a los demás. La sociedad demanda límites en los modos de autoprotección y pide que se respete y proteja tanto a las personas como a su propiedad.

**DE REALIZACIÓN:** Su función consiste en controlar o dominar un aspecto propio del mundo circundante hasta alcanzar cierto grado de superación, a ésta se relacionan estrechamente las cualidades intelectuales, físicas, mecánicas y sociales.

**DE AFILIACIÓN:** Proporciona supervivencia y seguridad. Sus consecuencias son inclusión, intimidad, y formación y mantenimiento sociales de un enlace social fuerte.

**Según el Modelo, los conceptos de la meta-paradigma son los siguientes:**

- **PERSONA:** Es un sistema abierto, interrelacionado; se esfuerza constantemente en mantener una situación estable mediante la adaptación al entorno.
- **ENTORNO:** Hace referencia a un entorno externo e interno de la persona, aunque no lo explica.
- **SALUD:** Es un estado dinámico y difícil de conseguir, influido por factores biológicos, psicológicos y sociales. Se define como el equilibrio y la estabilidad del sistema conductual de la persona.

- **ENFERMERÍA:** Es una fuerza de regulación externa, con el fin de mantener o restaurar el equilibrio y la estabilidad del sistema conductual.

### 2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- **Adolescencia:** Deriva de "adolecer", que significa crecer y desarrollarse hacia la madurez. Según la OMS, es un lapso de edad que va desde los 11 a los 19 años, con variaciones culturales e individuales. Desde el punto de vista biológico, se inicia cuando aparecen los caracteres sexuales secundarios y la capacidad de reproducción, y termina con el cierre de los cartílagos epifisarios y del crecimiento. Socialmente es el periodo de transición, que media entre la la niñez dependiente .y la edad adulta y autónoma, económica y socialmente. Psicológicamente, según Bühler, es el periodo que empieza con la adquisición de la madurez fisiológica y termina con la adquisición de la madurez social, cuando se asumen los derechos y deberes sexuales, económicos, legales y sociales del adulto <sup>(18)</sup>
- **Videojuegos:** Los videojuegos son programas de computación de alta definición, que se conectan a cualquier televisor e integran un sistema de audio y video, que permiten al usuario disfrutar de aventuras y deportes fantásticos, que gracias a su imaginación puede explorar a fondo. <sup>(19)</sup>
- **Ludopatía:** La OMS define 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 de la persona enferma 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 fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas” (OMS, 1992).

<sup>(20)</sup>

- **Estilos de vida:** Son un conjunto de comportamientos y actitudes que desarrollan las personas, algunas veces son saludables y otras son nocivas para la salud
- **Internet:** es una de las palabras más nombradas en los últimos tiempos por quienes se aproximan a la tecnología o a la informática. Internet reúne un gran conjunto de denotaciones y connotaciones, de acuerdo a los grupos de usuarios, y a los servicios cambiantes y en continua evolución. Con más de 200 millones de usuarios en todo el mundo, Internet se ha convertido en el medio de comunicación más extendido en toda la historia de la humanidad. Constituye una fuente de recursos de información y conocimientos compartidos a escala mundial. Es también la vía de comunicación que permite establecer la cooperación y colaboración entre gran número de comunidades y grupos de interés por temas específicos, distribuidos por todo el planeta.
- **Influencia:** la influencia es la habilidad de ejercer poder (en cualquiera de sus formas) sobre alguien, de parte de una persona, un grupo o de un acontecimiento en particular <sup>(21)</sup>

## 2.4 VARIABLES

### 2.4.1 Definición conceptual de la variable

Variable: influencia del uso de los videojuegos

Poder que ejerce el uso de juegos que se conectan al televisor con la finalidad de “entretener” al usuario, trayendo consigo problemas que afectan la salud del adolescente

Variable: influencia del uso del internet

Poder que ejerce el contenido de ciertas páginas webs donde se transmita información que perjudique la salud de los adolescentes y promueva estilos de vida negativos.

## **2.4.2 Definición operacional de la variable**

Variable: influencia del uso de los videojuegos

Operacionalmente la influencia del uso de los videojuegos se medirá en adolescentes entre 13-19 años clasificando la influencia en baja media alta según los estereotipos adaptados a su vida, teniendo en cuenta el tiempo que le dedica a los videojuegos, el tipo de juego, el estado de ánimo al momento de realizar la actividad y la supervisión de los padres como también los factores que condicionan su uso se diseñará un cuestionario que contenga preguntas a las cuales responderán mediante una escala de Likert con las siguientes alternativas: Siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca.

Variable: influencia del uso del internet

Operacionalmente la influencia el uso de internet se medirá a adolescentes entre 13 y 19 años teniendo en cuenta ciertas dimensiones: contenido de preferencia de las webs, tiempo de uso y aspectos psicológicos (emociones, cambios de ánimo, trastornos de sueño, adaptación de modelos de vida) se diseñará un cuestionario que contenga preguntas a las cuales responderán mediante una escala de Likert con las siguientes alternativas: Siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca.

### 2.4.3 Operacionalización de la variable

| Variable                                     | Definición conceptual                                                                                                                                                           | Definición operacional                                                                             | Dimensiones                                    | Indicadores                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Influencia del uso de internet y videojuegos | Poder que ejerce el contenido de ciertas páginas webs y juegos donde se transmita información que perjudique la salud de los adolescentes y promueva estilos de vida negativos. | Influencia: <ul style="list-style-type: none"> <li>•Alta</li> <li>•Media</li> <li>•Baja</li> </ul> | Contenidos de preferencia<br><br>Tiempo de uso | Tipos de contenido<br><br>Adecuación de la información<br><br>Supervisión de los padres<br><br>Páginas más visitadas<br><br>Frecuencia de acceso<br><br>Tiempo de conexión<br><br>Horario de acceso (días, hora)<br><br>Forma de acceso (grupala o individual)<br><br>Horas de acceso autorizadas<br><br>Lugar de acceso |

|  |  |  |                       |                                                                                                 |
|--|--|--|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  | Factores biológicos   | Problemas neurológicos<br>Problemas musculares<br>Trastornos en la alimentación                 |
|  |  |  | Factores Psicológicos | Cambios de estado de ánimo<br>Emociones<br>Trastornos del sueño<br>Imitación de comportamientos |

## **CAPÍTULO III: METODOLOGIA**

### **3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

El presente estudio es de enfoque cuantitativo de corte transversal y de tipo descriptivo ya que permite presentar la información tal como se presenta en un tiempo y espacio determinado.

### **3.2. DESCRIPCIÓN DEL ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación se llevó a cabo con los adolescentes entre 13 y 19 años que viven en Jr. Independencia cuadra 4, Gral. Varela cuadra 14 y Gral. Vidal cuadras 4 y 5 del distrito de Breña, que acuden a las cabinas de internet-videojuegos de dichas zonas.

### **3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.3.1 Población**

La población estuvo conformada por 90 adolescentes que acuden diariamente a las cabinas de las calles ya dichas anteriormente, cuyas edades están comprendidas entre 13 y 19 años.

-Cabina “Cyberbog” ubicada en el Jr. Independencia cuadra 4 cuenta con un total de 30 usuarios entre 13 y 19 años diariamente.

-Cabina “CabinaNET” ubicada en Gral. Vidal cuadra 5 cuenta con un total de 25 usuarios entre 13 y 19 años diariamente.

-Cabina “Cyber Vianny” ubicada en Gral Varela cuadra 4 cuenta con un total de 20 usuarios entre 13 y 19 años diariamente.

-Cabina “CyberVidal” ubicada en Gral. Vidal cuadra 4 cuenta con un total 15 usuarios entre 13 y 19 años diariamente.

### **3.3.2 Fórmula estadística**

#### **Muestra**

La muestra fue de manera no probabilística en este estudio, por ser un grupo reducido, la muestra de estudio, constituido por 90 adolescentes del distrito de Breña.

#### **Criterio de inclusión:**

- Adolescentes que acuden a las cabinas de internet-videojuegos de las zonas establecidas: Gral. Varela, Gral. Vidal y Jr. Independencia.
- Adolescentes cuyas edades comprendan entre 13 y 19 años.
- Adolescentes que estén dispuestos a participar en el estudio de investigación.

#### **Criterio de exclusión:**

- Adolescentes que no acuden a las cabinas de internet-videojuegos a pesar de vivir en la zonas mencionadas

- Adolescentes cuyas edades estén entre los 11 y 12 años.
- Adolescentes que no presten interés al estudio.

### **3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **3.4.1 Técnica**

La técnica que se utilizó fue la entrevista grupal e individual dando a conocer la importancia del presente estudio para poder recolectar los datos.

#### **3.4.2 Instrumento**

Para la recolección de datos se diseñó un cuestionario de encuesta que responda a los objetivos de estudio.

### **3.5 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**

#### **3.5.1 Validez**

Para la validez del presente instrumento se utilizó el juicio de expertos.

#### **3.5.2 Confiabilidad del instrumento**

Para la confiabilidad se utilizó el estadístico de Crombach

Previamente a la validez y confiabilidad se realizó la prueba piloto.

### **3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS**

Para el plan de recolección se tendrá en cuenta lo siguiente:

Se coordinó con los dueños de las cabinas de internet de las zonas mencionadas para la realización de investigación.

Se coordinó con los adolescentes para la aplicación del instrumento.

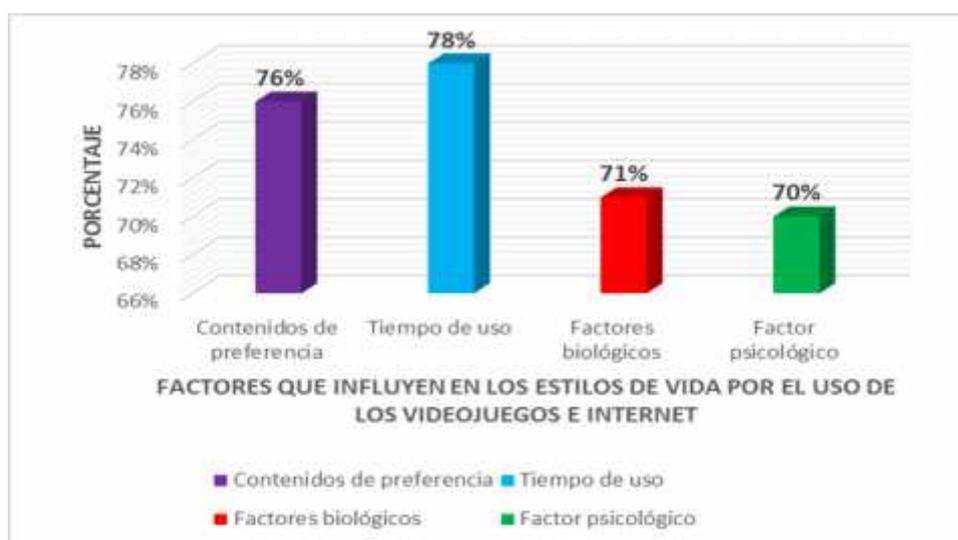
Para el procesamiento de datos se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Se utilizó el paquete de estadística en salud SPSS.
- Los análisis se elaboró en tablas cuyos datos fueron analizados e interpretados obteniendo finalmente los resultados.

## CAPITULO IV: RESULTADOS

### GRAFICO 1

#### FACTORES QUE PROPICIAN EL USO DE VIDEOJUEGOS E INTERNET EN LA INFLUENCIA QUE EJERCE EN LOS ESTILOS DE VIDA DE LOS ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE BREÑA- 2014

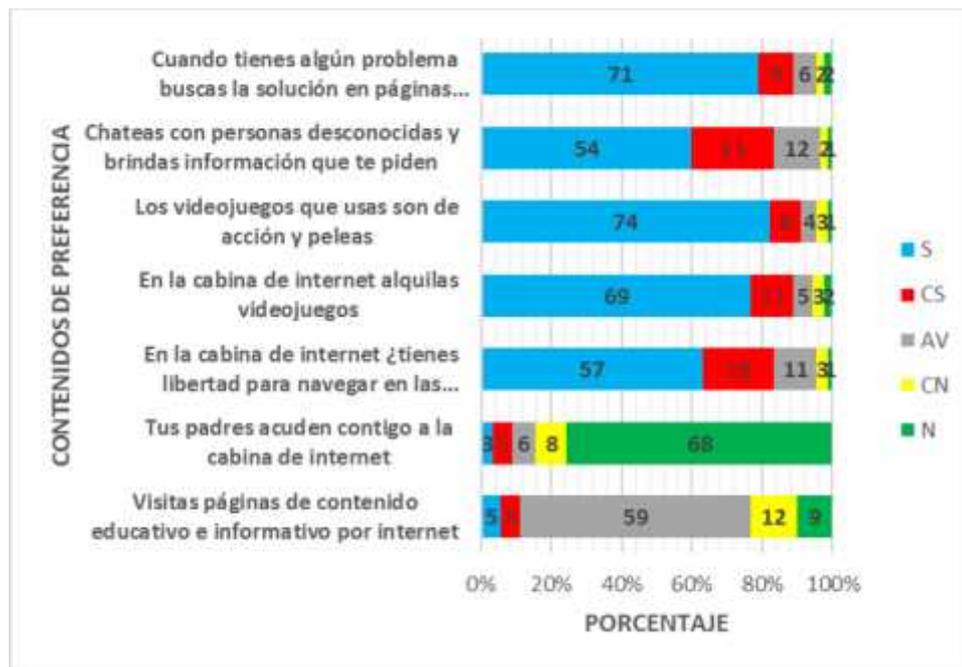


Según los resultados presentados en la Grafica 1, Los factores que propician el uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los adolescentes es el tiempo de uso el de mayor porcentaje con un 78%, dentro de ellos señalan que Siempre los videojuegos que usan son de acción y peleas 74(82%), Asimismo cuando tienen algún problema buscan la solución en páginas internet 71(79%), también cuando van a la cabina de internet alquilan solo videojuegos 69(77%). Seguido de los contenidos de preferencia en un 76% indicando que siempre el uso de internet y videojuegos los aleja de los momentos familiares 74(82%), asimismo le dedican más de 2 horas al internet 62(69%), también cuando usan los videojuegos pierden la noción del tiempo 57(63%). En los factores biológicos 71% ellos señalan que la vista les molesta al estar frente a la pantalla de la computadora 61(68%), se ponen nerviosos cuando juegan videojuegos que le llegan a sudar las manos

59(66%), y finalmente los factores psicológicos en menor porcentaje en un 70% siempre sienten desesperación por acudir a las cabinas de internet con frecuencia 66(73%), asimismo cuando los limitan el uso del internet y videojuegos se ponen del mal humor, explosivo(a) y agresivo(a) 61(68%). Estos factores estudiados influyen en los estilos de vida de los adolescentes.

## GRAFICO 2

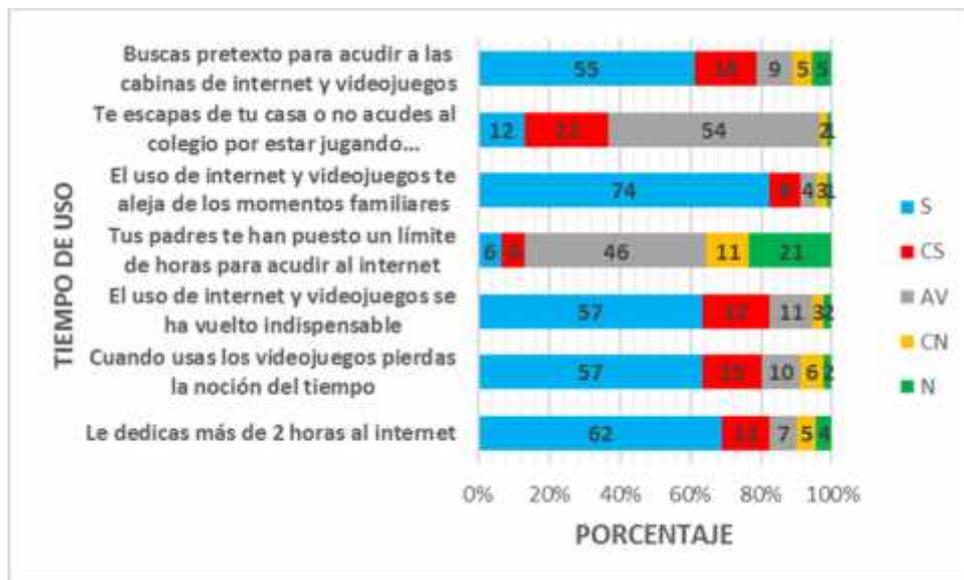
### CONTENIDOS DE PREFERENCIA EN EL USO DE VIDEOJUEGOS E INTERNET EN LA INFLUENCIA QUE EJERCE EN LOS ESTILOS DE VIDA DE LOS ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE BREÑA-LIMA 2014



Según los resultados presentados en la Grafica 2, Los contenidos de preferencia en el uso de videojuegos e internet en los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los adolescentes de los 90 estudiantes(100%), señalan que Siempre los videojuegos que usan son de acción y peleas 74(82%), Asimismo cuando tienen algún problema buscan la solución en páginas internet 71(79%), también cuando van a la cabina de internet alquilan solo videojuegos 69(77%), además en la cabina de internet tienen libertad para navegar en las páginas que desean 57(63%) y Chatean con personas desconocidas y brindan información que le piden 54(60%). Señalan también que nunca sus padres acuden con ellos a la cabina de internet 68(76%) y que solo A veces visitan páginas de contenido educativo e informativo por internet 59(66%).

### GRAFICO 3

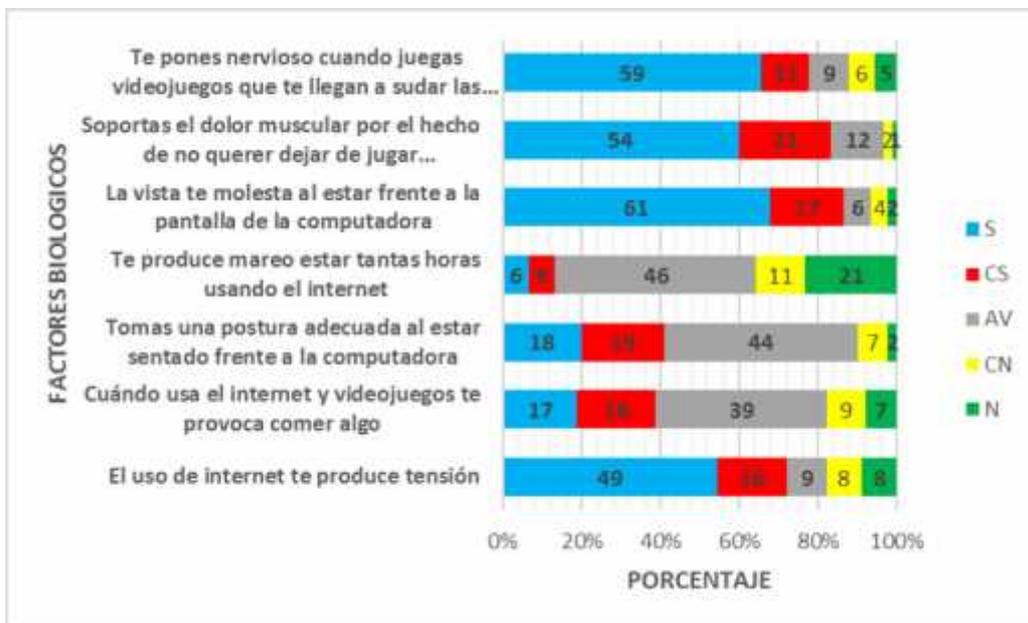
#### TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS E INTERNET EN LA INFLUENCIA QUE EJERCE EN LOS ESTILOS DE VIDA DE LOS ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE BREÑA-LIMA 2014



Según los resultados presentados en la Grafica 3, el tiempo de uso de videojuegos e internet en los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los adolescentes de los 90 estudiantes (100%), indican que siempre el uso de internet y videojuegos te aleja de los momentos familiares 74(82%), asimismo le dedican más de 2 horas al internet 62(69%), también cuando usan los videojuegos pierden la noción del tiempo 57(63%) y buscan pretexto para acudir a las cabinas de internet y videojuego 55(61%). Señalan también que a veces se escapan de su casa o no acuden al colegio por estar jugando videojuegos en internet 54(60%) y que a veces sus padres les han puesto un límite de horas para acudir al internet 46(51%).

**GRAFICO 4**

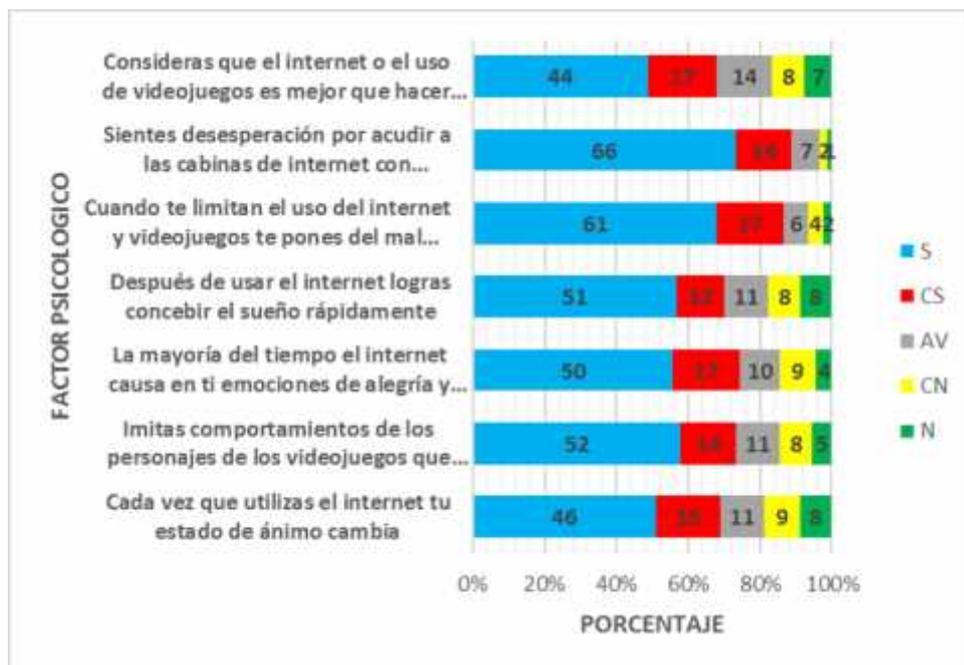
**FACTORES BIOLÓGICOS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS E INTERNET EN LA INFLUENCIA QUE EJERCE EN LOS ESTILOS DE VIDA DE LOS ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE BREÑA-LIMA 2014**



Según los resultados presentados en la Grafica 4, Los Factores Biológicos en el uso de videojuegos e internet en los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los adolescentes de los 90 estudiantes (100%), indican que siempre la vista les molesta al estar frente a la pantalla de la computadora 61(68%), se ponen nervioso cuando juegan videojuegos que te llegan a sudar las manos 59(66%),soportan el dolor muscular por el hecho de no querer dejar de jugar videojuegos en internet 54(60%). Señalan además que a veces le produce mareo estar tantas horas usando el internet 46(51%), también a veces toman una postura adecuada al estar sentado frente a la computadora 44(48%).

## GRAFICO 5

### FACTORES PSICOLOGICOS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS E INTERNET EN LA INFLUENCIA QUE EJERCE EN LOS ESTILOS DE VIDA DE LOS ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE BREÑA-LIMA 2014



Según los resultados presentados en la Grafica 5, Los factores psicológicos en el uso de videojuegos e internet en los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los adolescentes de los 90 estudiantes (100%), indican que siempre sientes desesperación por acudir a las cabinas de internet con frecuencia 66(73%), asimismo cuando los limitan el uso del internet y videojuegos se ponen del mal humor, explosivo(a) y agresivo(a) 61(68%), también Imitan comportamientos de los personajes de los videojuegos que usan 52(58%).

## CAPÍTULO V: DISCUSION DE RESULTADOS

Según nuestros hallazgos los factores que propician el uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los adolescentes es el tiempo de uso el de mayor porcentaje con un 78%, dentro de ellos señalan que Siempre los videojuegos que usan son de acción y peleas 74(82%), Asimismo cuando tienen algún problema buscan la solución en páginas internet 71(79%), también cuando van a la cabina de internet alquilan solo videojuegos 69(77%). Seguido de los contenidos de preferencia en un 76% indicando que siempre el uso de internet y videojuegos les aleja de los momentos familiares 74(82%), asimismo le dedican más de 2 horas al internet 62(69%), también cuando usan los videojuegos pierden la noción del tiempo 57(63%). En los factores biológicos 71% ellos señalan que la vista les molesta al estar frente a la pantalla de la computadora 61(68%), se ponen nervioso cuando juegan videojuegos que te llegan a sudar las manos 59(66%), y finalmente los factores psicológicos en menor porcentaje en un 70% siempre sientes desesperación por acudir a las cabinas de internet con frecuencia 66(73%), asimismo cuando los limitan el uso del internet y videojuegos se ponen del mal humor, explosivo(a) y agresivo(a) 61(68%). Estos factores estudiados influyen en los estilos de vida de los adolescentes. Coincidiendo con Pablo (2009), expondrá en primera instancia las funciones de estas redes y los servicios que ofrecen, a

continuación, se expondrán casos en los que se utilizan para el trabajo, los motivos por las que se incluyen en el mundo laboral, riesgos de estar registrado en una de estas redes y los intereses más comunes que puede poseer una persona al registrarse en estas redes. Todo esto irá acompañado de diversos ejemplos de casos concretos y estudios realizados. Se mencionarán las funciones comunes a todas y las propias de cada red que las hacen distintas a las demás, para así criticar la idea de que todas las redes sociales son iguales. Aquí se amplía la noticia de que algunas redes son utilizadas en el trabajo no sólo como medio de comunicación entre trabajadores sino también como medio de propagación de ideas (o publicidad) y también como un muestrario de opiniones. Se expondrán los riesgos que pueden suponer la adicción a estas redes y la inclusión de personas malintencionadas con intereses lucrativos o sexuales. A partir del apartado: “Trabajo con redes sociales” se expondrán “tesis” acerca del rendimiento de estas redes y la modificación de la vida social, admitiendo, pues, que hay diversas posturas acerca de las redes sociales desde las que admiten que es un bien común hasta las que aseguran que se están “cargando” las relaciones humanas.” Comentario: El uso del internet está suplantando a otros medios de comunicación de importancia, es por ello la gran influencia que ejerce en los adolescentes, generando adicción hacia ellos.

Los contenidos de preferencia en el uso de videojuegos e internet en los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los adolescentes de los 90 estudiantes(100%), señalan que Siempre los videojuegos que usan son de acción y peleas 74(82%), Asimismo cuando tienen algún problema buscan la solución en páginas internet 71(79%), también cuando van a la cabina de internet alquilan solo videojuegos 69(77%), además en la cabina de internet tienen libertad para navegar en las páginas que desean 57(63%) y Chatean con personas desconocidas y brindan información que le piden 54(60%). Señalan también que nunca sus padres acuden con ellos a la cabina de internet 68(76%) y que solo A veces visitan páginas de contenido educativo e informativo por internet 59(66%). Coincidiendo con Charlie (2008), Venezuela, esta investigación tiene un diseño no experimental, ya que se

estudia la variable sin manipularla, se observaron situaciones reales con variables, que se manifestaron y ejercieron su influencia. Se trata de una investigación sistemática y empírica. Más específicamente es una investigación descriptiva, es decir, tiene como propósito estudiar la influencia de una variable o concepto y aportar la descripción respectiva. “Las Redes son formas de interacción social que consisten en un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones. Un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos. En las redes sociales de Internet tenemos la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos, cada nuevo miembro que ingresa transforma al grupo en otro nuevo. El procedimiento en todas ellas suele ser el mismo, un miembro invita o agrega a sus preferencias a otros miembros o pública y comparte algún elemento de interés. De esta forma aunque entre dos miembros de una red social no haya una relación directa, si pueden llegar a estar conectados indirectamente a través de otros miembros. Siguiendo este procedimiento todos estamos conectados de alguna u otra manera aunque no sepamos cómo y nunca lleguemos a tener un contacto directo con esos otros miembros. Todos tenemos algo en común: un libro favorito, una película. Lo que hacen las redes sociales en Internet es materializar esos vínculos directos entre miembros, creando una gran red en la que cada uno de sus integrantes está de alguna manera vinculado con otros participantes. Las funciones de las redes sociales online pueden resumirse en las 3 Cs: Comunicación (nos ayudan a poner en común conocimientos), Comunidad (nos ayudan a encontrar e integrar comunidades) y Cooperación (nos ayudan a hacer cosas juntos).” Comentario: La interacción que surge al usar el internet con otros usuarios puede influenciar en la vida saludable de los adolescentes, la manipulación de esta genera dependencia y la copia de algunos hábitos no siempre los adecuados para su formación.

Los contenidos de preferencia en el uso de videojuegos e internet en los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los

adolescentes de los 90 estudiantes (100%), indican que siempre el uso de internet y videojuegos te aleja de los momentos familiares 74(82%), asimismo le dedican más de 2 horas al internet 62(69%), también cuando usan los videojuegos pierden la noción del tiempo 57(63%) y buscan pretexto para acudir a las cabinas de internet y videojuego 55(61%). Señalan también que a veces se escapan de su casa o no acuden al colegio por estar jugando videojuegos en internet 54(60%) y que a veces sus padres les han puesto un límite de horas para acudir al internet 46(51%). Coincidiendo con Valeria (2006) “Las Tecnologías de la Información y Comunicación han transformado la vida cotidiana de los adolescentes y sus familias. Pertenecemos a una cultura que no puede entenderse ni existe al margen de los medios de comunicación. Es necesario por lo tanto "preparar" al adolescente a comprender la cultura mediática, a tener un análisis crítico y a participar en ella prepositivamente. La incorporación de un currículo de Educación en Medios en el sistema educativo, en los distintos niveles y bajo diversas modalidades, sería un paso muy importante para avanzar en esta preparación. Es necesario también que se establezcan ciertas normas mínimas de carácter ético para la publicidad; hay que impulsar políticas, planes y programas relativos al rol de la familia ante los medios, al mismo tiempo que formular políticas públicas que garanticen la calidad de los programas dirigidos a los niños. Como pediatras y trabajadores de la salud debemos involucrarnos en promover cambios educacionales y legales que aseguren el sano desarrollo físico y mental de nuestros niños y adolescentes” Comentario: La tecnología está transformando la vida de muchos, es por ello que se debe preparar al adolescente para que puede comprender la cultura tecnológico, crear programas donde se de la información necesaria para que el desarrollo de su personalidad no se vea afectada.

Los contenidos de preferencia en el uso de videojuegos e internet en los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los adolescentes de los 90 estudiantes (100%), indican que siempre la vista les molesta al estar frente a la pantalla de la computadora 61(68%), se ponen nervioso cuando juegan videojuegos que te llegan a sudar las manos 59(66%),

soportan el dolor muscular por el hecho de no querer dejar de jugar videojuegos en internet 54(60%). Señalan además que a veces le produce mareo estar tantas horas usando el internet 46(51%), también a veces toman una postura adecuada al estar sentado frente a la computadora 44(48%). Coincidiendo con Antón (2009) “La finalidad de la investigación es conocer la influencia de los videojuegos y juegos de ordenador en el aprendizaje y en el comportamiento de los adolescentes. Abordando el trabajo desde un planteamiento objetivo, se clarifican los aspectos psicosociales que se potencian o desarrollan con el ejercicio de estos juegos. Se explica la necesidad del estudio, as fuentes, metodología y situación de partida, así como el origen, producción, comercialización, resultados económicos, innovaciones y proyección de los videojuegos, realizando una clasificación y un estudio de estos. También se exponen las destrezas y estrategias implicadas en su ejercicio, así como las habilidades visuales, perceptivas y motrices, para continuar con los procesos cognitivos, de aprendizaje y transferencia que se desarrollan. Se analiza la influencia en el comportamiento, tanto social como agresivo, deteniéndose en los videojuegos de violencia. Las diferencias socio comporta mentales, las actitudes, preferencias y modelos en función del genero quedan así mismo contempladas. Son estudiados por otra parte los efectos derivados del uso de la tecnología lúdica, tanto liberadores y catárticos como de sus riesgos, que llevan a emitir unas llamadas de atención sobre el uso abusivo e indiscriminado de estos. Se elabora una nueva conceptualización de la actividad lúdica y se esclarecen los aspectos que confieren atractivo a los videojuegos. Las conclusiones comprenden unas aportaciones y demandas pedagógicas, facilitando amplia bibliografía.” Comentario: El uso de videojuegos genera dependencia, es por ello importancia estudiar desde que aspecto perjudique en los adolescentes tanto psicosociales como físicos y como lo contrarresta con su realidad.

Los contenidos de preferencia en el uso de videojuegos e internet en los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los adolescentes de los 90 estudiantes (100%), indican que siempre sientes

desesperación por acudir a las cabinas de internet con frecuencia 66(73%), asimismo cuando los limitan el uso del internet y videojuegos se ponen del mal humor, explosivo(a) y agresivo(a) 61(68%), también Imitan comportamientos de los personajes de los videojuegos que usan 52(58%). Coincidiendo con Ramos (2011) En la sociedad actual denominada “Sociedad de la Información o Era del Conocimiento”, la información constituye un pilar fundamental para su desarrollo. Es cada vez más evidente que la riqueza emana del conocimiento, un bien cada vez más amplio, libremente extendido, y a disposición de todos – principalmente- a través de las denominadas Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TICS) entre las cuales destaca Internet. En ese sentido, en el campo educativo, también, Internet ha ingresado con gran rapidez e impacto. Sin embargo, no es solo el uso de la tecnología la que se necesita para mejorar la calidad de la educación sino de recursos humanos capacitados. Por tal razón, el sistema educativo peruano demanda de reflexiones acerca de las competencias de adaptación al uso de las nuevas tecnologías que deben poseer estudiantes y docentes especialmente en relación a Internet para de esta manera, aprovechar al máximo las bondades que este recurso puede ofrecer para el aprendizaje. Asimismo, la observación cotidiana de las actividades educativas que desarrollan los estudiantes del Primer Semestre de la 2 Carrera Profesional de Administración del ISTP “Argentina” demuestra que cada vez es más frecuente el uso de Internet para el desarrollo de sus labores académicas. Sin embargo, también se advierte que el uso de esta herramienta no es del todo eficaz pues se aprecia que en ocasiones “copian y pegan” la información o acceden a páginas Web poco confiables para desarrollar sus trabajos. Por las razones expuestas, es que se ha desarrollado el presente trabajo de investigación titulado: “INFLUENCIA DE INTERNET EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE LA CARRERA PROFESIONAL DE ADMINISTRACIÓN DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO “ARGENTINA” Esta investigación se inscribe dentro del paradigma cualitativo. De otro lado, la estrategia empleada es la fenomenológica y la metodología mixta con la triangulación bajo dos perspectivas: metodológica donde se conjugaron datos de naturaleza

cuantitativos y cualitativos y triangulación de informantes para la cual se aplicó entrevistas en profundidad a estudiantes y docentes acerca de los usos que dan los estudiantes a Internet. El límite del presente estudio, se basa en establecer la influencia de Internet en los estudiantes de Educación Superior del ISTP “Argentina. La presente tesis está dirigida a la comunidad educativa peruana y aspira a servir de base para futuras investigaciones que se inscriban dentro de las líneas de investigación de las nuevas tecnologías de información y comunicación relacionadas con la educación y en especial las que aborden el estudio en el nivel de Educación Superior No Universitaria. 3 La tesis consta de cinco capítulos: En el primero se desarrolla el planteamiento del estudio con la formulación del problema, delimitación de los objetivos, justificación, limitaciones y antecedentes de la investigación. En el segundo capítulo, se aborda el marco teórico en el cual se desarrolla el contexto social denominado Sociedad de la Información de la cual emerge Internet En lo concerniente a este recurso, es preciso recalcar que se ha priorizado los tópicos relacionados a Internet en sus dimensiones de recurso comunicativo y de información y su incorporación en el campo educativo. El tercer capítulo, contiene la metodología aplicada, el paradigma, la estrategia, la población y muestra de estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos. El cuarto capítulo, concierne al análisis de resultados. Para tal efecto, con la finalidad de sistematizar de manera gráfica los mismos, se han diseñado tablas para los datos cuantitativos y matrices para los cualitativos. En el quinto capítulo, se presenta la discusión de resultados. Finalmente, se culmina el presente trabajo de investigación con las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos respectivos.

## CONCLUSIONES

- Los factores que propician el uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña-Lima, considerando las respuestas de los adolescentes, es en el tiempo de uso el de mayor porcentaje, dentro de ello señalan que Siempre los videojuegos que usan son de acción y peleas, Asimismo cuando tienen algún problema buscan la solución en páginas internet, también cuando van a la cabina de internet alquilan solo videojuegos. Según los contenidos de preferencia, indican que siempre el uso de internet y videojuegos los alejan de los momentos familiares, asimismo ellos le dedican más de 2 horas al internet, también cuando usan los videojuegos pierden la noción del tiempo. En los factores biológicos estudiados, ellos señalan que la vista les molesta al estar frente a la pantalla de la computadora, se ponen nerviosos cuando juegan videojuegos que les llegan a sudar las manos, y finalmente en los factores psicológicos, siempre sienten desesperación por acudir a las cabinas de internet, asimismo cuando los limitan el uso del internet y videojuegos se ponen del mal humor, explosivo(a) y agresivo(a), Estos factores estudiados influyen en los estilos de vida de los adolescentes.
- Los contenidos de preferencia en el uso de videojuegos e internet en los adolescentes, considerando las respuestas, ellos señalan que Siempre los videojuegos que usan son de acción y peleas, Asimismo cuando tienen algún problema buscan la solución en páginas internet, también cuando van a la cabina de internet alquilan solo para videojuegos, además en la cabina de internet tienen libertad para navegar en las páginas que desean y Chatean con personas desconocidas y les brindan la información que le piden. Señalan también que nunca sus padres acuden con ellos a la cabina de internet y que solo A veces visitan páginas de contenido educativo e informativo por internet. Estos factores estudiados influyen en los estilos de vida de los adolescentes.

- En el tiempo de uso de videojuegos e internet en los adolescentes, considerando sus respuestas, indican que siempre el uso de internet y videojuegos los alejan de los momentos familiares, asimismo le dedican más de 2 horas al internet, también cuando usan los videojuegos pierden la noción del tiempo y siempre buscan pretexto para acudir a las cabinas de internet y videojuego. Señalan también que a veces se escapan de su casa o no acuden al colegio por estar jugando videojuegos en internet y que a veces sus padres les han puesto un límite de horas para acudir al internet. Estos factores estudiados influyen en los estilos de vida de los adolescentes.
- En el factor biológico en el uso de videojuegos e internet en los adolescentes, considerando sus respuestas, indican que siempre la vista les molesta al estar frente a la pantalla de la computadora, se ponen nerviosos cuando juegan videojuegos que les llegan a sudar las manos, soportan el dolor muscular por el hecho de no querer dejar de jugar videojuegos en internet. Señalan además que a veces les produce mareo estar tantas horas usando el internet, también a veces toman una postura adecuada al estar sentado frente a la computadora. Estos factores estudiados influyen en los estilos de vida de los adolescentes.
- En el factor Psicológico en el uso de videojuegos e internet en los adolescentes, considerando sus respuestas, indican que siempre sienten desesperación por acudir a las cabinas de internet, asimismo cuando los limitan el uso del internet y videojuegos se ponen del mal humor, explosivo(a) y agresivo(a), pero también Imitan comportamientos de los personajes de los videojuegos que usan. Estos factores estudiados influyen en los estilos de vida de los adolescentes.

## RECOMENDACIONES

- Fomentar el uso adecuado de los videojuegos e Internet, el personal de enfermería debe realizar capacitaciones constantes en las instituciones educativas con los directivos, docentes, tutores y auxiliares referentes a las bondades y peligros de los diversos tipos de videojuegos y páginas de internet.
- Coordinar con las enfermeras del Centro de Salud de la zona para realizar campañas de difusión, programas educativos y de información sobre la prevención del mal uso de los videojuegos e internet dirigido a la población más vulnerable, considerando que es un problema de salud prevenible.
- Elaborar sesiones educativas con el personal de enfermería en base a la identificación de los riesgos que conlleva el desconocimiento y la práctica inadecuada de los videojuegos e internet mediante un plan de contingencia, en coordinación con el personal de enfermería del Centro de Salud cercano.
- Hacer llegar los resultados de la investigación a la autoridad municipal correspondiente y esta esté en continua comunicación con los departamentos de enfermeras cercanos
- Implementar un programa de capacitación permanente y continua para el profesional de enfermería hacia las instituciones educativas, 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 en relación al uso de los videojuegos e internet por los adolescentes.
- Elaboración de talleres por los profesionales de enfermería con los demás profesionales del equipo de salud sobre el uso de los videojuegos e internet, abordando principales temas como definición, estadísticas, clasificación de hábitos, usos, factores de riesgo, etapas de cambio en el adolescente, poder familiar, entre otros, para alcanzar un estilo de vida saludable en los adolescentes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) Márquez Ospina. Investigación científica de los problemas sociales actuales. [Revista online] 2004. Disponible en : [http://www.scielo.problemassociales.org/articulo/1\\_2.pdf](http://www.scielo.problemassociales.org/articulo/1_2.pdf)
- (2) Ana Méndez; Magdalis Tellez; Mario Casas López. Influencia de los medios de comunicación en el estilo de vida saludable de los adolescentes. [Tesis para Maestría de Bioética]. Uruguay: Universidad de la Habana; 2008. Disponible en : [http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/casas\\_lopez\\_mario\\_jesus/influencia\\_de\\_los\\_medios.htm](http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/casas_lopez_mario_jesus/influencia_de_los_medios.htm)
- (3) José Luis Santos. Influencia de los videojuegos en niños y adolescentes. [Revista Sociedad Digital]. España:2009
- (4) Paul Corcuera; Jokin de Irala; Alfonso Osorio; Reynaldo Rivera. Estilos de vida de los adolescentes peruanos. Informe científico anual 2008. Perú: Biblioteca Nacional del Perú
- (5) Pablo Robina. las redes sociales: sus efectos sociales, 2009, España
- (6) Charlie Ramos. influencia de internet y las redes sociales en la vida de hoy, 2008, Venezuela
- (7) Valeria Rojas O. Influencia de videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil, 2008, Chile,
- (8) Antón Ares Paloma, influencia de los videojuegos en el aprendizaje y en el comportamiento del adolescente, 1995, España
- (9) Dirección corporativa de administración subdirección de servicios de salud. Adolescencia-OMS. Disponible en : [www.serviciosmedicos.pemex.com/salud/adolescencia.pdf](http://www.serviciosmedicos.pemex.com/salud/adolescencia.pdf).
- (10) Carlos G. Redondo Figueroa; Gabriel Galdo Muñoz; iguel García Fuentes; Alberto Bercedo Saenz (Pediatra español). Manual de atención al adolescente; Universidad de Cantabria; 2004.
- (11) Gustavo Cerrud Saenz. Internet herramienta de moda; Universidad de Panama; 2003. Disponible en : <http://www.slideshare.net/tacr1/internet-herramienta>

- (12) Carlos Orihuela Castillo; Hábitos relacionados a los medios de comunicación [revista online] 2006. Disponible en: [anea.org.mx/docs/HABITOS-medios de comunicacion.pdf](http://anea.org.mx/docs/HABITOS-medios de comunicacion.pdf)
- (13) Pere Marques Graells; Usos educativos de internet (el tercer mundo), Universidad Autónoma de Barcelona; 1998
- (14) Raúl Serpa Ratto; Adicción a internet de los adolescentes puede ser un problema nacional, 2005. Disponible en: <http://www.hoytecnologia.com/noticias/adiccion-Internet-adolescentes-puede/157457>
- (15) Santiago Penas Castro; Aproximación a los valores y estilos de vida de los adolescentes de 13 y 14 años, 2002. Disponible en: <http://books.google.com.pe/books?id=SYIIUaHlr>
- (16) Carmen Salas Peralta; Redes sociales. [revista online] 2004. Disponible en: <http://www.slideshare.net/redes-sociales-2439314>
- (17) Gabriel Galdo; Manual de atención al adolescente II; Universidad Cantabria; 2005.
- (18) Definición de adolescencia; obtenido en: <http://www.apsique.com/wiki/DesaAdolescencia>
- (19) Alejandro Serrano; Ruben Espinoza; Definición de videojuegos; Obtenido en: <http://www.aciprensa.com/Familia/videojuegos1.htm>
- (20) Angela Ibáñez Cuadrado; La ludopatía una nueva enfermedad, 2000. Obtenido en: [books.google.com.pe/books?isbn=8445809725](http://books.google.com.pe/books?isbn=8445809725)
- (21) Definición de influencia; obtenido en: <http://definicion.de/influencia/>

**ANEXOS**

## ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TITULO:** INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS Y USO INTERNET EN LOS ESTILOS DE VIDA DE LOS ADOLESCENTES

Del DISTRITO DE BREÑA –LIMA 2014

**BACHILLER:** LIMACO QUISPE, ELISA MARIALINA

| PROBLEMA                                                                                                                                    | OBETIVOS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | MARCO TEORICO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | VARIABLES                                    | DIMENSIONES                                                                   | INDICADORES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ¿Cuál es la influencia que ejerce el uso de videojuegos e internet en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña - 2014? | <p><b><u>GENERAL</u></b><br/>Determinar la influencia que ejerce el uso de videojuegos e internet en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña-2014?</p> <p><b><u>ESPECIFICOS</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar los contenidos de preferencia en el uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de</li> </ul> | <p><b>Influencia:</b> la influencia es la habilidad de ejercer poder (en cualquiera de sus formas) sobre alguien, de parte de una persona, un grupo o de un acontecimiento en particular</p> <p>Adolescencia::periodo de edad que va desde los 11 a los 19 años, con variaciones culturales e individuales</p> <p>Internet: fuente de recursos de información y conocimientos compartidos a escala mundial, vía de comunicación que permite establecer la cooperación y</p> | Influencia del uso de internet y videojuegos | <p>Contenidos de preferencia</p> <p>Tiempo de uso</p> <p>Factor biológico</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de contenido</li> <li>Adecuación de la información</li> <li>Supervisión de los padres</li> <li>Páginas más visitadas</li> <li>Frecuencia de acceso</li> <li>Tiempo de conexión</li> <li>Horario de acceso (días, hora)</li> <li>Forma de acceso (grupal o individual)</li> <li>Horas de acceso autorizadas</li> <li>Problemas</li> </ul> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |                           |                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>los adolescentes del distrito de Breña- 2014</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar el tiempo de uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña- 2014</li> <li>• Determinar los factores biológicos en el uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña- 2014</li> <li>• Determinar los factores</li> </ul> | <p>colaboración entre gran número de comunidades y grupos de interés por temas específicos, distribuidos por todo el planeta.</p> <p><b>Videojuegos:</b> Los videojuegos son programas de computación de alta definición, que se conectan a cualquier televisor e integran un sistema de audio y video, que permiten al usuario disfrutar de aventuras y deportes fantásticos, que gracias a su imaginación puede explorar a fondo.</p> |  | <p>Factor psicológico</p> | <p>neurológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Problemas musculares</li> <li>•Trastornos en la alimentación</li> <li>•Cambios de estado de ánimo</li> <li>•Emociones</li> <li>•Trastornos del sueño</li> <li>•Imitación de comportamiento</li> </ul> |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |                                                                                                                                                     |  |  |  |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|  | psicológicos en el uso de videojuegos e internet en la influencia que ejerce en los estilos de vida de los adolescentes del distrito de Breña- 2014 |  |  |  |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|







