



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE ENFERMERÍA

TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADA EN ENFERMERIA

TÍTULO:

**EFFECTIVIDAD DE UNA INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL NIVEL DE
CONOCIMIENTOS SOBRE LOS EFECTOS DE LOS JUEGOS ONLINE EN
ADOLESCENTES ESCOLARES DEL NIVEL SECUNDARIO EN UNA
INSTITUCION EDUCATIVA**

**EFFECTIVENESS OF AN EDUCATIONAL INTERVENTION IN THE LEVEL OF
KNOWLEDGE ON THE EFFECTS OF ONLINE GAMES IN SECONDARY
SCHOOL ADOLESCENTS IN AN EDUCATIONAL INSTITUTION**

ALUMNAS:

**QUISPE PALACIOS, YESENIA GABRIELA
SEDANO SÁNCHEZ, BLANCA FIORELLA**

ASESORA:

MG. AURORA MARLENE GIRALDO GIRALDO

LIMA-PERÚ

2019

MIEMBROS DEL JURADO:

Presidente: Mg. Francisca Vilma Perez Saavedra

Secretaria: Mg. Eva Chaname Ampuero

Vocal: Lic. Maria del Carmen Salazar Garcia

ASESORA

Mg. Aurora Marlene Giraldo Giraldo

DEDICATORIA

A nuestros padres por su apoyo incondicional en todo momento.

A Teresa Luna de la Puente, mi madrina, por guiarme sin querer a esta carrera tan hermosa.

A mi novio Yordan y a mi hijo Sergio por ser mi motivo a seguir.

A esos amigos que me apoyaron y siempre creyeron en mí.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestra asesora, Mg. Marlene Giraldo Giraldo, por su ayuda y paciencia, al director Carlos Vidaurre, por la disposición del área operativa de estudio, al Dr. Henry Mormontoy, por el apoyo en las asesorías estadísticas.

FUENTES DE FINANCIAMIENTO

El trabajo ha sido financiado en su totalidad por las investigadoras

DECLARACION DE LOS AUTORES

La presente tesis es un trabajo de investigación original, no se encuentra vinculado a ningún otro trabajo. No ha sido enviado ni sometido a evaluación para la obtención de otro grado que no sea el presente

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN	Pag
Summary	
Introducción	1
Objetivos	7
Material y Métodos	8
Resultados	13
Discusión	14
Conclusiones	19
Referencias Bibliográficas	20
Tablas	24
ANEXOS	

RESUMEN

Antecedentes: En el 2018, el Foro Económico Mundial reveló que, en el Perú, seis de cada diez menores de edad conocen los riesgos o peligros a los que se exponen al acceder a internet, un 9% podría conocer a extraños por medio de juegos “online” y/o redes sociales, y, el 12% puede volverse adicto a los juegos en internet. **Objetivos:** Determinar la efectividad de una intervención educativa en el nivel de conocimientos sobre los efectos de los juegos online en adolescentes escolares del nivel secundario del centro educativo. **Material y método:** Se realizó una investigación cuantitativa, pre experimental, con 70 adolescentes del 3er, 4to y 5to de secundaria, empleando un cuestionario de 16 preguntas, que se aplicó antes y después de la intervención educativa realizada, los datos se codificaron en Excel, analizado con el software Stata14 (4.2), usando una prueba no paramétrica de Signo-Rango de Wilcoxon para medir la efectividad de la intervención educativa. **Resultados:** El porcentaje de conocimientos de los estudiantes antes de la intervención educativa fue bajo (58.6%), y, después de la intervención educativa se volvió alto (95.7%); la mediana antes de la intervención llegó a nivel bajo (8 puntos) y después de la intervención llegó a nivel alto (16 puntos), la diferencia fue estadísticamente significativa, y fue calculada mediante la prueba no paramétrica de signo rango de Wilcoxon, obteniendo como resultado $p=0.000$. **Conclusiones:** La estrategia educativa fue efectiva en la mejora del conocimiento sobre los efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online en los estudiantes.

Palabras clave: Juego, adolescente, efectividad. (DeCS, Bireme)

ABSTRACT

Background: In 2018, the World Economic Forum revealed that, in Peru, six out of ten minors know the risks or dangers to which they are exposed when accessing the internet, 9% could meet strangers through games "Online" and / or social networks, and 12% may become addicted to internet games. **Objectives:** To determine the effectiveness of an educational intervention in the level of knowledge about the effects of online games in school adolescents at the secondary level of the educational center.

Material and method: A quantitative, pre-experimental investigation was carried out with 70 adolescents from the 3rd, 4th and 5th years of secondary school, using a questionnaire of 16 questions, which was applied before and after the educational intervention carried out, the data were coded in Excel, analyzed with the software Stata14 (4.2), using a Wilcoxon Sign-Rank non-parametric test to measure the effectiveness of the educational intervention. **Results:** The percentage of knowledge of the students before the educational intervention was low (58.6%), and after the educational intervention it became high (95.7%); The median before the intervention reached a low level (8 points) and after the intervention it reached a high level (16 points), the difference was statistically significant, and was calculated using the Wilcoxon rank sign non-parametric test, obtaining as result $p = 0.000$. **Conclusions:** The educational strategy was effective in improving knowledge about the physical, psychological and social effects of online games on students.

Keywords: Game, adolescent, effectiveness. (DeCS, Bireme)

INTRODUCCION

El internet es un instrumento que favorece las interacciones nacionales y mundiales, ofrece una serie de transacciones, entre ellas los juegos online; su uso en exceso puede resultar perjudicial para el desarrollo psicosocial, cognitivo y físico de los usuarios que en su mayoría son los adolescentes. (1)

En el informe técnico del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) del último trimestre del año 2018 (octubre a diciembre del 2018), se menciona que un 74.9% de adolescentes entre 12 a 18 años hacen uso de internet, según el nivel educativo 64.1% es de secundaria, 82.5% usa el internet para actividades de entretenimiento (juego de video, obtener películas, música, etc.) (2).

Asimismo, el Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO), en un estudio donde se entrevistó a 164 adolescentes y jóvenes de Lima y otras cuatro regiones del país, se encontró que los adolescentes de 15, 16, 17 y 18 años son los jugadores habituales. Reveló que entre los 14 y 21 años se concentra el mayor número de jugadores en línea. Un 26% lo hace de forma diaria, un 33 % aseguró que piensa en jugar cuando hace otras actividades; además que un 45% intentó dejar de jugar sin éxito, un 40% de los encuestados manifestó que juega 2 horas diarias (3)

Cabe mencionar que esta población suele ser más susceptible al uso de juegos online, ya que les llama la atención porque están llenos de acción en todo momento (4) El uso desmedido y sin supervisión de estos juegos puede causarles daño en su crecimiento y desarrollo (5) Además los adolescentes se muestran incapaces de controlarse ante sus

deseos, permitiendo que su afición por estos juegos se pueda convertir en una adicción (6)

Según Arnao J., el uso y abuso de los juegos online afecta tanto a la población infantil y adolescente que ocupa hasta cinco horas diarias y tres veces por semana asistiendo a cabinas públicas de internet A otros adolescentes que lo hacen desde sus casas o en casas de amigos y si este problema no es atendido de forma oportuna puede desencadenar una adicción compulsiva al juego. (7)

Entonces, se puede evidenciar que existe un apego por el uso en exceso de los juegos online por parte de los adolescentes, desde esa idea, el problema que generó esta investigación, parte de lo observado a la hora de la salida del colegio de los adolescentes, cuando muchos de ellos, dejando de regresar a sus casas, ingresaban a las cabinas de internet; cuando se les preguntó porque razón iban a estas cabinas, respondieron lo siguiente: “estoy a punto de subir mi nivel”, “mis amigos son de otros países por eso me conecto antes que se vayan”, estas respuestas en alusión a los juegos online que jugaban en estas cabinas.

Del mismo modo, se abordó a padres de familia, a los que se pidió su opinión sobre los juegos online, su respuesta fue la siguiente: “creo que es más seguro que esté en el internet que en la calle”, “no tengo tiempo de estar con él todo el día”, además de manifestar que sus hijos emplean excusas para conectarse a internet, ocasionando así el aislamiento, descuido de su higiene, alimentación y responsabilidades. Reforzamos la expresión de los padres, con lo establecido por los profesores, que manifestaron que

los adolescentes disminuyen su rendimiento escolar, y en ocasiones faltan a clases debido al uso de los juegos online.

Según Paz de Corral E. las adicciones a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes a aumentado y es importante la prevención, los padres deben fomentar las relaciones personales con los amigos, favorecer aficiones como la lectura, estimular el deporte, etc. y pactar las horas de uso del internet (8).

La prevención se lograría mediante el logro del conocimiento de los riesgos de la actividad de la que se está abusando (9), entonces, para lograr la prevención de las adicciones hacia juegos online, se pueden usar diferentes medios, con los que se logre que los adolescentes obtengan conocimientos necesarios que les ayude a entender los riesgos a los que son expuestos si abusan del uso de juegos online. Cabe resaltar que el conocimiento “puede ser entendido de diversas formas: como una contemplación porque conocer es ver; como una asimilación porque es nutrirse y como una creación porque conocer es engendrar” (10).

En la presente investigación se considera que, para evitar exponer al riesgo a los adolescentes por el abuso de los juegos online, los adolescentes deberían tener como parte de sus conocimientos, a los efectos que producen los juegos online en ellos, de esta forma podrían discernir que el abuso de los juegos online es peligroso.

Cabe recalcar que, se puede adquirir conocimientos a través de la observación, la memoria, la capacidad de juicio, entre otros, como a través de estímulos sensoriales, experiencias y percepciones, que ayudan a la memoria a largo plazo que no se limita a los conceptos (11). Siendo así, en la presente investigación se escogió como medio para

ayudar a los adolescentes a adquirir conocimientos sobre los efectos que producen los juegos online en los adolescentes, la realización de una intervención educativa de forma técnica, didáctica y dinámica para captar la atención y mejorar el conocimiento de los adolescentes (12), sobre los riesgos a los que se exponen si es que abusan del uso de los juegos online.

La **intervención educativa**, es un conjunto de actividades informativas de comunicación y educación a desarrollar en un periodo de tiempo definido. Contribuye al cumplimiento de los objetivos de salud, al provocar cambios de conducta de las personas y/o comunidad donde está el problema frente a la situación específica (13).

Los efectos que producen los juegos online en adolescentes que fueron transmitidos mediante la intervención educativa, son de tipo físicos, psicológicos y sociales; los **efectos físicos** como: aumento de peso, aplazamiento del sueño, cansancio visual, cefaleas, aumento del ritmo cardiaco, síndrome del túnel carpiano, escaso cuidado del aspecto físico (14), los **efectos psicológicos** como: preocupación, ansiedad, dependencia por el juego, confusión porque sustituyen la realidad por la ficción, agresividad y deterioro en el rendimiento escolar (15), y, los **efectos sociales** como: aislamiento social, rechazo a los amigos y familia, cambios en las relaciones familiares por el uso de los juegos online (16).

La intervención educativa que fue aplicada, lleva por nombre “Prevenir es vivir saludable... haz click y minimiza a los juegos online”, y consistió en un proceso de enseñanza y aprendizaje de los efectos que producen los juegos online, se brindó información básica, como conocer que son los juegos online y cada uno de los efectos

que conlleva el mal uso de estos; también se dio énfasis a la prevención promoviendo un estilo de vida saludable, tomando orientación de lo que establece el enfoque de la teoría Cognitivo Social de Bandura y la metodología PRECEDE.

Se toma en cuenta lo que establece la Teoría Cognitivo Social de Bandura, puesto que considera que por medio de los conceptos de refuerzos y observación se aumenta el conocimiento; tanto como el proceso de aprendizaje por observación, que abarca la atención, la memoria y la motivación; además se plantea que los factores cognitivos ayudan en el aprendizaje a decidir si lo observado se imita o no (17). Del mismo modo, se tiene consideración del modelo PRECEDE, puesto que, es beneficioso en programas de salud para adolescentes en la etapa escolar, ya que, el modelo PRECEDE, también desarrolla una intervención educativa que ayuda a tratar y afrontar las conductas de juego, el cambio ocurre al internalizar los nuevos conocimientos a través de la planeación que orienta al adolescente con comprensión, motivación y creación de habilidades proyectando un nuevo y mejorado comportamiento (18).

Es importante resaltar que se busca que la intervención educativa aplicada sea efectiva y de resultados, tomando en cuenta que la **efectividad**, es la capacidad de conseguir un resultado, implica su análisis, para comprobar que es capaz de producir el objetivo deseado cuando se aplica. Incluye criterios establecidos, como congruencia en su ejecución, aplicando programas educativos, y sobre todo que el participante la está recibiendo realmente (19).

Nos encontramos en un periodo que exige cada vez más calidad en el profesional egresado, este debe de abordar la problemática de salud desde diferentes dimensiones,

debe desarrollar medios de intervención y ejecución para así ver de cerca la importancia de nuestra labor principal, y la promoción y prevención de la salud. La investigación muestra la importancia de atender los problemas de los adolescentes, que son la base de la sociedad, desde el abordaje de una problemática preocupante a nivel social, producida por el uso y abuso de los juegos online. Cabe resaltar que, en el país, encontramos pocos estudios que brinden una descripción de los conocimientos sobre los efectos que en el organismo producen los juegos online, y por esta razón surge la motivación de las investigadoras de desarrollar la investigación desde la experiencia de nuestra práctica comunitaria.

OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL:

Determinar la efectividad de una intervención educativa en el nivel de conocimientos sobre los efectos de los juegos online en adolescentes escolares del nivel secundario del centro educativo Virgen de la Puerta de Manchay - Pachacamac en el periodo julio-agosto 2018.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Identificar el nivel de conocimiento sobre los efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online, mediante un pre test.

Identificar el nivel de conocimiento sobre los efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online, mediante un post test.

Determinar la efectividad de la intervención educativa en el conocimiento sobre los efectos de los juegos online en los adolescentes del centro educativo, mediante la comparación de los resultados del pre y post test.

MATERIAL Y MÉTODOS

3.1 DISEÑO DE ESTUDIO:

El enfoque fue cuantitativo, con diseño Pre-experimental, desarrolló la problemática a través del pre test y post test, con un grupo experimental, y sin grupo de control.

3.2 ÁREA DE ESTUDIO:

El estudio se realizó en el centro educativo particular “Virgen de la Puerta” ubicado en la Calle Víctor Malasquez 103 - Huertos de Manchay, distrito de Pachacamac, en adolescentes matriculados del 3° al 5° año de educación secundaria, de turno mañana, de ambos sexos con edades entre 14 a 17 años.

3.3 POBLACIÓN:

La población estuvo constituida por 70 adolescentes, que constituían el 100% de estudiantes adolescentes de 3°, 4° y 5° año de educación secundaria del Centro Educativo Particular Virgen de la Puerta, quienes cumplieron los criterios de selección.

Criterios de inclusión:

1. Los adolescentes cuyos padres autorizaron la participación voluntaria, mediante el consentimiento informado.
2. Los adolescentes que aceptaron participar voluntariamente en el estudio, dando su autorización mediante el asentimiento informado.
3. Los adolescentes que participaron en todas las sesiones programadas.
4. Los adolescentes matriculados en 3°, 4° y 5° año de secundaria.
5. Los adolescentes que con edades entre 14 a 17 años.

Criterios de exclusión:

1. Los adolescentes que no asistieron en las fechas programadas para la intervención.
2. Los adolescentes cuyos padres no autorizaron la participación voluntaria.

3.4 TÉCNICA Y PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

La técnica empleada fue **la encuesta**.

El instrumento fue un cuestionario (Anexo 1) elaborado y validado por las investigadoras por Calle R., Tafur T., Ruiz K. en el estudio “Nivel de conocimientos sobre los efectos de los juegos online en los estudiantes del primer año de educación secundaria Lurín”, cuya validación se realizó a través de juicio de expertos, con la prueba Alfa de Conbrach el resultado fue 0.7 lo cual constituye una evidencia de que el instrumento presenta confiabilidad (20).

El cuestionario consta de 16 preguntas, que miden la variable “conocimiento sobre los efectos de los juegos online”, que se dimensiona en tres partes, la dimensión sobre los efectos físicos de los juegos online, que consta de siete preguntas de conocimientos, la dimensión sobre efectos psicológicos de los juegos online, que consta de seis preguntas, y la dimensión preguntas sobre los efectos sociales de los juegos online, que consta de tres. Se aplicó el instrumento de forma anónima antes de la intervención educativa y 15 días después de la intervención educativa.

Cada pregunta del instrumento que era respondida correctamente tuvo una calificación de 1 punto. Y la suma de las respuestas correctas orientaba la calificación obtenida sobre el nivel de conocimiento de los efectos pre producen los juegos online.

El nivel de conocimiento sobre los efectos que producen los juegos online en adolescentes, fue categorizado según la Escala de Estaninos (Anexo 2):

ESCALA	CLASIFICACION
0 a 8	Nivel Bajo
9 a 13	Nivel Medio
14 a 16	Nivel Alto

Asimismo, se llevó a cabo la intervención educativa de forma técnica, didáctica y dinámica, denominada “PREVENIR ES VIVIR SALUDABLE ¡HAZ CLICK Y MINIMIZA LOS JUEGOS ONLINE!” (Anexo 3), para su implementación las investigadoras tomaron como referencia el “Programa de prevención orientado a evitar el Juego Patológico en Adolescentes” realizado en España (13).

La intervención educativa fue validada por las investigadoras mediante un juicio de expertos, usando la prueba V de Aiken, que mostró que la intervención educativa presenta validez según los criterios evaluados, teniendo como resultado $V=0.83$, dicho valor evidencia la validez de la intervención educativa. (Anexo 4)

La intervención educativa ya validada fue aplicada en prueba piloto, en una institución educativa de similares características, para evaluar si el cuestionario era comprensible para los estudiantes, la población estuvo constituida por 32 estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria, el resultado sobre el nivel de conocimiento de los efectos de los juegos on line antes de la intervención educativa fue el siguiente: fue medio en un 46.87% y bajo en un 28.13%, y, el resultado sobre el nivel de conocimiento de los efectos de los juegos on line después de la intervención educativa fue el siguiente: fue alto en un 81.25% y medio en un 18.75%, finalmente se obtuvo un nivel de significancia estadística con un valor de $p < 0,05$, demostrando la unanimidad en los criterios evaluados por los expertos y la prueba piloto.

PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCION DE DATOS:

La recolección de los datos se realizó en el periodo julio-agosto 2018 mediante las siguientes actividades:

Se coordinó con el director de la institución educativa para obtener el permiso y contar con la participación de los padres de familia y los escolares, quienes firmaron el consentimiento informado (Anexo 5) y asentimiento informado (Anexo 6) respectivo. Se efectuó la presentación de las investigadoras, se dio a conocer los objetivos de la investigación, y finalmente se recolectó los documentos de conformidad.

El instrumento, es decir la encuesta, se aplicó en dos (02) momentos. Una antes de la puesta en marcha de la intervención educativa (pre test), y uno después de la puesta en marcha de la intervención educativa (pos test).

El pre test, se aplicó con fecha 04 de julio de 2018, y tuvo una duración de 20 minutos. Tuvo como finalidad medir el nivel de conocimiento sobre los efectos de los juegos online antes de la puesta en marcha de la intervención educativa.

La intervención educativa elaborada por las investigadoras se denominó “PREVENIR ES VIVIR SALUDABLE ¡HAZ CLICK Y MINIMIZA LOS JUEGOS ONLINE!”, y se desarrolló en dos sesiones, la primera sesión de la intervención educativa, se desarrolló al terminó de la aplicación del pre test, en el auditorio del Centro Educativo con una duración de 45 minutos, en donde se brindó conocimientos acerca de: Definición de juegos online, Tipos de juegos online, Tiempo de conexión a los juegos online.

Siete (07) días después, se realizó la segunda sesión de la intervención educativa, en el auditorio del Centro Educativo, con una duración de 45 minutos, en donde se brindó conocimientos acerca de: Efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online y Prevención. Al finalizar se entregó a los escolares trípticos alusivos al tema y se colocó afiches en las aulas.

El post test, se aplicó 15 días después de la intervención educativa, y tuvo una duración de 20 minutos. Tuvo como finalidad medir el nivel de conocimiento sobre los efectos de los juegos online después de la puesta en marcha de la intervención educativa.

3.5 TABULACION Y ANALISIS DE DATOS:

Los datos fueron codificados e ingresados a una base de datos creada en el programa MS Excel para su posterior análisis con el programa estadístico Stata 14 versión 4.2

Para determinar la efectividad de la intervención educativa en el nivel de conocimiento sobre los efectos de los juegos online en adolescentes escolares, se compararon los puntajes obtenidos antes y después de la intervención educativa, por medio del instrumento aplicado, es decir, la encuesta. Se utilizó la prueba no paramétrica Signo – Rango de Wilcoxon y se trabajó a un nivel de significancia estadística de 0.05 obteniendo como resultado $p=0.000$ siendo esta diferencia estadísticamente significativa.

Para determinar el nivel de conocimientos sobre los efectos que producen los juegos online, antes y después de la intervención educativa, se obtuvieron tablas según la escala de Estaninos (nivel alto, nivel medio y nivel bajo).

RESULTADOS

Como datos generales de los adolescentes participantes tenemos que un 34,3% tenía 16 años, un 60.0% usaba los juegos online de 1-5 horas a la semana, el 32.9% de 6-10 horas a la semana, un 34.3% compartía con amigos el juego online. (Anexo 7)

Se identificó el nivel de conocimientos sobre los efectos de los juegos online según pre test. Un 58,6% tenían un conocimiento medio sobre los efectos físicos, un 52,9% tenía conocimiento sobre los efectos psicológicos; y, un 58,6% obtuvo un bajo conocimiento de los efectos sociales y sobre el total de efectos causados por los juegos online. **(Tabla 01)**

Se identificó el nivel de conocimientos sobre los efectos de los juegos online según post test con los siguientes resultados: el 100% de los adolescentes tuvo un alto conocimiento sobre los efectos físicos y psicológicos de los juegos online, y, un 88,6% tuvo conocimiento sobre los efectos sociales de los juegos online. Sobre la totalidad de los efectos causados por los juegos online, un 95,7% tuvo un alto conocimiento. **(Tabla 02)**

Se aprecia el nivel de conocimiento de los escolares sobre los efectos de los juegos online, antes y después de la intervención educativa. En el post test se observa que, el nivel de conocimiento mejoró con relación a los tres tipos de efectos de los juegos online, cuya tendencia es de medio a alto conocimiento, siendo las medianas de ambos momentos diferentes estadísticamente significativa calculada mediante la prueba no paramétrica de signo rango de Wilcoxon. **(Tabla 03)**

DISCUSIÓN

En esta parte de la investigación se discutirán los resultados más relevantes, obtenidos mediante la recolección y análisis de datos.

Con relación a los resultados obtenidos por medio de la aplicación del pre test, sobre el nivel de conocimiento sobre los efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online, se obtuvo que, el 58,6% de los adolescentes encuestados tenían un conocimiento medio sobre los efectos físicos que produce el uso de los juegos online, un 52,9% de los adolescentes encuestados tenían un conocimiento medio de los efectos psicológicos que produce el uso de los juegos online, un 58,6% de los adolescentes encuestados tenían un bajo conocimiento de los efectos sociales que produce el uso de los juegos online. Con relación al conocimiento de todos los efectos por el uso de los juegos online, un 58,6% tenían un conocimiento bajo (**Tabla1**).

El estudio realizado por Calle R., Tafur T., Ruiz K. (2012) menciona que en 76.8% de los adolescentes que formaban parte de su población de la investigación, predominó el nivel de conocimiento medio-bajo de los efectos producidos por los juegos online (20); también se tiene al estudio realizado por Cuba J. (2015), donde se evidencio que el 71% de los adolescentes que formaron parte de la población de su investigación, tenían conocimiento medio de los efectos producidos por los juegos online, y el 12% de los adolescentes que formaron parte de la población de su investigación, tenían conocimiento bajo de los efectos producidos por los juegos online (21).

Ambas investigaciones citadas también realizaron la medida del nivel de conocimiento de los efectos producidos por los juegos online, en adolescentes, y se evidencia que

predominaba el nivel medio y el nivel bajo de conocimiento de los efectos producidos por los juegos online, en un porcentaje considerable. La diferencia visible con la presente investigación radica en que, las investigaciones citadas no realizaron la aplicación de una intervención educativa, y por ende no aplicaron un post test para evaluar los cambios producidos con la aplicación de la intervención educativa.

También se cita a la investigación de Lai, I., Pui, M. (2016), puesto que establece las consecuencias del desconocimiento de los efectos producidos por los juegos online pueden ser graves; la investigación citada estableció las siguientes consecuencias del desconocimiento de los efectos producidos por los juegos online en asisten a los cibercafés en la ciudad de Hong Kong: un 38.5% podrían clasificarse como jugadores patológicos y 15.4% jugadores problemáticos, 53.8% se siente preocupado por seguir jugando, un 30.8% se sintió inquieto, de mal humor, deprimido o irritable al intentar reducir o dejar de jugar en el cibercafé (22). Lo establecido en la investigación citada, es un ejemplo de lo efectos producidos por los juegos online, y esos mismos efectos podrían alcanzar a los adolescentes, si es que no conocieran cuales son los efectos producidos por los juegos online.

Se interpreta que existe un nivel de conocimiento medio y bajo de los efectos producidos por los juegos online en adolescentes, y esto puede producirse por que los padres no usan medidas preventivas, como generar las prácticas de actividades diversas, para que sus hijos adolescentes escojan otro tipo de actividades más productivas, que los aleje de los riesgos (por ende efectos) del uso de los juegos online, tal como lo que establece Paz de Corral E., cuando menciona que las adicciones a las

nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes ha aumentado y es importante la prevención, y por ende, los padres deben fomentar las relaciones personales con los amigos, favorecer aficiones como la lectura, estimular el deporte, etc. y pactar las horas de uso del internet (8). Se requieren lograr un nivel de conocimiento alto de los efectos producidos por los juegos online en los adolescentes, para poder evitar los riesgos por el uso de los juegos online, y de esa forma eviten los efectos que se producirían, como consecuencia del desconocimiento de los mismos.

Luego de los resultados del pre test, se llevó a cabo la aplicación de la intervención educativa en los adolescentes que formaban parte de la población, y posteriormente, se aplicó el post test.

Con relación a los resultados obtenidos por medio de la aplicación del post test, sobre el nivel de conocimiento sobre los efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online, se obtuvo que, el 100% de los adolescentes encuestados tenían un alto conocimiento sobre los efectos físicos que produce el uso de los juegos online, un 100% de los adolescentes encuestados tenían un alto conocimiento de los efectos psicológicos que produce el uso de los juegos online, un 86,6% de los adolescentes encuestados tenían un alto conocimiento de los efectos sociales que produce el uso de los juegos online. Con relación al conocimiento de todos los efectos por el uso de los juegos online, un 95.7% tenían un conocimiento bajo (**Tabla2**).

En el estudio realizado por Ríos C.; Tacoma S.; Velásquez S. (2016), se realizó una intervención educativa, y los resultados que obtuvieron después de dicha intervención, mostraron que la población evaluada incrementó su conocimiento sobre los efectos que

son producidos por el uso de juegos online en un 60%, en relación al pre test (23). Asimismo, se cita el estudio realizado por Cotler L, Apisitwasana N, Perngparn U. (2018), que evidencia que, después de realizada la intervención educativa en la población de estudio, el nivel de conocimiento de los efectos del uso de los juegos online, aumento un 70.8%, en relación al pre test (24).

Ambas investigaciones citadas también realizaron la medida del nivel de conocimiento de los efectos producidos por los juegos online, en adolescentes, posterior a la aplicación de una intervención educativa, y se puede evidenciar que el nivel de conocimiento incrementa. La diferencia visible con la presente investigación radica en la forma de dimensionar la variable nivel de conocimiento de los efectos producidos por los juegos online.

Se interpreta que existe un nivel de conocimiento alto de los efectos producidos por los juegos online en adolescentes, y esto puede producirse por la aplicación de la intervención educativa en los adolescentes, puesto que, adquirieron los conocimientos sobre los efectos de los juegos online, pudiendo dar un mejor resultado en la aplicación del instrumento post test. se puede equiparar el resultado con lo establecido por el modelo PRECEDE, puesto que también desarrolla una intervención educativa que ayuda a tratar y afrontar las conductas de juego, el cambio ocurre al internalizar los nuevos conocimientos a través de la planeación que orienta al adolescente con comprensión, motivación y creación de habilidades proyectando un nuevo y mejorado comportamiento (19), es decir, el nivel de conocimiento sobre los efectos de los juegos online del adolescente aumenta puesto que es incentivado e internalizado.

Finalmente, el análisis comparativo diferencial, entre el antes y después de aplicada la intervención educativa, evidencia que se logró el incremento de la mediana en 8 puntos, logrado así un incremento estadístico significativo en el nivel de conocimiento de los efectos del uso de los juegos online, según Signo-Rango de Wilcoxon. (**Tabla 3**).

El estudio realizado por Ríos C.; Tacoma S.; Velásquez S. (2016), establece un antes y después de su intervención educativa, y muestran que se logró un incremento de dos puntos de la mediana, evidenciando así un incremento estadístico significativo del nivel de conocimiento a partir de la intervención educativa. (23). Asimismo, se cita el estudio realizado por Cotler L, Apisitwasana N, Perngparn U. (2018), donde los hallazgos revelaron un aumento de las medias comparando el antes y después de realizada la intervención educativa con una significancia estadística de $p = <0.05$ revelando que hubo diferencias significativas en el conocimiento, la actitud, la autorregulación y los comportamientos de adicción al juego evidenciando la efectividad de las intervenciones educativas (24)

Ambos estudios citados también aplican una intervención educativa, con el fin de transmitir conocimientos, pero con un tema bastante relacionado, que es la adicción al juego.

Se interpreta que existe una diferencia significativa en el nivel de conocimiento de los efectos de los juegos online, en un antes y un después de aplicarse una intervención educativa, y esto puede producirse por que los adolescentes adquirieron los conocimientos sobre los efectos de los juegos online, pudiendo dar un mejor resultado en la aplicación del instrumento post test.

CONCLUSIONES

1. Se concluye que la intervención educativa resultó efectiva en el incremento del nivel de conocimientos sobre los efectos de los juegos online en adolescentes escolares del nivel secundario del centro educativo Virgen de la Puerta de Manchay - Pachacamac en el periodo julio-agosto 2018.
2. Se concluye que el nivel de conocimiento sobre los efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online, en los adolescentes del 3ero, 4to y 5to año de secundaria, de la Institución Educativa Virgen de la Puerta, antes de la intervención educativa en el pre test, fue bajo y medio.
3. Se concluye que el nivel de conocimiento sobre los efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online, en los adolescentes del 3ero, 4to y 5to año de secundaria, de la Institución Educativa Virgen de la Puerta, después de la intervención educativa en el post test, fue alto.
4. Se concluye que, luego de realizar la comparación entre los resultados del pre y el post test en los adolescentes del 3ero, 4to y 5to de secundaria de la institución educativa Virgen de la Puerta se encontró que antes de la aplicación de la intervención educativa, el nivel de conocimiento de los efectos de los juegos online fue medio y bajo, y luego de aplicada la intervención educativa, el nivel de conocimiento de los efectos de los juegos online se volvió alto, con un nivel de significancia de $p=0.00$ según el Signo-Rango de Wilcoxon evidenciando la efectividad de la intervención educativa “PREVENIR ES VIVIR SALUDABLE ¡HAZ CLICK Y MINIMIZA LOS JUEGOS ONLINE!”

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Zubieta R. Abuso de los juegos en línea. El Comercio [Internet]. 2017 [citado 2 de abril 2017]. Disponible en: <http://elcomercio.pe/sociedad/lima/jovenes-podriian-sufrir-abuso-juegos-linea-noticia-1381580?ref=flujotags167307&ft=nota10&e=titulo>
2. Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) Tecnologías de la información (TIC) [Internet]. Informe técnico No 1. Lima, Perú. Estadísticas de las tecnologías de información y comunicación en los hogares. 2018. [citado 22 abril 2019]. Disponible en: https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-n01_tecnologias-de-informacion-oct-nov-dic2019.pdf
3. Centro de información y educación para la prevención del abuso de drogas (CEDRO). [Internet]. Juego en red en el Perú. 2012 [citado 28 de abril 2017]. Disponible en: <http://www.cedro.org.pe/drogasglobal/index.php/adicciones/dependencias-a-medios-virtuales/27-juegos-online>
4. Juego en red en el Perú [Internet]. Mundo sin drogas Juntos por un mundo sin adicciones. 2012 [citado 6 diciembre 2019]. Disponible en: <http://www.drogasglobal.org.pe/index.php/adicciones/dependencias-a-medios-virtuales/27-juegos-online>
5. Harrocks E. Psicología de la adolescencia. 10.^a ed. México: Trillas; 2013.
6. Vallejos M. Video juegos: Adicción y factores predictores. AV. psicol.2010. 18(1), pp.103-110.
7. Arnao J. Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes Lima; 2011

8. Paz de Corral E. Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: en un nuevo reto. Dialnet [Internet]. 2015 [citado 9 abril 2017]; 22: 91-.96 Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3230123>
9. RAE. Diccionario de la Lengua Española [Internet]. 2017 [citado 21 de abril 2017]. Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=AMrJ4zs>
10. Martínez A., Ríos F. Los Conceptos de Conocimiento, Epistemología y Paradigma, como Base Diferencial en la Orientación Metodológica del Trabajo de Grado Cinta de Moebio [Internet] 2006 [citado 07 enero 2020]; 25: 111-121 Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10102508>
11. Díaz J. Persona, mente y memoria. México Rev Salud Ment [Internet]. 2013 [citado 06 diciembre 2019]; 32(6): 513-526. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S01853325200900060009&lng=es
12. Rutas del aprendizaje - Fascículo para la gestión de los aprendizajes en las instituciones educativas [Internet]. 1st ed. Lima - Perú: Ministerio de Educación; 2013 [citado el 19 de diciembre del 2019]. Disponible en: <http://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/cursovirtual/Modulos/modul>
13. Andújar I. Programa de prevención orientado a evitar el Juego Patológico en Adolescentes. [Tesis]. España: Universidad Internacional de Catalunya 2013.
14. Moncada J, Chacón Y. El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas en niños y adolescentes [Tesis] Costa Rica: Universidad de Costa Rica 2012.

15. Orrego J. Los niños y los videojuegos [Internet]. 2014 [citado 21 junio 2019]; Disponible en http://bibliotecadigital.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/4492/1/139_ni%c3%bl%20os_videojuegos.pdf
16. González A. La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. España Rev Est Com [Internet] 2011 [citado 21 junio 2019]; 9 (11): [aprox.11p]. Disponible en <http://www.ehu.es/zer/zer28/zer28-07.pdf>
17. Bandura A. Teoría del aprendizaje social. 11.ª ed. España: ELSEVIER; 2013.
18. Valenzuela M. Metodología de la Educación para la salud Modelo PRECEDE [Internet]. España: Universidad de Cantabria 2013. [citado 19 diciembre 2019] Disponible en: <http://ocw.unican.es/ciencias-de-la-salud/promoción-de-la-salud/material-de-clase/metodología-de-la-eps-i-modelo-precede>
19. Lam D. Los términos: eficiencia, eficacia y efectividad ¿Son sinónimos en el área de la salud? Eficacia Efici [Internet]. 2010 [citado 06 diciembre 2019]; 35(1):1-5. Disponible en: <http://www.enlinea.cij.gob.mx/Cursos/Hospitalizacion/pdf/EficaciaEfici.pdf>
20. Calle R, Tafur T, Ruiz K. Nivel de conocimientos sobre los efectos de los juegos online en los estudiantes del primer año de educación secundaria Lurín [Tesis]. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia 2012
21. Cuba J. Nivel de conocimiento y practica sobre los juegos online de los adolescentes del 1er año de educación secundaria, Institución Educativa Fe y Alegría N°3 - SJM - [Tesis]. Lima: Universidad Católica Sedes Sapientiae, 2015

22. Lai I, Pui M. Play behavior and addiction among Hong Kong adolescents 2016. PubMed [Internet]. 2016 [citado 4 diciembre 2019];(6(1):6). Disponible en: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27630813>
23. Ríos C, Tacoma S, Velásquez S. Efectividad del programa educativo “Aprendemos jugando saludablemente” en el conocimiento sobre ludopatía. Villa María del Triunfo [Tesis] Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia 2016
24. Cotler L, Apisitwasana N, Perngparn U. Effectiveness of school and family interventions to prevent gambling addiction among high school students in Bangkok, [Tesis]. Thailand Universidad de Chulalongkorn 2017

TABLAS

Tabla 1 Nivel de Conocimiento sobre los efectos de los juegos online según pre-test en la Institución Educativa “Virgen de la Puerta”. Julio-Agosto2018.

Efectos de los juegos online	Conocimiento pre intervención sobre los efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online					
	Bajo		Medio		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Efectos Físicos	21	30,0	41	58,6	8	11,4
Efectos psicológicos	25	35,7	37	52,9	8	11,4
Efectos Sociales	41	58,6	21	30,0	8	11,4

TABLA 2 Nivel de conocimientos sobre los efectos de los juegos online según post-test en la Institución Educativa “Virgen de la Puerta”. Julio-Agosto 2018.

Efectos de los juegos online	Conocimiento post intervención sobre los efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online					
	Bajo		Medio		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Efectos Físicos	0	0.0	0	0.0	70	100.0
Efectos psicológicos	0	0.0	0	0.0	70	100.0
Efectos Sociales	0	0.0	8	11,4	62	88,6

TABLA 3 Comparación de medianas y rango intercuartil de puntajes de conocimiento pre y post intervención educativa

Efectos de los juegos online	Intervención educativa		p valor
	Pre	Post	
Efectos Físicos	3±2	7±0	0.000
Efectos psicológicos	3±2	6±0	0.000
Efectos Sociales	1±1	3±0	0.000
Total	8±3	16±0	0.000

Signo Rango de Wilcoxon: $p=0.000$ (Estadísticamente significativo)

ANEXO 1
CUESTIONARIO

Estimado estudiante, somos bachilleres de la Facultad de enfermería de la Universidad Peruana Cayetano Heredia que estamos realizando un estudio de investigación sobre el nivel de conocimiento de los efectos de los juegos online en los estudiantes. Con el propósito de obtener información auténtica solicitamos a Ud. se sirva responder en forma sincera a las preguntas que se han formulado, expresándole que es de carácter **anónimo** y **confidencial**. Agradecemos anticipadamente su participación.

I. DATOS SOCIODEMOGRAFICOS

DATOS DEL ESTUDIANTE:

1. Edad: _____ Sexo: (M) (F)

2. ¿Cuántas horas utilizas la computadora o laptop a la semana?
 1. De 1-5 hrs b) Entre 6-10 hrs c) Entre 11-20 hrs

 1. Entre 21-30 hrs e) Mayor o igual a 31 hrs

2. ¿Cuántas horas utilizas en los juegos on-line a la semana?
 1. De 1-5 hrs b) Entre 6-10 hrs c) Entre 11-20 hrs

 1. Entre 21-30 hrs e) Más de 31 hrs

2. Cuando utilizas juegos online ¿te gusta hacerlo solo o compartirlo con...?
 1. Tus amigos b) Tus amigas c) Con ambos

 - d) Amigos de otros países e) Solo

II. CONOCIMIENTO SOBRE LOS EFECTOS FÍSICOS

1. Los juegos online en la relación a la actividad física provocan lo siguiente:
 - a) Ganas de realizar ejercicios
 - b) Falta de actividad física**

- c) Hacer deportes con amigos
 - d) Correr con amigos
2. Los juegos online influyen en el estado físico de la persona
- a) Mantiene un peso adecuado
 - b) Aumento de musculatura corporal
 - c) Aumento de peso**
 - d) Baja estatura
3. Los juegos online afectan el sueño de la siguiente manera:
- a) Dormir más horas
 - b) Levantarse más temprano
 - c) Dormir en el día
 - d) No poder dormir**
4. Los juegos online provocan la siguiente molestia en los ojos:
- a) Hinchazón en los ojos
 - b) Picazón en los ojos
 - c) Ceguera
 - d) Cansancio visual**
5. Los juegos online generalmente ocasionan molestias físicas como:
- a) Dolor de estomago
 - b) Escalofríos
 - c) Fiebre
 - d) Dolor de cabeza**
6. Los juegos online afectan al corazón de la siguiente manera:
- a) Aumento de los latidos del corazón**
 - b) Disminución de los latidos del corazón
 - c) No hay cambios en los latidos del corazón
 - d) No sabe
7. El uso de juegos online genera molestias en las manos como:
- a) Mayor fuerza muscular en las manos
 - b) Menor fuerza muscular en las manos

- c) **Inflamación de tendones en las manos**
- d) Ruptura de los tendones en las manos

III. CONOCIMIENTO SOBRE LOS EFECTOS PSICOLÓGICOS

8. Los juegos online originan en el estado emocional de los usuarios:

- a) **Preocupación y angustia por seguir jugando**
- b) Tranquilidad al dejar de jugar
- c) Alegría al abandonar juego
- d) Tristeza al jugar

9. Los juegos online producen en el comportamiento de la persona

- a) Control de uno mismo
- b) **Dependencia excesiva de los juegos online**
- c) Reconocimiento propio
- d) Seguridad personal

10. El uso de los juegos online ocasiona en la conducta diaria:

- a) Diferenciar la realidad de la ficción
- b) Conectarse con la realidad
- c) **Sustituir la realidad por la ficción**
- d) No sabe

11. Los juegos online, en relación a la conducta de los usuarios, producen:

- a) **Agresividad**
- b) Tranquilidad
- c) Relajación
- d) Paz

12. Los juegos online pueden incrementar la siguiente conducta:

- a) **La violencia**
- b) La serenidad
- c) La tranquilidad
- d) La calma

13. Los juegos online, en relación al rendimiento escolar de los usuarios, pueden provocar:

- a) Mejorar las notas en el colegio
- b) Disminuir las notas del colegio o repetir el curso**
- c) Ser el mejor alumno
- d) Facilitar las tareas del colegio

IV. CONOCIMIENTO SOBRE LOS EFECTOS SOCIALES

14. Los juegos online provocan lo siguiente en las relaciones sociales de los usuarios:

- a) Encontrar amigos para toda la vida
- b) Ser el mejor amigo
- c) Alejarse de las personas**
- d) Ser un buen compañero

15. Los juegos online afectan las relaciones familiares de la siguiente forma:

- a) Unen a la familia
- b) Mejoran la relación con los primos
- c) Resuelven problemas con la familia
- d) Cambiar las relaciones familiares por el uso de los juegos online**

16. El uso de los juegos online produce las siguientes consecuencias sociales:

- a) Acercamiento a los amigos
- b) Aumento de relaciones sociales
- c) Rechazo a los amigos y la familia**
- d) Buscar nuevas amistades

ANEXO 2
ESCALA DE ESTANINOS

El cuestionario que evalúa el nivel de conocimiento de los efectos de los juegos online en los estudiantes, consta de 16 ítems: 7 ítems evalúan el conocimiento sobre los efectos físicos, 6 sobre los efectos psicológicos y 3 sobre los efectos sociales. Cada ítem puede tomar valores de cero a uno, por lo que el rango de valores de los puntajes iba de cero a 16 puntos.

Para el cálculo de los baremos del conocimiento mediante la escala de estaninos se tiene:

Bajo	mínimo - a
Medio	(a+1) - b
Alto	(b+1) - máximo

Donde:

$$a = \bar{x} - (0.75 * S)$$

$$b = \bar{x} + (0.75 * S)$$

\bar{x} = promedio de puntajes obtenidos en la subvariable respectiva

S = Desviación estándar de puntajes obtenidos en la subvariable.

Reemplazando para cada una de las 3 dimensiones del conocimiento se tiene:

	Efectos físicos	Efectos psicológicos	Efectos sociales
Bajo	0 - 2	0 - 2	0 - 1
Medio	3 - 4	3 - 4	2
Alto	5 - 7	5 - 6	3

ANEXO 3



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE ENFERMERÍA

**“PREVENIR ES VIVIR SALUDABLE... ¿HAZ CLICK Y MINIMIZA LOS
JUEGOS ONLINE!”**



LIMA – PERU

2019

“PREVENIR ES VIVIR SALUDABLE... ¡HAZ CLICK Y MINIMIZA LOS JUEGOS ONLINE!”

OBJETIVO GENERAL

Brindar información para prevenir los efectos de los juegos online en adolescentes del 3er, 4to y 5to de secundaria del colegio Virgen de la Puerta.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Determinar los conocimientos previos de los adolescentes sobre los efectos de los juegos online.
2. Brindar información sobre los efectos de los juegos online.
3. Ofrecer información preventiva sobre los efectos de los juegos online.
4. Evaluar resultados del programa educativo realizado.

POBLACION

El programa educativo se brindará a los adolescentes del 3er, 4to y 5to año de educación secundaria del colegio Virgen de la Puerta ubicado en Manchay en el distrito de Pachacamac.

METODOLOGIA

Las investigadoras del programa educativo “Prevenir es vivir saludable... ¡Haz click y minimiza los juegos online!” aplican la siguiente metodología:

1. Interacción como grupo para la discusión de un problema.
2. Participación activa y enseñanza transversal.

TECNICAS

1. Sesiones educativas.
2. Técnicas de interacción:
 1. Dinamicas
 2. Exposición participativa
 3. Uso de materiales didácticos
1. Técnicas audiovisuales

2. Diapositivas
3. Afiches
4. Trípticos
5. Encuesta

RECURSOS HUMANOS

Expositoras:

6. Quispe Palacios, Yesenia Gabriela.
7. Sedano Sanchez, Blanca Fiorella.

RECURSOS MATERIALES

1. Materiales de escritorio
2. Fichas
3. Formularios de la encuesta.

LUGAR

Auditorio del colegio Virgen de la Puerta.

DURACION

El tiempo para cada sesión educativa es de 45 minutos.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

NUMERO DE SESION	CONTENIDO	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	FECHA	TIEMPO	RESPONSABLES
SESION 1	Conociendo que son los juegos online y sus tipos	Dinámica: Romper el hielo. Participativa: Se realizará lluvia de ideas por parte de los adolescentes	Julio	45 min.	Quispe Palacios Yesenia Gabriela
SESION 2	Reconociendo los efectos físicos psicológicos y sociales de los juegos online.	Demostrativa Participativa Representación a través de un sociodrama sobre los efectos de los juegos online y su prevención a cargo de los adolescentes.	Julio	45 min.	Sedano Sanchez Blanca Fiorella

SESION 1

CONOCIENDO LOS JUEGOS ONLINE, TIPOS Y TIEMPO DE CONECCION.

OBJETIVO GENERAL:

Lograr que los alumnos de 3ero, 4to y 5to de secundaria del centro educativo Virgen de la Puerta estén informados sobre conocimientos de los juegos online.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Grupo expositor:

1. Ofrecer información sobre los juegos online.

Grupo oyente:

Que los alumnos de secundaria sean capaces de:

1. Conocer y tomar conciencia sobre que son los juegos online, tipos de juegos y tiempo de conexión.

GRUPO BENEFICIARIO:

Los alumnos de secundaria del centro educativo “Virgen de la Puerta”

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS:

1. Expositiva.
2. Participativa.
3. Dinámicas.

RECURSOS

Recursos facilitadores:

Investigadoras

1. Quispe Palacios, Yesenia Gabriela
2. Sedano Sanchez, Blanca Fiorella

Recursos materiales:

1. Material audiovisual
2. Fichas bibliográficas
3. Plumones

Fecha: 4 de julio del 2018

Hora: 10 am

Lugar: Auditorio del Centro Educativo Virgen de la Puerta los Huertos de Manchay Pachacamac.

Duración: 45 minutos

MOTIVACION	CONTENIDO	MEDIOS AUDIOVISUALES
<p>SALUDO Y PRESENTACION</p>	<p>Buenos días, somos alumnas de la Universidad Peruana Cayetano Heredia - Facultad de Enfermería.</p> <p>Daremos inicio al programa educativo PREVENIR ES VIVIR SALUDABLE... ¡HAS CLICK Y MINIMIZA A LOS JUEGOS ONLINE! el cual va a constar de 2 sesiones educativas, que tendrán contenidos sobre Efectos de los juegos online. En esta oportunidad les hablaremos sobre: Que son los juegos online, tipos de juegos y tiempo de conexión a los juegos online.</p>	
<p>ACTIVIDAD A REALIZAR:</p>	<p>Explicación a los alumnos sobre qué consiste las actividades a desarrollar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinámica romper el hielo: Conejos y conejeras para generar confianza con los adolescentes. 	
<p>¿QUE SON LOS JUEGOS ONLINE?</p>	<p>Los juegos online son programas digitales que se usan a través de la computadora con conexión a internet además se pueden por medio de consolas o celulares que tiene conexión a internet.</p>	

TIPOS DE JUEGOS
ONLINE

Existen diferentes tipos de juegos, dentro de ellos encontramos:

- Juegos de Roles: son aquellos que involucran una mayor cantidad de tiempo porque parten de un personaje que el jugador tiene que ir vistiéndolo además lo dota de armas, poderes y habilidades para así poder alcanzar una meta.

- Juegos de aventura: Son diversos se caracterizan por la investigación, exploración la solución de rompecabezas y la interacción con personajes con un enfoque en el relato basado en desafíos dentro de ellos están los juegos de combate, juegos de acción, pero generalmente son misiones ya predefinidas de enfrentamiento entre equipos.

- Juegos de estrategia: son juegos que implican que el jugador tenga habilidades técnicas y planifiquen para combatir contra otros jugadores.

- Juegos masivos multijugador: estos juegos son diferentes a los otros porque hay muchos jugadores simultáneos en un solo juego, esto significa que si sales del juego este seguirá con los jugadores que sigan jugando.



TIEMPO DE
CONEXIÓN A LOS
JUEGOS ONLINE

El tiempo de conexión es el periodo en el que la persona pasa jugando en la computadora. Si este tiempo de conexión es mayor de 4 horas diarias podemos decir que es muy probable que se caiga en la adicción a los juegos online.



SESION 2

RECONOCIENDO LOS EFECTOS FISICOS, PSICOLOGICOS Y SOCIALES DE LOS JUEGOS ONLINE

OBJETIVO GENERAL:

Lograr que los alumnos de 3ero, 4to y 5to de secundaria del centro educativo Virgen de la Puerta estén informados sobre los efectos de los juegos online y su prevención.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Grupo expositor:

1. Ofrecer un contenido educativo sobre efectos de los juegos online.
2. Proporcionar conocimientos sobre medidas de prevención sobre los efectos de los juegos online.

Grupo oyente:

Que los alumnos de secundaria sean capaces de:

3. Conocer los efectos de los juegos online.
4. Tener conocimientos claros y concretos acerca de las medidas de prevención sobre los efectos de los juegos online.

GRUPO BENEFICIARIO:

Los alumnos de 3ero, 4to y 5to de secundaria del centro educativo Virgen de la Puerta.

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

1. Expositiva.
2. Participativa
3. Sociodrama

RECURSOS:

Recursos facilitadores:

Investigadoras

4. Quispe Palacios, Yesenia Gabriela
5. Sedano Sanchez, Blanca Fiorella

Recursos materiales:

6. PPT
7. Tríptico

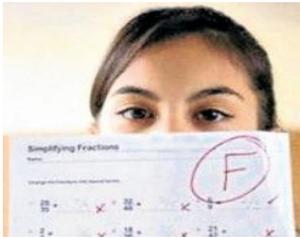
Fecha: 12 de julio del 2018

Hora: 10 am

Lugar: Auditorio del Centro Educativo Virgen de la Puerta los Huertos de Manchay, Pachacamac.

Duración: 45 minutos

MOTIVACIÓN	CONTENIDO	MEDIO AUDIOVISUAL
<p>SALUDO Y PRESENTACIÓN</p>	<p>Buenos días, somos alumnas de la Universidad Peruana Cayetano Heredia - Facultad de Enfermería.</p> <p>Hoy haremos la 2da sesión. En esta oportunidad les hablaremos sobre: Los efectos físicos, psicológicos y sociales de los juegos online.</p>	
<p>¿CUALES SON LOS EFECTOS FISICOS DE LOS JUEGOS ON LINE?</p>	<p>Dentro de los efectos físicos podemos encontrar:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sedentarismo por pasar muchas horas sentado en la computadora, esto provoca una falta o poca actividad física y aumento de peso. -El sueño es aplazado puesto que no pueden dormir por seguir jugando o pensando en el juego. -Cansancio visual y ardor en los ojos por pasar muchas horas frente a la computadora. -Inflamación de los tendones en las manos, dolor de dedos y manos porque están en constante movimiento. 	   

	<p>Además, se pueden presentar dolores de cabeza y aumento del ritmo cardiaco por la adrenalina del juego.</p>	
<p>¿CUALES SON LOS EFECTOS PSICOLOGICOS DE LOS JUEGOS ON LINE?</p>	<p>Dentro de los efectos psicológicos encontramos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Hay preocupación, angustia y ansiedad por seguir jugando esto conlleva a una dependencia por querer jugar todo el tiempo. -Puede haber confusión porque se puede llegar a sustituir la realidad por la ficción (virtual). -Aumento de la violencia o agresividad -Deterioro en el rendimiento escolar. 	  
<p>¿CUALES SON LOS EFECTOS SOCIALES DE</p>	<p>Dentro de los efectos sociales podemos encontrar:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aislamiento social el querer alejarse de las personas pueden llegar a rechazar a los amigos y a su familia. 	

<p>LOS JUEGOS ONLINE?</p>	<p>-Cambian las relaciones familiares por el uso de los juegos online.</p>	
<p>PREVENCIÓN SOBRE LOS EFECTOS DE LOS JUEGOS ONLINE</p>	<p>Algunas actividades para la prevención son:</p> <p>Actividades físicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es mejor realizar deportes (fútbol, vóley, etc.) con los amigos. <p>Actividades recreativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar paseos con amigos y familiares. 	 
<p>ACTIVIDAD A REALIZAR</p>	<p>-Representación a través de un sociodrama por parte de los alumnos sobre los efectos de los juegos online y como prevenirlo.</p>	

¿Que son los juegos online?

Son programas digitales que se usan a través de la computadora con conexión a internet.

Tipo de juegos:

Juegos de aventura, juegos de roles; juegos de estrategia, juegos masivos multijugador



¿Cuánto tiempo pasas jugando?

El tiempo de conexión es el periodo que la persona pasa jugando en la computadora. Si el tiempo es mayor de 4 horas es posible que caigas en la adicción a los juegos online



¿Cuáles son los efectos de los juegos online?

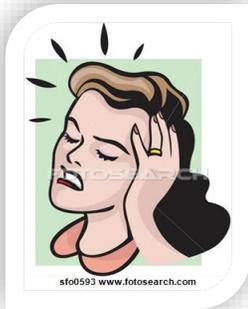
Efectos físicos: sueño, sedentarismo, cansancio visual; dolor de cabeza.



Efectos Psicológicos: angustia, ansiedad por seguir jugando llevando a una dependencia de querer seguir jugando, agresividad, bajo rendimiento escolar,



Efectos sociales: Aislamiento social; rechazar a los amigos a los familiares; por el uso de los juegos online

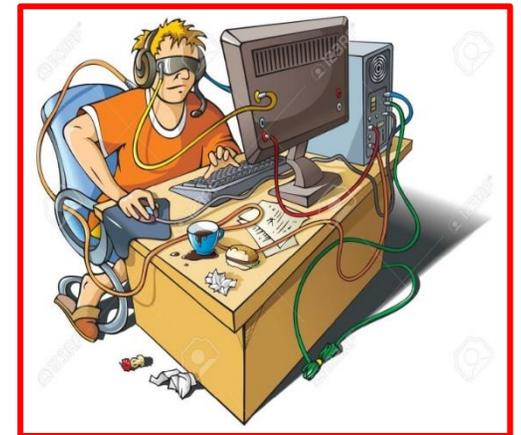


¿ Por qué esto es mejor que jugar juegos on line?



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE ENFERMERÍA

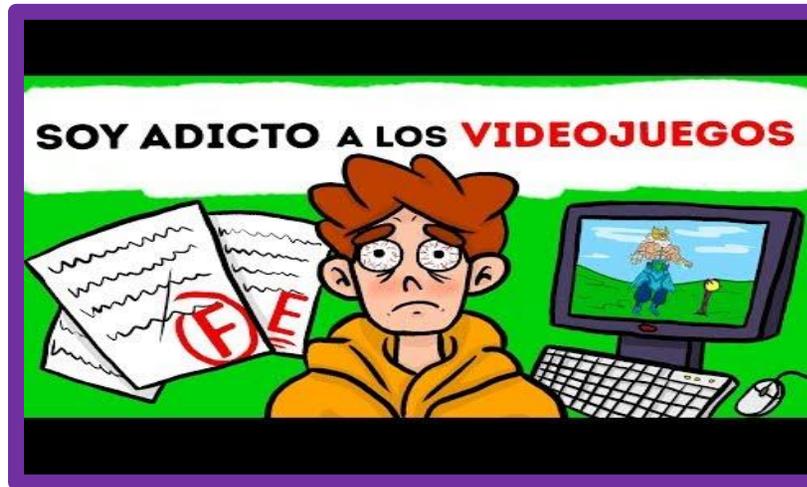
¡Haz click y minimiza los juegos online!



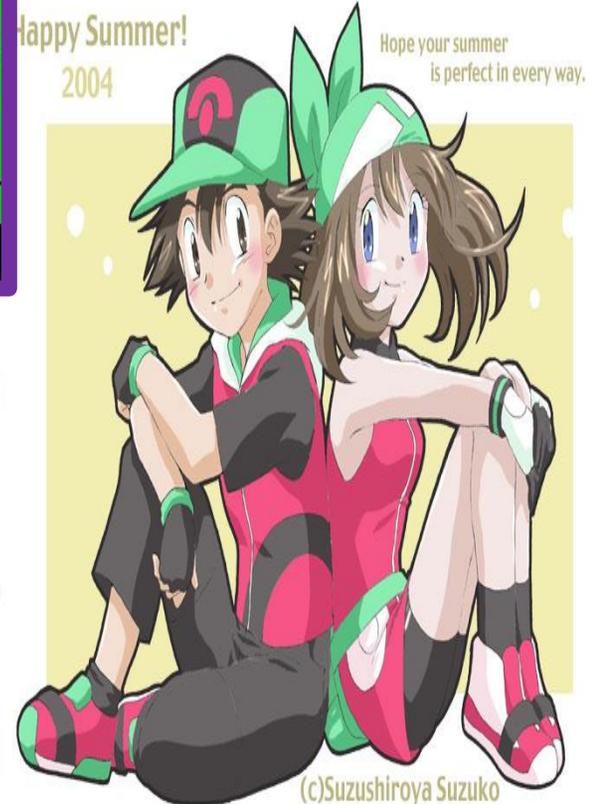


UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE ENFERMERÍA

haz click y minimiza a los juegos online!



¡NO MÁS!



ANEXO 4

Validación de la intervención educativa según del juicio de expertos – coeficiente V de Aiken

CATEGORIA	JUECES										S	V
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
CLARIDAD Y PRESICION	2	0	2	3	3	3	3	3	2	2	23	0.77
COHERENCIA	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	24	0.80
ORGANIZACIÓN	3	0	3	2	3	2	3	3	3	1	23	0.77
UTILIDAD	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	28	0.93
ORDEN	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	27	0.90
V Aiken (promedio)											0.83	

COEFICIENTE DE AIKEN

$$V = \frac{S}{n(c-1)}$$

S: TOTAL

n: número de jueces (n = 10)

C: Alternativas de respuestas (0: No cumple, 1: Bajo nivel, 2: Moderado nivel, 3: Alto nivel), C=4

El análisis de los resultados del juicio de expertos, mediante el estadístico V de Aiken, evidencia que el instrumento presenta validez según los criterios evaluados (V=0.83), El valor de dicho coeficiente resultó superior a 0.8.

ANEXO 7

Características generales de adolescentes escolares del nivel secundario del centro educativo Virgen de la puerta. Manchay - Pachacamac en el periodo julio- agosto 2018

Características generales		n	%
Sexo	Masculino	36	51.4
	Femenino	34	48.6
Edad	14	18	25.7
	15	20	28.6
	16	24	34.3
	17	8	11.4
Cuántas horas utilizas en los juegos on-line a la semana	1-5 hrs	42	60.0
	6-10 hrs	23	32.9
	11-20 hrs	3	4.3
	21-30 hrs	1	1.4
	≥31 hrs	1	1.4
Cuando utilizas juegos online ¿te gusta hacerlo solo o compartirlo con...?	Tus amigos	12	17.1
	Tus amigas	6	8.6
	Con ambos	24	34.3
	Amigos de otros países	7	10.0
	Solo	21	30.0

Se describe que, del total de adolescentes, el 51,4% (36) son varones, el 34,3% (24) tienen 16 años, , el 60.0% (42) dedica un tiempo menos de 6 horas a jugar on-line por semana y el 34.3% (24) comparte tanto con amigas y amigos el juego on-line.