



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE ENFERMERÍA

**CONOCIMIENTO DE LOS PADRES SOBRE EL JUEGO ONLINE EN
ADOLESCENTES**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA DE ENFERMERÍA

AUTORAS:

Simon Medrano, Almendra Candy

Tovar Soria, Winnie Kelly

**LIMA – PERÚ
2017**

Mg. Eva Chanamé Ampuero
ASESORA

JURADO EXAMINADOR

PRESIDENTA: Mg. Rosa Vaiz Bonifaz

MIEMBRO : Mg. Carmen Mayorca Carmelo

SECRETARIA: Mg. Marlene Giraldo Giraldo

AGRADECIMIENTOS

- A la Facultad de Enfermería de la Universidad Peruana Cayetano Heredia, especialmente a los docentes; por habernos brindado su paciencia, disposición, nuevos conocimientos y buenas prácticas clínicas a lo largo de la carrera.
- A nuestra estimada asesora, Mg. Eva Chanamé Ampuero, por su compromiso, dedicación y apoyo constante para el desarrollo de la presente investigación.
- A nuestros estimados docentes; Wilfredo Mormontoy Laurel y Mg, Alfredo Martínez; por su apoyo estadístico y constante compromiso con nuestro trabajo de investigación.
- Al director y personal colaborador de la Institución Educativa Estatal N° 1195 “Cesar Abraham Vallejo Mendoza” que nos brindó su apoyo e interés para poder ejecutar la presente investigación.
- A cada uno de los miembros del Jurado Examinador, por evaluar y brindar sugerencias a través de sus conocimientos para un mejor resultado en nuestro trabajo de investigación.

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme tener vida, salud, y así poder realizar mis propósitos.

A mis padres, Kely y Luis, pues ellos siempre estuvieron a mi lado, brindándome su apoyo y sus consejos para hacer de mí una mejor persona.

A mi hermana, Britney, por ser parte fundamental en mi vida, por estar siempre a mi lado y apoyarme como amiga; a Álvaro, por sus palabras, confianza y amor.

WINNIE KELLY TOVAR SORIA

DEDICATORIA

A nuestro Padre Celestial, Jehová, por brindarme la dicha de concluir la carrera de enfermería.

A mi familia; a quien más amo y por quienes daría mi vida; gracias hermana Cyndi; cuñado Luis; sobrino Mathias, por todo su apoyo incondicional y a mi queridísima madre, Norma, pesé a que estas lejos siempre confiaste en mí.

A mí estimado amigo, Canales M., pues me enseñaste el optimismo, el compromiso y a continuar pese a cualquier obstáculo, aquello no lo olvidaré.

ALMENDRA CANDY SIMON MEDRANO

ÍNDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN.....	1
OBJETIVOS DEL ESTUDIO.....	6
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos.....	6
Operacionalización de variables.....	7
MATERIAL Y MÉTODO... ..	9
Diseño de estudio.....	9
Población y muestra.....	9
Procedimiento y técnica de recolección de datos.....	10
Tabulación y análisis de datos.....	13
RESULTADOS.....	14
DISCUSIÓN.....	17
CONCLUSIONES.....	22
RECOMENDACIONES.....	23
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	24
ANEXOS.....	28

RESUMEN

Objetivo: determinar el nivel de conocimiento de los padres de familia sobre los juegos online en adolescentes en una Institución Educativa Estatal N° 1195 “César Abraham Vallejo Mendoza” - Lurigancho, Chosica. **Material y Método:** el estudio fue descriptivo de corte transversal, la población estuvo constituida por 150 padres y/o apoderados de alumnos de 1ero a 5to año de secundaria que cumplieron los criterios de selección. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario estructurado y diseñado por las autoras, el cual estuvo conformado por 27 preguntas sobre el conocimiento de los padres que poseen sobre la definición, factores de riesgo, síntomas, consecuencias y medidas preventivas de los juegos online en adolescentes. Respecto al plan de análisis, luego de recolectar los datos necesarios para el estudio fueron ingresados a una base de datos creados en el programa estadístico Microsoft Excel 2010, realizando la depuración y eliminando datos Missing. Se usó la estadística descriptiva, la frecuencia y porcentajes. **Resultados:** se evidenció a través del cuestionario de 150 (100%) que la mayor parte de la población fue de género femenino, etapa madura, con una educación superior, el cual trabajaba entre 8 a 12 horas del día. Asimismo, se evidenció que el nivel de conocimiento de los padres de familia sobre el tema era un conocimiento medio de (59%) y un conocimiento bajo de (29%) **Conclusión:** se determinó que el nivel de conocimiento de las dimensiones, tales como concepto, factor de riesgo, síntomas, consecuencias y medidas preventivas de los juego online en los padres de familia, poseen un conocimiento medio y bajo sobre todo en las dos últimas dimensiones anteriormente mencionadas.

Palabras claves: conocimientos, juegos, Internet.

ABSTRACT

Objective: To determine the level of knowledge of parents about online games in adolescents of a Public Educational Institution No. 1195 "Cesar Abraham Vallejo Mendoza" - Lurigancho, Chosica. **Material and Method:** The study was descriptive of cross section, the population consisted of 150 parents and / or parents of students from 1st to 5th year of high school who met the selection criteria. A survey technique was used for the collection of data and as tool a structured questionnaire designed by the authors which was made up of 27 questions about the parents' knowledge about the definition, risk factors, symptoms, consequences and preventive measures of online games in adolescents. Regarding the analysis plan, after collecting the necessary data for the study, it was entered into a Microsoft Excel 2010 statistical chart, debugging and deleting Missing data. Descriptive statistics, frequency and percentages were used. **Results:** It was evidenced through the questionnaire of 150 (100%) that most of the population was female, mature, with higher education, which worked between 8 to 12 hours a day. Likewise, it was evidenced that the level of knowledge of the parents on the subject was: an average knowledge of (59%) and a low knowledge of (29%) **Conclusion:** It was determined that the level of knowledge of the dimensions, such as concept, risk factor, symptoms, consequences and preventive measures of online games in the parents, is medium and low especially in the last two dimensions mentioned previously.

Keywords: Knowledge, games, Internet.

INTRODUCCIÓN

Existe un creciente impacto de las nuevas tecnologías, una de ellas y la más controversial, es el Internet. Más de mil millones de personas en el mundo tienen acceso a este medio, el cual se calcula que, a nivel mundial, un 30% de los internautas están en riesgo de dependencia y que 8.8% ya sufren los síntomas por el mal uso de Internet⁽¹⁾.

El internet brinda una amplia gama de transacciones inimaginables en las redes sociales, tales como Facebook, Twitter, WhatsApp, el correo electrónico, los juegos online, entre otros más. Estos últimos, se han convertido en una de las actividades de ocio preferidas por los adolescentes.

Según la Organización Mundial de la Salud, define la adolescencia como el periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años. Se trata de una de las etapas de transición más importantes en la vida del ser humano, que se caracteriza por un ritmo acelerado de crecimiento y de cambios. Un adolescente no es plenamente capaz de comprender conceptos complejos, ni de entender la relación entre una conducta y sus consecuencias, ni tampoco de percibir el grado de control que tiene o puede tener respecto de la toma de decisiones relacionadas con la salud⁽²⁾.

El Estudio Nacional de Prevención y Consumo de Drogas en Estudiantes de Secundaria 2012 de DEVIDA, en 2'194.063 alumnos de secundaria, reveló que 859.847 no tiene acceso a internet, 1'334.216 tiene acceso a internet y de estos 57.2% tiene internet en casa, el 41.6% accede a cabinas de internet. Asimismo, señala que 69.704 ingresa a internet para juegos en línea y 526.801 estudiantes tienen frecuencia de acceso todos los días o casi todos⁽³⁾.

Según Arnao, investigador de una Institución Especializada, realizó una investigación referente al tema, el cual entrevistó a una población de 164 adolescentes y jóvenes de Lima y otras cuatro regiones del país y halló que los chicos de 15, 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. El 26% de ellos lo hace de forma diaria. El 33%, aseguró que piensa en jugar cuando realiza otras actividades. Además, el 45%, indicó que intentó dejar de jugar, pero sin éxito. El 40% de los encuestados contestó que jugaba un promedio de 2 horas al día ⁽⁴⁾.

Por ello, esta población suele ser más susceptible al uso de juegos online, pues son muy llamativos, pues están llenos de color, sonido y movimientos de acción en todo momento, lo que permite al usuario disfrutar, desde un juego de destreza mental hasta uno de combate y aniquilamiento, pasando por las aventuras y el deporte abstracto ⁽⁵⁾. Lamentablemente muchos adolescentes se muestran incapaces de tener control sobre sus deseos, permitiendo que su afición por estos juegos se convierta en un adicción ⁽⁶⁾.

Por consiguiente los videojuegos online se define como a toda aplicación o Software que ha sido creado con el fin del entretenimiento, siendo basado principalmente en la interacción de uno o más jugadores, ejecutado tanto en ordenadores como en cualquier otro dispositivo electrónico ⁽⁷⁾. Por tanto, se considera un conjunto de actividades placenteras en que si se utiliza de modo compulsivo este puede causar a una adicción.

Por ende para identificar este problema, la persona se caracteriza por jugar durante un tiempo excesivo, más de 3 horas diarias y esta conducta se mantiene, aunque se vaya convirtiendo en una obsesión que va reportando graves consecuencias perjudiciales para su salud ⁽⁸⁾.

Existen también algunos factores que se asocian a que las personas jueguen de manera excesiva, uno de estos son los problemas familiares, ya que los videojuegos presentan

escenarios fantasiosos y atractivos para evadir su realidad ⁽⁹⁾. Asimismo, se considera las influencias sociales, ya que generalmente un adolescente quiere ser parte de algún grupo determinado y por último los problemas emocionales relacionados como la depresión, la baja autoestima y el desamparo. Cualquiera de estos factores hace que el adolescente recurra al mundo virtual donde pueden olvidarse de sus problemas y alejarse de la realidad ⁽²⁾. También lugares con red inalámbrica (wifi) es un factor de riesgo para el público asistente ya que promueve el uso indiscriminado de la Internet ⁽³⁾.

Por otra parte, algunos síntomas que se manifiestan es la postura inadecuada, alteración del sueño, debilitamiento del sistema inmunológico, sequedad ocular, efecto Tetris, el trastorno del control de los impulsos, pérdida o ganancia de peso, cansancio, falta de higiene personal, migraña, síndrome del túnel carpiano, entumecimiento y hormigueo del dedo pulgar e incluso ampollas grandes y abiertas a causa del movimiento repetitivo sobre el mando, que tardan semanas en curarse, la “hidradenitis palmar”, lesiones en las palmas y dedos de las manos, bastante dolorosas ⁽⁴⁾.

También existen síntomas psicológicos como cambios de humor, inquietud, angustia, depresión o irritabilidad, abandono de alguna relación importante, trabajo o estudios, actividad debido al Internet. Puede mentir a las personas del entorno con el fin de ocultar la afición de la red. Sin embargo, cuando la persona juega puede experimentar estados de euforia y sobre activación ⁽⁵⁾.

Posteriormente se presentan consecuencias tales como aislamiento, sedentarismo y a la obesidad que son uno de los mayores problemas a los que se enfrentan los jóvenes adictos en los videojuegos, debido que ellos evitan al máximo cualquier tipo de actividad al aire libre por su permanente interés en el juego, llevándolos a sufrir varios problemas cardiacos, como hipertensión y colesterol alto ⁽⁶⁾. También consecuencias psicológicas, tales como fatiga, ansiedad, pérdida de memoria y de atención ⁽⁷⁾.

Es por ello que los adolescentes, se convierten en una población vulnerable, debido al uso desmedido y sin supervisión de los padres de los videojuegos y juegos en red, pudiendo causarles daños en su crecimiento y desarrollo humano convirtiéndolos en “esclavos felices” (8).

Según Enrique Echeburua, las estrategias de prevención frente al uso excesivo del internet es que los padres y educadores deben ayudar a los adolescentes a desarrollar la habilidad de la comunicación, por ejemplo: limitar el uso de aparatos y pactar las horas de uso del ordenador, fomentar la relación con otras personas, potenciar aficiones tales como la lectura, el cine y otras actividades cultural, estimular el deporte y las actividades en equipo, desarrollar actividades grupales y el diálogo en la propia familia (10).

Ante la preocupación manifestada por maestros de la Institución Educativa de Chosica, se identificó en los adolescentes, que antes de ingresar o durante la salida de su centro estudiantil acudían a las cabinas de internet cercanas; el cual es el origen del problema, se entrevistó a trabajadores de estos puestos, mencionando que el tiempo empleado de los adolescentes sobre el uso de los juegos online era aproximadamente de 2 horas a más, de manera diaria o interdiaria. Docentes afirman que el rendimiento académico de aquellos era muy bajo ya que no tomaban importancia a sus estudios y no median las posibles consecuencias que podrían comprometer la salud física y mental por desconocimiento.

Algunos padres de familia que esperaban fuera del instituto educativo estatal mencionaban que sus hijos al llegar al domicilio pasaban jugando frente al ordenador por largas horas, evitando almorzar, dejar las tareas de casa o académica e incluso se abstendrían de ir al baño para solo continuar jugando, mostrándose ansiosos o irritables al no poder usar la computadora y los padres desconocían el origen de tales conductas generadas por sus hijos.

Considerando estas evidencias sobre el inadecuado manejo que le dan actualmente los adolescentes a estos juegos online que se torne cada vez más excesivo, olvidando de interactuar con las demás personas que los rodean, principalmente con su familia. Las investigadoras pretenden determinar el nivel de conocimiento en los padres de familia o familiares más cercanos al entorno del adolescente, ya que son eje principal de contacto y formación para estos jóvenes vulnerables cercanos al entorno del adolescente, para actuar de manera oportuna ante el problema y fomentar medidas preventivas través de un contenido educativo sobre las consecuencias mencionadas anteriormente.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es el nivel de conocimiento de los padres de familia sobre el juego online en los adolescentes en una Institución Educativa Estatal en Chosica en el mes de setiembre del año 2017?

OBJETIVOS

❖ OBJETIVO GENERAL

Determinar el nivel de conocimiento de los padres de familia sobre el juego online en los adolescentes de educación secundaria en una institución educativa estatal en Chosica en setiembre del año 2017.

❖ OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar las características sociodemográficas de los padres de los adolescentes de la I.E.E.
2. Identificar el nivel de conocimientos de los padres de familia sobre los juegos online en los adolescentes de la I.E.E.
3. Identificar el nivel de conocimiento de los padres de familia sobre las dimensiones de los juegos online en los adolescentes de la I.E.E.

Conocimiento de los juegos online	Se define al conocimiento como la capacidad de actuar, procesar e interpretar información en relación con la experiencia que el hombre interacciona con el juego online; ejecutado en un dispositivo electrónico.	Conocimiento sobre la definición del juego online.	Referido a evaluar el nivel de conocimiento que posee el padre de familia sobre la concepto del juego online en los adolescentes.	Si conoce del tema: 2 ítems. No conoce del tema: 0 ítems.
		Conocimiento sobre los factores de riesgo del juego online.	Referido a evaluar el nivel de conocimiento que posee el padre de familia sobre los factores de riesgo en el inicio del juego online en los adolescentes.	Si conoce del tema: 4 ítems. No conoce del tema: 0 ítems.
		Conocimiento sobre los síntomas del juego online.	Referido a evaluar el nivel de conocimiento que posee el padre de familia sobre los síntomas del juego online en los adolescentes.	Si conoce del tema: 5 ítems. No conoce del tema: 0 ítems.
		Conocimiento sobre las consecuencias del juego online.	Referido a evaluar el nivel de conocimiento que posee el padre de familia sobre las consecuencias del juego online en los adolescentes.	Si conoce del tema: 10 ítems. No conoce del tema: 0 ítems.
		Conocimiento sobre la prevención del juego online.	Referido a evaluar el nivel de conocimiento que posee el padre de familia sobre la prevención del juego online en los adolescentes.	Si conoce del tema: 6 ítems. No conoce del tema: 0 ítems.
				Escala de Estaninos: Puntaje global: Conoce sobre los juegos online: 27 ítems. No conoce sobre los juegos online: 0 ítems.

MATERIAL Y MÉTODO

❖ DISEÑO DEL ESTUDIO

El estudio es descriptivo de corte transversal.

❖ ÁREA DE ESTUDIO

El estudio se realizó en la Institución Educativa Estatal N° 1195 “César Abraham Vallejo Mendoza” ubicado en Lurigancho – Chosica, provincia de Lima, el cual cuenta con grados de 1er a 5to año de nivel secundaria en el turno tarde, con alumnos de sexo masculino y femenino, teniendo sola una sección por año con un estimado de 15 alumnos por aula.

❖ POBLACIÓN DE ESTUDIO

La población estuvo conformada por 150 padres de familia del nivel secundario de la Institución Educativa Estatal N° 1195 “César Abraham Vallejo Mendoza”. Se consideró la población numéricamente pequeña, y el proceso de medición de la variable es accesible, se decide estudiar toda la población.

Criterios de inclusión y exclusión

- Criterios de inclusión:
 - Al menos un padre de familia (ambos sexos).
 - Padres que tengan hijos cursando el nivel secundario (1ero a 5to).
 - Padres que acepten participar voluntariamente en la investigación.

- Criterios de exclusión:
 - Padres que no asistan a la aplicación del instrumento.
 - Padres que participen de la prueba piloto (50 padres).

❖ TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica para la recolección de datos fue la encuesta aplicada a los padres de familia del centro educativo. Dicha encuesta fue anónima y de auto llenado, garantizando la confidencialidad. Y el instrumento fue un cuestionario, el cual fue elaborado por las investigadoras (anexo 02). Este instrumento consistió en 27 preguntas dicotómicas, utilizando la escala de Estaninos, los cuales describieron la variable de conocimiento alto, medio y bajo de los padres de familia (anexo 05). Las investigadoras bajo el marco teórico calificaron un puntaje de 0 a 27 pts., valorando cada pregunta si se responde correctamente ganará 1 punto y si es erróneo 0.

El instrumento estará clasificado en dos partes:

- **Primera parte:**

El cuestionario estuvo comprendido por las características sociodemográficos tales como la edad (18-29 años, 30-59 años y mayor de 60 años); el sexo (femenino o masculino); la procedencia (Lima o fuera de Lima), grado de instrucción (secundaria o superior), ocupación actual (no profesional o profesional), número de horas dedicadas al trabajo los cuales son entre tiempo parcial (0-6 horas), tiempo completo (8-12 horas) y tiempo extra (mayor de 12 horas) y número de hijos (1 a 3 hijos o 4 a 6 hijos).

- **Segunda parte:**

El instrumento consta de 5 sub escalas cada una de ellas compuestas por dos, cuatro, cinco, seis a diez ítems, haciendo un total de 27 ítems. Cada sub escala estará comprendida en las respectivas dimensiones las cuales se presentan a continuación:

Dimensión	Nº Ítems	Escala de Estaninos
Concepto sobre el juego online	2	Si conoce del tema: 2 ítems. No conoce del tema: 0 ítems.
Factores de riesgo sobre el juego online	4	Si conoce del tema: 4 ítems. No conoce del tema: 0 ítems.
Síntomas sobre el juego online	5	Si conoce del tema: 5 ítems. No conoce del tema: 0 ítems.
Consecuencias sobre el juego online	10	Si conoce del tema: 10 ítems. No conoce del tema: 0 ítems.
Prevención sobre el juego online	6	Si conoce del tema: 6 ítems. No conoce del tema: 0 ítems.

- **Calificación de variables**

Cada ítem cuenta con dos posibilidades de respuesta: Sí (respuesta afirmativa) No (respuesta negativa).

Escala de Estaninos	
Valor	Nivel
0-15	Bajo
16-23	Medio
24-27	Alto

❖ **VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**

El instrumento de la investigación fue sometido a la validez del contenido a través de juicio de expertos para lo cual se contó con la colaboración de 9 profesionales de salud, del cual participaron: 1 médico general, 4 psicólogos y 4 enfermeras. El instrumento se presentó de manera impresa y se entregó directamente a cada experto en su centro

de labor, contando con su disponibilidad y atención para revisar el cuestionario elaborado por las investigadoras, el cual se contó con dos revisiones por experto, tomando en cuenta la primera revisión, los posibles errores en cada ítem y la segunda revisión consistió en la aprobación de estos.

Al obtener las correcciones por parte de los expertos, se realizó las correcciones respectivas en la redacción, entre ellas las preguntas 3, 6, 14, 23 de las 31 preguntas fueron retiradas para el estudio definitivo porque $p > 0.05$; es decir, no hubo concordancia estadísticamente significativa entre los expertos en estas preguntas. Se realizó la reformulación de las otras 27 preguntas, para hacerlos más comprensibles, utilizamos expresiones simples. En cuanto a la validez del contenido, obtenido con la prueba binomial, se obtuvo $p < 0,05$ en las 27 preguntas (anexo 03).

Para determinar la confiabilidad se realizó la prueba piloto en 50 padres de familia del nivel secundaria de la I.E. N° 1195 “César Abraham Vallejo Mendoza”, estos se midieron a través de la fórmula de Ceder-Richardson, el cual se obtuvo $F20 \geq 0.71$, por consiguiente obteniendo la confiabilidad interna (anexo 4).

Para determinar el nivel de conocimiento se utilizó la Escala de Estaninos (anexo 05). Para la distribución de los puntajes respectivos, el cual será clasificado como conocimiento bueno: 24 a 27 puntos, conocimiento regular: 16 a 23 puntos y conocimiento malo: 0 a 15 puntos.

❖ RECOLECCIÓN DE DATOS

- Se presentó el proyecto de investigación para su inscripción en la Dirección de Investigación de la Facultad de Enfermería, siendo aprobada el 31 de marzo del 2017.
- Se presentó el proyecto al Comité de Ética de la Universidad Peruana Cayetano Heredia, siendo aprobado el 12 de julio del 2017.
- Se solicitó la autorización al Director actual de la institución educativa estatal.
- Los datos fueron recogidos en la institución, por el cual se coordinó con los docentes de la institución educativa para la aplicación de los instrumentos.
- Se solicitó permiso para ingresar al plantel que se encontró de turno.

- Las investigadoras acudieron a una reunión del nivel secundaria programada por la institución educativa el día miércoles, 20 de septiembre a las 5pm, con el permiso del Director de la Institución Educativa, se aplicó la prueba piloto a 50 padres de familia.
- Se elaboró y anexó un comunicado en los cuadernos de control a cada alumno del nivel secundaria, el día lunes 24 de septiembre, para la participación de los padres de familia y aplicación del cuestionario, con la fecha del viernes 29 de septiembre del presente año, citados a las 4pm hasta las 6 pm.
- El cual fue ejecutado en la fecha mencionada con la participación de 100 padres de familia con una duración de 2 horas, resaltando el objetivo del estudio, explicando el consentimiento informado, luego se hizo entrega del cuestionario, indicando las pautas oportunas.
- Al finalizar se brindó un contenido educativo (trípticos) sobre la problemática de los juegos online (anexo 06).

❖ **TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS**

Luego de recolectar los datos, aquellos fueron codificados e ingresados a una base de datos creados en el programa estadístico Microsoft Excel 2010. De igual forma se realizó una revisión sostenida y la depuración de algunos datos que se obtendrán con el fin de detectar y eliminar los datos Missing en el procedimiento de datos.

Se elaboró tablas de distribución respecto a datos sociodemográficos y tablas identificando las escalas de clasificación del instrumento (alto, medio, bajo).

Se usó la estadística descriptiva, la frecuencia y porcentajes.

RESULTADOS

TABLA 1

Características sociodemográficas de los padres de los adolescentes de educación secundaria de la I.E.E “César Vallejo” de Chosica, setiembre 2017

Sexo	n	%
Masculino	26	26
Femenino	74	74
Rango de Edad		
18-29 años	15	15,0
30-59 años	84	84,0
Mayor de 60 años	1	1,0
Procedencia		
Lima	30	30,0
Fuera de Lima	70	70,0
Grado de instrucción		
Hasta secundaria	41	41,0
Superior	59	59,0
Ocupación		
No profesional	41	41,0
Profesional	59	59,0
Horas de trabajo		
Tiempo parcial (0-6 horas)	10	10,0
Tiempo completo (8-12 horas)	86	86,0
Tiempo extra (Mayor de 12 horas)	4	4,0
Número de hijos		
1 a 3 hijos	79	79,0
4 a 6 hijos	21	21,0

La muestra se realizó en 100 padres de familia de los adolescentes, de los cuales el 74% fueron mujeres y el 26% varones. El rango de edad entre 30 años a 59 años fue superior con un 84%. Con respecto a la procedencia de los padres, fuera de Lima fueron 70%, el grado de instrucción más frecuente fue superior con 59%, las horas de trabajo más frecuente fue de 8-12 horas con 86% y el número de hijos más frecuente fue de 1 a 3 hijos con 79%.

TABLA 2

Nivel de conocimientos de los padres de familia sobre los juegos online en los adolescentes de educación secundaria de la I.E.E. “César Vallejo” de Chosica, setiembre, 2017

NIVEL DE CONOCIMIENTOS SOBRE LOS JUEGOS ONLINE	N	%
ALTO	12	12
MEDIO	59	59
BAJO	29	29

En relación al nivel de conocimientos de los padres de familia de los adolescentes, tenemos al nivel de conocimientos alto con 12%, medio fueron 59% y bajo con 29%.

TABLA 3

Nivel de conocimientos de las dimensiones de los padres de familia sobre los juegos online en los adolescentes de educación secundaria de la I.E.E. “César Vallejo” de Chosica, setiembre, 2017

D1: CONCEPTO DEL JUEGO ONLINE	N	%
ALTO	26	26
MEDIO	54	54
BAJO	20	20
D2: FACTORES DE RIESGO DEL JUEGO ONLINE		
ALTO	21	21
MEDIO	50	50
BAJO	29	29
D3: SÍNTOMAS DEL JUEGO ONLINE		
ALTO	20	20
MEDIO	52	52
BAJO	28	28
D4: CONSECUENCIAS DEL JUEGO ONLINE		
ALTO	12	12
MEDIO	59	59
BAJO	29	29
D5: MEDIDAS PREVENTIVAS DEL JUEGO ONLINE		
ALTO	12	12
MEDIO	58	58
BAJO	30	30

En relación al nivel de conocimientos de las dimensiones de los padres de familia, solo el 26% obtuvo un conocimiento alto sobre el concepto de juego online; solo el 50% obtuvo un conocimiento medio sobre los factores de riesgo del juego online; un 28% tiene un conocimiento bajo sobre síntomas del juego online; un 29% tiene un conocimiento bajo sobre las consecuencias del juego online, finalizando con un 30% de la población total obtiene un conocimiento bajo sobre las medidas preventivas del juego online.

DISCUSIÓN

Con el objetivo de determinar el nivel de conocimiento de los padres de familia sobre los juegos online en los adolescentes de educación secundaria de una Institución Educativa Estatal N° 1195 “César Abraham Vallejo Mendoza” - Lurigancho, Chosica, se desarrolló la presente investigación con una población de 150 participantes (entre padres y/o apoderados).

Dentro de ello, se encontraron como resultado que del 100% de padres encuestados el 74% fueron mujeres y el 26% varones, y el rango de edad entre 30 años a 59 años fue superior con un 84%. Con respecto a la procedencia de los padres, fue un 70% fuera de Lima, el 59% con un grado de instrucción superior y de ocupación profesional; entre las horas de trabajo más frecuente fue de 8-12 horas con 86% y el número de hijos más frecuente fue de 1 a 3 hijos con 79% (tabla 1). Estos resultados coinciden con el estudio de Fernández-Villa T., quien en su trabajo de investigación demuestran que las relaciones sociales y familiares son relevantes en los problemas relacionados con el uso de Internet, puesto que los estudiantes que presentan una disfunción familiar, ya sea moderada o grave duplican y hasta triplican la prevalencia de uso de internet, respectivamente ⁽¹¹⁾.

Entre estos resultados demuestran que esto puede ser posible debido a que la familia es la estructura social básica en la cual se producen los aprendizajes más valiosos para la vida, durante el proceso de socialización que incluye la enseñanza de valores, significados y normas en sus viviendas ⁽¹²⁾. La tarea principal de los padres es establecer las normas que consideramos adecuadas y procurar que, en todo momento, los adolescentes cumplan con ellas. Los adolescentes que no reciben normas de sus padres se acaban mostrando inconformistas y van mostrando mayor intolerancia ante las negativas ⁽¹³⁾.

En relación sobre el nivel de conocimiento de los padres de familia sobre los juegos online, tenemos el nivel de conocimientos alto con 12%, el nivel de conocimiento medio fue de 59% y el nivel de conocimiento bajo con 29% (tabla 2). Nuestra investigación no encuentra estudios relacionados a estos resultados. Sin embargo, es de importancia resaltar el estudio de García B. y López-Ayala M., quien concluye como resultado, su población de adolescentes perciben un mayor control de la

actividad que realizan en Internet, por un lado del colegio 49% y del propio hogar con un 46%, en general, los menores perciben que son los padres, y fundamentalmente la madre, los que llevan el peso del control del tiempo de conexión, “miran y preguntan” cuando navegan o están agregadas a su perfil social; sin embargo, el 47.1%, reconoce estar capacitado para evitar los controles establecidos, y resulta preocupante que casi dos de cada diez adolescentes lo haga a menudo⁽¹⁴⁾. Por ello, la importancia del concepto, síntomas, factores de riesgo, consecuencias y medidas preventivas que el padre de familia debe conocer para generar un control sobre el adolescente. Como padres, es importante conocer cómo poder ayudar a sus hijos y potenciar sus habilidades personales. Los adolescentes deben aprender y desarrollar una serie de habilidades y destrezas que les permitan relacionarse de forma adecuada con su entorno. Estas habilidades actuarán como factores de protección frente a la aparición de problemas⁽²⁷⁾.

Según el concepto del juego online de los padres se observa que presentan nivel de conocimiento medio y bajo con 74% (tabla 3). Estos resultados coinciden con el trabajo de investigación de Cuba Quispe, quien en su estudio descriptivo de corte transversal concluye como resultado un nivel de conocimiento medio y bajo con 83 % para el mismo rango de conocimiento⁽¹⁵⁾. Los resultados de ambos estudios demostraron un nivel de conocimiento básico de los padres de familia.

Los resultados demostraron que los padres de familia presentan un bajo y medio nivel de conocimiento sobre el concepto del juego online, esto puede ser posible debido a la edad de la población, el cual es entre los 30-59 años (tabla 1); este dato se relaciona con la internet, dado que a partir del año 2000, se instalan masivamente a lo largo y ancho del Perú cientos de cabinas públicas para el acceso al Internet⁽¹⁶⁾, demostrando que la población adulta madura actual no nació expuesto a las nuevas tecnologías.

El nivel de conocimiento de los padres sobre los factores de riesgo del juego online, se observa que el 50% presentó un nivel de conocimiento medio (tabla 3); describiendo los factores de riesgo los cuales son la falta de supervisor, al acudir a cabinas de internet⁽¹⁷⁾, otro factor de riesgo es el uso indiscriminado del Internet mediante

dispositivos electrónicos ⁽¹⁸⁾; encontrando similitud con Tipantuña, quien describe que el mayor porcentaje 82 estudiantes (54.3%) utilizan las cabinas de internet de manera exclusiva y Tablet ⁽¹⁹⁾, siendo estos factores de riesgos resaltantes los cuales los padres de familia logran identificar en nuestro estudio.

Algunos escolares no cuentan con el impedimento de sus padres respecto al tiempo que invierten en los juegos online por el miedo a que los hijos salgan a las calles, puedan sufrir algún tipo de inseguridad ciudadana, que comiencen a consumir drogas o dar malos pasos por la sociedad que les rodea y por ello algunos padres optan que sus hijos permanezcan en casa sin un control o supervisión en la computadora jugando, mientras que ellos están laborando. Por lo mencionado, la gran importancia que los padres identifiquen los factores de riesgo en el adolescente, logrará que ellos frenen su uso prolongado y reiterativo de los juegos online ⁽²⁰⁾.

En relación al nivel de conocimiento de los padres de familia sobre los síntomas de los juegos online; tales como, expresiones negativas, la inquietud, la angustia, la depresión o la irritabilidad, el abandono de alguna relación importante, trabajo o estudios debido al juego online en los adolescentes ⁽²¹⁾, se observa que obtuvieron un 52% nivel de conocimiento medio y un 28% un nivel de conocimiento bajo (tabla 3), el cual estos resultados coinciden con los autores Cruzado D., Matos R., como un aporte adicional, cuyos resultados describen los síntomas principales fueron irritabilidad (80%) y merma de rendimiento académico (76.7%). Seis (2%) presentaron ideación o intento suicida. Finalmente, trece pacientes (43.3%) tuvieron el antecedente de uso excesivo de videojuegos ⁽²²⁾.

Los resultados sobre el nivel de conocimiento de los padres de familia sobre los síntomas, refleja la importancia de identificarlos el cual compromete la salud física y psicológica del adolescente. Se logra observar en el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado Hideyo Noguchi reveló que entre el 2012 y 2013 se han atendido un total de 297 pacientes nuevos con problemas de adicción a internet y ludopatía. Siendo

158 relacionados a Internet, 30 casos de ludopatía, 8 casos con problemas de ludopatía asociada a internet y drogas; 99 casos correspondientes a Internet y drogas y 2 casos de ludopatía e internet ⁽²³⁾.

Los resultados obtenidos para identificar el nivel de conocimiento de los padres de familia sobre las consecuencias del juego online en los adolescentes, considera que una de las consecuencias del juego online es perjudicar el rendimiento académico general, con severa dificultad en la concentración en las tareas concretas y reales ⁽²⁴⁾. Se obtuvo un conocimiento medio 59% (tabla 3); aquellos resultados coinciden con los resultados de Cuba Quispe cuyos resultados describen que el 85% de su población tiene conocimiento medio ⁽¹⁵⁾.

Los resultados demostraron que los padres de familia presentan un nivel medio de conocimiento sobre las consecuencias del juego online, esto puede ser posible debido a las horas de trabajo de la población, el cual el 86% de la población, trabajan a tiempo completo. Los padres al estar ausentes desconocen que las consecuencias del uso excesivo e irresponsable de los juegos online mediante internet han generado diferentes problemas en la vida de los adolescentes, ya que se percibe un cambio de carácter de personalidad, aislamiento, así como el sedentarismo y a la obesidad ⁽²⁵⁾.

Respecto al nivel de conocimiento de los padres de familia sobre las medidas preventivas del juego online en los adolescentes, se evidenció que las estrategias de prevención frente al uso excesivo del internet es que los padres tienen la responsabilidad de informar a sus hijos adolescentes de los riesgos que corren respecto a las nuevas tecnologías, el cual se observa que un 58% de la población presentó nivel de conocimiento medio y un 30% nivel de conocimiento bajo respecto a este objetivo (tabla 3), estos hallazgos coinciden con García B., López M., en el cual un 63.3% de los adolescentes reconoce que sus padres les han hablado con frecuencia (29.4%) o en alguna ocasión (33.9%) sobre los peligros en Internet o les avisan de los riesgos que de ella se derivan. El 19.8% afirma que sus padres no han hablado con sobre estos temas porque confían en que son responsables ⁽²⁶⁾.

Estos resultados favorecen el papel de la familia como agente preventivo de primer orden el cual es incuestionable. Los padres tienen la responsabilidad de informar a sus hijos adolescentes de los riesgos que corren, enseñarles a hacer un uso razonable y responsable de estos recursos tales como es establecer las normas que consideran adecuadas y procurar que, en todo momento, los adolescentes cumplan con ellas, pero, sobre todo, protegerles con el ejemplo coherente de nuestros propios actos. Cuando los padres fortalecen la autoestima de sus hijos adolescentes, favorecen la comunicación familiar honesta y acuerdan límites y normas, están realizando la mejor prevención ⁽²⁷⁾.

Según los resultados obtenidos en la presente investigación se encontró un conocimiento bajo (29%) y conocimiento medio (59%) sobre las dimensiones de los juegos online en los adolescentes, se puede determinar estos resultados debido a que los padres poseen un grado de instrucción superior y son profesionales obteniendo 59% de padres de familia, añadiendo que el 86% de nuestra población trabaja tiempo completo (12 horas), demostrando su ausencia de casa, hallazgos de Vallejos y Capa, en el cual los lugares donde se juega los videojuegos es propia casa (40%) ⁽²⁸⁾ demostrando que algunos escolares no cuentan con el impedimento de sus padres respecto al tiempo que invierten en los juegos en línea por el miedo a que los hijos salgan a las calles puedan sufrir algún tipo de inseguridad ciudadana, incrementando el factor de riesgo frente al juego problemático online. Posteriormente, incrementarán su desconocimiento sobre los síntomas, consecuencias y la prevención ya que al estar ausentes de casa, no tendrán la autoridad y el control de manejar la disciplina de sus hijos. Disminuyendo el interés de cumplir el rol educador, demostrándolo en la ausencia de reuniones de padres de familia programadas por la institución educativa.

Por lo tanto, es de suma importancia que la enfermera deba identificar el nivel de conocimiento sobre el juego online que presentan los padres de familia o familiares más cercanos al entorno del adolescente, para actuar de manera oportuna ante el problema y fomentar el autocuidado del menor a través de un contenido educativo sobre las consecuencias mencionadas anteriormente si esto no se toma en cuenta.

Finalmente, la enfermera escolar tiene el rol importante de prevenir y detectar de forma precoz los principales problemas de salud más prevalentes en la edad escolar y así diseñar, implementar y evaluar guías de acción para la práctica de la enfermería en el ámbito escolar con los temas más actuales, siendo uno de ellos los juegos online, con el fin de conocer actitudes y hábitos de salud de los escolares.

CONCLUSIONES

1. Se determinó en el presente estudio, población total 150 padres de familia (100%), que la mayor parte lo conformaban el género femenino, de etapa madura, con una educación superior, el cual trabajaba entre 8 a 12 horas del día, dato importante que se corroboró que la mayoría de padres se encontraban ausentes la mayor parte del día fuera del hogar, por tanto, un factor de riesgo predisponente para los menores para refugiarse a los juegos online sin una supervisión.
2. Asimismo, se evidenció que el nivel de conocimiento de los padres de familia sobre los juegos online poseía un conocimiento medio y un conocimiento bajo, el cual indica que pese a ser un problema de salud actual muchos desconocen del tema de investigación.
3. Con relación al nivel de conocimientos de las dimensiones, los datos más resaltantes en la investigación, de la población total, se presentó un conocimiento medio y bajo frente a la dimensión de consecuencias de los juegos online; del mismo modo en la dimensión de medidas preventivas se halló que los padres de familia poseían un conocimiento medio y bajo.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la Institución Educativa Estatal, programar y aplicar contenidos educativos referentes a los resultados hallados en la investigación ampliando y fortaleciendo conocimientos sobre los juego online con la finalidad de identificar los factores de riesgo, los síntomas, las consecuencias y la prevención tomando en cuentas sus características sociodemográficos de la población para realizar dichas intervenciones.
2. Se recomienda a los padres de familia y adolescentes a participar en talleres informativos respecto al tema de investigación, con la finalidad de aumentar su nivel de conocimiento y poder adaptar hábitos saludables frente a los juegos online, ya que los padres son la principal fuente de comunicación con los adolescentes y así promover un desarrollo óptimo y previniendo futuras consecuencias para la salud física y emocional del menor.
3. Se invita al personal de enfermería a desarrollar nuevas investigaciones referidas a los juegos online, teniendo en cuenta las características y dimensiones abarcadas por las autoras, ya que es un tema actual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1) Ricaurte P. Adicción a la Tecnología móvil; 2010 (citado el 20 de mayo del 2016). Disponible en: <https://mediosfera.wordpress.com/2010/04/19/adiccion-a-la-tecnologia-movil/>
- 2) Organización mundial de la Salud. Desarrollo en la adolescencia, 2016 (citado el 04 de diciembre del 2016). Disponible en http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es
- 3) Comisión Nacional para el Desarrollo y Vida sin Drogas. Prevención y Consumo de drogas en estudiantes de Secundaria, 2012 (citado el 6 de febrero del 2017) Disponible en: http://www.devida.gob.pe/wp-content/uploads/2014/12/Informe-Ejecutivo_IV-Estudio-Nacional-Preveni%C3%B3n-y-Consumo-de-Drogas-en-Estudiantes-de-Secundaria-2012.pdf
- 4) Arnao J. Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes, 2011 (citado el 05 de diciembre del 2016). Disponible en: <http://docplayer.es/1535229-Los-juegos-en-linea-en-adolescentes-y-jovenes-un-estudio-cuanti-cualitativo-descriptivo-y-analitico.html>
- 5) Calle-Sarmiento R. Nivel de conocimiento sobre los efectos de los juegos online en los estudiantes del primer año de educación secundaria. Rev. enfermería Herediana 2013; 6 (2):59-65.
- 6) Vincenzo S., Blanco J., Goncalves J., Navarrete K., Reyes A., Estudiar el problema a la adicción a los videojuegos en los adolescentes en el Estado Miranda, 2012 (citado el 09 de diciembre del 2016). Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/126081746/Tesis-de-Los-Video-Juegos-1>

- 7) Gonzales-Sánchez J. Caracterización de la Experiencia del Jugador de los Videojuegos; 2010 (citado el 09 de enero del 2017). Disponible en: <http://lsi.ugr.es/joseluisgs/tesis/JLGonzalez-TD-Jugabilidad.pdf>
- 8) Atención e Investigación de Socio adicciones, 2009 (citado el 9 de diciembre del 2016). Disponible en : <http://www.ais-info.org/adiccionjuegoonline.html>
- 9) Ricaurte P. Adicción a la Tecnología móvil; 2010 (citado el 20 de mayo del 2016). Disponible en: <https://mediosfera.wordpress.com/2010/04/19/adiccion-a-la-tecnologia-movil/>
- 10) Paz de Corral E. Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: en un nuevo reto; 2015 (citado el 19 de junio del 2017). Disponible en: <http://www.redalyc.org/html/2891/289122889001/>
- 11) Fernández-Villa T. Uso problemático de internet en estudiantes universitarios: factores asociados y diferencias de género; 2015 (citado el 18 de mayo del 2016). Disponible en: <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/751/720>
- 12) Clavijo-Portieles A. La educación en valores desde familia; 2017 (citado el 18 de mayo del 2016). Disponible en : <https://educrea.cl/la-educación-en-valores-desde-la-familia/>
- 13) Labrador-Encinas F., Requesens-Moll A. y Helguera Fuentes M. Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos; 2011 (citado el 18 de mayo del 2016). Disponible en : https://issuu.com/alberto.carmona/docs/guia_nntt_padres_y_educadores

- 14) García C., López- Ayala M. Los padres ante el uso de internet y redes sociales por menores. control y Protección; 2013 (citado el 23 de mayo del 2016). Disponible en : http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013_actas/077_Catalina.pdf
- 15) Cuba-Quispe J. Nivel de conocimiento y prácticas sobre los juegos online de los adolescentes. Tesis de Licenciatura. San Juan de Lurigancho: Institución Educativa Fe y Alegría; 2015.
- 16) Sánchez A. El Perú está integrado a la era del comercio electrónico, 2002 (citado el 23 de octubre del 2017). Disponible en : [http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/administrativas/article/view File/9950/9248](http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/administrativas/article/view/File/9950/9248)
- 17) Ángeles M. Factores de riesgo y factores de protección en la adolescencia. Revista Scielo. Santiago; 2011 (citado el 08 de junio del 2016)29(1):85-95. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48082011000100009
- 18) Checa J. 6 claves para identificar a una persona es adicta a Internet. Quito; 2016 (citado 08 de junio del 2016). Disponible en http://www.ecualinkblog.com/2013/03/6-claves-para-identificar-cuando-una_9794.html
- 19) Tipantuña-Caiza K. Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013. Tesis de especialización. Quito; 2013 (citado el 22 de enero del 2017). Disponible en: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/5936/T-PUCE-6101.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- 20) Ángeles M. Factores de riesgo y factores de protección en la adolescencia. Revista Scielo. Santiago; 2011 (citado el 08 de junio del 2016)29(1):85-95. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48082011000100009
- 21) Gasteiz V. Situación del juego online, conductas adictivas y su tratamiento, 2008 (citado el 22 de junio del 2017). Disponible en : www.onlinezurekin.org
- 22) Cruzado Díaz L, Matos Retamozo L, Kendall Folmer R. Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental, 2006 (citado el 19 de junio del 2017). Disponible en: <http://www.upch.edu.pe/vrinve/dugic/revistas/index.php/RMH/article/view/879>
- 23) Instituto Nacional de Salud mental. Expertos en salud mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción, 2013 (citado el 6 de febrero del 2017). Disponible en : <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.html>
- 24) Cascardo E. Centro de investigaciones médicas en Ansiedad. Adicción al uso de Internet. Argentina; 2010 (citado el 15 de junio del 2016). Disponible en: <http://www.adicciones.es/files/91-96%20editorial%20echeburua.pdf>
- 25) Sánchez S. Yallerco. Presión de grupo y uso de juegos online, estudiantes de 5to-secundaria, I.E.E. independencia americana, arequipa-2016 (citado el 10 de diciembre del 2016) Disponible en <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1812/ENsayesf.pdf?sequence=1>.

- 26) García B., López de Ayala M. Los padres ante el uso de internet y redes sociales por menores. Control y protección. 2013 (citado el 22 de enero del 2017). Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013_actas/077_Catalina.pdf.
- 27) Labrador F. Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos. (citado el 15 de marzo del 2017). Disponible en :<https://www.ucm.es/data/cont/docs/39-2015-03-22-Gu%C3%ADa%20para%20padres%20y%20educadores%20sobre%20el%20uso%20seguro%20de%20Internet,%20videojuegos%20y%20m%C3%B3viles.pdf>
- 28) Vallejos M, Capa W. Video juegos: Adicción y Factores predictores, 2010 (citado el 19 de junio del 2017). Disponible en: <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>

ANEXOS

ANEXO N° 2

CUESTIONARIO SOBRE EL NIVEL CONOCIMIENTO DE LOS PADRES DE FAMILIA SOBRE LOS JUEGOS ONLINE EN LOS ADOLESCENTES

Somos egresadas de la Facultad de Enfermería de la Universidad Peruana Cayetano Heredia, estamos realizando un estudio para medir el nivel conocimiento de los padres de familia sobre los juegos online. Agradeciendo su participación, siga las instrucciones para el desarrollo del cuestionario siguiente.

I. CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICOS:

INTRUCCIONES PARA EL CORRECTO LLENADO

Usted sólo deberá marcar con un aspa (X) en el cuadro que corresponda.

1. Edad	18-29 () 30-59 () Mayor de 60 años ()
2. Sexo	Masculino () Femenino ()
3. Procedencia o Lugar de Nacimiento	Lima () Fuera de Lima ()
4. Grado de Instrucción	Secundaria () Superior ()
5. Ocupación actual	No profesional () Profesional ()
6. N° de horas dedicadas al trabajo	Tiempo parcial (0-6 horas) () Tiempo completo (8-12 horas) () Tiempo extra (Mayor de 12 horas) ()
7. N° de Hijos	1a 3 hijos () 4a 6 hijos ()

II. DIMENSIONES SOBRE LOS JUEGOS ONLINE:

INTRUCCIONES PARA EL CORRECTO LLENADO

El cuestionario consta de 27 enunciados cortos de 4 páginas, en donde usted sólo deberá marcar con un aspa (X) en el cuadro “SI” (si está de acuerdo) o “NO” (no está de acuerdo).

PREMISA	SI	NO
1. Los juegos online son programas de entretenimiento.		
2. El juego online (o juegos de internet) es la necesidad de jugar a pesar de tener problemas en los estudios, con la familia y el entorno (o vecinos).		
3. Los juegos online (o juegos de internet) generan alteración del sueño en el adolescente.		
4. Uno de los síntomas de los juegos online (o juegos de internet) genera alejamiento de los amigos.		
5. Los juegos online (o juegos de internet) provocan un descontrol en el uso de internet.		
6. Los juegos online (o juegos de internet) frecuentemente genera alejamiento y problemas entre la familia y el jugador.		
7. Los juegos online (o juegos de internet) impide el desarrollo psicológico y altera el comportamiento del adolescente.		
8. Un fuerte factor de riesgo del juego on line (o juegos de internet) se debe a la falta de supervisión y acompañamiento de los padres.		
9. La tarea de los padres es establecer normas y límites en cuanto al uso descontrolado en los juegos online.		
10. El juego online es un factor de riesgo de la obesidad.		
11. El uso inadecuado del tiempo libre, el bajo rendimiento académico, entre otros, son factores de riesgo (o causas) del juego online (o juegos de internet).		
12. Los juegos online (o juegos de internet) unen a la familia.		

	SI	NO
13. El juego online (o juegos de internet) en uso excesivo hace que el joven se aparte de la familia.		
14. Una forma de prevención es jugar con los hijos, conocer los juegos de internet y hablar sobre estos con ellos.		
15. Los juegos online (o juegos de internet) permite conocer amigos irreales.		
16. Los adolescentes que juegan de manera descontrolada experimentan dolor de espalda y de los dedos.		
17. Los juegos online (o juegos de internet) generan cansancio visual.		
18. Una medida preventiva es controlar y limitar el uso del juego de internet.		
19. Los juegos online de uso excesivo, puede desarrollar depresión en el adolescente.		
20. Uno de los síntomas del juego online (o juegos de internet) es el dolor de cabeza.		
21. La prevención del juego online (o juegos de internet) se debe comenzar en el hogar con los padres.		
22. Los juegos online (o juegos de internet) provoca que los adolescentes no realicen ningún deporte.		
23. Una medida preventiva es animar otros espacios de diversión como el deporte, arte, música, entre otros para reducir el riesgo del juego online (o juegos de internet).		
24. Los juegos online (o juegos de internet) provocan ganas de realizar ejercicios		
25. Una medida preventiva respecto al juego online (o juegos de internet) es colocar horarios fijos para jugar.		
26. Los juegos online cambian las buenas relaciones entre la familia.		

RESPUESTAS DE LA ENCUESTA

1. Si
2. No
3. Si
4. Si
5. Si
6. No
7. Si
8. Si
9. Si
10. Si
11. Si
12. Si
13. No
14. Si
15. Si
16. Si
17. Si
18. Si
19. Si
20. Si
21. Si
22. Si
23. Si
24. Si
25. No
26. Si
27. Si

17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.00195
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0.01953
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.00195
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0.01953
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.00195
22	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0.01953
23	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0.08984
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.00195
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.00195
26	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0.01953
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.00195
28	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0.01953
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.00195
30	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0.01953
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.00195

El resultado “1” significa favorable del evaluador respecto al cuestionario a cada pregunta formulada. El resultado “0” significa desfavorable del evaluador respecto al cuestionario a cada pregunta formulada.

El cual se obtuvo como conclusión que las preguntas 3, 6, 14, 23, fueron retiradas para el estudio definitivo porque $p > 0.05$; es decir, no hubo concordancia estadísticamente significativa entre los expertos en estas preguntas.

Si $p < 0,005$ entonces existe concordancia significativa entre los expertos en cuanto a su opinión favorable al instrumento, según los expertos las demás preguntas se quedan en el instrumento (valor p obtenido en la prueba binomial)

ANEXO N° 4

VALIDEZ INTERNA DEL CUESTIONARIO DE NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS PADRES DE FAMILIA SOBRE EL JUEGO ONLINE EN ADOLESCENTES.

VALIDEZ:

MÉTODO DE ÍTEM-COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD: FÓRMULA 20 DE KUDER-
RICHARDSON

$$F_{20} = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{S_T^2} \right)$$

$$F_{20} = \frac{27}{26} \left(1 - \frac{24.69}{49.7} \right)$$

$$F_{20} = 1.04 \left(\frac{1-5.4}{49.7} \right)$$

$$F_{20} = 1.04 (1-0.1106)$$

$$F_{20} = 1.04 (0.90)$$

$$F_{20} = 0.936$$

MEDIANTE LA FÓRMULA DE KUDERT-RICHARDSON $F_{20} \geq 0.71$

DÓNDE:

$\sum P_c$ = sumatoria de la varianza de cada ítem.

S_T^2 = varianza de los porcentajes totales.

K = número de ítems del instrumento.

ANEXO N° 5

ANÁLISIS DE DATOS: ESCALA DE ESTANINOS

CONOCIMIENTOS DE LOS PADRES DE FAMILIA SOBRE LOS JUEGOS ONLINE

Escala de Estaninos:

Dónde:

$$x = \text{Media} \quad 18.7$$

$$s = \text{Desviación Estándar} \quad 5.1$$

$$\text{Min} = \text{Mínimo} \quad 1$$

$$\text{Max} = \text{Máximo} \quad 27$$

Calculando:

$$a = x - 0.75 (s) = 18.7 - 0.75 (5.1) = 15$$

$$b = x + 0.75 (s) = 18.7 + 0.75 (5.1) = 23$$



$$\text{Min} - a = \text{Nivel bajo}$$

$$A+1 - b = \text{Nivel medio}$$

$$B+1 - \text{Max} = \text{Nivel alto}$$

Reemplazando:

$$1 - 15 = \text{Bajo}$$

$$16 - 23 = \text{Medio}$$

$$24 - 27 = \text{Alto}$$

DIMENSIÓN FACTORES DE RIESGO EN EL INICIO DEL JUEGO ONLINE

Escala de Estaninos:

Dónde:

$$x = \text{Media} \quad 2.4$$

$$s = \text{Desviación Estándar} \quad 1.2$$

$$\text{Min} = \text{Mínimo} \quad 0$$

$$\text{Max} = \text{Máximo} \quad 4$$

Calculando:

$$a = x - 0.75 (s) = 2.4 - 0.75 (1.2) = 1$$

$$b = x + 0.75 (s) = 2.4 + 0.75 (1.2) = 3$$



$$\text{Min} - a = \text{Nivel bajo}$$

$$A+1 - b = \text{Nivel medio}$$

$$B+1 - \text{Max} = \text{Nivel alto}$$

Reemplazando:

$$0 - 1 = \text{Bajo}$$

$$2 - 3 = \text{Medio}$$

$$4 - 4 = \text{Alto}$$

DIMENSIÓN SÍNTOMAS DEL JUEGO ONLINE

Escala de Estaninos:

Dónde:

$$x = \text{Media} \quad 3.5$$

$$s = \text{Desviación Estándar} \quad 1.2$$

$$\text{Min} = \text{Mínimo} \quad 1$$

$$\text{Max} = \text{Máximo} \quad 5$$

Calculando:

$$a = x - 0.75 (s) = 3.5 - 0.75 (1.2) = 2$$

$$b = x + 0.75 (s) = 3.5 + 0.75 (1.2) = 4$$



$$\text{Min} - a = \text{Nivel bajo}$$

$$A+1 - b = \text{Nivel medio}$$

$$B+1 - \text{Max} = \text{Nivel alto}$$

Reemplazando:

$$1 - 2 = \text{Bajo}$$

$$3 - 4 = \text{Medio}$$

$$5 - 5 = \text{Alto}$$

DIMENSIÓN CONSECUENCIAS DEL JUEGO ONLINE

Escala de Estaninos:

Dónde:

$$x = \text{Media} \quad 7.6$$

$$s = \text{Desviación Estándar} \quad 2$$

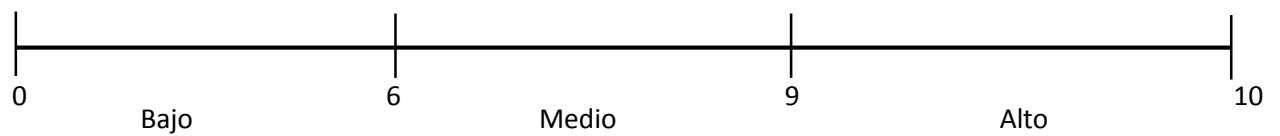
$$\text{Min} = \text{Mínimo} \quad 0$$

$$\text{Max} = \text{Máximo} \quad 10$$

Calculando:

$$a = x - 0.75 (s) = 7.6 - 0.75 (2) = 6$$

$$b = x + 0.75 (s) = 7.6 + 0.75 (2) = 9$$



$$\text{Min} - a = \text{Nivel bajo}$$

$$A+1 - b = \text{Nivel medio}$$

$$B+1 - \text{Max} = \text{Nivel alto}$$

Reemplazando:

$$0 - 6 = \text{Bajo}$$

$$7 - 9 = \text{Medio}$$

$$10 - 10 = \text{Alto}$$

DIMENSIÓN MEDIDAS PREVENTIVAS DEL JUEGO ONLINE

Escala de Estaninos:

Dónde:

$$x = \text{Media} \quad 4.2$$

$$s = \text{Desviación Estándar} \quad 1.3$$

$$\text{Min} = \text{Mínimo} \quad 0$$

$$\text{Max} = \text{Máximo} \quad 6$$

Calculando:

$$a = x - 0.75 (s) = 4.2 - 0.75 (1.3) = 3$$

$$b = x + 0.75 (s) = 4.2 + 0.75 (1.3) = 5$$



$$\text{Min} - a = \text{Nivel bajo}$$

$$A+1 - b = \text{Nivel medio}$$

$$B+1 - \text{Max} = \text{Nivel alto}$$

Reemplazando:

$$0 - 3 = \text{Bajo}$$

$$4 - 5 = \text{Medio}$$

$$6 - 6 = \text{Alto}$$

ANEXO N° 6**TABLA N° 4****Conocimiento de los padres de familia sobre el concepto del juego online en los adolescentes de educación secundaria de la I.E.E. “César Vallejo” de Chosica, setiembre, 2017**

	Correcto		Incorrecto	
	n	%	n	%
D1: CONCEPTO DEL JUEGO ONLINE				
1. Los juegos online son programas de entretenimiento.	50	50	50	50
2. El juego problemático online (o juegos de internet) es la necesidad de jugar a pesar de tener en los estudios, con la familia y el entorno (o vecinos).	56	56	44	44

TABLA N° 5**Conocimiento de los padres de familia sobre los Factores de Riesgo del juego online en los adolescentes de educación secundaria de la I.E.E. “César Vallejo” de Chosica, setiembre, 2017**

	Correcto		Incorrecto	
	n	%	n	%
D2: FACTORES DE RIESGO EN EL INICIO DEL JUEGO ONLINE				
9. Un fuerte factor de riesgo del juego on line (o juegos de internet) se debe a la falta de supervisión y acompañamiento de los padres.	68	68	32	32
11. El juego problemático online es un factor de riesgo de la obesidad.	58	58	42	42
12. El uso inadecuado del tiempo libre, el bajo rendimiento académico, entre otros, son factores de riesgo (o causas) del juego online (o juegos de internet).	59	59	41	41
20. Los juegos online de uso excesivo, puede desarrollar depresión en el adolescente.	54	54	46	46

TABLA N° 6

Conocimiento de los padres de familia sobre los síntomas del juego online en los adolescentes de educación secundaria de la I.E.E. “César Vallejo” de Chosica, setiembre, 2017

	Correcto		Incorrecto	
	n	%	n	%
D3:SÍNTOMAS DEL JUEGO ONLINE				
3. Los juegos online (o juegos de internet) generan alteración del sueño en el adolescente.	72	72	28	28
5. Uno de los síntomas de los juegos online (o juegos de internet) genera alejamiento de los amigos.	39	39	61	61
17. Los adolescentes que juegan de manera descontrolada experimentan dolor de espalda y de los dedos.	74	74	26	26
18. Los juegos online (o juegos de internet) generan cansancio visual.	82	82	18	18
21. Uno de los síntomas del juego online (o juegos de internet) es el dolor de cabeza.	82	82	18	18

TABLA N° 7

Conocimiento de los padres de familia sobre las medidas preventivas del juego online en los adolescentes de educación secundaria de la I.E.E. “César Vallejo” de Chosica, setiembre, 2017

DIMENSIÓN E ÍTEMS	Correcto		Incorrecto	
	n	%	n	%
D5: MEDIDAS PREVENTIVAS DEL JUEGO ONLINE				
10. La tarea de los padres es establecer normas y límites en cuanto al uso descontrolado en los juegos online.	76	76	24	24
19. Una medida preventiva es controlar y limitar el uso del juego de internet.	74	74	26	26
22. La prevención del juego online (o juegos de internet) se debe comenzar en el hogar con los padres.	75	75	25	25
26. Una medida preventiva respecto al juego online (o juegos de internet) es colocar horarios fijos para jugar.	49	49	51	51
15. Una forma de prevención es jugar con los hijos, conocer los juegos de internet y hablar sobre estos con ellos.	70	70	30	30
24. Una medida preventiva es animar otros espacios de diversión como el deporte, arte, música, entre otros para reducir el riesgo del juego online (o juegos de internet).	71	71	29	29

TABLA N° 8

Conocimiento de los padres de familia sobre las consecuencias del juego online en los adolescentes de educación secundaria de la I.E.E. “César Vallejo” de Chosica, setiembre, 2017

DIMENSIÓN E ÍTEMS	Correcto		Incorrecto	
	n	%	n	%
D4: CONSECUENCIAS DEL JUEGO ONLINE				
5. Los juegos online (o juegos de internet) provocan un descontrol en el uso de internet.	87	87	13	13
6. Los juegos online (o juegos de internet) generan buen desempeño (o rendimiento) escolar	89	89	11	11
7. Los juegos online (o juegos de internet) frecuentemente genera alejamiento y problemas entre la familia y el jugador.	86	86	14	14
8. Los juegos online (o juegos de internet) impide el desarrollo psicológico y altera el comportamiento del adolescente.	81	81	19	19
27. Los juegos online cambian las buenas relaciones entre la familia.	60	60	40	40
13. Los juegos problemáticos online (o juegos de internet) unen a la familia.	79	79	21	21
14. El juego online (o juegos de internet) en uso excesivo hace que el joven se aparte de la familia.	74	74	26	26
16. Los juegos online (o juegos de internet) permite conocer amigos irreales.	59	59	41	41
23. Los juegos online (o juegos de internet) provoca que los adolescentes no realicen ningún deporte.	69	69	31	31
25. Los juegos online (o juegos de internet) provocan ganas de realizar ejercicios.	76	76	24	24

- Abandono de alguna relación importante, trabajo o estudios, actividad debido al Internet.
- Se presenta problemas de atención y concentración.
- Disminuir su rendimiento académico e incluso abandonar su centro de estudio.
- Se vuelven mentirosos con el afán de seguir jugando y se tornan agresivos o presentan una actitud defensiva para no limitarlos.



PREVENCIÓN DEL JUEGO ONLINE

ANEXO Nº 07

- Los padres tienen la responsabilidad de informar a sus hijos adolescentes de los riesgos que corren.
- Los padres deben establecer normas y límites en la educación de los hijos.
- Los padres deben enseñar a los adolescentes a gestionar su descanso y entretenimiento de forma adecuada, sobretodo fortalecer su vínculo familiar y una buena comunicación.



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE ENFERMERÍA

TEMA:

“CONOCIMIENTO DE LOS PADRES SOBRE EL JUEGO ONLINE EN ADOLESCENTES”



EXPOSITORAS

- Simon Medrano, Almendra Candy.
- Tovar Soria, Winnie Kelly.

2017

¿QUÉ ES EL JUEGO ONLINE?

Los videojuegos online se define como a toda aplicación o Software que ha sido creado con el fin del entretenimiento, siendo basado principalmente en la interacción de uno o más jugadores, ejecutado tanto en ordenadores como en cualquier otro dispositivo electrónico.



FACTORES DE RIESGO DEL JUEGO ONLINE

1. Los problemas personales.
2. Los problemas familiares (por la incomprensión, la falta de comunicación y de control, la agresión, el rechazo, el divorcio o separación, la mala situación económica).
3. Los problemas sociales.

Síntomas Físicos del Juego online

- Dolores de espalda.
- Cansancio.
- Sequedad ocular.
- Pérdida o ganancia de peso.
- Falta de higiene personal.



Síntomas psicológicos y sociales del juego online

- Experimenta cambios de humor como expresiones negativas, como la inquietud, angustia, depresión o irritabilidad.
- No respetar el límite del tiempo de conexión.