



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA

Facultad de
ENFERMERÍA

CONOCIMIENTO DE LOS PADRES DE ADOLESCENTES SOBRE EL
JUEGO ONLINE PROBLEMÁTICO, PUENTE PIEDRA, LIMA-2023

KNOWLEDGE OF PARENTS OF ADOLESCENTS ABOUT PROBLEMATIC
ONLINE GAMBLING, PUENTE PIEDRA, LIMA-2023

TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN ENFERMERÍA

AUTORES

LAMARZELLE VILLALTA ESPINOZA ROSARIO

NAZARET SALCEDO HILARES

ASESOR

JULIA RAQUEL MELENDEZ DE LA CRUZ

LIMA – PERÚ

2024

JURADO

Presidente: Mg. Clara Carmen Torres Deza
Vocal: Mg. Aurora Marlene Giraldo Giraldo
Secretario: Mg. Maria Elena Martinez Barrera

Fecha de sustentación: 30 de octubre del 2024

Calificación: Aprobado

ASESORES DE TESIS

ASESOR

Mg. Julia Raquel Melendez de la Cruz

Departamento Académico de Enfermería

ORCID: 0000-0001-8913-124X

DEDICATORIA

Dedicamos esta investigación a Dios, por acompañarnos, guiarnos en todo momento y en cada paso de este viaje académico, por ser nuestra fortaleza en los momentos de tristeza, debilidad y por brindarnos una vida llena de aprendizajes y experiencias.

A nuestros padres y hermanos, quienes con su guía, apoyo y palabras de aliento nos motivaron a mantenernos firmes ante los desafíos y a enfrentar las adversidades con perseverancia y optimismo, animándonos a no rendirnos en nuestro camino hacia la consecución de nuestras metas con dedicación y esperanza. Este logro es un tributo por ser los mejores padres siendo nuestra gratitud enorme y eterna.

Asimismo, a amigos que brindaron su apoyo y motivación durante el proceso de la investigación.

De igual manera, le dedicamos a aquellos seres queridos que ya no están con nosotros, pero que en vida fueron faros de orientación y fortaleza acompañándonos con sabiduría y amor en momentos difíciles.

AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a los docentes de la Universidad Peruana Cayetano Heredia y la Escuela de Sanidad de Naval que nos acompañaron a lo largo de nuestra formación académica. Gracias a su dedicación, transmitieron conocimientos sólidos, valiosas experiencias y profundo respeto por los principios éticos, disciplinarios, fundamentales para nuestro crecimiento personal y profesional.

De igual manera, extendemos nuestro agradecimiento a nuestra asesora Mg Raquel Meléndez de la Cruz por su constante apoyo, paciencia, guía experta durante el proceso de la investigación.

Asimismo, a nuestro asesor de estadística el Ing. Franco Alva Leliz, por su orientación en el desarrollo de la investigación.

También agradecemos al presidente de la Asociación el Sr Guzmán Carrillo por su apoyo en las coordinaciones y facilidades para realizar la investigación, así como a los padres de familia participantes.

Asimismo, a los jurados de la sustentación Mg. Clara Carmen Torres Deza, Mg. Aurora Marlene Giraldo Giraldo, Mg. María Elena Martínez Barrera por sus relevantes recomendaciones y valiosas críticas en la presente tesis.

DECLARACION DE CONFLICTO DE INTERÉS

Las autoras de la investigación titulada “conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático, Puente piedra, Lima-2023”. Declaramos no tener conflicto de intereses que pudiera afectar la presente investigación.

RESULTADO DEL INFORME DE SIMILITUD



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA

Facultad de
ENFERMERÍA

CONOCIMIENTO DE LOS PADRES DE ADOLESCENTES SOBRE EL
JUEGO ONLINE PROBLEMÁTICO, PUENTE PIEDRA, LIMA-2023

KNOWLEDGE OF PARENTS OF ADOLESCENTS ABOUT PROBLEMATIC
ONLINE GAMBLING, PUENTE PIEDRA, LIMA-2023

TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN ENFERMERÍA

AUTORES

LAMARZELLE VILLALTA ESPINOZA ROSARIO

NAZARET SALCEDO HILARES

ASESOR

JULIA RAQUEL MELENDEZ DE LA CRUZ

LIMA - PERÚ

2024

15% Similitud estándar

Filtros

Fuentes

Mostrar las fuentes solapadas

1	Internet	repositorio.upch.edu.pe	3%
		15 bloques de texto	199 palabra que coinciden
2	Internet	repositorio.uss.edu.pe	<1%
		3 bloques de texto	34 palabra que coinciden
3	Internet	www.coursehero.com	<1%
		3 bloques de texto	32 palabra que coinciden

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
RESUMEN	
ABSTRACT	
I. INTRODUCCIÓN	1
II. OBJETIVOS	12
III. MATERIAL Y MÉTODO	13
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	20
VI. CONCLUSIONES	28
VII. RECOMENDACIONES	29
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30
IX. TABLAS	38
ANEXOS	

RESUMEN

Objetivo: Determinar el nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático en una comunidad del distrito de Puente Piedra.

Material y Métodos: El estudio de investigación es de tipo cuantitativo y de diseño no experimental, de alcance descriptivo y de corte transversal. Participaron 140 padres de familia del distrito de Puente Piedra en el cono norte de Lima, mediante un muestreo por conveniencia, se empleó la técnica de la encuesta y un cuestionario validado, previa aplicación del consentimiento informado. Para el análisis de los datos primero fueron codificada mediante el programa Ms Excel para su análisis con el programa estadístico Stata versión 17.0 proporcionado por la universidad y se procedió el análisis descriptivo, los hallazgos se presentarán mediante tablas de frecuencias absolutas y porcentajes. **Resultados:** Prevaleció el nivel medio de conocimiento en el 60.0% de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático en una comunidad de Puente Piedra, 2023 y el nivel bajo con el 29.3%. **Conclusión:** En las dimensiones factores de riesgo, signos de alarma, y medidas preventivas el nivel de conocimiento fue medio y en la dimensión consecuencias el nivel de conocimiento fue bajo.

Palabras clave: Conocimiento, internet, juego, responsabilidad parental (Fuente Decs Bireme).

ABSTRACT

Objective: determine the level of knowledge of parents of adolescents about problematic online gaming in a community in the Puente Piedra district. **Material and Methods:** The research study is quantitative and non-experimental in design, descriptive in scope and cross-sectional. 140 parents from the Puente Piedra district in the northern cone of Lima participated, through convenience sampling, the survey technique and a validated questionnaire were used, after applying informed consent.. For the analysis of the data, they were first coded using the MS Excel program for analysis with the statistical program Stata version 17.0 provided by the university and the descriptive analysis was carried out, the findings will be presented through tables of absolute frequencies and percentages. **Results:** The level of knowledge of parents of adolescents about problematic online gaming in a community in Puente Piedra, 2023, prevailed was the medium level with 60.0% and the low level with 29.3%. **Conclusion:** In the risk factors, warning signs, and preventive measures dimensions the level of knowledge was medium and in the consequences dimension the level of knowledge was low.

Keywords: Knowledge, internet, game, parental responsibility (Source Decs Bireme).

I. INTRODUCCIÓN

El profesional enfermero desempeña un rol significativo en el área de la salud del escolar y adolescente, brinda un servicio de la salud integral al adolescente, siendo personal clave en el equipo por fomentar la salud, bienestar y contribuir en la prevención de enfermedades, considerando el entorno familiar y comunitario en el que se desarrolla (1,2).

La actual generación vive en una sociedad en auge tecnológico de información y comunicación (TIC), donde la inteligencia artificial y los avances a la vez que aportan grandes ventajas, también generan consecuencias negativas en poblaciones vulnerables como los adolescentes, quienes, por sus características propias de desarrollo y crecimiento, son participes en adoptar muchas horas de tiempo en la navegación en internet, y en la participación de juegos online, debido a la plataformas instauradas de fácil acceso (3,4).

El uso excesivo de juegos online o videojuegos en línea se ha incrementado de manera acelerada y se ha convertido en una problemática de salud pública, por su prevalencia ascendente en el mundo, el uso prolongado e intenso de internet genera cambios importantes en el cerebro, similares a los instituidos por el abuso de alcohol y otras sustancias psicoactivas. Muchos adolescentes en su tiempo libre y en su afán de liberarse del estrés, entre otros factores, pueden perder el control, con efectos negativos como el juego problemático y más grave aún la adicción o juego

patológico, con perjuicio a la persona, la familia y la sociedad, dando lugar a un gran desafío en las intervenciones a implementar (3)

Los juegos online se han convertido en gran valor en el mercado económico del entretenimiento con ganancias de hasta 180.000 millones de dólares en el 2021 (5) y que en consecuencia alberga un alto número de consumidores en el mundo. Asimismo, se reporta que es mayor la prevalencia de adicción a los juegos online en adolescentes situados en China (30,4%), Corea del Sur (11,4%), Francia (8,8%) y Suecia (1,3%) con mayor tendencia en varones que en mujeres (5,6).

Un estudio en Perú identificó que el 42,9 % de los jóvenes menores de 17 años accedieron al uso de juegos online, especialmente los varones. Además, el INEI refiere que el 72,4% de menores entre 6 y 17 años usan el internet principalmente para jugar (7,8).

Las necesidades de acceso a internet específicamente en la pandemia por las clases virtuales en los periodos de cuarentena, generaron un excesivo uso de internet y por ende un mayor uso de juegos online, habiendo escaso conocimiento de los padres sobre las horas en que el adolescente debe dedicar a esta actividad, asimismo, el tipo de juego por lo general es violento o presentan características que escapan de ser opciones educativas y que causan distracción de labores académicas y de responsabilidades en el hogar, promoviendo el aislamiento de sus iguales y de la familia. Asimismo, muchos de los padres de familia califican como inofensivas y de entretenimiento los juegos online, y otros por motivos laborales desconocen las

actividades que el adolescente realiza cuando accede al internet, donde se mantienen largas horas conectados, constituyéndose en una práctica disfuncional, conduciendo a problemas con repercusiones negativas a la salud, por ende la necesidad de prevenir, realizando una detección temprana y estrategias de control parental (9,10)

Respecto a la base teórica, según la Organización Mundial de la Salud (OMS), aquel grupo de personas que transitan entre la niñez hacia adultez con los cambios propios de la edad es considerada adolescentes de entre los 10 a 19 años de edad, siendo este grupo etario el que es catalogado como usuario frecuente de internet (11).

La adolescencia es una etapa que diverge entre la infancia y la adultez que se desarrolla en una transición que comprende cambios tanto físicos, psicológicos, sociales que constituye el trayecto a su inserción al mundo adulto y la adquisición de madurez personal y búsqueda de identidad; asimismo, en este periodo la participación de sus iguales es mayor en relación a la familia, por el que presentan tendencia a adherirse a ciertas normas, gustos, actividades de sus pares, como lo constituiría el juego online (12).

Además, durante la adolescencia se produce la búsqueda de identidad, autonomía y en su afán de experimentar subestiman los riesgos o consecuencias de sus decisiones que podrían ocasionar resultados perjudiciales que afectan su salud actual, su futuro, ámbito educativo, la familia, entre otros (12,13).

La familia es el ambiente más importante que ejerce influencia en el desarrollo de habilidades y capacidades para el adolescente para su actuación en el mundo social; ya que es el núcleo en el que adquieren valores, obligaciones como preparación previa para su desempeño en el rol que ejercerá en su futuro, constituye el soporte principal de apoyo social y personal del adolescente durante su transición de dependencia a independencia, convirtiéndose en un factor esencial para la promoción de la salud y prevención del riesgo (14,15).

La tecnología de la información y la comunicación, constituye un conjunto de herramientas que posibilitan al acceso a un marco digital y de acceso al internet, puede satisfacer las necesidades del adolescente a través de los juegos online o en redes sociales (16).

Los juegos online son aquellos que han sido desarrollados mediante un software con fines de entretenimiento por medio del uso de tecnologías y plataformas digitales que permiten el juego en solitario o en interacción con otros jugadores en red, son de uso recurrente por las características atractivas y otros factores que influyen en su uso desmedido para el adolescente con perjuicios en su desarrollo psicosocial y físico (3).

La práctica del juego se inicia de una manera lúdica, sin embargo, según la frecuencia, intensidad y tiempo que invierten los usuarios, los juegos online se clasifican en: recreativo, también llamado social, u ocasional donde el participante mantiene control sobre el juego, lo hace por disfrute y lo realiza con amigos o

compañeros, otra clasificación es el juego online problemático o habitual, cuando se juega de manera más frecuente y muestra menos control, se le cataloga también como comportamiento de riesgo ante el juego o abuso del juego; mientras que el juego online patológico o ludópata exhibe dependencia emocional, es compulsivo, con nulo control sobre el juego, lo cual puede interferir en diferentes áreas de la vida de la persona. La ludopatía es una forma de adicción conductual, es decir, una conducta desadaptativa del juego (17,18). Asimismo, cabe precisar que la investigación giró en torno al juego online problemático.

En el 2018 la Organización Mundial de la Salud (OMS), suma esta adicción a su clasificación internacional de enfermedades (CIE11), definiendo a este como déficit de control al juego y conducta persistente hacia el juego (11).

Factores de índole biológico, individual y relacional, como los provenientes de los contextos familiar, educativo y del grupo de iguales pueden aumentar la probabilidad de que se produzca un comportamiento de riesgo o nocivo respecto al juego online (10).

De tal manera que resulta relevante que los padres adquieran competencias para ejercer un rol parental informado referente a factores de riesgo, signos de alarma, consecuencias y medidas preventivas, dimensiones consideradas en esta investigación.

En cuanto al factor contexto sociocultural, se le considera un pasatiempo con aceptación social, con alta permisividad social al juego, también actúa la presión del grupo de pares (19).

Otro de los factores es la facilidad en el acceso a través de cualquier dispositivo tecnológico, que les permiten obtener entretenimiento y disfrute de su tiempo libre, ligada al ocio, obteniendo una sensación de falso bienestar. Por su gran variedad de opciones adaptadas a gustos y necesidades del usuario en escenarios virtuales online, convierten a este en una actividad con conexión por varias horas, en un entorno de privacidad o intimidad (4).

Respecto al factor familiar, el escaso interés por parte de los padres en las actividades online de sus hijos, por las largas jornadas laborales ocasionan la falta de control de los padres, asimismo, los adolescentes los emplean como vía de escape ante conflictos familiares, en la que se acude al juego para afrontar de manera inadecuada el malestar emocional, lo cual los orilla a buscar entornos donde puedan evadirse de los problemas y/o para aliviar un estado de ánimo desagradable, olvidar, por la adrenalina que genera, encontrando en el mundo virtual y fantasioso el mejor ambiente (13).

Otro factor de riesgo es el uso frecuente de estos juegos por parte de los padres. A mayor exposición de los padres a los juegos, mayor es la probabilidad de que sus hijos también desarrollen el juego online problemático (20).

Dentro de las consecuencias tenemos principalmente los psicopatológicos como ansiedad, personalidad depresiva, baja autoestima, excesiva irritabilidad, bajo desempeño académico; así también cambios físicos como sobrepeso por sedentarismo, aislamiento y desinterés por actividades al aire libre, esto puede conducir a síndrome metabólico, hábito irregular del sueño y alimentación, asimismo, los relacionados a la ergonomía por permanecer mucho tiempo sentados y en posiciones no anatómicas que generan malestar, síndrome de túnel carpiano, cansancio visual, entre otros (13).

Tomando en cuenta el modelo de Promoción de la Salud de Nola Pender (21), sobre los procesos cognitivos y su influencia en la conducta de los individuos. Los aprendizajes cognitivos conductuales y como estos influyen en los comportamientos de las personas, los padres, específicamente contar con conocimientos, para establecer una comunicación asertiva, la supervisión del cumplimiento de reglas en el hogar, ser modelo de estilos de vida saludables, influirá favorablemente en la prevención de conductas nocivas como la adicción a los juegos online.

Asimismo, en el contexto actual de constantes cambios en la interacción de las familias con su entorno social y cultural, resulta importante también tener cuenta a la Teorista Madeleine Leininger con su teoría de la diversidad y los cuidados culturales, en el que sostiene que cada persona está profundamente ligada a sus valores, a su herencia cultural, a la estructura social actual en la que se desenvuelve

y perspectiva del mundo, elementos esenciales que influyen en sus necesidades (22).

Estudios que anteceden son escasos en el conocimiento de los padres, respecto a los estudios internacionales, tenemos a:

Sánchez et al. (23) en España, con el propósito de identificar los conocimientos de los padres y consecuencias del juego online luego de una intervención educativa en 20 padres de familia, encontraron que los padres notaban comportamientos extraños en sus hijos como irritabilidad, ansiedad. Concluyen que se debe favorecer un entorno familiar armonioso e involucrarse más en las actividades o hobbies de sus hijos.

Donati et al. (24) quienes buscaron analizar el uso de juegos por internet en niños y adolescentes durante la pandemia del Covid 19 en Italia, describen altas tasas de síntomas de trastorno del juego y relaciones significativas entre el uso excesivo y el tiempo que los padres dedican a sus hijos, el conocimiento de los padres sobre los juegos online en los que participaban sus hijos y sus hábitos. Concluyendo que es necesario que los progenitores adquieran estrategias de seguimiento efectivo, que conozcan sobre los juegos online donde están inmersos sus hijos y puedan evitar el desarrollo de conductas adictivas a futuro.

En la investigación de Bulanik et al. (25) en Japón, con la intención de identificar la adicción a los juegos online y las relaciones familiares, actitudes y estructura,

encontraron que el control deficiente en los límites del uso de internet fue menor en el grupo que presentaba altos índices de adicción a juegos online. Además, los padres que presentaron actitudes indiferentes hacia la vida de sus hijos, nula preocupación por sus actividades, por los juegos online en los que participan y el desconocimiento de cómo prevenir, promovieron altas tasas de adicción a juegos y se constituyeron en factores de riesgo para su desarrollo.

En el estudio de Brandhorst et al.(26) en Alemania, con el propósito de analizar el trastorno de juegos online y los factores paternos. Evidenciaron como factores protectores a la comunicación, al tiempo de calidad de los padres, el conocimiento de los padres sobre los juegos online y el control sobre las actividades en internet. Concluyen que es necesario que los padres utilicen practicas preventivas y realicen intervenciones de la mano con profesionales.

De igual forma Liang et al. (27) en China, con el fin de evaluar el conocimiento de los padres, el análisis de las necesidades psicológicas y el trastorno de juegos online en adolescentes. Los resultados revelaron que el conocimiento de los padres frente a la gestión parental se asociaba con un alto índice de problemas de adicción a los juegos; además, sostienen que un factor protector consiste en que los padres se involucren en conocer las actividades de los menores respecto a los juegos online que frecuentemente usan, para prevenir o evitar el trastorno de dependencia a los juegos.

Li et al.(28) en China, con el fin de evaluar un programa para padres; encontraron que, a mayor intervención de los padres en sus hijos en la exposición a juegos online es menor el tiempo en la interacción a juegos violentos online .

Con relación a estudios nacionales tenemos:

Simón et al. (29) en Lima- Perú, con el objetivo de conocer el nivel de conocimiento de los padres sobre los juegos online , encontraron que el 59% de padres tenían un conocimiento promedio y el 29% un nivel de conocimiento bajo en relación con juegos online; asimismo, hallaron que el conocimiento medio y bajo sobre consecuencias, riesgos y prevención. Concluyen que sus resultados podrían estar influenciados por el ausentismo de los padres por sus responsabilidades laborales propias.

Merma (30), con el propósito de determinar la influencia de los juegos online en un estudio en Puno-Perú, hallaron que el 42,7% de adolescentes prefería juegos online ante las tareas, el 28,2% en forma ocasional; asimismo, el 54% presentaron rendimiento escolar bajo, y siendo el 46,8% que no reciben supervisión de sus padres y tienen acceso a juegos online en su casa por diversión e inicialmente por contar con celulares, computadoras y tablet, que les permitía invertir horas de tiempo en juegos online y con pérdida de noción del tiempo y al cumplimiento de deberes académicos.

Huahuasoncco (31), en Juliaca-Perú, con el fin de describir el uso de juegos online, encontró que jugar online alrededor de 2 horas a la semana es suficiente para generar beneficios, pero mayor a esta e incluso nueve horas a la semana se relaciona a conductas problemas, amistades conflictivas, baja habilidad social y a mayor uso de juegos indican horas sin supervisión paternal.

Por lo antes expuesto se formula la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuál es el nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático en una comunidad de Puente Piedra, Lima-2023?

El estudio se justifica en cuanto a su valor teórico porque generará evidencia científica sobre el nivel de conocimiento de los padres adolescentes sobre el juego online problemático, existe escasa investigación en padres, por lo tanto, servirá como antecedente valido para investigaciones futuras.

El estudio tiene implicancias prácticas porque facilitará la labor de enfermería en el área de salud del escolar y adolescente, en la educación y comunicación en salud, sobre salud mental, en la prevención del juego problemático y por ende en la ludopatía.

El estudio es relevante socialmente porque se contribuirá al bienestar y salud tanto mental como física del adolescente, asimismo, a favorecer una convivencia familiar saludable.

II. OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar el nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático en una comunidad de Puente Piedra, 2023.

Objetivos específicos

1. Identificar el conocimiento de los padres sobre el juego online problemático, según niveles.
2. Identificar el conocimiento de los padres sobre el juego online problemático, según las dimensiones: Factores de riesgo, signos de alarma, consecuencias y medidas preventivas.

III. MATERIAL Y MÉTODO

3.1 Diseño del estudio

Estudio de enfoque cuantitativo, que consiste en el análisis de datos de la variable a estudiar en cuanto a sus propiedades y fenómenos cuantitativos. De diseño no experimental, que consiste en que no se manipulará la variable.

De alcance descriptivo, porque caracterizará el fenómeno en un determinado grupo enmarcados en un ciclo vital, describiendo sus dimensiones y es de corte transversal en función a que la recolección de datos se realizará haciendo un corte en el tiempo.

3.2 Población

La población de estudio estuvo constituida por 996 padres de familia quienes residen en el Cono Norte- en la Asociación de Vivienda Chillón, del distrito de Puente Piedra, provincia de Lima-Perú. La asociación está conformada en una división de cinco etapas y estas a la vez organizadas por manzanas, e instituciones educativas públicas y privadas dentro de la jurisdicción de la asociación; asimismo, la asociación se encuentra organizada por un consejo directivo elegido por votación directa.

La cantidad de población fue brindada por el presidente de la Asociación de vivienda, en base al registro de familias, empadronamiento que realizaron por lote.

Criterios de selección:

Criterios de Inclusión:

- Padres de familia (uno por familia)
- Padres con hijos adolescentes
- Padres que acepten participar en el estudio voluntariamente

Criterios de Exclusión:

- Padres con alguna dificultad física que les impida participar en responder el cuestionario del estudio.

3.4 Muestreo

Para la selección se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia, participaron 140 padres de familia que cumplían con los criterios de inclusión y exclusión.

3.5 Procedimientos y técnicas de recolección de datos

El estudio fue inscrito y presentado al comité revisor de la Facultad de Enfermería, asimismo, cuenta con la aprobación del Comité de ética de la universidad (Anexo 1).

Se contó con la autorización del presidente del consejo directivo de la Asociación de vivienda para la ejecución de la investigación en su comunidad y a quien

previamente mediante una reunión se expuso el propósito y los objetivos de la investigación, finalmente brindaron las facilidades para que el recojo de la información se realice en el local comunal ubicado en la asociación de vivienda chillón Mz J lote 1, 3era etapa.

El presidente de la Asociación de vivienda mediante un sistema de perifoneo de la Asociación de vivienda que recorre las calles con fines informativos, solicitó la participación de los pobladores a la reunión general convocada por la directiva, para ver asuntos de la comunidad y participar en el estudio, en dos turnos a elegir.

La reunión fue el sábado 20 de mayo 2023, en la mañana en el horario de 9:00 am a 13:00 pm en el que se brindó el consentimiento informado para luego aplicar el cuestionario, ambas investigadoras participaron en el recojo de dato, se conformó grupos de 10 o de 20 personas de acuerdo al número de padres y/o madres de adolescentes que acudieron progresivamente a la reunión de la asociación y se continuó la reunión en un rango de 2:00 pm. a 6:00 pm. con la misma dinámica.

Teniendo en cuenta los criterios de inclusión, se aplicó el cuestionario solo a un padre y /o madre de familia con hijos adolescentes y para evitar duplicidad de encuestados se colocó sticker con cintas en el pecho, con entrega de uno adicional para el cónyuge para no ser considerado y evitar participación doble de un mismo miembro del núcleo familiar y por el contexto reciente del término de la pandemia por Covid se empleó medidas de bioseguridad como el distanciamiento, el uso de alcohol y mascarilla.

Finalmente, al término de la aplicación del instrumento de recojo de datos se manifestó de forma verbal al padre o madre de familia el agradecimiento por su participación en el estudio.

En el estudio se aplicó como técnica la encuesta, y como instrumento el validado y aplicado en la investigación de Simón y Tovar (29) , sin embargo, cabe precisar que se realizó una adaptación de acuerdo a las sugerencias de los jueces expertos, siendo la dimensión concepto sobre el juego online compuesta por el ítem 1 y 2 no fueron considerados para esta investigación y se realizaron modificaciones lingüísticas en los ítems 3, 7, 12, 14, 17, 20, 21, 25, 26, 27 para mayor comprensión y claridad.

El instrumento adaptado considera 04 subescalas o dimensiones siendo: factores de riesgo, signos de alarma, consecuencias y prevención sobre el juego online problemático. Cada ítem cuenta con dos únicas respuestas siendo una afirmativa y otra negativa; para la distribución de puntajes respectivos y establecer el nivel de conocimiento se clasificó utilizando la Escala de Estaninos (Anexo 6):

- Conocimiento bajo: 0 a 15 puntos
- Conocimiento medio:16 a 23 puntos
- Conocimiento alto: 24 a 25 puntos

Para la validez se aplicó el juicio de expertos, para lo cual se reunió la opinión de 10 expertos conformada por 09 enfermeras, 01 psicólogo, quienes revisaron los ítems de interés para evaluar la claridad y pertinencia de cada una de las preguntas respecto a las diferentes dimensiones. Se determinó la validez del instrumento a

través de la prueba binomial, dado que el valor de “p” fue menor 0,05 en las 25 preguntas, encontrándose que el instrumento tiene validez de contenido, constructo y criterio (Anexo 7).

Asimismo, para la confiabilidad del instrumento se aplicó una prueba piloto en una población de 20 padres de familia del Asentamiento Humano Laderas de Chillón, en el que se determinó que el instrumento es confiable mediante Kuder-Richardson por tratarse de respuestas dicotómicas $KR_{20} > 0.7$ (Anexo 8).

3.5 Análisis de datos

Los datos fueron codificados y luego ingresados a una base de datos creada en el programa Ms Excel para su análisis con el programa estadístico Stata versión 17.0 proporcionado por la universidad.

Para determinar el nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático, se obtuvieron tablas de distribución de frecuencias según la escala de clasificación de la variable conocimiento y sus respectivas dimensiones, los resultados se presentan en tablas.

3.7 Consideraciones éticas

Principio de autonomía: Se respetó la participación voluntaria en el estudio mediante el consentimiento informado, considerando su derecho de retirarse cuando desee hacerlo o se retracta en su decisión de participación.

Principio de Beneficencia: Los padres de familia recibieron material educativo comunicacional (tríptico), que fue entregado a los dirigentes de la asociación de propietarios, una vez finalizada la recolección de datos, para favorecer las medidas preventivas, ante el juego patológico o ludopatía.

Principio de No maleficencia: no se sometió a riesgo, ni a daño a los participantes del estudio.

Principio de Justicia: las personas tuvieron la misma oportunidad de participar, sin ningún tipo de discriminación.

IV. RESULTADOS

En la tabla 1 se presentan las características de los padres que conforman el estudio, fueron un total de 140 individuos, del cual la edad mínima de los encuestados fue de 32 años, con respecto al sexo, el 67,1% fueron mujeres y el 32,9% varones, según la procedencia el 60,7% eran de Lima y el 39,3% fuera de Lima. De acuerdo con el grado de instrucción, el 52,9% tuvieron nivel secundario, el 30,0% superior y el 17,1% primaria, en cuanto a las horas trabajadas, el 35% realizaba 8 a 12 horas, el 32,9 de 0 a 6 horas, el 19,3% no trabajaba y el 12,9% mayor a 12 horas. Respecto al número de hijos, el 71,4% tenían de 1 a 3 hijos, el 28,6% de 4 a 6 hijos, de acuerdo con la ocupación, el 75,7% eran no profesionales y el 24,2% profesionales.

En la tabla 2 se encontró según el primer objetivo específico identificar el nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático, que prevaleció es el nivel medio con el 60%, un 29,3% presentó un nivel bajo y el 10,7% tuvo conocimiento alto.

En la tabla 3 de acuerdo con el segundo objetivo específico identificar el nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático según las dimensiones; se halló en la dimensión factores de riesgo que el 53,6% tuvo nivel medio, el 35,7% nivel alto y el 10,7% nivel bajo; en la dimensión signos de alarma el 43,6% tuvo nivel medio, el 35% alto y el 21,4% bajo; en cuanto a la dimensión consecuencias, el 52,1% presentó conocimiento bajo, el 42,1% medio y el 5,7% alto; finalmente en la dimensión medidas preventivas, el 52,1% tuvo conocimiento medio, el 25% bajo y el 22,9% alto.

V. DISCUSION

La investigación tuvo el propósito de determinar el nivel de conocimiento respecto a factores de riesgo del juego online problemático, signos de alarma, consecuencias y prevención.

Las características principales de los participantes del estudio fueron estar en el rango de edad de 32 a 59 años, ser de sexo femenino, proceden de la ciudad de Lima, tienen educación secundaria, tienen entre 1 a 3 hijos y en su mayoría son comerciantes, quienes trabajan de 8 a 12 horas al día.

Con respecto al nivel de conocimiento de los padres de adolescentes se encontró que prevalece el nivel medio, estos resultados se pueden deber a que los padres poseen un grado de instrucción de educación secundaria completa, asimismo, según las características encontradas la población trabaja varias horas al día señalando su ausencia fuera de casa. Este hallazgo coincide con el estudio de Simón et al. con respecto al nivel de conocimiento medio de los padres sobre los juegos online (26).

Los padres de familia ejercen influencia en el desarrollo psicosocial y son modelos de comportamiento por su influencia a través del aprendizaje social, entre sus funciones tienen a la socialización primaria y una función educadora, siendo relevante que los padres cuenten con conocimientos suficientes para favorecer su rol para promover la salud durante el periodo de crianza de sus hijos y desarrollar conductas saludables, según lo que sostiene la teorista Nola Pender (21) en su

modelo de promoción de la salud, son los conocimientos o saberes, las características de la experiencia, los afectos que trascienden en la conducta del individuo para promover el bienestar propio o a otros, mediante acciones con efectos positivos en la salud.

Sobre el nivel de conocimiento de los padres en la dimensión factores de riesgo del juego online problemático se halló un nivel medio. Los padres presentan respuestas incorrectas respecto a esta dimensión en cuanto a los ítems con respecto a que el inicio del juego online problemático no se debe a la falta de supervisión y acompañamiento de los padres, que se deba al uso inadecuado del ocio y tiempo libre y que el uso excesivo de juegos online podría ocasionar dependencia al juego o vulnerabilidad a amistades desconocidas, lo que brinda información para la intervención educativa de enfermería.

Bulanik et al.(25) coincide que la falta de preocupación, conocimiento y control por parte de los padres contribuye a que los hijos presenten conductas problemáticas o adictivas al juego online. Los adolescentes se sienten desplazados, abandonados, sienten que sus padres no los comprenden, y tienen nulo interés en lo que se dedican a su tiempo de ocio o recreación, lo cual fomenta en ellos una motivación para sumergirse en el mundo virtual de los juegos.

Huahuasoncco (31), encontró que cuando el tiempo excede, es decir, no hay límites para estar conectado, se asocia con conductas problemáticas debido a la falta de supervisión paternal.

Wang et al. (32) encontraron que la motivación del logro luego de ganar un juego se asocia a una compulsión en el juego, además refieren que es necesario implementar el buen uso del tiempo libre a través de la actividad física y compartir con la familia.

Se halló un nivel medio en la dimensión signos de alarma del juego online problemático, en cuanto a esta dimensión los padres presentaron respuestas incorrectas en mayor frecuencia, respecto a los ítems; que no genera alejamiento de los amigos, que al jugar de manera descontrolada no experimentan mala postura, manifestada en dolor de espalda y de hombros, así también, cansancio visual (Anexo 5).

Los juegos online generan aislamiento social, por lo general se juega en la intimidad de la habitación y no necesariamente saben con quién están jugando en línea, se pueden ocultar identidades reales lo que es atractivo para quienes no se relacionan socialmente, y peligroso o de riesgo porque puede ocasionar acoso. Es un pasatiempo sedentario, que podría generar obesidad, por ello será necesario implementar pausas activas cada hora para disminuir el riesgo de trastornos físicos por la actividad de ocio estacionaria, más aún cuando los usuarios aún están en proceso de crecimiento con respecto a su edad, otro aspecto es el síndrome visual “gamer”, una enfermedad corporal, caracterizada por alteraciones visuales, como el ojo seco y que afecta a nivel músculo-esquelético de la espalda y/o del brazo, como el síndrome del túnel carpiano (3).

Con respecto al nivel de conocimiento de los padres se halló un nivel bajo en la dimensión consecuencias sobre el juego online problemático (Tabla 3).

Respecto a la dimensión consecuencias los padres presentaron respuestas incorrectas en mayor proporción, en los items con respecto a que los juegos problemáticos online unen a la familia, pueden generar buen desempeño (o rendimiento) escolar, y que permiten la integración y el éxito, relacionado a lo último en tecnología (Anexo 5).

Si bien es cierto, existen plataformas educativas para aprender jugando, que desarrollan nuevas habilidades en los usuarios, con opción de ser aptas para toda la familia, el juego online en el que se entretienen los adolescentes ofrecen una experiencia gratificante, asimismo, son diseñados para ser altamente adictivos, para mantenerlos enganchados, siendo vulnerables debido a su naturaleza competitiva y social. Se basan en una recompensa como factor motivador, también brindan la posibilidad de tener otra identidad, para aquellos que buscan escapar de la realidad, siendo atractivo para quienes tienen dificultades para relacionarse socialmente. Con escaso control o sin control del tiempo de juego, con sensaciones de bienestar y euforia, debido a las recompensas para seguir jugando por horas, pueden comenzar a descuidar el cumplimiento de sus responsabilidades, para luego interferir en la vida cotidiana, con una afectación negativa (33).

En el caso de las consecuencias, Donati et al. (24) encontraron que los adolescentes que ha desarrollado juego online excesivo presentan principalmente desórdenes

alimenticios, ansiedad, angustia, privación del sueño, falta de concentración, procrastinación, lo cual puede interferir en sus relaciones sociales, familiares y en su desempeño académico.

Sánchez et al. (23), evaluaron el conocimiento de los padres sobre los juegos online luego de una intervención psicoeducativa, pudiendo constatar que dentro de los progenitores existía una preocupación comprensible ante las repercusiones que tenían los videos juegos en los menores, además observaban comportamientos extraños en sus hijos como irritabilidad, depresión y bajo interés por otras actividades; asimismo, los padres conocían hasta cierto punto el tipo de juego, pero tenían ciertas dudas para establecer cual podría ser beneficioso, que pueda ayudar a desarrollar habilidades en ellos, finalmente tenían en conjunto una percepción de no censurar su uso, pero si mantener un control sobre el tiempo de juego y el tipo de juego.

En otro estudio Merma (30) encontraron que los adolescentes tenían un bajo rendimiento académico escolar por el fácil acceso, se reflejaba en el incumplimiento de tareas escolares o estudios y recomiendan la supervisión de los padres de familia poniéndose alerta sobre las consecuencias de los juegos online.

En la dimensión medidas preventivas se encontró un nivel medio de conocimiento en los padres sobre el juego online problemático. Los padres presentan respuestas incorrectas en mayor frecuencia en la referida dimensión con respecto a ítems; priorizar el cumplimiento de tareas y responsabilidades, la prevención se debe

comenzar en el hogar con los padres, y que una medida preventiva es controlar y limitar el uso, estableciendo horarios.

Un bajo conocimiento referente a medidas preventivas, una participación deficiente en ejercer el papel de guía al adolescente, ser usuario de un juego online en la actualidad es una realidad a la cual deben adaptarse los padres, como punto inicial deben tener conocimiento para involucrarse dentro de este mundo con sus hijos, comunicándose, asimismo, deben tener herramientas que les permitan prevenir como los controles parentales, considerando las reglas en el hogar mediante límites en el tiempo de juego, tipos de dispositivos tecnológicos y las opciones de juegos a las que acceden.

Existen brechas generacionales entre padres e hijos ya que los últimos se desarrollan en un mundo digital, en el que poseen mayor conocimiento que su padre y que en consecuencia los padres cuentan con pocas estrategias para ejercer la prevención.

Para Li et al. (28) los padres deben tener una participación directa en los hábitos de sus hijos, como el uso de juegos online, deben controlar los tiempos que le dedican, la exposición a los juegos muy violentos o con contenidos inapropiados; asimismo, refieren en su investigación que el conocimiento deficiente de los padres sería un indicio de vínculo familiar y orientación positiva baja que conlleva al adolescente a compensar sus necesidades psicológicas o manejar el estrés a través del uso descontrolado del juego.

Wang et al. (32) considera que las principales medidas preventivas se encuentran las actividades al aire libre, competiciones deportivas, juegos fuera de los salones escolares u hogar. También que los padres tomen un verdadero interés y se involucren en el desarrollo de la vida de sus hijos, evalúen sus gustos, motivaciones y compartan un tiempo de familia en armonía.

Los hallazgos estiman la necesidad de incrementar el interés en los padres de familia a convivir saludablemente, revisando las pautas de crianza, estar mayor tiempo con sus hijos, fomentando en ellos habilidades sociales para la vida. Deben comprender que los juegos muchas veces contienen violencia explícita que pueden promover la agresividad y la insensibilidad, lo que a su vez puede llevar a comportamientos violentos en la vida real, asimismo, se deberá configurar de manera segura, es importante que los padres guíen a sus hijos con límites de tiempo a medida que desarrollan sus propios límites saludables, también enseñarles habilidades para manejar el estrés y la ansiedad sin recurrir a los juegos en línea.

La relación que los progenitores tienen con sus hijos va a influenciar en el comportamiento que estos tienen en relación con los juegos online, en un entorno familiar hostil, padres despreocupados y ausentes, se incrementa el riesgo. Por ello, implementar estrategias de control parentales, la regulación y supervisión, el establecimiento de reglas y la comunicación afectiva será muy importante, tomando en consideración que los padres deben conocer las implicaciones del juego online en la salud de sus hijos y su participación en la prevención (34).

Es necesario que los padres usen estrategias dirigidos a que los jóvenes desarrollen estrategias de afrontamiento, potenciar otro tipo de actividades en el tiempo libre o de ocio como el deporte al aire libre, actividades culturales, salidas grupales con amigos, familiares, es decir, enfocado en la promoción de la salud o mantenimiento de la salud y con un enfoque intercultural.

La limitación del estudio radica en que no se puede generalizar los hallazgos por no contar con una muestra probabilística, asimismo, la escasez de investigaciones que anteceden sobre la variable estudiada.

VI. CONCLUSIONES

1. El nivel de conocimiento medio fue el que predominó en los padres de adolescentes, sobre el uso problemático de juego online.
2. El nivel de conocimiento medio predominó en cuanto las dimensiones factores de riesgo, signos de alarma y medidas preventivas, y el nivel de conocimiento bajo predominó en la dimensión consecuencias sobre el uso problemático de juego online.

VII. RECOMENDACIONES

1. A los gestores en salud, que mediante políticas públicas en el marco de los convenios entre el MINSA y MINEDU, que las instituciones educativas se reafirmen en su rol de ser promotoras de la salud, e intervengan en acciones identificando los signos de alarma, y fomentando las estrategias preventivas sobre el uso problemático de juego online, teniendo como grupo objetivo a los padres de familia con intervenciones psicoeducativas a cargo de un equipo multidisciplinario.
2. Al profesional de enfermería principalmente de los centros comunitarios de salud mental, desarrollar intervenciones multidisciplinarias involucrando a los adolescentes en la promoción de la salud fomentando las habilidades sociales y la gestión del tiempo libre adecuada, asimismo, de prevención fortaleciendo los factores protectores frente al juego problemático.
3. En esta misma línea se recomienda al INEI, al emplear indicadores de medición de las condiciones de vida de la población peruana, incorporando en sus investigaciones estadísticas la evaluación sobre los juegos online problemático en padres y adolescentes.
4. A la comunidad científica, validar intervenciones que sean efectivas mediante la promoción y prevención del juego online problemático dirigido a padres e hijos.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Martínez AE, Tizón E, Fernández C, Casal OL, Cebreiro B. La Enfermería escolar: contenidos y percepciones sobre su pertinencia en las escuelas inclusivas. *Enf Global*. 18 de septiembre de 2019;18(4):291-323; (citado el 18 de abril del 2022); 18(56):291-323. Disponible en: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S16956141201900400011
2. Dandicourt C. El cuidado de enfermería con enfoque en la comunidad. *Revista Cubana de Medicina General Integral*. junio de 2018;34(1):1; (citado el 20 de abril del 2022); 34(1):55-62. Disponible en: <http://www.revmgisld.cu/index.php/mgi/article/view/354>
3. Rodríguez MR, Padilla MG. El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enferm. glob.* . 1 de abril de 2021;20(2):557-91; (citado el 23 de mayo del 2022); 20(62):557-91. Disponible en: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-
4. Díaz VA, Mercader C, Gairin S J. Uso problemático de las TIC en adolescentes. Universidad Autónoma de Barcelona. 15 de abril de 2020; 21:11. ; (citado 12 de abril del 2022). Disponible en: <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e07.1882>
5. Orús A. Industria mundial del videojuego - Datos estadísticos | Statista [Internet]. 2024 [citado 20 de septiembre de 2024]. Disponible en:

<https://es.statista.com/temas/9150/industria-mundial-del-videojuego/#topicOverview>

6. UNICEF. Estado Mundial de la Infancia 2017: niños en mundo digital. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). diciembre de 2017;1(1):215; (citado 27 de abril del 2022). Disponible en: <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/unicef-pide-protger-losninos-en-el-mundo-digital-al-tiempo-que-se-mejora-el>
7. Zúñiga A, Medrano D. INFOARTES – ¿Cómo vamos en el consumo de Videojuegos en el Perú? Análisis de los resultados de adquisición de videojuegos entre los años 2016-2020 [Internet]. Ministerio de Cultura; 2023 [citado 20 de septiembre de 2024]. Disponible en: <https://www.infoartes.pe/comovamosvideojuegos/>
8. Arias A, Naupari A. Estado de la Niñez y Adolescente [Internet]. Perú: El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI); 2024 mar p. 56. Report No.: 01-marzo-2024. [citado 15 de mayo del 2022]. Disponible en: <https://m.inei.gob.pe/biblioteca-virtual/boletines/ninez-y-adolescencia-8436/1/#lista>
9. MINSA. Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes [Internet]. 2021 [citado 20 de septiembre de 2024]. Disponible en: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsala-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-enninos-y-adolescentes>

10. Buiza C, García A, Cánovas A, Ortiz P, Guerrero M, González M, et al. Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*. julio de 2017;23(2):129-36. Disponible en: <http://journals.copmadrid.org/psed/articulo.php?id=7b41bfa5085806dfa24b8c9de0ce567f>
11. Organización Mundial de la Salud [Internet]. La salud de los adolescentes y los adultos jóvenes. 2023 [citado 20 de septiembre de 2024]. Disponible en: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescents-health-risks-and-solutions>
12. Voltres DA. Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online: un estudio longitudinal en población adolescente [Internet]. [España]: Universidad de La Laguna; 2018 [citado 20 de septiembre de 2024]. Disponible en: <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/24363>
13. Domínguez S, Espinola B, Soto Meza A, Ortíz M, Samudio G, Domínguez G, et al. Prevalencia de conductas indicativas de uso excesivo de internet en tres poblaciones adolescentes. *Revista del Nacional (Itauguá)*. diciembre de 2020;12(2):83-92. [Citado 15 julio de 2024]. Disponible en: http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2072-81742020000200083&lng=es&nrm=iso&tlng=es
14. Galán D. Educación para la salud y prevención de riesgos psicosociales en adolescentes y jóvenes. *Rev Complut Educ*. 10 de julio de 2017;28(4):1343-

- 5; [citado 20 de septiembre de 2024]. Disponible en:
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/56016>
15. Feldman M, Christensen J, Satterfield J, Laponis R. Medicina del comportamiento: una guía para la práctica clínica [Internet]. 5ta ed. New York: McGraw-Hill Education; [citado 20 de septiembre de 2024]. Disponible en:
<https://accessmedicine.mhmedical.com/book.aspx?bookID=2747>
16. Castillo M. Estudio sobre el uso y el abuso de la tecnología en adolescentes [Internet] [<http://purl.org/dc/dcmitype/Text>]. [España]: Universidad de Córdoba; 2020 [citado 20 de septiembre de 2024]. p. 1. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=294037>
17. Angelini F, Pivetta E, Marino C, Canale N, Spada M, Vieno A. Social norms and problematic gaming among adolescents: The role of Internet use coping motives. *Addictive Behaviors*. 1 de enero de 2024;148:107865; [citado 20 de septiembre de 2024]. Disponible en:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460323002605>
18. Billieux J, Thorens G, Khazaal Y, Zullino D, Achab S, Van der Linden M. Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach. *Computers in Human Behavior*. 1 de febrero de 2015;43:242-50; [citado 16 de septiembre de 2024]. Disponible en:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563214005858>

19. Santos MC, Escalona VP, Gualpa JM. Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares. *Yachana Revista Científica* [Internet]. 31 de octubre de 2020 [citado 21 de septiembre de 2024];9(3). Disponible en: <http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/680>
20. Hazar Z. An Analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and Digital Game Addiction among Children. *Asian Journal of Education and Training*. 2019;5(1):31-8. [Citado 21 septiembre 2024]. Disponible en: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1200159>
21. Aristizábal P, Blanco M, Sánchez A, Ostiguín M. El modelo de promoción de la salud de Nola Pender: Una reflexión en torno a su comprensión. *Enfermería universitaria*. diciembre de 2011;8(4):16-23; [citado 15 noviembre 2023]. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1665-70632011000400003&lng=es&nrm=iso&tlng=es
22. Mairal M, Palomares V, Barrio N , Atarés A, Piqueras M, Miñes T. Madeleine leininger, artículo monográfico. *Revista Sanitaria de Investigación*. 2021;2(4):63. [citado 22 de septiembre del 2024]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8055604#:~:text=Madeleine%20Leininger%20desarroll%C3%B3%20su%20teor%C3%ADa,desean%20o%20necesitan%20los%20dem%C3%A1s.>

23. Casado JI, Sánchez EI,. Programa de capacitación parental sobre salud mental y videojuegos para educación primaria & secundaria «un mundo más allá de las pantallas». Revista INFAD de Psicología International Journal of Developmental and Educational Psychology. 16 de julio de 2022;2(1):89-98. Disponible en: <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2022.n1.v2.2325>
24. Donati A, Guido A, De Meo G, Spalice A, Sanson F, Beccari C, et al. Gaming among Children and Adolescents during the COVID-19 Lockdown: The Role of Parents in Time Spent on Video Games and Gaming Disorder Symptoms. IJERPH. 21 de junio de 2021;18(12):6642. [citado 12 de abril del 2022];18, 6642. Disponible en: <https://doi.org/10.3390/ijerph18126642>
25. Bulanik E, Karacetin G, Mutlu C, Onal S, Ciftci A, Ercan O. Assessment of attitude of parents towards adolescents with Internet gaming disorder. *Pediatr Int.* julio de 2020;62(7):848-56. [citado 05 de mayo del 2022]; 50(1):37-50. German. Disponible en: <https://doi: 10.1024/1422-4917/a000817>
26. Brandhorst I, Renner T, Barth M. Elternfaktoren bei Internet- und Computerspielsucht im Jugendalter: Eine Übersicht. *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie.* enero de 2022;50(1):37-50. [citado en 21 mayo 2023]. Disponible en: <https://tobias-lib.uni-tuebingen.de/xmlui/handle/10900/136505>
27. Liang Q, Yu C, Xing Q, Liu Q, Chen P. The Influence of Parental Knowledge and Basic Psychological Needs Satisfaction on Peer

Victimization and Internet Gaming Disorder among Chinese Adolescents: A Mediated Moderation Model. *Int J Environ Res Public Health*. 1 de marzo de 2021;18(5):2397. [citado en 21 mayo 2023];18(5):2397. Disponible en: <https://doi: 10.3390/ijerph18052397>

28. Li Y, Chau C, Cheng C. Development and Validation of a Parent-Based Program for Preventing Gaming Disorder: The Game Over Intervention. *IJERPH*. 4 de junio de 2019;16(11):1984. (Citado el 22 mayo 2023). Disponible en: <https://doi.org/10.3390/ijerph16111984>
29. Tovar W, Simón A. Conocimiento de los padres sobre el juego online en adolescentes [Internet]. [Lima]: Universidad Peruana Cayetano Heredia; 2017 [citado 20 de septiembre de 2024]. Disponible en: https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/1018/Conocimiento_SimonMedrano_Almendra.pdf?sequence=1&isAllowed=y
30. Merma H. Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos Puno 20200 [Internet]. [Puno-Perú]: Universidad Nacional del Altiplano; 2022. [citado 29 de mayo del 2023]. Disponible en: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/17683>
31. Huahuasoncco J. Uso de los juegos online en los estudiantes de las instituciones educativas secundaria públicas, de la ciudad de Juliaca - 2018 [Internet]. [Puno-Perú]: Universidad Nacional del Altiplano; 2018. [citado

21 septiembre 2024]. Disponible en:
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/8516>

32. Wang X, Abdelhamid M, Sanders L. Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction. *Decision Support Systems*. mayo de 2021;144:113512; [citado 27 de junio 2023]; 144, 113512. Disponible en:
<https://doi.org/10.1016/j.dss.2021.113512>

33. Torales JC, O'Higgins M, Barrios J, Enrique O, González I. Trastorno por juego en Internet: ¿existen diferencias en cuanto al género? *An. Fac. Cienc. Méd. (Asunción)* [Internet]. 2020 Apr [citado 21 de junio 2023]; 53(1): 93-100. Disponible en:
http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1816-89492020000100093&lng=en

34. Sandoval-Obando E. Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente ?. *Pensam psicol.*, 18(1), 87-102. [citado el 17 de octubre de 2023]. Disponible en:
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-89612020000100087

IX. TABLAS

Tabla 1. Características sociodemográficas de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático en una comunidad de Puente Piedra, Lima – 2023.

CARACTERISTICAS GENERALES	N (N=140)	%
Rango de edad adultos		
32 a 59	140	100,0
Sexo		
Femenino	94	67,1
Masculino	46	32,9
Procedencia		
Fuera de Lima	55	39,3
Lima	85	60,7
Grado de instrucción		
Primaria	24	17,1
Secundaria	74	52,9
Superior	42	30,0
Horas de Trabajo		
0 a 6	46	32,9
8 a 12	49	35,0
Mayor A 12	18	12,9
No Trabaja	27	19,3
Número de hijos		
1 a 3	100	71,4
4 a 6	40	28,6
Ocupación		
No Profesional	106	75,7
Profesional	34	24,3

Tabla 2. Nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático en una comunidad de Puente Piedra, Lima - 2023

NIVEL	N	%
	(N=140)	
Bajo	41	29.3
Medio	84	60.0
Alto	15	10.7
TOTAL	140	100,0

Tabla 3. Nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático, según sus dimensiones, en una comunidad de Puente Piedra, Lima -2023.

NIVEL	N (N=140)	%
Factores de riesgo		
Bajo	15	10,7
medio	75	53,6
Alto	50	35,7
Signos de alarma		
Bajo	30	21,4
Medio	61	43,6
Alto	49	35,0
Consecuencias		
Bajo	73	52,1
Medio	59	42,1
Alto	8	5,7
Medidas preventivas		
Bajo	35	25,0
Medio	73	52,1
Alto	32	22,9

ANEXO 1

CONSTANCIA DE APROBACION DE COMITÉ DE ETICA



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA

CONSTANCIA-CIEI-E-072-09-24

El Presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación (CIEI) de la Universidad Peruana Cayetano Heredia hace constar que el comité institucional de ética en investigación aprobó la **ENMIENDA/MODIFICACIÓN** del proyecto de investigación señalado a continuación.

Título del Protocolo : **“Conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático, Puente Piedra, Lima-2023”**

Código SIDISI : **209020**

Investigadores principales : **Espinoza Rosario, Lamarzelle Villalta Salcedo Hilares, Nazaret**

La **enmienda/modificación** corresponde a los siguientes documentos:

- 1. Protocolo de Investigación**, versión 2.0 de fecha 23 de enero del 2024.

Lima, 05 de marzo del 2024.



Dr. Manuel Raúl Pérez-Martinot
Presidente
Comité Institucional de Ética en Investigación

/uvg

Av. Honorio Delgado 430
San Martín de Porres
Apartado Postal 4314
319 0000 Anexo 201355
orvei.ciei@oficinas-upch.pe
cayetano.edu.pe

Comité Institucional de
Ética en Investigación

ANEXO 2

DECLARACIÓN DEL JEFE DE LA UNIDAD OPERATIVA EN LA QUE SE LLEVO ACABO EL ESTUDIO

Declaración del jefe de la Unidad Operativa en la que se llevara a cabo el estudio:

Certifico que mi área operativa ha tomado conocimiento de este proyecto según nuestros procedimientos internos, y nos comprometemos a canalizarlo y apoyar las gestiones que fueran necesarias dentro de las normas vigentes, dentro de la ley y de las normas nacionales e internacionales para la realización de proyectos de investigación.

Certifico además, que el investigador principal y sus colaboradores tienen la competencia necesaria para su realización

Si su proyecto tiene más de una unidad operativa imprima varias veces esta hoja.

Fecha: 07/09/2022

Nombre de la unidad Operativa: Asociación de vivienda Chillón-Puente Piedra

Jefe de la Unidad Operativa: Gusman Oscar Carillo Chavarria
Presidente del Consejo Directivo

Firma:



ANEXO 3

CUESTIONARIO SOBRE EL NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS PADRES DE ADOLESCENTES SOBRE EL JUEGO ONLINE PROBLEMÁTICO.

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 adolescentes sobre el juego online problemático. 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	18-24 () 25-59 () _____ Mayor de 60 años ()
2. Sexo	Masculino () Femenino ()
3. Procedencia o Lugar de Nacimiento	Lima () Fuera de Lima ()
4. Grado de Instrucción	Secundaria () Superior () Primaria () Sin estudios ()
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) () No trabaja ()
7. N° de Hijos 1a 3 hijos () 4a 6 hijos ()	

II. JUEGOS ONLINE:

INTRUCCIONES PARA EL CORRECTO LLENADO

El cuestionario consta de 25 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. Una medida preventiva respecto al juego online (o juegos de internet) es priorizar el cumplimiento de tareas y responsabilidades.	x	
2. Los juegos online (o juegos de internet) impiden el desarrollo psicológico y altera el comportamiento del adolescente.	x	
3. Problemas de atención y concentración es un signo de alarma por el uso excesivo de juegos online (o juegos de internet).	x	
4. Uno de los signos de alarma de los juegos online (o juegos de internet) genera alejamiento de los amigos.	x	
5. Los juegos online (o juegos de internet) provoca el uso descontrolado de su tiempo en el internet.	x	
6. Los juegos online (o juegos de internet) generan buen desempeño (o rendimiento) escolar.		x
7. Los juegos online (o juegos de internet) genera el deterioro progresivo de las relaciones familiares y amicales o asilamiento social.	x	
8. juego online (o juegos de internet) en exceso se vuelven patológicos (ludopatía) es una forma de adicción sin sustancias.	x	
9. Un fuerte factor de riesgo del juego online (o juegos de internet) se debe a la falta de supervisión y acompañamiento de los padres	x	
10. La tarea de los padres es establecer normas y límites en cuanto al uso descontrolado en los juegos online.	x	

11. El juego online es un riesgo para salud por que podría ocasionar obesidad.	x	
12. El uso inadecuado del ocio y tiempo libre puede ser un factor de riesgo a la adicción de juego online.	x	
13. Los juegos online (o juegos de internet) unen a la familia.		x
14. Los juegos online (o juegos de internet) problemático brindan seguridad personal.		x
15. Una forma de prevención es jugar con los hijos, conocer los juegos de internet y hablar sobre estos con ellos.	x	
16. Los juegos online (o juegos de internet) permite conocer amigos irreales.	x	
17. Los adolescentes que juegan de manera descontrolada experimentan mala postura, que por lo general se manifiesta en dolor de espalda y de hombros.	x	
18. Los juegos online (o juegos de internet) generan cansancio visual.	x	
19. Una medida preventiva es controlar y limitar el uso del juego de internet, estableciendo horarios.	x	
20. el uso excesivo de juegos online podría ocasionar dependencia al juego o vulnerabilidad a amistades desconocidas	x	
21. El juego online excesivo (o juegos de internet) puede ocasionar depresión, irritación y dolor de cabeza.	x	
22. La prevención del juego online (o juegos de internet) se debe comenzar en el hogar con los padres.	x	
23. Los juegos online (o juegos de internet) provoca que los adolescentes no realicen ningún deporte	x	
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).	x	
25. Los juegos online (o juegos de internet) en exceso permiten la integración y el éxito, relacionado a lo último en tecnología		x

ANEXO 4

Variable de estudio	Definición Conceptual	Dimensiones	Definición Operacional	Indicadores	Escala
Nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático	Capacidad de actuar, procesar e interpretar información en relación con la experiencia que el hombre interacciona con el juego online;	Factores de riesgo	Son causas que someten a los adolescentes que participan del juego online excesivo a un juego patológico o ludopatía	0 – 1 = Bajo 2 - 3 = Medio 4 - 4 = Alto	Ordinal
		Signos de alarma	Son conductas y comportamientos que se presentan ante la exposición excesiva al juego online, que debe observar el padre/madre de familia	1 – 2 = Bajo 3 - 4 = Medio 5 – 5 = Alto	

	ejecutado en un dispositivo electrónico.	Consecuencias	Son situaciones ante la exposición excesiva al juego online, que afectan la comunicación e interacción familiar y social, así como interferencias en el tiempo destinado a estudiar, entre otros,	0 – 6 = Bajo 7 - 9 = Medio 10 – 10 = Alto	
		Medidas preventivas	Referido a los aspectos que debe conocer el padre/madre de familia sobre factores protectores para evitar el juego online excesivo o patológico.	0 – 3 = Bajo 4 - 5 = Medio 6 – 6 = Alto Puntaje global: 1 – 15 = Bajo 16 -23 = Medio 24 - 25 = Alto	

ANEXO 5

TABLA 4

Nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático, según la dimensión de factores de riesgo

FACTORES DE RIESGO	CORRECTO		INCORRECTO	
	F	%	F	%
Un fuerte factor de riesgo del juego online (o juegos de internet) se debe a la falta de supervisión y acompañamiento de los padres.	99	70.7	41	29.3
El juego online es un riesgo para salud por que podría ocasionar obesidad	101	72.1	39	27.9
El uso inadecuado del ocio y tiempo libre puede ser un factor de riesgo a la adicción de juego online.	101	72.1	39	27.9
El uso excesivo de juegos online podría ocasionar dependencia al juego o vulnerabilidad a amistades desconocidas	102	72.9	38	27.1

TABLA 5

Nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemática, según dimensión de signos de alarma

SÍGNOS DE ALARMA	CORRECTO		INCORRECTO	
	F	%	F	%
Problemas de atención y concentración es un signo de alarma por el uso excesivo de juegos online (o juegos de internet)	109	77.9	31	22.1
Uno de los signos de alarma de los juegos online (o juegos de internet) genera alejamiento de los amigos.	96	68.6	44	31.4
Los adolescentes que juegan de manera descontrolada experimentan mala postura, que por lo general se manifiesta en dolor de espalda y de hombros	101	72.1	39	27.9
Los juegos online (o juegos de internet) generan cansancio visual.	103	73.6	37	26.4
El juego online excesivo (o juegos de internet) puede ocasionar alteraciones en la sexualidad, depresión, irritación y dolor de cabeza	104	74.3	36	25.7

TABLA 6

Nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático, según dimensión de factor de consecuencias

CONSECUENCIAS	CORRECTO		INCORRECTO	
	F	%	F	%
Los juegos online (o juegos de internet) provoca el uso descontrolado de su tiempo en el internet.	118	84.3	22	15.7
Los juegos online (o juegos de internet) generan buen desempeño (o rendimiento) escolar.	62	44.3	78	55.7
Los juegos online (o juegos de internet) genera el deterioro progresivo de las relaciones familiares y amicales o asilamiento social.	108	77.1	32	22.9
El juego online (o juegos de internet) en exceso se vuelven patológicos (ludopatía) es una forma de adicción sin sustancias.	95	67.9	45	32.1
Los juegos online (o juegos de internet) impiden el desarrollo psicológico y altera el comportamiento del adolescente.	108	77.1	32	22.9
Los juegos problemáticos online (o juegos de internet) unen a la familia	59	42.1	81	57.9
Los juegos online (o juegos de internet) brindan seguridad personal.	64	45.7	76	54.3
Los juegos online (o juegos de internet) permite conocer amigos irreales.	111	79.3	29	20.7
Los juegos online (o juegos de internet) provoca que los adolescentes no realicen ningún deporte.	90	64.3	50	35.7

Los juegos online (o juegos de internet) en exceso permiten la integración y el éxito, relacionado a lo último en tecnología.	63	45	77	55
---	----	----	----	----

TABLA 7

Nivel de conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático, según la dimensión factor de medidas preventivas.

MEDIDAS PREVENTIVAS	CORRECTO		INCORRECTO	
	F	%	F	%
La tarea de los padres es establecer normas y límites en cuanto al uso descontrolado en los juegos online.	108	77.1	32	22.9
Una medida preventiva es controlar y limitar el uso del juego de internet, estableciendo horarios.	101	72.1	39	27.9
La prevención del juego online (o juegos de internet) se debe comenzar en el hogar con los padres.	99	70.7	41	29.3
Una medida preventiva respecto al juego online (o juegos de internet) es priorizar el cumplimiento de tareas y responsabilidades.	93	66.4	47	33.6
Una forma de prevención es jugar con los hijos, conocer los juegos de internet y hablar sobre estos con ellos.	107	76.4	33	23.6
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).	105	75	35	25

ANEXO 6

ANÁLISIS DE DATOS: ESCALA DE ESTANINOS

CONOCIMIENTOS DE LOS PADRES DE ADOLESCENTES SOBRE EL JUEGO ONLINE PROBLEMATCO

Escala de Estaninos:

Dónde:

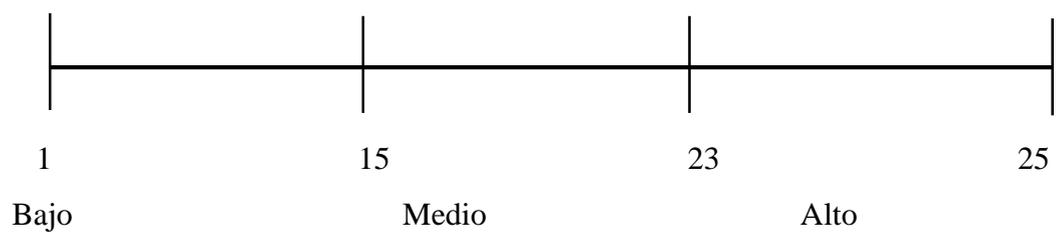
$x = \text{Media } 18.7$

$s = \text{Desviación Estándar } 5.1$

Calculando:

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

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



Min - a = Nivel bajo

A+1 - b = Nivel medio

B+1 - Max = Nivel alto

Reemplazando:

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

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

$$24 - 25 = \text{Alto}$$

DIMENSIÓN FACTORES DE RIESGO EN EL INICIO DEL JUEGO ONLINE PROBLEMÁTICO

Escala de Estaninos:

Dónde:

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

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

$$\text{Min} = \text{Mínimo } 0$$

$$\text{Max} = \text{Máximo } 4$$

Calculando:

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

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



Min - a = Nivel bajo

A+1 - b = Nivel medio

B+1 - Max = Nivel alto

Reemplazando:

0 - 1 = Bajo

2 - 3 = Medio

4 - 4 = Alto

DIMENSIÓN SÍGNOS DE ALARMA DEL JUEGO ONLINE PROBLEMÁTICO

Escala de Estaninos:

Dónde:

x = Media 3.5

s = Desviación Estándar 1.2

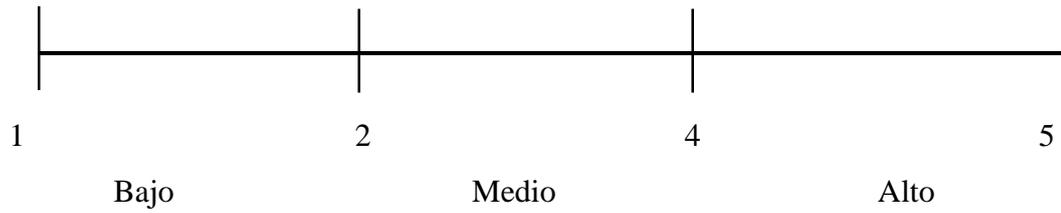
Min = Mínimo 1

Max = Máximo 5

Calculando:

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

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



Min - a = Nivel bajo

A+1 - b = Nivel medio

B+1 - Max = Nivel alto

Reemplazando:

1 - 2 = Bajo

3 - 4 = Medio

5 - 5 = Alto

DIMENSIÓN CONSECUENCIAS DEL JUEGO ONLINE PROBLEMÁTICO

Escala de Estaninos:

Dónde:

x = Media 7.6

s = Desviación Estándar 2

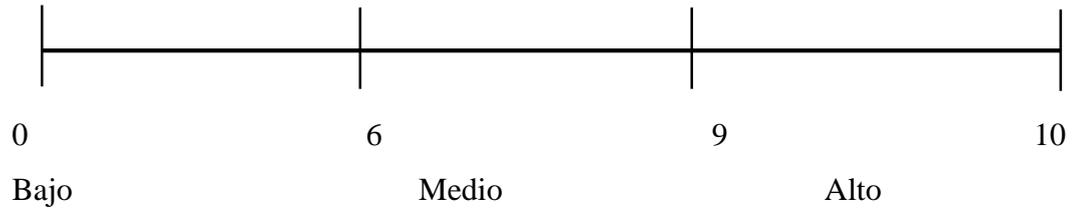
Min = Mínimo 0

Max = Máximo 10

Calculando:

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

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



Min - a = Nivel bajo

A+1 - b = Nivel medio

B+1 - Max = Nivel alto

Reemplazando:

0 - 6 = Bajo

7 - 9 = Medio

10 - 10 = Alto

DIMENSIÓN MEDIDAS PREVENTIVAS DEL JUEGO ONLINE PROBLEMÁTICO

Escala de Estaninos:

Dónde:

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

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

$$\text{Min} = \text{Mínimo } 0$$

$$\text{Max} = \text{Máximo } 6$$

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 7

EVALUACION DE LA VALIDEZ DEL INSTRUMENTO MEDIANTE JUICIO
DE EXPERTOS - PRUEBA BINOMIAL

VALIDEZ DE CONTENIDO:

El Ítem corresponde a alguna dimensión de la variable

ÍTEMS	JUECES										TOTAL	P
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ACUERDOS	
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
3	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
4	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
5	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
6	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	9	0.0107
7	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
8	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
9	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
10	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
11	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
12	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
13	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
14	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	9	0.0107

15	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
16	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
17	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	8	0.1719
18	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
19	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
20	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
21	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
22	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
23	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
24	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
25	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	9	0.0107
											PROMEDIO	0.0113

El análisis estadístico, realizado mediante la prueba binomial, a las evaluaciones de los expertos, evidencia que el instrumento presenta validez de contenido ($p=0.0113$)

VALIDEZ DE CONSTRUCTO:

El ítem contribuye a medir el indicador planteado

ÍTEMS	JUECES										TOTAL	P
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ACUERDOS	
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
3	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
4	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
5	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
6	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	9	0.0107
7	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
8	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
9	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
10	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
11	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
12	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
13	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
14	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	9	0.0107
15	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
16	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
17	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
18	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107

19	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
20	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
21	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
22	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
23	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
24	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
25	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	9	0.0107
											PROMEDIO	0.0057

El análisis estadístico, realizado mediante la prueba binomial, a las evaluaciones de los expertos, evidencia que el instrumento presenta validez de constructo ($p=0.0057$)

VALIDEZ DE CRITERIO:

El Ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas

ÍTEMS	JUECES										TOTAL ACUERDOS	P
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
3	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
4	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107

5	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
6	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	9	0.0107
7	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
8	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
9	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
10	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
11	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
12	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
13	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
14	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	9	0.0107
15	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
16	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
17	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
18	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
19	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
20	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
21	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	9	0.0107
22	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
23	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
24	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0.0010
25	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	9	0.0107
											PROMEDIO	0.0064

El análisis estadístico, realizado mediante la prueba binomial, a las evaluaciones de los expertos, evidencia que el instrumento presenta validez de criterio ($p=0.0064$)

ANEXO 8

EVALUACION DE LA CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL CONOCIMIENTO DE LOS PADRES DE ADOLESCENTES SOBRE JUEGO ONLINE PROBLEMÁTICO ESTADÍSTICO KUDER RICHARDSON

El estadístico Kuder Richardson (KR20=0.727), evidencia que el instrumento que mide el conocimiento de los padres de adolescentes sobre el juego online problemático es confiable (KR20>0.7)

$$KR20 = \frac{K}{K - 1} * \frac{VAR - \sum (P_i * Q_i)}{VAR}$$

p_i = proporción de éxito para cada pregunta.

Q_i = proporción de incidente para cada pregunta.

$p_i Q_i$ = variación de cada pregunta.

VAR= variación de los puntajes totales

K= numero de Ítems

$\sum PQ$ 2.98

K= 25

VAR 9.86

25 9.86 – 2.98

KR20 = (-----) x (-----) = 0.727

24 9.86

ANEXO 9

TRIPTICO

Adolescentes

Los adolescentes se desarrollan en una sociedad en actualización tecnológica de información y comunicación (TIC) constante y como tal tienen facilidad de acceso a medios como computadoras, consolas de videojuegos, Tablet y celulares móviles.



¿Qué son los juegos online?

Los videojuegos o juegos online son aquellos que han sido desarrollados mediante un software con fines de entretenimiento mediante el uso de tecnologías y plataformas digitales que permite el juego en solitario o en interacción con otros jugadores en red que tienden a ser adictivas por sus características atractivas y otros factores que influyen a su uso inadecuado o desmedido para el adolescente.



Factores de riesgo

El adolescente en su búsqueda de nuevas experiencias, se desempeña en mundo social en el que la familia cumple un papel trascendental en su desarrollo, y pueden presentarse factores de riesgo:

- Uso inadecuado del tiempo libre.
- Bajo rendimiento académico.
- Ausencia de reglas.
- No hay afecto de los padres.
- Violencia intrafamiliar

El uso de juegos en línea también puede emplearse como forma de huida y de suplir necesidades afectivas, más un teniendo en cuenta la situación actual a raíz de la pandemia por COVID-19.



SIGNOS DE ALARMA

- Cambio de estado de ánimos y comportamiento.
- Déficit de atención.
- Cansancio visual.
- Ansiedad, depresión.
- Sensación de angustia.

Consecuencias

- Alteración del vínculo familiar.
- Bajo rendimiento académico.
- Comportamiento antisocial.
- Hábito irregular del sueño.
- Agresividad,
- Problemas físicos.
- dependencia

Medidas preventivas

- Responsabilidad principal de los padres en la supervisión y acompañamiento.
- Fijación de reglas.
- Límites en el tiempo de juegos.
- Adjudicar cumplimiento de deberes académicos y hogar.
- Supervisión del tipo de videojuegos.
- Motivar a actividades deportivas.
- Motivar a actividades recreativas en familia.



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA

Conocimiento de los padres sobre el juego online en adolescentes

