



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE ENFERMERÍA

**EFFECTIVIDAD DEL PROGRAMA EDUCATIVO
“APRENDEMOS JUGANDO SALUDABLEMENTE” EN EL
CONOCIMIENTO SOBRE LUDOPATÍA**

Tesis para optar el título de Licenciada en Enfermería

Investigadoras

RÍOS APARICIO, CLAUDIA MELISSA

TACOMA CASTELO, SANDRA

VELASQUEZ CASABLANCA, SANDRA RUBÍ

Lima – Perú

2016

ASESORA:

Mg. Yudy Salazar Altamirano.

Presidenta	Mg. Inés Silva Mathews
Miembro	Lic. Esp. Carolina Cerna Silva
Secretaria	Mg. Raquel Meléndez De la Cruz

Doy la gloria y la honra a Dios, por darme habilidades y atender cada una de mis oraciones y enseñarme la paciencia, el tiempo correcto y de no ser sabia en mi propia opinión.

Agradezco a mis padres, por educarme, amarme con todo su corazón y enseñarme a no desfallecer y luchar por todo lo que quiero.

A mis dos hermanos, familiares y amigas por escucharme y darme la palabra correcta para levantarme, alegrarme y ver los problemas de una manera distinta. También, doy gracias a los docentes de mi alma mater y asesora de la universidad que me inculcaron a seguir mejorando.

Claudia Melissa Rios Aparicio

Agradezco a Dios por ser el dador de la vida, y por bendecirme con los medios necesarios para llegar a lograr mi crecimiento profesional.

A mis padres, por educarme con principios; a mis hermanos y amigos, por brindarme cada día su apoyo. Y un agradecimiento muy especial mi madre, por guiarme en este duro caminar.

Finalmente a todos los docentes de la Escuela de Sanidad Naval, por formarme en disciplina, rectitud y honorabilidad.

Sandra Tacoma Castelo

Agradezco en primer lugar a Dios, por darme sabiduría e inteligencia y enseñarme cada día que las pruebas no son un castigo sino para edificación personal; y a su vez por darme la vida, salud y los medios necesarios para salir adelante.

A mis padres y hermanos, a quienes amo tanto, pues fueron piezas fundamentales en mi crecimiento personal y profesional; ya que sin su ayuda no habría podido lograr llegar a esta meta.

A nuestra asesora, Mg. Yudy Salazar, pues gracias a sus conocimientos, paciencia, perseverancia y dedicación pudo ayudarnos a sacar adelante esta investigación; y del mismo modo un agradecimiento muy especial al Ing. Mormontoy, quien fue un excelente guía y asesor estadístico, muchas gracias por su tiempo, conocimientos y buen humor.

Sandra Rubí Velasquez Casablanca

ÍNDICE

Resumen	
Abstract	
Introducción	1
Objetivos de estudio	1
Objetivo general	1
Objetivos específicos	1
Hipótesis	2
Material y método	3
Diseño de investigación	3
Población y muestra	4
Definición operacional de variables	5
Procedimiento y técnica de recolección de datos	6
Plan de tabulación y análisis	9
Resultados	10
Discusión	13
Conclusiones	16
Recomendaciones	17
Referencias bibliográficas	18
Anexos	21

RESUMEN

Objetivo: el objetivo general del estudio fue determinar el conocimiento sobre ludopatía basado en un programa educativo llamado “Aprendemos jugando saludablemente” para adolescentes. **Material y método:** estudio cuasi-experimental realizado en adolescentes del tercer año de secundaria en la Institución Educativa Soberana Orden Militar de Malta N° 7057, ubicada en el distrito de Villa María del Triunfo Lima-2016. **Técnica e instrumento:** se conformó dos grupos, 1 para el grupo control y otro para el grupo experimentales elegidas a través del muestreo por conveniencia, con 20 estudiantes cada grupo, se usó un cuestionario diseñado por las investigadoras. **Resultados:** fueron obtenidos a través de la comparación de medianas entre el grupo control y el grupo experimental, encontrando una diferencia igual a 2, lo que significa que existe un incremento estadísticamente significativo de conocimiento en los estudiantes que pertenecen al grupo experimental en comparación a los estudiantes del grupo control. **Conclusión:** el 60% de los estudiantes que se les aplicó el programa educativo lograron incrementar su conocimiento en las dimensiones: conocimiento de ludopatía un 80%, signos de alarma 35%, riesgos 80% y prevención 75%, incentivando a mejorar el estilo de vida saludable, adaptación social y un buen uso de las tecnologías.

Palabras claves:

Conocimiento, prevención, juego, adolescentes, programa (Fuente DeCS Bireme).

ABSTRACT

OBJECTIVE: The objective of this study was to identify the knowledge about prevention of pathological gambling based on an educational program called “We learn playing healthily “for teenagers. **MATERIALS AND METHODS:** quasi-experimental study done in teenagers who were in the junior year in the Educational Institution Sovereign Military Order of Malta N° 7057, located in the district of Villa Maria Del Triunfo Lima-2016. **Technique and instrument:** Two groups were gathered, the first one as a control group and the other as an experimental group, they are chosen through sampling for convenience with 20 students each, and a questionnaire designed by the researchers was used. **RESULTS:** They were obtained through the comparison of medians between the control group and the experimental group, finding a difference equal to 2, which means there is an increased knowledge in adolescents who belong to the experimental group compared to the students of control group. **CONCLUSION:** 60% of the students who applied the educational program were able to increase their knowledge in the dimensions of: Knowledge of gambling 80%, signs of alarm 35%, risks 80%, and prevention 75%, encouraging the improvement of healthy lifestyle, social adaptation and good use of technologies.

Keywords:

Knowledge, prevention, gambling, teenagers, program. (Source DeCS Bireme).

INTRODUCCIÓN

Según las investigaciones realizadas en varios países alrededor del mundo, se pudo encontrar que en la población adolescente existe una elevada incidencia de enfermedades y muertes a consecuencia de problemas de adaptación social y cambios en los hábitos de vida. Además, como resultado del uso y abuso de tecnologías de la información y comunicación están apareciendo nuevas patologías psicosociales. Siendo las de mayor importancia en la actualidad el internet, la telefonía media; es decir, la televisión y los videojuegos.

Encontramos adolescentes, con una capacidad de decisión y poder adquisitivo mayor a la de un niño, quienes son el *target* perfecto para este tipo de problemas; candidatos adecuados para desarrollar este tipo de patología, pues el nivel de resistencia y autorregulación no se encuentran del todo interiorizados.

Se debe tomar en cuenta también el factor social en esta problemática, pues el ser humano, al ser dócil por naturaleza, busca la inclusión en el grupo social, el reconocimiento de sus padres como un integrante más del grupo, formando así una identidad dentro de él. Debido a esto, si nos encontramos con una población que en su mayoría son vulnerables, la presión grupal ejercerá un fuerte empuje a la práctica lúdica. Incluso, podría tomarse como una actividad común dentro del grupo de amigos, asumiendo, así como “normal” una conducta patológica.

Es por ello, de suma importancia el actuar enfermero tanto en el nivel primario con promoción y prevención, como también los enfermeros dedicados a la salud mental, del niño y adolescente a través de aplicación de programas educativos para prevenir patologías frecuentes como la ludopatía y sus consecuencias en la salud; por ello, es importante abordar el problema desde su inicio, es decir, en la niñez y adolescencia. La sensibilización y concientización de los problemas futuros que esta conducta psicopatológica puede acarrear, sirve para poner en alerta tanto a los sujetos participantes como a sus familiares y amigos cercanos para de esta forma tomar las medidas adecuadas en el momento adecuado.

La Institución Educativa N° 7057 “Soberana Orden Militar de Malta”, no es ajena a esta realidad ya que se ha evidenciado salas de juego y cabinas de internet a los alrededores de la institución donde los estudiantes pasan gran parte de su tiempo libre, también, según referencias de los maestros el uso continuo de celulares hace que no presten atención en clase y no recreen en sus horas de descanso.

Por último, el escaso interés de los padres y la comunidad en el uso y abuso de la tecnología formando así malos hábitos, por ejemplo: comer con la televisión encendida, despreocuparse del tiempo en que sus hijos estén frente a una pantalla y estar pendiente del celular o video juego cuando realizan alguna actividad.

Es relevante también, las investigaciones hechas en Ecuador que investigaron sobre las influencias de las adicciones tecnológicas en adolescentes donde obtuvieron que el 41.9% navegaban en la web y 15.8% chateaban en su celular; también identificó el número de estudiantes que son adictos tanto al internet como al celular encontrando que el 12.8% son adictos al internet y 10.3% son adictos al celular. En Catalunya también investigaron sobre juego patológico donde realizaron un programa de prevención orientado a evitar esta enfermedad en los adolescentes y los resultados obtenidos fueron un mejor control y conocimiento del juego, reducción del tiempo de juego y reconocimiento de patrones de conducta inadecuada por parte del joven (1, 2).

En el Perú actualmente no se conocen suficientes investigaciones y datos estadísticos o epidemiológicos consistentes respecto a los patrones de juego patológico en el ámbito nacional permitiendo un problema de salud pública.

Un estudio de DEVIDA/OEA-CICAD/ONUDD/NAS, informó sobre prevalencias, frecuencia de juego y riesgo de dependencia. En este estudio se estableció una prevalencia de vida de 37.5% y una prevalencia de año de 19.8%. Finalmente, se determinó que el 9% estaba en riesgo de ludopatía; es decir, 189.013 personas (3). En el servicio Lugar de Escucha de CEDRO, refieren que, de los 1.500 casos atendidos en el año 2009, alrededor del 15% son clientes con problemas asociados a la ludopatía y juegos en red a través de Internet (4).

Es relevante también las investigaciones hechas sobre la relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes donde obtuvieron que el 51% presentaron disfunción familiar y 49% son funcionales y en cuanto al nivel de ludopatía resultó que el 23% es alto, 57% medio y 20% bajo. En otra investigación similar sobre el "Nivel de conocimiento sobre los efectos de los juegos online", resultó que predominó más el nivel medio y bajo con un 76.8%, en contraste con el 23.2% que presentó nivel de conocimiento alto según género (5, 6).

Por último, en un estudio sobre desarrollo psicosocial en niños de 9 a 12 años que usaron videojuegos en una institución educativa obtuvieron como resultado que del 100% de los niños, el 74.19% usa videojuegos y tienen un desarrollo psicosocial regular y 83.07% que los que usan solo los fines de semana (7).

Es claro que hay una preocupación creciente sobre el tema; sin embargo, existen grandes vacíos, como la ausencia de reportes relacionados con la influencia de las características del colegio, de las reglas y el manejo de contingencias en el escenario escolar (8).

En relación al tema se señala que el conocimiento sobre ludopatía, según la definición por el DSM IV, refieren que es un trastorno que consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares; del mismo, ludopatía incluye: juego compulsivo, juego patológico y ludo manía (9).

Se puede añadir que, la ludopatía es una forma de adicción sin sustancias; en muchos casos comportamientos normales, incluso saludables, como jugar, comer o usar el computador, los cuales se pueden convertir en conductas anormales en función de la intensidad, frecuencia o cantidad de dinero invertido (8).

Solo cuando el juego se da de forma independiente de otros trastornos impulsivos del pensamiento o estado de ánimo se considera como una patología aparte y para recibir el diagnostico deben de cumplir al menos cinco de los siguientes síntomas:

preocupación, en cuanto a pensamientos y/o experiencias frecuentes relacionadas al juego. Tolerancia, en el caso de las drogas, el sujeto requiere cada vez apuestas mayores o más frecuentes para experimentar la misma emoción. Abstinencia, inquietud asociada con los intentos de dejar o reducir el juego y evasión de la realidad, revancha, mentiras, pérdida de control, actos ilegales (10).

En este contexto, el programa educativo “Aprendemos jugando saludablemente” consistió en un proceso de enseñanza y aprendizaje sobre la ludopatía, mediante el cual se brindó información básica y necesaria de esta adicción, como conocer la causa y los riesgos al que conlleva el mal uso de tecnologías; también se dio énfasis a la prevención y reconocimiento de los signos de alarma, y promoviendo de esta manera un estilo de vida saludable, haciendo uso de la técnica de educación para la salud aplicando el enfoque constructivista.

Por lo tanto, se justifica por la preocupación que cada día va en incremento el número de adolescentes que asisten por largas horas y de manera continua a internet, play station, etc.; por ello, esta investigación se basó en la aplicación de un programa educativo preventivo que nos permitió organizar información, educar a los adolescentes, y analizar datos e información y medir la mejora del conocimiento y del mismo modo contribuir con la institución educativa con los resultados de dicho programa para así finalmente articular educación con salud, logrando formular y/o diseñar estrategias destinadas a desarrollar actividades preventivas promocionales.

Por lo que se propuso determinar la efectividad del programa educativo llamado “Aprendemos jugando saludablemente” en el nivel de conocimiento sobre ludopatía en adolescentes de la I. E. N° 7057 Soberana Orden Militar de Malta.

OBJETIVOS

➤ OBJETIVO GENERAL

Determinar la efectividad del programa educativo “Aprendemos jugando saludablemente” para adolescentes en el nivel de conocimiento sobre ludopatía en la Institución Educativa N° 7057 Soberana Orden Militar de Malta 2016.

➤ OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre ludopatía en el grupo experimental y control antes del programa educativo.
- Identificar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre ludopatía en el grupo experimental y control después del programa educativo.
- Comparar el conocimiento sobre ludopatía antes y después del programa educativo.

HIPÓTESIS

H_1 = El programa educativo “Aprendemos jugando saludablemente” es efectivo en el incremento de conocimiento sobre ludopatía.

H_0 = El programa educativo “Aprendemos jugando saludablemente” no es efectivo en el incremento de conocimiento sobre ludopatía.

MATERIAL Y MÉTODO

➤ DISEÑO

El diseño de estudio fue cuasi - experimental; se trabajó con dos grupos: un grupo experimental, la sección "C", a quien se le aplicó. El programa educativo y se midió mediante un pre y post test; y el otro grupo de control, la sección "B", donde sólo se midió el pre y post test.

Exp: $O_1 X O_3$

Cont: $O_2 O_4$

Dónde:

G_1 : Grupo experimental. O_1 : observaciones del pre test. X: variable independiente. O_3 : observaciones del post- test.

G_2 : Grupo control. O_2 : observaciones del pre test. O_4 : observaciones del post- test.

➤ **POBLACIÓN Y MUESTRA**

La población estuvo conformada por 245 estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa N° 7057 Soberana Orden Militar de Malta, ubicado en el distrito de Villa María del Triunfo - Lima, la misma que contaba con 7 secciones divididas en 2 turnos.

Se eligió 2 secciones, B y C, cada una conformada con 35 estudiantes programados, de los cuales 40 formaron parte de la muestra a través del muestreo por conveniencia, dada la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos de estudio para las investigadoras, dicha muestra fue dividida en dos grupos, uno para el grupo control y uno para el grupo experimental (Anexo 5).

CRITERIOS DE SELECCIÓN

Criterios de inclusión:

- Estudiantes que hayan tenido entre 13 y 15 años.
- Estudiantes que estuvieron cursando el tercer año de secundaria.
- Estudiantes que aceptaron participar en el estudio de manera voluntaria.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes que faltaron el día de la aplicación del instrumento.

➤ **DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
<p>NIVEL DE CONOCIMIENTO SOBRE LUDOPATIA.</p>	<p>El conocimiento es la información obtenida a través del aprendizaje, enseñanza y experiencia; es un conjunto de ideas y conceptos que se adquieren con el fin de generar prevención sobre ludopatía.</p>	<p>Concepto de ludopatía.</p> <p>Signos de alarma.</p> <p>Riesgos personales.</p> <p>Prevención.</p>	<p>Es la adicción al juego sin drogas, que debe conocer el adolescente.</p> <p>Son conductas y comportamientos que se presentan como: dependencia excesiva al juego, desconexión de la realidad, pérdida de control, actos ilegales, signos de abstinencia, que el adolescente debe conocer.</p> <p>Son situaciones de pérdida de capacidades, cognitivas y de aprendizaje; así como, de la comunicación e interacción familiar y social, que debe conocer el adolescente.</p> <p>Son aspectos de riesgo y consecuencias que deben plasmar en afiches y pancartas los adolescentes.</p>	<p>Nivel de conocimiento bajo: 0-6</p> <p>Nivel de conocimiento medio: 7-8</p> <p>Nivel de conocimiento alto: 9-12</p>

➤ **PROCEDIMIENTO Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

En primera instancia la investigación fue presentada a la Unidad de Investigación, Ciencia y Tecnología de la Facultad de Enfermería; y posteriormente al Comité Institucional de Ética de la Universidad Peruana Cayetano Heredia, donde fue registrada e hizo constar que el proyecto de investigación fue aprobado incluyendo los documentos de protocolo, consentimiento y asentimiento informado (Anexo 1).

Se aplicó el programa educativo llamado "Aprendemos jugando saludablemente" que constó de cuatro sesiones educativas, una sesión por semana, en las fechas coordinadas con la institución - La cual asignó los días miércoles a la tercera hora académica en el horario establecido para tutoría. Dicho programa fue elaborado por las investigadoras con duración de 45 min. para cada sesión (Anexo 7).

Se entregó con anterioridad a los estudiantes los consentimientos informados para sus apoderados y asentimientos para ellos, donde se les brindó las instrucciones claras y precisas del estudio y firma de estos documentos dando hincapié en la fecha de entrega que fue antes del inicio de las sesiones educativas (Anexo 3 y 4).

En la primera semana del programa "Aprendemos jugando saludablemente", se realizó una dinámica llamada "Tela de araña" para conocernos mutuamente en la cual se hace uso de una madeja de lana la que es lanzada integrante por integrante dónde responden a preguntas simples como ¿Cuál es tu nombre?, ¿Cuántos años tienes?, ¿Cuál es tu hobby?, y se les entregó solapines con su nombre, luego se realizó una pequeña introducción y descripción del programa educativo y sus sesiones. Finalmente, se aplicó el pre test.

La PRIMERA sesión educativa tuvo como objetivo principal brindar conocimiento sobre ludopatía, para lo cual se dividió a los estudiantes en grupos de 5, previo a la visualización de un video diseñado por las autoras; teniendo

como contenido 5 casos, una breve explicación sobre ludopatía, síntomas y consecuencias; y finalmente, una pequeña reflexión acerca del mal uso de la tecnología, posteriormente debatieron acerca de lo que pudieron ver en el video, con el fin de propiciar la participación de los estudiantes.

La SEGUNDA sesión, tuvo como objetivo brindar información preventiva sobre signos de alarma, a través de imágenes y explicación de las ponentes, en la primera imagen se pudo observar a niños y jóvenes poniendo su máxima concentración en el televisor, computador, celular y para contrastar en la segunda imagen se observó hábitos de vida saludables; para ello, se dividió a los estudiantes en dos grupos generando así un debate.

La TERCERA sesión, tuvo por objetivo identificar riesgos, los materiales utilizados para esta sesión fueron afiches publicitarios sobre videojuegos, redes sociales, celulares, etc.; Luego de ver dichos afiches los estudiantes respondieron a las interrogantes ¿Qué observas en cada afiche?, ¿Cuál crees que sea el mensaje?; finalmente, se realizó una dinámica llamada “la papa se quema”, donde se empleó una pelotita de trapo que es lanzada de alumno en alumno al sonar la canción “la papa se quema”, una vez terminada la canción, el estudiante que se quedó con la pelotita en la mano, respondió lo siguiente: ¿Cuáles crees que son los riesgos que te llevan a padecer esta enfermedad? y ¿Cómo prevendrías los riesgos expuestos?

La CUARTA sesión, tuvo como objetivo principal generar debate sobre la prevención de ludopatía, la sesión inició con una dinámica llamada “lluvia de ideas”, donde respondieron a las interrogantes ¿Cómo podemos prevenir la ludopatía? y ¿Qué recomendaciones darías?; posteriormente, se formaron grupos de 5 integrantes, los cuales compartieron conocimientos y formaron nuevas ideas, expresándolas a través de un debate y posteriormente plasmaron sus ideas y frases sobre prevención en afiches que fueron pegados en lugares visibles de la institución.

Finalmente, en la SEXTA SEMANA se aplicó el post test, el cual fue el mismo cuestionario que se utilizó en el pre test, dándoles 15 minutos de tiempo restablecido para el desarrollo; terminando el cuestionario se les entregó separadores de páginas con frases aprendidas en cada sesión y trípticos informativos con referencia de un centro de atención especializado si en caso identificaran alguna persona que presente signos de alarma sobre ludopatía.

Se utilizó como técnica la encuesta e instrumento de medición un cuestionario diseñado por las propias investigadoras, el instrumento reunió dos requisitos esenciales: validez y confiabilidad.

El instrumento pasó por validación de prueba binomial y juicio de expertos para el cual estuvieron programados 8 jueces (3 docentes, 3 psicólogos y 2 enfermeras).

Para la confiabilidad se realizó una prueba piloto con una población de 25 estudiantes de 3er año de secundaria del turno tarde de la misma institución educativa, el cual se midió a través de la fórmula 20 de Kuder–Richardson donde se obtuvo un resultado de 0.98 que es interpretado como una confiabilidad aceptable (Anexo 4).

El instrumento de medición constó de dos partes; la primera parte, contiene la instrucción a seguir; y la segunda, consta de 12 preguntas cerradas con 3 posibles alternativas de respuesta (a; b; c) siendo solo una la respuesta correcta, donde se asignó el valor de 1 punto teniendo un puntaje total de 12 puntos según la escala de estaninos, se dividió en 3 categorías; conocimiento alto de 9 a 12, medio de 7 a 8 y bajo de 0 a 6.

La duración estimada para el desarrollo del cuestionario fue 15 min. y fue codificado por letras y números en la parte superior para mantener el anonimato de los participantes y los resultados obtenidos sirvieron para los fines de la investigación.

➤ **PLAN DE TABULACIÓN Y ANÁLISIS**

Una vez codificados los resultados, se transfirió a una base de datos; y posteriormente, se inició la tabulación a través de Microsoft Office Excel para la elaboración de las tablas de frecuencias absolutas y porcentajes.

Las pruebas estadísticas que dan soporte y respaldo a la presente investigación en la presentación de los resultados son: el valor de $P < 0.05$, el cual se interpreta como valor estadístico aceptable, la diferencia de 2 encontrada en la comparación de medianas en ambos grupos, interpretándose como una diferencia estadísticamente significativa.

La prueba Signo Rango de Wilcoxon se empleó para la comparación de diferencias entre el antes y después de cada grupo, a su vez también se utilizó la Prueba U de Mann Whitney para evidenciar que existió un incremento estadísticamente significativo.

RESULTADOS

Tabla 1

**Nivel de conocimiento sobre ludopatía antes del programa educativo -
Institución Educativa N° 7057 Soberana Orden Militar de Malta, Villa María
del Triunfo -2016**

Nivel de conocimiento	Grupo experimental		Grupo Control	
	N°	%	N°	%
Bajo	9	45	5	25
Medio	10	50	10	50
Alto	1	5	5	25
Total	20	100	20	100

Los estudiantes de 3er. año de secundaria del grupo experimental tuvieron un nivel de conocimiento bajo sobre ludopatía de 45% antes de la aplicación del programa educativo llamado "Aprendemos jugando saludablemente".

Los estudiantes de 3er. año de secundaria del grupo control tuvieron un nivel de conocimiento bajo de 25% y un nivel de conocimiento alto de 25%.

Tabla 2

**Nivel de conocimiento sobre ludopatía después del programa educativo -
Institución Educativa N° 7057 Soberana Orden Militar de Malta, Villa María
del Triunfo - 2016**

Nivel de conocimiento	Grupo experimental		Grupo Control	
	N°	%	N°	%
Bajo	1	5	12	35
Medio	7	35	12	60
Alto	12	60	1	5
Total	20	100	20	100

Los estudiantes de 3er. año de secundaria del grupo experimental tuvieron un nivel de conocimiento alto de 60% después de la aplicación del programa educativo llamado "Aprendemos jugando saludablemente". Los estudiantes del grupo control tuvieron un nivel de conocimiento medio en un 60%.

Tabla 3

Comparación del nivel de conocimiento sobre ludopatía antes y después del programa educativo - Institución Educativa N° 7057 Soberana Orden Militar de Malta, Villa María del Triunfo - 2016

Medida estadística	PRE - TEST	POST – TEST
Grupo experimental		
Mediana	7	9
RIC	1	1

Medida estadística	PRE - TEST	POST – TEST
Grupo control		
Mediana	7	7
RIC	1, 5	1

RIC: Rango intercuartílico.

Los resultados se obtuvieron mediante la prueba signo - rango de Wilcoxon para muestras relacionadas donde se encontró una diferencia de medianas de 2 y un valor de $P = 0.00043 < 0.05$, evidenciando así que existe un incremento de conocimiento estadísticamente significativo en el grupo experimental.

En el grupo control aplicando la Prueba signo-rango de Wilcoxon para muestras relacionadas se halló un valor de $P = 0.07186 > 0.05$, lo que evidencia que no existe un incremento de conocimiento estadísticamente significativo.

DISCUSIÓN

La adolescencia transcurre, en la mayoría de los casos, sin demasiados conflictos pero, en nuestra cultura, es una etapa de crisis (no entendida como ruptura, sino como cambio) o de transición, en la que se pueden asumir conductas de riesgo con facilidad.

Es incuestionable que vivamos inmersos en una época de cambio social debido a la influencia de las nuevas tecnologías, estas herramientas tecnológicas han proporcionado muchas ventajas en cuanto a movilidad, información fácil y actualizada, entretenimiento y relación social. Este poder que ejercen se hace notar especialmente en los adolescentes, por lo que es preciso describir en qué consisten exactamente las conductas de abuso y qué factores pueden estar influyendo en ellas; ya que esta población se encuentran fascinados por las posibilidades que les ofrecen la internet, el móvil, los videojuegos, etc. siendo un medio extraordinario de relación, comunicación, aprendizaje, satisfacción de la curiosidad, ocio y diversión.

El estudio se realizó en la población adolescente del tercer año de secundaria, con edades entre 13 y 15 años, de ambos sexos, siendo el objetivo general de esta investigación determinar la efectividad del programa educativo llamado “Aprendemos jugando saludablemente” para adolescentes de la institución educativa pública del distrito de Villa María del Triunfo, con el propósito de contribuir con los resultados y proporcionar información actualizada a la institución educativa, a fin de que se establezca la coordinación entre salud y educación, logrando formular y/o diseñar estrategias destinadas a desarrollar actividades preventivas promocionales. A continuación, se discutirán los resultados obtenidos según los objetivos planteados con los antecedentes y marco teórico que fundamenta esta investigación.

El nivel de conocimiento sobre ludopatía antes del programa educativo muestra que el 50% tuvieron un nivel medio de conocimiento tanto en el grupo experimental como en el control (Tabla 1). Estos resultados se asemejan al estudio realizado por

Calle R., Tafur T., Ruiz K. (2012) donde también predomina el nivel medio-bajo con un 76.8% (5).

El nivel de conocimiento bajo durante el pre test fue de 45% (Tabla 1), se debería a que los estudiantes del grupo experimental no recibieron información sobre la adicción a los juegos; por otro lado en investigaciones revisadas, se comprobó que la mayoría de actividades educativas en la escuela están focalizadas en temas relacionados a la prevención de enfermedades físicas y no a enfermedades de salud mental, en este caso la adicción.

Se puede deducir que muchos de los adolescentes no disponen de la información correcta, debido a que poseen fuentes de información como su grupo de pares o los medios de comunicación, por la moda imperante de la era tecnológica. El conocimiento sobre ludopatía de parte de los adolescentes se construye a través de sus vivencias, de la construcción de ideas basadas en su experiencia, de conocimientos previos y conocimientos adquiridos (17).

En esta investigación se utilizó el método constructivista de Piaget en la metodología del programa educativo. Un programa educativo es un proceso de enseñanza y aprendizaje, no es solo asimilación de información, va a depender del involucramiento del adolescente en la asimilación de lo previo con lo nuevo, a esto se denomina aprendizaje significativo (14).

Al respecto en un estudio realizado por Andújar L. en Catalunya España, se señala que el incremento del conocimiento contribuye en el control de juego, reducción del tiempo de juego y reconocimiento de patrones de conducta inadecuados (2).

Este estudio incluyó como dimensiones: el concepto de ludopatía, signos de alarma, riesgos y prevención de ludopatía; el resultado muestra que en relación a la primera dimensión, hubo un incremento de un promedio de 22.5%; en la segunda, 38%, en la tercera, 20%; y finalmente la cuarta, con 5% (Anexo 7).

En el resultado de la dimensión sobre riesgos, sobre temas relacionados al uso y mal uso de la televisión, juegos en línea, video juegos e internet, se obtuvo un incremento de conocimiento del 20% (Anexo 7), estos estudiantes tendrán la posibilidad de establecer prioridades, dado que estudios como Martínez M. señala que la desocupación y la falta del establecimiento de prioridades provoca adicción a los juegos en un 12% en internet y 10.3% en el celular (1).

El nivel de conocimiento sobre ludopatía después de la intervención educativa muestra que los adolescentes del grupo experimental alcanzaron un nivel de conocimiento alto de 60% y el grupo control un nivel medio en un 60% (Tabla 2).

Asimismo, comparando los resultados del pre test y post test en el grupo experimental, se logró el incremento de dos puntos, evidenciando un incremento estadístico significativo (Tabla 3), en diferentes estudios revisados no se encontraron evaluaciones con esta medida estadística, sino resultados expresados en porcentajes o niveles, que no expresan la significancia estadística. Es por ello, que esta investigación brindará un aporte a futuras investigaciones facilitando y recomendando el uso de este método para obtener resultados concretos.

Hay que resaltar la importancia de la aplicación de programas educativos por parte del profesional de enfermería para incrementar el conocimiento, de este modo buscar que el adolescente se involucre de forma activa en la identificación temprana de las conductas de riesgo. De esta manera el profesional valida un programa educativo. Asimismo, el incrementar el conocimiento es el punto de partida para generar prácticas, conductas, comportamientos o estilos de vida saludable.

En base a lo anteriormente mencionado, se deduce que los estudiantes de la I.E Soberana Orden Militar de Malta, lograron mejorar sus conocimientos en relación a la ludopatía y de ese modo se inició el proceso para evitar o prevenir el juego patológico. Por lo que es importante continuar informando y educando al respecto.

CONCLUSIONES

- El nivel de conocimiento de los estudiantes a través del pre test en el grupo experimental y grupo control fue medio sobre ludopatía en ambos grupos.
- El nivel de conocimiento en el post test se logró identificar una diferencia en ambos grupos, obteniendo un nivel alto de conocimiento sobre ludopatía en el grupo experimental.
- En la comparación de los resultados obtenidos en el grupo experimental se observó un incremento estadísticamente significativo de conocimiento sobre ludopatía después de la aplicación del programa educativo.

RECOMENDACIONES

- Facilitar el rol del profesional de enfermería mediante la implementación de programas educativos con la aplicación del enfoque cognitivo – constructivista, el cual va a lograr que el adolescente desarrolle habilidades y estrategias en su aprendizaje y este orientado a la prevención.
- El profesional de enfermería debe elaborar sesiones educativas con base en la identificación de los riesgos, síntomas, consecuencias que conlleva el desconocimiento y la práctica inadecuada de los juegos mediante un plan de contingencia, en coordinación con especialistas en salud mental y salud pública. Logrando así que se logre la coordinación entre salud y educación.
- Continuar con investigaciones sobre ludopatía, ya que existen escasas investigaciones en enfermería sobre este tema de salud mental, para generar estilos de vida saludables en la niñez y adolescencia.
- Realizar otros estudios de investigación con similares características, teniendo como grupo objetivo los adolescentes; pues es una etapa de adaptación social y cambios de hábitos de vida; e indagando en otros instrumentos de medición, que permitan la identificación de casos en forma temprana para respectiva derivación y tratamiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Martínez M. Influencias de las adicciones tecnológicas en la salud mental de los estudiantes de primer a tercer año de bachillerato del Colegio Fisco misional “San Francisco” de la Ciudad de Ibarra [Licenciatura]. Universidad Técnica del Norte de Ecuador; 2011.
2. Andújar I. Programa de prevención orientado a evitar el juego patológico en adolescentes. [Licenciatura]. Universidad Internacional de Catalunya; 2013.
3. Arnao M., Falla C., Jiménez A. “Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes” Un estudio cuantitativo - cualitativo descriptivo y analítico en jóvenes del Perú. 1st ed. Lima- Perú: CEDRO; 2011.
4. Rojas V. Epidemiología Nacional del juego, Uso de Internet y redes sociales virtuales en el Perú y fundamentos clínicos. [Seriada en Línea]. 1st ed. Lima-Perú: CONCYTEC; 2013 [citado el 11 de mayo del 2015]. Disponible en: <http://www.bvcedro.org.pe/bitstream/123456789/188/3/2974-DR-CEDRO.pdf>
5. Calle R., Tafur T., Ruiz K. Nivel de conocimientos sobre los efectos de los juego online en los estudiantes de 1º año de secundaria de la Institución Educativa de acción conjunta San Pedro Santísima Trinidad de Lurín [Licenciatura]. Universidad Peruana Cayetano Heredia; 2012.
6. Molina I. Niños y niñas que exploran y construyen: currículo para el desarrollo integral [Seriada en Línea]. 1st ed. Universidad de Puerto Rico; 2001 [citado el 12 de agosto del 2015]. Disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=MicIYDh2_20C&lpg=PA7&dq=conocimiento%20segun%20piaget&pg=PP1#v=onepage&q=conocimiento%20segun%20piaget&f=false
7. Álvarez L., Cano R., Damiano C. Desarrollo psicosocial de los niños de 9 a 12 años que usan videojuegos en la Institución Educativa Nacional Mixta del

distrito de la Independencia [Licenciatura]. Universidad Peruana Cayetano Heredia; 2010.

8. Rojas M. Epidemiología Nacional del juego, Uso de Internet y redes sociales virtuales en el Perú y fundamentos clínicos. [Seriada en línea]. 1st ed. Lima-Perú: CONCYTEC; 2013 [citado el 11 de mayo del 2015]. Disponible en: <http://www.bvcedro.org.pe/bitstream/123456789/188/3/2974-DR-CEDRO.pdf>
9. Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas Relacionados con la Salud [Seriada en línea]. 10ma ed. España: Asociación médica [Citado el 15 de agosto del 2015]. Disponible en: http://www.psicomed.net/cie_10/cie10_F63.html
10. Rutas del aprendizaje - Fascículo para la gestión de los aprendizajes en las instituciones educativas [Seriada en línea]. 1st ed. Lima - Perú: Ministerio de Educación; 2013 [citado el 12 de agosto del 2015]. Disponible en: http://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/cursovirtual/Modulos/modulo2/1Inicial/m2_inicial/Fasciculos_para_la_gestion_de_los_aprendizajes_en_las_instituciones_educativas.pdf
11. “Las Adicciones”. Ludopatía y Salud Mental [Seriada en línea]. 2013 [citado el 18 de agosto del 2015]; VI (27). Disponible en: http://www.onlinezurekin.net/archivos/revista/revista21_cas.pdf
12. Ortega P., Vásquez B., Reidl L. Ludopatía [Seriada en línea]. 1st ed. México; [citado el 12 de Mayo del 2015]. Disponible en: <http://biblio.juridicas.unam.mx/libros/6/2803/13.pdf>
13. Ibáñez A., Saiz J. La ludopatía, una "nueva" enfermedad [Seriada en línea]. 1st ed. España: Barcelona Masson; 2000 [citado el 21 de julio del 2015]. Disponible en : <https://books.google.com.pe/books?id=EW8OIJZjFoIC&lpg=PP1&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

14. Choque R. Comunicación y Educación para la Promoción de la Salud [Licenciado en Educación, Diplomado en Capacitación en Salud, Máster en Comunicación y educación, Maestría en Gerencia de proyectos y programas sociales].

15. Salas C., Álvarez L. Educación Para la Salud [Seriada en línea]. 2nd ed. México: Pearson Educación; 2004 [citado el 12 de agosto del 2015]. Disponible en: <https://books.google.com.pe/books?id=dxXLmKDqnr8C&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

16. Silva L. Cuidados enfermeros en atención primaria: Programa de salud del adulto y el anciano [Seriada en línea]. 1st ed. Alcalá de Guadaira (Sevilla): Eduforma; 2006. [citado el 18 de agosto del 2015]. Disponible en: <https://books.google.com.pe/books?id=PWDn9RDoYIIC&lpq=PA117&dq=prevenci%C3%B3n%20de%20enfermeria&pg=PA118#v=onepage&q=prevenci%C3%B3n%20de%20enfermeria&f=false>

17. Barrios C. Aplicación del enfoque constructivista a la educación sanitaria. Desarrollo Local Sostenible - Red Académica Iberoamericana Local Global [Seriada en línea]. 2008 [citado el 13 de noviembre del 2015]; 1(2). Disponible en: <http://www.eumed.net/rev/delos/02/>

ANEXOS

Anexo 1

Validación del instrumento

1.- Confiabilidad

- Mediante estudio piloto (n= 25).
- Coeficiente: Formula 20 de Kuder–Richardson.

$$F_{20} = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\Sigma P.q}{s_t^2} \right]$$

Dónde:

K = Número de preguntas → 12

$\Sigma p.q$ = Suma de producto p.q → 1.26

S_T^2 = Varianza del total → 4.69

Remplazando:

$$F_{20} = \frac{12}{12-1} \left[1 - \frac{1,26}{4,69} \right]$$

$$F_{20} = 1.09 [1 - 0.27]$$

$$F_{20} = 0.798$$

Confiabilidad aceptable

2.- Validez

- Mediante juicio de expertos (N= 8).
- Prueba binomial.

Anexo 2

Cuadro N° 1

Validación del instrumento a través de juicio de expertos: indicador validez de contenido

	JUECES								
Preguntas	1	2	3	4	5	6	7	8	Valor de "P"
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
7	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
9	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391

*Obtenido con la prueba binominal: siendo todos los valores de $P < 0.05$, se concluye que instrumento tiene validez de contenido.

SI= 1

NO=

Anexo 3

Cuadro N° 2

Validación del instrumento a través de juicio de expertos: indicador validez de constructo

	JUECES								
Preguntas	1	2	3	4	5	6	7	8	Valor de "P"
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
3	1	1	1	1	0	1	1	1	0,03516
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
5	0	1	1	1	1	1	1	1	0,03516
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
7	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
9	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
10	0	1	1	1	1	1	1	1	0,03516
11	1	1	1	1	0	1	1	1	0,03516
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391

*Obtenido con la prueba binominal: siendo todos los valores de $P < 0.05$, se concluye que instrumento tiene validez de constructo.

SI= 1

NO= 0

Anexo 4

Cuadro N °3

Validación del instrumento a través de juicio de expertos: indicador validez de criterio

Preguntas	JUECES								Valor de "P"
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
2	1	1	1	0	1	1	1	1	0,03516
3	1	1	1	1	0	1	1	1	0,03516
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
5	0	1	1	1	1	1	1	1	0,03516
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
7	1	1	1	1	0	1	1	1	0,03516
8	1	1	1	1	0	1	1	1	0,03516
9	1	1	1	1	1	0	1	1	0,03516
10	0	1	1	1	1	1	1	1	0,03516
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0,00391
12	1	1	1	0	1	1	1	1	0,03516

*Obtenido con la prueba binominal: siendo todos los valores de $P < 0.05$, se concluye que instrumento tiene validez de criterio.

SI= 1

NO=0

Anexo 5

POBLACIÓN Y MUESTRA

FÓRMULA DE TAMAÑO DE MUESTRA PARA COMPARACIÓN DE DOS GRUPOS INDEPENDIENTES RESPECTO A LAS PROPORCIONES

$$n = \frac{(Z\alpha + Z\beta)^2 (P_1Q_1 + P_2Q_2)}{(P_1 - P_2)^2}$$

Dónde:

$Z\alpha = 1.04$ → para 95% de confianza.

$Z\beta = 0.84$ → para 80% de potencia.

$P_1 = 68\%$ → éxito con programa educativo

$Q_1 = 32\%$ → fracaso con programa educativo.

$P_2 = 28\%$ → éxito sin programa educativo.

$Q_2 = 72\%$ → fracaso sin programa educativo.

Dando como resultado:

$$n \geq 17 \text{ por grupo}$$

Anexo 6

Instrumento

Este cuestionario ha sido construido por las autoras del proyecto de investigación. El instrumento consta de 2 partes; la primera, dirigida a evaluar conocimientos acerca de ludopatía en los estudiantes; y la segunda, que logren identificar formas de prevención.

Nota: El siguiente cuestionario será codificada por letras y números en la parte superior para mantener el anonimato de los participantes y los resultados obtenidos servirán para los fines de la investigación.

- I. Responder con total sinceridad las preguntas que aparecen a continuación, y marcar con una (X) la respuesta correcta:
- 1) ¿Qué es la ludopatía? (Sesión 1)
 - a. Es un síntoma de la adicción al juego.
 - b. Es jugar videojuegos, mirar televisión, usar el celular, navegar en internet solo en tiempos libres.
 - c. Es una enfermedad que produce muchos deseos de seguir jugando.
 - 2) Marcar la alternativa incorrecta: (Sesión 1)
 - a. La ludopatía solamente es jugar en los casinos hasta tarde.
 - b. La ludopatía es una forma de adicción sin sustancias.
 - c. "El vicio" puede dominar la vida del enfermo dañando de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares.
 - 3) ¿Qué características se puedan identificar en un ludópata? (Sesión 2)
 - a. Es aquella persona que participa con frecuencia en juegos de apuesta, sus relaciones laborales, familiares y amicales se van deteriorando, pierden la voluntad, inquieto, irritable, ansioso, etc.
 - b. Es una persona amigable, dinámica, y comunicativa.
 - c. Es responsable, dueño de su voluntad y tiene prioridades en la vida.
 - 4) ¿Cuáles son los factores de riesgos personales? (Sesión 3)
 - a. Biológicos, familiares, cognitivos, personales.
 - b. Socio - ambientales, personales, familiares.
 - c. Cognitivos, aprendizaje, biológicos, personalidad.

- 5) ¿Qué causan la televisión, video juegos, celulares e internet? (Sesión 4)
- Adicción y otros desórdenes del comportamiento.
 - Integración y éxito, relacionado a lo último en tecnología.
 - Riesgo en la salud.
- 6) ¿Los juegos online, la televisión y el celular se pueden considerar educativos? (Sesión 4)
- Nunca podrían ser educativos.
 - Dependiendo de su uso.
 - Si son educativos.
- 7) ¿Cuáles no son síntomas de la ludopatía? (Sesión 2)
- Sueño constante, insomnio, estilos de vida no saludables, delgadez u obesidad, robos y mentiras.
 - Preocupación, tolerancia, revancha, mentiras y pérdida de control.
 - Inquietud relacionada con los intentos de dejar o reducir el juego y evasión de la realidad y actos ilegales.
- 8) ¿Qué efectos en la salud puede traer la ludopatía? (Sesión 4)
- Alteraciones en la sexualidad, depresión, ansiedad, falta de comunicación, pérdida del vínculo familiar, bajo rendimiento escolar, consumo de sustancias, etc.
 - Pérdida de peso, fatiga, cansancio, sueño profundo, disminución de la visión, etc.
 - Aumento de peso, ansiedad por comer, náuseas, vómitos, mareos, dolores de cabeza, fatiga, bajo rendimiento escolar, etc.
- 9) ¿Que puede producir en el comportamiento de una persona el ver televisión, jugar video juegos, tener celular y hacer uso excesivo del internet? (Sesión 3)
- Seguridad personal.
 - Dependencia excesiva.
 - Control de uno mismo – ser independiente.

- 10) ¿Que podría ocasionar en la conducta diaria: el mirar televisión, jugar video juegos u online? (Sesión 3)
- Diferenciar la realidad de la ficción.
 - Conectarse con la realidad.
 - Sustituir la realidad por la ficción.
- 11) En el salón hay 5 amigos(as) que siempre les gusta ver televisión todos los días, jugar video juegos, usar su celular, jugar on-line y estar conectada(o) en internet (revisar sus redes sociales, ver videos en YouTube o ver series online). (Sesión 5)
- ¿Cuáles son las consecuencias y efectos con el abuso del uso de estas tecnologías?
- En el área personal, área del ocio y tiempo libre, relaciones sociales, área educativa/laboral, área familiar.
 - Sobrepeso, agotamiento, cambios de humor, capacidad de decidir, agresividad, inflamación en los dedos, dolor lumbar, etc.
 - Bajo rendimiento escolar, aislamiento del entorno, realizar actividades peligrosas para conseguir dinero y discusiones familiares sin motivo.

SON CORRECTAS

- Solo el número 2.
- 1 y 3.
- 1, 2 y 3.

- 12) ¿Cómo se podría ayudar a quien padece ludopatía? (Sesión 6)
- Prestándole dinero.
 - Incentivando a que cada día pase más tiempo jugando para que llegue a ser imbatible.
 - Conversar con él y con las personas de su entorno, de la mano con profesionales de la salud.

Gracias por su colaboración.

Banco de respuestas del instrumento aplicado pre y post ejecución de programa educativo

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1	C
2	A
3	A
4	C
5	C
6	B
7	A
8	A
9	B
10	C
11	C
12	C

Anexo 7

Conocimiento de los estudiantes en ambos grupos de estudio, según dimensiones antes y después del programa educativo.

Dimensiones	Enunciados	Grupo experimental		Grupo control	
		Antes	Después	Antes	Después
Conocimiento	Concepto de ludopatía.	70%	85%	35%	50%
	Ludopatía no es solo jugar en casinos.	50%	80%	50%	60%
Signos de alarma	Características de un ludópata.	100%	100%	100%	95%
	Cuales no son síntomas de ludopatía.	20%	35%	45%	20%
	Causas de la tv, videojuegos, etc.	20%	90%	5%	0%
Riesgos	El abuso de la tecnología que ocasiona en el comportamiento.	50%	75%	85%	85%
	Efectos de la ludopatía en la salud.	45%	35%	55%	25%
	Factores de riesgo.	30%	45%	45%	30%
	Efectos en la conducta.	45%	80%	80%	70%
Prevención	Juegos on line, tv, celular, son educativos.	95%	100%	100%	90%
	Consecuencias del abuso de tecnologías.	35%	35%	25%	30%
	Como ayudar a un ludópata.	100%	100%	95%	100%

Anexo 8



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE ENFERMERÍA

Escuela de Sanidad Naval

“APRENDEMOS JUGANDO SALUDABLEMENTE”



LIMA-PERÚ

2016

PRESENTACIÓN

En los últimos años, el avance científico y tecnológico ha producido importantes cambios en los estilos de vida en los niños, adolescentes y jóvenes de ambos sexos, quienes son los que más aprovechan las oportunidades de la tecnología no solo en construir nuevos conocimientos, sino principalmente como formas de ocio y entretenimiento, lo cual podrían llegar a generar problemas adictivos por uso y abuso del internet, celulares, smart tv y videojuegos cuando el juego en sí debería ser una actividad normal y recreativa en la vida, facilitando el descubrimiento y aprendizaje de las normas sociales y de convivencia.

Así pues, para adquirir un estilo de vida saludable u hábito apropiado en el uso de las tecnologías, es necesario tomar en consideración la prevención de la supuesta adicción, dedicadas principalmente no a la abstinencia (no uso), sino al buen uso; por lo que podríamos decir: a unas buenas prácticas.

El área de enfermería en su papel como docente tiene como objetivo primordial la promoción y prevención de la persona, familia y comunidad a través de la participación, comunicación efectiva y la dialéctica entre lo teórico-práctico, dando como resultado favorecer la salud.

Es por ello, que el Programa Educativo "Aprendemos jugando" para la prevención del riesgo de ludopatía en adolescentes es una herramienta para brindar información y generar consciencia a los adolescentes en etapa escolar sobre las consecuencias que puede fomentar el mal uso y abuso de las tecnologías como los celulares, internet, televisión y videojuegos; impulsando así el programa educativo a buenas prácticas y recomendaciones de estilos de vida saludables, además de llevar información a todos los espacios públicos de la ciudad, y propiciar la reflexión y la comunicación de los adolescentes con sus padres, madres, maestras(os) y compañeros(as).

“APRENDEMOS JUGANDO SALUDABLEMENTE”

OBJETIVO GENERAL

Fomentar información para prevenir la ludopatía en adolescentes del 3er. año de educación secundaria de la Institución Educativa Soberana Orden Militar de Malta N° 7057.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Fomentar entre los participantes y los ponentes un lazo de amistad y respeto.
- ✓ Identificar los conocimientos previos de los estudiantes.
- ✓ Brindar conocimiento sobre ludopatía.
- ✓ Identificar los riesgos.
- ✓ Brindar información preventiva sobre signos de alarma.
- ✓ Generar debate sobre la prevención de ludopatía.
- ✓ Evaluar resultado del programa educativo realizado.

POBLACION OBJETIVA

El programa educativo se brindará a los adolescentes del 3er. año de educación secundaria de la Institución Educativa Soberana Orden Militar de Malta N° 7057 del distrito de Villa María del Triunfo.

DIAGNÓSTICO

Adolescentes con riesgo de presentar ludopatía relacionado a déficit de conocimientos y actitudes preventivas.

METODOLOGÍA

Las investigadoras del programa educativo “Aprendemos jugando saludablemente” aplican la siguiente metodología:

- ✓ Interacción como grupo para la discusión de un problema.
- ✓ Participación activa y la enseñanza transversal.

TÉCNICAS

- ✓ Sesiones educativas.
- ✓ Técnicas de interacción:
 - Lluvia de ideas.
 - Exposición participativa.
 - Uso de materiales didácticos.
 - Estudio de casos.

 - ‘Warm up’, consiste en un tipo de actividad que crea una atmósfera relajada, positiva y agradable para el aprendizaje; como por ejemplo, acertijos, proverbios, refranes, analogías y otros tipos referidos al tema de las sesiones anteriores logrando un aprendizaje interactivo. Por lo cual iniciará al comienzo de cada sesión y durará 5 min. aproximadamente.
- ✓ Técnicas audiovisuales
 - Videos diapositivas.
 - Paleógrafos.
 - Afiches.
- ✓ Encuesta

RECURSOS HUMANOS

Expositoras:

- ✓ Rios Aparicio, Claudia.
- ✓ Tacoma Castelo, Sandra.
- ✓ Velasquez Casablanca, Sandra.

RECURSOS MATERIALES

- ✓ Materiales de escritorio.
- ✓ Pelotitas de felpa.
- ✓ Videos educativos.
- ✓ Formularios de los test.
- ✓ Cartulinas.


LUGAR

Centro de cómputo y aulas de la Institución Educativa Soberana Orden Militar de Malta N° 7057.

DURACIÓN

El tiempo requerido para cada presentación y/o introducción es de 5 minutos y para cada sesión educativa es de 45 minutos.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

-  **Primera semana de presentación y medición de conocimientos previos; sexta semana de medición de conocimientos adquiridos y despedida.**

NÚMERO DE SESIÓN	TÍTULO	FECHA	TIEMPO	RESPONSABLES
SESIÓN N° 1	Conociendo la ludopatía.	Julio	45min.	Claudia Rios Aparicio
SESIÓN N° 2	Reconociendo los signos de alarma.	Julio	45min.	Sandra Tacoma
SESIÓN N° 3	El riesgo de la adicción al juego.	Agosto	45min.	Sandra Tacoma
SESIÓN N° 4	Juego saludable Vs. Juego patológico	Agosto	45min.	Sandra Velasquez Casablanca

Primera semana

OBJETIVO GENERAL: Fomentar información preventiva sobre ludopatía en adolescentes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa Soberana Orden Militar de Malta N° 7057.

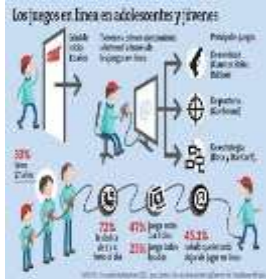

OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Fomentar entre los participantes y los ponentes un lazo de amistad y respeto.

INICIO	DESARROLLO
<p>Se realizará la presentación de los investigadores y se brindará una breve descripción del programa educativo: El tiempo, el contenido y el tema que se tocará en cada sesión, la importancia y el objetivo tanto como para los estudiantes así como para las investigadoras. Luego, se les hará entrega de los consentimiento y asentimiento informado, se les explicará la importancia de ello y se les recalcará que la participación es voluntaria.</p> <p>Se saldrá al patio y se realizará una dinámica de integración llamada “tela de araña”, la actividad se desarrollará con el uso de una madeja de lana la que será lanzada integrante por los estudiantes dónde responderán a preguntas simples como:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- ¿Cuál es tu nombre? 2.- ¿Cuántos años tienes? 3.- ¿Cuál es tu hobbies? 	<p>Se les brindará las instrucciones de cómo resolver el cuestionario explicando que:</p> <ul style="list-style-type: none"> *El test es anónimo. *El tiempo de duración para su desarrollo es de 15 min. *El uso solo de lapicero azul o negro. *Se explicará cada pregunta del cuestionario. *Se les dará instrucciones sobre cómo marcar las alternativas. <p>Seguidamente los estudiantes pasarán a resolver el cuestionario pre – test - de medición. (Anexo 2). Al cabo de los 15 min. se recogerá el cuestionario.</p> <p>Al finalizar: Se agradecerá y se recalcará la importancia del trabajo en equipo estableciendo normas de convivencias para el buen funcionamiento del programa.</p>

**PROGRAMA EDUCATIVO: "APRENDEMOS JUGANDO
SALUDABLEMENTE"**




PRIMERA SESIÓN EDUCATIVA:

OBJETIVO ESPECÍFICO: Brindar conocimiento sobre ludopatía.

Motivación	Contenido	Ayuda audiovisual
<p>Adicción en la tecnología (casos).</p>	<p>Se formará grupos de cinco integrantes para la visualización del caso clínico que se plasmará en un video, donde se hará una breve explicación sobre ludopatía, síntomas y consecuencias y finalmente una pequeña reflexión acerca del mal uso de la tecnología, luego debatirán acerca de lo que pudieron ver en el video, con el fin de propiciar la participación de los estudiantes.</p>	
<p>¿Qué es ludopatía?</p>	<p>Es un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y excesivos impulsos de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sociales.- se aíslan de los amigos. • Laborales.- pierden o incumplen sus labores. • Materiales.- venden sus cosas personales. • Familiares.- deterioro de las relaciones. <p>Estas conductas a menudo se incrementan, a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como las pérdidas de dinero, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas. Se puede añadir que, la ludopatía es una forma de adicción sin sustancias.</p>	

SEGUNDA SESIÓN EDUCATIVA



OBJETIVO ESPECÍFICO: Brindar información preventiva sobre signos de alarma.


Motivación	Contenido	Ayuda audiovisual
<p>¿Cuáles son los signos de alarma?</p>	<p>Se explicará cada uno de los signos de alarma de la ludopatía.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Apuesta a recuperar lo perdido. ✓ Invierte cada vez más en el juego. ✓ El juego es su prioridad. ✓ Se ve afectado su carácter como: irritabilidad, mal humor, poca tolerancia, preocupación intensa, ansiedad e insomnio. 	
<p>Análisis y debate.</p>	<p>Observarán en cada imagen y responderán las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuál es la diferencia de ambas imágenes? ✓ Según lo que observas ¿Identifica los signos de alarma de un jugador patológico? <p>a) Imagen A. Se observará jóvenes - niños poniendo su máxima concentración en la pantalla de un tv, de una computadora o de un celular y a su alrededor comida y libros.</p> <p>b) Se observará jóvenes jugando en la computadora o mirando la tv pero con horarios establecidos y dándose tiempo para realizar sus deberes diarios.</p>	 

TERCERA SESIÓN EDUCATIVA

OBJETIVO ESPECÍFICO: Identificar los riesgos.




- Reconocimiento de los riesgos a que están expuestos y desarrollo de medidas sobre prevención.

Motivación	Contenido	Ayuda audiovisual
<p>¿Cuáles son los riesgos en la ludopatía?</p>	<p>Riesgo: es la probabilidad, oportunidad o posibilidad, que el peligro pueda ocasionar un daño.</p> <p>Riesgos que te lleven a padecer esta enfermedad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Déficit de atención. ✓ Aislamiento social y familiar. ✓ Deterioro del aseo personal y sedentarismo. <p>Se les brindará afiches publicitarios sobre video juegos, redes sociales, celulares, programas de tv y salas de juego y se les pedirá analizar y reconocer los riesgos a que están expuestos y al mismo tiempo desarrollar medidas de prevención con respecto a las imágenes de los afiches, respondiendo así a las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observas en cada afiche? • ¿Cuál crees que sea el mensaje? 	 

<p>¿Cómo prevendrás los riesgos expuestos?</p>	<p>Prevención: es el conjunto de actos y medidas que se ponen en marcha para reducir la aparición de riesgos ligados a enfermedades o comportamientos nocivos para la salud.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Concientizando en las consecuencias que conlleva dicha enfermedad. ✓ Organizando un horario, considerando dentro de ello horas de ocio. ✓ Incentivarse más en la lectura. ✓ Practicar su deporte favorito y/o asistir a talleres artísticos. 	
---	---	---

CUARTA SESIÓN EDUCATIVA

OBJETIVO ESPECÍFICO: Generar debate sobre la prevención de ludopatía.

Motivación	Contenido	Ayuda audiovisual
<p>¿Cómo podemos prevenir la ludopatía?</p>	<p>Se les dará información sobre la diferencia entre un juego saludable y juego patológico.</p> <p><u>Juego saludable:</u> Es todo aquello en beneficio y/o satisfacción del individuo sin afectar su calidad de vida, los adolescentes necesitan actividad física regular para mantenerse saludables y evitar enfermedades. Establecer hábitos de ejercicio prepara a los adolescentes para una vida de salud física. Participar en juegos de exterior da a los adolescentes la oportunidad de mantenerse activos.</p> <p><u>Juego patológico:</u> Es considerado un problema psicológico que afecta diversos aspectos de la vida (personal, familiar, laboral, social y económica). La persona afecta su capacidad para poder auto controlarse y le es difícil decir No siendo incapaz de aplazar el impulso o deseo por jugar.</p>	 
<p>¿Qué recomendación es darías?</p>	<p>Plasmarán en el siguiente proyecto: ¿Cómo elaborar?</p> <p>Se les dará las siguientes instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por equipos elaboraran afiches y pancartas con eslogan informando sobre la educación, prevención y riesgo de padecer ludopatía. Los estudiantes activamente procederán a elaborar sus afiches con los materiales brindados. • Una vez culminado con la elaboración tendrán que pegarlos en lugares visibles de la institución educativa. 	

Sexta semana

OBJETIVO ESPECÍFICO: Evaluar resultado del programa educativo realizado.

INICIO	DESARROLLO
<p>Culminado el desarrollo de las sesiones educativas se pasara a la evaluación del post-test donde se les explicara cómo es que tienen que resolver el cuestionario.</p>	<p>*Se les brindará un cuestionario a cada uno de los estudiantes los cuales ya se encuentran codificados *Se revisará cada una de las preguntas. *Se les explicará la forma de marcar, las alternativas. *El tiempo de duración que tendrá la evaluación será de 15 minutos. *Se resolverá cualquier duda que tengan con respecto al cuestionario.</p> <p>Una vez culminado con las instrucciones del cuestionario los estudiantes empezaran a resolver sus cuestionarios. Se les hará entrega de trípticos con contenido básico sobre la ludopatía y prevención, dentro ello se les brindara la información de un centro de atención en caso pudieran identificar algún caso. Al finalizar se entregará frases dichas de los participantes y aprendidas en cada sesión, lo cual servirá para que recuerden lo desarrollado.</p> <p>Finalmente, se procederá palabras de despedida y agradecimiento de las expositoras hacia los estudiantes.</p>