



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

**Factores de riesgo asociados a la Ludopatía en adolescentes
de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Enfermería

AUTORAS:

Aquino Gutierrez, Brescia Milagros (orcid.org/0000-0001-6475-3616)

Gordillo Ugas, Luisa Isabel (orcid.org/0000-0002-0089-6172)

ASESORA:

Mg. Fajardo Vizquerra, Leydi Susan (orcid.org/0000-0003-4692-0518)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Salud Mental

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi dios por haberme permitido llegar hasta donde estoy, a una persona muy especial que desde el cielo me guió y protegió siempre; mi querido abuelo Humberto, a mi mamita Luisa, porque a pesar de la distancia siempre está cerca de mí, aconsejándome, brindándome apoyo y fortaleza. A ti padre Wilfredo, por tu empeño y preocupación para lograr convertirme en lo que hoy realmente soy. A mi familia y alguien muy especial que estuvieron cerca de mí dándome fuerzas que me incita a luchar y salir adelante.

Gordillo Ugas Luisa Isabel

Siento tal satisfacción y orgullo de culminar una de mis metas más anheladas, ser profesional, dedico este trabajo a los formadores de mi existencia, de mi vida y de mi ser: A DIOS por ser mi soporte espiritual. A mis padres Armando y Marina, Porque sin su apoyo y ayuda incondicional, no hubiera alcanzado este peldaño, a mi motor y motivo mi hija Marina Elizabeth Minaya Aquino, que me da las fuerzas necesarias para ser mejor cada día.

Aquino Gutiérrez Brescia Milagros

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud primero a Dios, mi familia por darme la oportunidad de tener una carrera maravillosa y por siempre creer en mí, que estuvieron en todo momento conmigo, por formarme con buenos valores, por su comprensión y su sacrificio, por haberme brindado el apoyo necesario para lograr mis metas, a ellos le debo la culminación de mi formación profesional, les agradezco de todo corazón el que estén a mi lado. Agradezco a mis formadores, que con su sabiduría se esforzaron por ayudarme a llegar en el punto donde me encuentro.

Gordillo Ugas Luisa Isabel

Agradezco infinitamente a Dios por permitirme llegar hasta este punto de mi vida, a mis docentes que siempre me orientaron por el buen camino, a mi tutor por su ayuda, paciencia y dedicación. Y en especial agradecer a toda mi familia por confiar siempre en mí, por los valores y principios que me han inculcado, darme ánimo durante en este proceso.

Aquino Gutiérrez Brescia Milagros

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Caràtula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de Contenidos.....	iv
Índice de Tablas.....	v
Índice de Gráficos y Figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	15
3.2. Variable y Operacionalización	16
3.3. Población, muestra y muestreo, unidad de análisis.....	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.5. Procedimientos.....	18
3.6. Método de análisis de datos.....	18
3.7. Aspectos éticos.....	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN.....	28
VI. CONCLUSIONES.....	33
VII. RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS.....	35
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1: Factores de riesgo en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022.....	19
Tabla 2: Ludopatía virtual en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022.....	24
Tabla 3: Asociación entre los factores de riesgo con la ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022.....	26

Índice de Gráficos y Figuras

Gráfico 1: Factores de riesgo en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022.....	20
Gráfico 2: Ludopatía virtual en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022.....	20
Gráfico 3: Factor de riesgo funcionamiento familiar en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022.....	21
Gráfico 4: Factor de riesgo autoestima en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022.....	21
Gráfico 5: Ludopatía virtual en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022.....	22

RESUMEN

El objetivo del estudio fue determinar la asociación que existe entre los factores de riesgo y la ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete, 2022. El estudio se basó en el enfoque cuantitativo de nivel correlacional con un diseño no experimental transversal, la población estuvo constituida por 420 adolescentes de ambos sexos; donde la muestra del estudio se consideró a 200 adolescentes, los cuales se seleccionaron de manera aleatoria; para la recolección de datos la técnica que se utilizó fue la encuesta, se aplicó los instrumentos del cuestionario de Funcionamiento familiar de Olson, el test de autoestima de Rosenberg, cuestionario de ludopatía virtual, se encontró como resultado que el 56,5% son mujeres, el 22,5% tienen 12 años, el 47,0% presentaron funcionamiento familiar de nivel regular, el 44,0% tuvieron autoestima de nivel medio, mientras el 64,0% presentaron un nivel bajo de ludopatía virtual, nivel medio el 31,0%, nivel alto el 5,0%, se tiene como conclusión que el funcionamiento familiar y la autoestima si se asocian con la ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixta San Luis de la ciudad de Cañete del periodo 2022.

Palabras clave: Adolescentes, Factores de riesgo, Ludopatía virtual

ABSTRACT

The objective of the study was to determine the association between risk factors and virtual gambling in adolescents from the I.E. Mixed San Luis of the city of Cañete, 2022. The study was based on the quantitative approach of correlational level with a non-experimental cross-sectional design, the population consisted of 420 adolescents of both sexes; where the study sample was considered to be 200 adolescents, who were selected randomly; For data collection, the technique used was the survey, the instruments of the Olson Family Functioning questionnaire were applied, the Rosenberg self-esteem test, the virtual gambling questionnaire, it was found that 56.5% are women. , 22.5% are 12 years old, 47.0% had a regular level of family functioning, 44.0% had a medium level of self-esteem, while 64.0% had a low level of virtual gambling, a medium level of 31.0%, high level 5.0%, It is concluded that family functioning and self-esteem are associated with virtual gambling in adolescents of the I.E. Mixed San Luis of the city of Cañete for the period 2022.

Keywords: Adolescents, Risk factors, Virtual gambling

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad los adolescentes son los más vulnerables en la adicción de los videojuegos, ya que el uso compulsivo o excesivo es nefasto para el estado de salud y de su vida, por eso si los padres de familias no tienen un control en sus hijos desde el inicio, estos tienen como consecuencia llegar a un círculo vicioso de una dependencia a los videojuegos y a desarrollar ludopatía virtual (1).

Es así que la ludopatía virtual se considera como un trastorno que origina graves consecuencias en la persona, en lo cual se generan ciertos conflictos en su vida, estas personas con ludopatía virtual presentan ciertos impulsos que son difíciles de contener; por último, estas personas tienden a apostar para que puedan equilibrar sus nervios y la tensión en la que se encuentran (2).

Por otra parte, la Organización Mundial de la Salud refiere que la ludopatía virtual es por el uso desmedido en cuanto a la manera de la frecuencia del uso que es el de todos los días de la semana, con un uso de 4 horas o más al día, y del contexto en el que se realiza el juego, es así que el uso excesivo de los videojuegos es considerado como un trastorno o ludopatía virtual, y esto ocasionando daños irreversibles en los niños y adolescentes a nivel psicológico, físico y social, como son los insomnios, depresión, ansiedad, fatiga, también conductas violentas, como el aislamiento social y familiar (3).

Es así que como en los países de Europa en el año 2020, en España se estima que el 42,0% de la población total juega algún tipo de videojuego, es el tercer país europeo después de los países de Francia el 62,0%, y Alemania el 52,0%, antes del país del Reino Unido el 40,0%, donde el 60,0% son hombres con una edad promedio de 14 a 30 años, y la hora del uso de algún tipo de videojuego es de 4,2 horas diarias (4).

En el país de Estados Unidos en un estudio del 2021 refiere que alrededor del 65,0% de los hogares al menos una persona juega videojuego de una manera regular, en el contexto de la pandemia esto ascendió a más de 214 millones de personas que juegan virtualmente, donde el 70,0% son menores de 8 años que

juegan videojuegos con relación a la estimulación mental el 80,0% y de relajación el 7,0% (5). Mientras en Latinoamérica, en México en el año 2019 un estudio refiere que unos 55,8 millones de personas realizan alguna actividad referente en los videojuegos, siendo esto el 46,0% del total de la población, donde lo adolescentes son los que realizan esta actividad, y México se ubica en el décimo país en todo el mundo como consumidores de los videojuegos (6).

Existe un auge tecnológico en el Perú, así como a nivel mundial, que se refleja en adolescentes y estudiantes que utilizan de manera constante estas tecnologías virtuales desde niños, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática en 2019. El 60,0% son hombres que juegan videojuegos de una u otra forma, de los cuales el 20,0% son adolescentes entre 12 y 18 años, mientras que en la capital Lima, el 80,0% de la población infantil utiliza videojuegos en línea para videojuegos y películas, siendo estas cifras alarmantes para un país en desarrollo (7).

La familia disfuncional es un factor de riesgo en el adolescente, lo cual facilita los presentes problemas de comportamiento, el mal empleo de su tiempo libre que se enganchan a otros amigos que presentan los mismos problemas, ya que por parte de la familia hay falta de compromiso y ausencia de sus progenitores en controlar el uso adecuado del internet en los adolescentes, conllevan a que estos desarrollen una ludopatía virtual (8). Mientras el uso excesivo de los videojuegos conlleva a que los adolescentes se aíslen de las demás personas en muchas ocasiones, donde se desvincula del proceso de socialización directa. La baja autoestima conlleva a usar de manera excesivo los videojuegos como forma de alternativa de socializarse (9).

La ludopatía virtual ocasiona en los adolescentes desligarse de otras actividades deportivas escolares, familiares, también las culturales y sociales, esto conlleva a que haya escasa relación interpersonal, se abandonen otros tipos de pasatiempos ocasionando el aislamiento de la sociedad, que sufran trastornos físicos, psicológicos como es la depresión, irritabilidad, cambio de humor, trastorno de la alimentación y del sueño entre otros, es ahí la importancia del

control del uso de los dispositivos electrónicos e internet sobre los videojuegos y evitar desarrollar ludopatía virtual (10).

En la ciudad de Cañete se puede evidenciar en los escolares el uso excesivo de los videojuegos, esto impulsado por las nuevas tecnologías, esto debido a que tienen acceso en computadoras de su casa, o también de lugares como los internet que están accesible para ellos, donde permanecen muchas veces más de 3 horas diarias y esto conlleva en que puedan originar ludopatía virtual.

Mientras en la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete algunos escolares hacen referencia que utilizan el internet para los videojuegos con mucha frecuencia, donde a veces están dos a más horas jugando, que ya no juegan con los amigos muy frecuente al futbol u otras actividades, no conversan muchos con sus padres, su rendimiento académico es regular a bajo. Muchos padres refieren que han observado cambio en sus hijos, que no ya no salen de su habitación para ir jugar con sus amigos o estar en familia, mientras los docentes refieren que algunos escolares tienen conductas de aislamiento, o de agresión. Ante esta situación se planteó lo siguiente ¿Cuál es la asociación que existe entre los factores de riesgo y la ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete, 2022?

Lo cual tiene como justificación teórica que permitirá conocer si debe haber agrupación en los factores de riesgo con la ludopatía virtual, y a la vez ampliar el conocimiento con respecto a las dos variables, reforzando aquellos conceptos, lo cual servirán como base para consolidar a otros estudios posteriores. En lo práctico permitirá que el profesional de enfermería realice estrategias de prevención sobre la ludopatía virtual, y promoción en el adecuado uso tiempo libre en los adolescentes. Mientras en lo metodológico los instrumentos que se usen en el estudio serán validados y permitirán medir los factores de riesgo, así como el nivel de ludopatía virtual, y así sea factible para otros estudios.

Como objetivo general se tiene: Determinar la asociación que existe entre los factores de riesgo y la ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San

Luis de la ciudad de Cañete, 2022. Los objetivos específicos son los siguientes: (1) Identificar los factores de riesgo en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete, 2022. (2) Identificar el nivel de ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en la ciudad de Cañete, 2022. (3) Establecer la asociación que existe entre los factores de riesgo (sexo, edad, funcionamiento familiar y autoestima) y la ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete, 2022. Por último, se desarrolló la formulación de hipótesis, H_i : Si existe asociación entre los factores de riesgo y ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete, 2022. H_o : No existe asociación entre los factores de riesgo y ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel nacional se tiene a Flores 2022 efectuó un estudio en Huaraz con el fin de determinar la ludopatía por videojuego que asocia al grado de dificultad en las relaciones interpersonales en los adolescentes escolares de la I.E.E. Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga, el estudio fue de tipo observacional, analítico de corte transversal, la muestra de estudio estuvo constituido por 256 adolescentes, los resultados demostraron que el 57,6% son hombres, el 25,7% tienen 14 años, videojuego conexión a internet el 59,8%, comorbilidad psiquiátrica el 17,5%, familia monoparental el 23,7%, presentan ludopatía el 1,9%, concluyo que la comorbilidad psiquiátrica y la dificultad en las relaciones interpersonales se asocia con la ludopatía por videojuegos (11).

Así mismo, Munive 2019, realizo un estudio en Huancayo con el propósito de determinar la relación entre funcionamiento familiar y adicción a video-juegos en adolescentes de la institución educativa publica de San Martin de Pangoa, el estudio fue de tipo correlacional de diseño no experimental, la población fue 211 estudiantes, tuvo como resultados que el funcionamiento familiar fue medio el 64,9%, balanceado el 19,9%, extrema el 15,2%, mientras la adicción a los videojuegos fue alto el 57,8%, bajo el 42,2%, concluyo que si existe relación entre la funcionalidad familiar y la adicción a los videojuegos (12).

Suárez realizó un estudio en 2019 en Huancayo para determinar la relación entre la autoestima y la adicción a los juegos en línea en estudiantes de la Escuela Secundaria IE Andrés Bello de Pilcomayo. El estudio se centra en el análisis cuantitativo. Diseño de correlación transversal no experimental con tamaño de muestra de 60 estudiantes, los resultados muestran que la autoestima es en promedio 96.7%, alta y baja 1.7%, mientras que la adicción a los juegos de Internet es baja en 48.3%, promedio 43.3%, alta 8.4 %, concluyo que existe una relación entre la autoestima y la adicción al juego online $R_o: -0.495$ (13).

Mientras Ramos en el 2018, en Arequipa realizo un estudio que tuvo como objetivo: Determinar la asociación entre los factores sociales en la adicción a videojuegos en los estudiantes de nivel secundaria de los colegios estatales

Francisco Javier de Luna Pizarro, José Gálvez y el Gran Amauta del distrito de Miraflores, el estudio fue de tipo observacional, prospectivo, corte transversal, con un diseño casos control, el muestreo estuvo conformado por 249 adolescentes, donde se encontró como resultados que el 8,43% si tienen adicción a los videojuegos, el 85,0% son mayores de 16 años, el 55,4% son hombres, no viven con los dos padres el 42,6%, los padres trabajan fuera de casa el 55,4%, sus amigos juegan el 73,1%, tienen videojuego en casa el 62,7%, concluyo que los factores sociales que asocian a la adicción del videojuego fueron no vivir con los dos padres, disponer videojuego en casa, sus amigos juegan (14).

A su vez, Barreto et al. Realizaron un estudio en el 2018, en la ciudad de Lima la investigación tuvo como propósito: Establecer la relación entre el funcionamiento familiar y características de ludopatías en adolescentes de la Institución Educativa Pública de la Comunidad Urbana Autogestionaria de Huaycan del distrito de Ate Vitarte, el estudio fue cuantitativo correlacional, con una muestra de 105 estudiantes, se encontró en los resultados que el 40,0% tienen 15 años, el 60,9% son familia monoparental, el 94,2% disfunción familiar, mientras la ludopatía es baja el 69,5%, 22,9% media, 7,6% alto, concluyo que si existe relación en el funcionamiento familiar con las características de ludopatía (15).

Mamani planteo un estudio en Puno en el 2017, donde fue: Explicar si los vínculos familiares influyen en la adicción a los videojuegos en los adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos, el estudio fue de enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, la muestra estuvo compuesta por 89 adolescentes, se obtuvo el siguiente resultado acerca de los problemas familiares el 7,8% sufrieron violencia familiar, el 10,1% desintegración familiar y alcoholismo, el estilo de comunicación fue autoritario el 74,2%, tipo de comunicación agresiva el 71,9%, comunicación con los padres 1 vez por semana el 69,7%, mientras el 74,2% consideran importante los videojuegos, el 85,4% juegan de 4 a 5 veces por semana, el 55,1% juegan de 4 a 6 horas, el 89,9%

juegan en cabinas de internet, concluyo que las relaciones familiares si influyen en la adicción de los videojuegos (16).

En el nivel internacional, realizaron un estudio por Andrade y Moscoso 2019, en Ecuador, con el fin de conocer la prevalencia y así mismo de los factores relacionados con la adicción sobre los video-juegos en los escolares de la institución educativa privada La Asunción., el estudio fue de diseño no experimental transversal, con una población de 246 estudiantes, en los resultados se encontró que el 51,5% son mujeres, el 55,0% tienen entre 11 a 14 años, el 60,6% la funcionalidad familiar es normal, mientras el 31,3% si tienen adicción a los videojuegos, el 68,9% no, concluyeron que los factores sexo, disfunción familiar si se relaciona con la adicción de videojuegos (17).

Mientras, Escobar et al. 2019, en Costa Rica en su estudio tuvieron como objetivo establecer como el uso del videojuego se relaciona con el rendimiento académico del estudiante básica secundaria de 4 colegios del municipio de la Estrella en Antioquia, el estudio fue de enfoque analítico, descriptivo correlacional con una muestra de 335 estudiantes, se encontró como resultados que los hombres son los que usan los videojuegos, se utilizan videojuegos con menos porcentaje los de tipo educativo y de agilidad mental, concluyeron que existe asociación el tiempo de juego, lugar, edad y el rendimiento (18).

Como sustento teórico se tiene el modelo de sistema de interacción de Imogene King, define enfermería como un proceso de acción, reacción e interacción. Informaciones sobre el fortalecimiento de la relación entre enfermeros y sujetos del cuidado, y reconocimiento mutuo entre cuidadores y sujetos del cuidado. A la vez, refiere que existen 3 sistemas; en el personal es cuando la persona comprende conceptos de su misma imagen corporal, también del desarrollo y crecimiento, como de la percepción, tiempo y espacio. En el interpersonal es cuando 2 o más personas están interactuando de manera diaria, es ahí la importancia de la interacción y la comunicación como también de la misión y transacción. Por último el sistema social, está ligado en la educación y religión, como el cuidado de la salud de la persona (19).

Por otra parte, como conceptualización de la variable ludopatía virtual. Hoy en día, la predisposición al juego virtual es un problema que afecta todos los aspectos de la vida de las personas, provocando un deterioro en la vida social, económica y familiar (20). Por otro lado, es la incapacidad de un jugador de no controlar su juego, donde la forma de jugar y también de perder tiene consecuencia negativa en la vida (21). Así mismo, convierte a la persona adicta a los juegos virtuales, o de azar; siendo adictas de no poder dejar de jugar, lo cual arruina su vida con tal de conseguir un premio (22).

Por otra parte, es un trastorno en el que, debido a un impulso psicológicamente incontrolable, se ve obligada a jugar y realizar apuestas de manera permanente y gradual, lo que repercute negativamente en la vida personal, familiar y profesional (23). En cuanto a los videojuegos, se trata de cualquier tipo de juego en red, basado en la interacción jugador-máquina mediante indicaciones y que ofrece una variedad de actividades de ocio. Estos videojuegos presentan desafíos, objetivos, resultados y obstáculos específicos que los jugadores deben completar para lograr objetivos específicos (24).

Dimensiones de la ludopatía virtual se tiene a los aspectos psicológicos, temporales, relaciones amicales, relaciones de padres, aspectos económico y académico. En el aspecto psicológico, se refiere a cambios psicológicos cuando las cosas van mal y que pueden tener graves consecuencias para las personas, lo que a menudo conduce a un comportamiento irracional e inmaduro. Los adolescentes son propensos a perpetuar la baja autoestima y pasan su tiempo libre jugando videojuegos, creyendo a menudo que esto es una forma de relajación (25).

En el aspecto temporal, es el tiempo excesivo que invierte el jugador en los videojuegos, donde el juego sin control va en crecimiento con respecto al tiempo y el gasto de dinero; la persona pierde el interés de otras actividades, presentan aislamiento social, deudas económicas, problemas de todo tipo por cuestión de tiempo (26) (27).

Los videojuegos se utilizan para entretener a las personas, pero los niños y los adolescentes pueden hacerse cargo si pasan más tiempo del que deberían jugando a los videojuegos. Desde hoy, los medios tecnológicos se han convertido en una parte importante del hombre (28). Con respecto a la relación amical, se refiere a un grupo de personas y amigos que han sido influenciados por los videojuegos. La influencia de los amigos se refiere a las amistades que nos rodean, las cuales pueden desarrollar ciertos comportamientos al aceptar o rechazar algo o alguien. En este caso, influyen fuertemente en la propensión a los juegos virtuales (29).

Las relaciones con los padres, en cambio, son con diferentes miembros de la familia, exacerbadas por la falta de supervisión adecuada en cuanto a los juegos elegidos, y los niños tienden a distanciarse de sus padres e incluso de sus hermanos (30). Los adolescentes comienzan a gastar cada vez más dinero y los jugadores pierden incluso artículos del hogar, ya que necesitan más recursos económicos para seguir jugando virtualmente. Hay un abuso de confianza y comunicación (31). Los niños en la infancia y la adolescencia están completamente desarrollados y son muy susceptibles a las influencias positivas y negativas, y requieren el apoyo, el amor y la atención de sus padres. Por lo tanto, debe comprenderlos y prestarles la mayor atención posible (32).

En el aspecto económico. El dinero es un medio utilizado para adquirir algo; Si falta, puede tener consecuencias negativas en casa. Es un factor fundamental en el desarrollo familiar; por tanto, el recurso económico garantiza la estabilidad de la familia; Sin embargo, esto no siempre trae la felicidad que necesitamos para estar sanos (33). Las condiciones económicas influyen fuertemente y afectan las interacciones familiares centrales, causando conflictos y mala comunicación, e incluso pueden conducir a comportamientos violentos que afectan el entorno social en el que se desenvuelven las familias. En tales sociedades, la solvencia económica tiene un impacto directo. Las relaciones entre los padres suelen ser conflictivas. Porque no pueden satisfacer sus necesidades primarias (34).

En el aspecto académico, donde los adolescentes tienen un impacto negativo en el rendimiento escolar. El trabajo del curso es una evaluación del conocimiento adquirido a lo largo de los años de estudio. Esta es una expresión cuantitativa que se le da a un estudiante en cualquier curso en una institución educativa (35). El rendimiento o aprovechamiento escolar son considerados diferentes factores familiares, biológicos, psicológicos e incluso ambientales, por lo que es necesario brindar un ambiente sano para que los estudiantes tengan confianza y comunicación con sus padres para que no se vean influenciados. Transformaciones por las que atraviesa la sociedad (36).

Mientras la conceptualización de la variable factores de riesgo, según la OMS, significa un factor de riesgo como cualquier característica o circunstancia identificable de una persona o grupo de personas que se sabe que está asociado con la probabilidad de que sean particularmente susceptibles de desarrollar o sufrir un proceso patológico, un tipo específico de deterioro de la salud (37).

Dentro de los factores se tiene la edad, los videojuegos pueden ser adictivos y esto causa muchos problemas. En este contexto, se encontró que el perfil de los adictos a los videojuegos son jóvenes de clase media alta, con conocimientos técnicos y de inglés, con edades comprendidas entre los 11 y los 17 años. Los adolescentes son particularmente vulnerables a todos estos estímulos, son más propensos a buscar nuevas sensaciones para escapar del aburrimiento, están familiarizados con las nuevas tecnologías y tienen muy poca conciencia de los peligros asociados (38).

Con respecto al sexo, siempre se ha dicho que los videojuegos son un pasatiempo de hombres, no de mujeres. Si bien el ocio es más un estereotipo, es cierto que tiene un mayor impacto en la población masculina, lo que hace que la adicción a los videojuegos sea más probable en este segmento de la población. El motivo, según diversos estudios, es puramente biológico y está relacionado con el desarrollo del cerebro masculino y su reacción a los impulsos y deseos (39).

Por otro lado, el funcionamiento familiar, es la dinámica relacional interactiva y sistémica que se da entre los miembros de la familia y contribuye a la satisfacción de las funciones básicas del sistema familiar. Las familias juegan un papel importante en la educación formal e informal. Las familias son lugares donde se aprenden valores éticos y humanos y se fortalecen lazos de solidaridad (40). De manera similar, la cohesión familiar es el apego emocional de los miembros de la familia, centrándose en los lazos familiares, la paternidad y los límites internos y externos. La adaptabilidad familiar, por otro lado, es un sistema de cambio junto con liderazgo, negociación, disciplina, roles y reglas (41).

Así mismo se tiene a la autoestima según Rosenberg, refiere que la autoestima es una actitud hacia uno mismo la forma habitual de pensar, amar, sentir y comportarse con uno mismo. Donde se puede destacar los valores o considerado como respeto, es cuando el padre de familia y el docente debe considerar en un adolescente como una persona muy valiosa, importante para todo, que es capaz para toda actividad que quiere realizar. El éxito es cuando los padres de familia conjuntamente con el docente tienen que crear un ambiente de éxito para el adolescente y no un ambiente de fracaso. Con respecto a las aspiraciones, se manifiesta en el desarrollo de la autoestima, ya que el adolescente lleva a cabo ciertas decisiones que son significativos para el mismo (42).

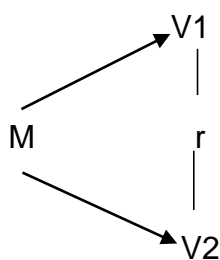
III.METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de estudio según el enfoque fue el cuantitativo, ya que se basó en lo que respecta la medición numérica, donde se utilizó tanto el conteo como la estadística, donde permitió medir la característica que respecta al comportamiento de la población determinada en esta ocasión de los adolescentes acerca de los juegos virtuales (43).

Mientras el nivel de investigación fue el correlacional, ya que permitió establecer el grado de relación que existe entre dos variables, en esta ocasión la relación que existe entre los factores de riesgo y la ludopatía virtual en los adolescentes (43).

El diseño de investigación que se empleó fue el no experimental de corte transversal, ya que no se manipulo ninguna de las dos variables del estudio, por otro lado, la recolección de la información se realizó en un momento determinado para ser luego procesado y descrito (43).



- M: Adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de Cañete
- V1: Factores de riesgo
- r: Relación de ambas variables
- V2: Ludopatía virtual

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Factores de riesgo

Definición conceptual: Es una característica o circunstancia reconocible de un individuo o grupo de individuos que se sabe que está asociada con la

probabilidad de estar particularmente expuesto o padecer un proceso patológico, un tipo particular de enfermedad (37).

Definición operacional: Se midió por medio de preguntas y cuestionarios para identificar los factores de riesgo, la edad y sexo. Escala de evaluación de funcionamiento familiar Faces-20esp. Y Escala de autoestima de Rosenberg. Se categorizó de la siguiente manera:

Sexo:

Hombre

Mujer

Edad:

12 años

13 años

14 años

15 años

16 años

17 años

Autoestima:

Alto: 21 – 30 puntos

Medio: 11 – 20 puntos

Bajo: 0 – 10 puntos

Funcionamiento familiar:

Bueno: 28 – 40 puntos

Regular: 15 – 27 puntos

Malo: 0 – 14 puntos

Indicadores:

Hombre

Mujer

Edad de los adolescentes

Cohesión familiar

Adaptabilidad familiar

Respeto
Éxito
Aspiraciones
Irritabilidad
Impulsivo
Tolerancia
Tiempo
Influencia de los amigos
Interacción
Comunicación
Préstamo de dinero
Rendimiento académico
Deserción escolar

Variable 2: Ludopatía virtual

Definición conceptual: Es un trastorno en el que impulsos psicológicos incontrolables llevan a una persona a jugar de manera persistente y progresiva y a jugar que impacta negativamente en la vida personal, familiar y profesional (23).

Definición operacional: Se midió por medio del cuestionario sobre la ludopatía virtual en los adolescentes, consta de 25 preguntas dividido en 6 dimensiones que son el aspecto psicológico, temporal, económico, y académico, relación amical, y con los padres. Se categorizó de la siguiente manera:

Ludopatía virtual alto: 34 a 50 puntos
Ludopatía virtual medio: 17 a 33 puntos
Ludopatía virtual bajo: 0 a 16 puntos.

Indicadores:

Irritabilidad
Impulsivo
Tolerancia
Tiempo

Influencia de los amigos
Interacción
Comunicación
Préstamo de dinero
Rendimiento académico
Deserción escolar

3.3. Población, muestra y muestreo

La población estuvo compuesta por 420 adolescentes del primer año al quinto de secundaria, que asisten a la I.E. Mixto San Luis de Cañete del periodo de Julio a Setiembre del 2022.

La muestra fue 200 adolescentes, donde se aplicó la fórmula estadística de proporción poblacional, mientras el tipo de muestreo fue el probabilístico simple aleatorio. Donde la unidad de análisis fue cada adolescente que asiste a la I.E. Mixto San Luis de Cañete del periodo de marzo a diciembre del 2022. Se utilizó la siguiente fórmula para la muestra:

$$M = \frac{N * Z^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

Criterio de inclusión: Los adolescentes matriculados y registrados en la nómina de la I.E. mencionada en el periodo de marzo 2022, adolescentes de ambos sexos de 12 a 17 años, del primer al quinto año de secundaria, los que asistieron puntualmente a la I.E., los que aceptaron participar del estudio.

Criterio de exclusión: Adolescentes que dejaron de asistir a la I.E. por motivo de alguna enfermedad, no cumplieron con los criterios de inclusión, y no desearon participar del estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas:

La técnica que se utilizó fue la encuesta, lo cual se empleó a los 200 adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de Cañete, lo cual se recolectó la información por medio de los instrumentos que son los cuestionarios.

Cuestionarios:

Cuestionario sobre los factores de riesgo

El cuestionario sobre los factores de riesgo, está compuesto por 2 preguntas que se basaron en la edad y sexo del adolescente. Se utilizó la escala de evaluación de funcionamiento familiar (Faces-20esp) de Olson y Col, y modificado por Ana Martínez Pampliega, lo cual consta de 20 ítems dividido en la dimensión cohesión con 10 ítems y la dimensión adaptabilidad de 10 ítems, la respuesta fue de escala de Likert donde el funcionamiento familiar se categorizó en nivel bueno, regular y malo.

Mientras el otro cuestionario es la escala de autoestima de Rosenberg, lo cual consta de 10 ítems, 5 de forma positiva y 5 negativo, teniendo como dimensión el valor, éxito y aspiraciones, se midió la respuesta por la escala de Likert donde la autoestima se categorizó en alto, medio y bajo.

Cuestionario sobre ludopatía virtual

El cuestionario sobre la ludopatía virtual fue modificado por Mayta Quispe, Mirian y adaptado por las investigadoras, lo cual consta de 25 ítems, dividido en 6 dimensiones que son el aspecto psicológico del 1 al 4 ítem, aspecto temporal del 5 al 10 ítem, relación amical del 11 al 14 ítem, relación con padres del 15 al 18 ítem, aspecto económico del 19 al 21 ítem, aspecto académico del 22 al 25 ítem. La respuesta fue de escala de Likert, no cero puntos, a veces 1 punto, si dos puntos, donde el puntaje mínimo es 0 y máximo 50, distribuido en tres categorías: ludopatía virtual alto de 34 a 50 puntos, medio de 17 a 33 puntos, bajo de 0 a 16 puntos.

La validez de los instrumentos, se efectuó por medio del juicio de expertos, donde se tuvo en cuenta el uso de la matriz de evaluación de expertos (ver

anexo 3). Mientras la confiabilidad de los instrumentos se midió por medio de la prueba estadística del alfa de cronbach, donde se realizó una prueba piloto de 15 adolescentes de la institución que no participaron del estudio. Donde se tuvo como resultado de 0,780 lo cual indica que el instrumento es confiable y aplicable.

3.5. Procedimientos

Se solicitó el permiso al director de la I.E. Mixto San Luis de Cañete, donde se procedió a encuestar a los alumnos en la hora de tutoría de cada salón, de forma aleatoria se encuestó a cada alumno, con el debido consentimiento de ellos, lo cual se dio a conocer el propósito del presente estudio de investigación, se instruyó de una forma global el llenado de cada encuesta, donde se recalcó que es personal y confidencial, cada instrumento se aplicó con un tiempo de 10 a 15 minutos

3.6. Método de análisis de datos

Los datos fueron analizados a partir de los resultados de la recolección de datos, estos datos fueron subidos a datos en Excel, se obtuvieron las sumas de ambas variables y mediciones. Luego, las variables se convirtieron a niveles y rangos y luego se informaron en consecuencia utilizando SPSS versión 26.0. Los resultados se presentaron en forma de tablas de frecuencias y porcentajes e histogramas. Se utilizó la prueba de chi-cuadrado para probar las hipótesis.

3.7. Aspectos éticos

Se consideraron principios éticos, autonomía del anonimato del sujeto, confidencialidad de los datos, derecho a la información sobre el estudio y retiro oportuno. Se realizó con el consentimiento informado de los padres y adolescentes. La caridad es el deber moral de todo ser humano de hacer el bien a los demás. Los resultados de la investigación no se utilizarán en detrimento de ninguna persona involucrada y, de la misma manera, los resultados se presentarán de manera que proteja los intereses de los sujetos involucrados en la investigación. El propósito de este estudio es puramente

investigativo. No se realizan juicios éticos o morales, sino un análisis basado en principios éticos cuyas implicaciones pueden ser analizadas dependiendo del tema de investigación.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Factores de riesgo en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022

Factores de riesgo	Frecuencia	Porcentaje
Sexo		
Mujer	113	56,5%
Hombre	87	43,5%
Edad		
12	45	22,5%
13	39	19,5%
14	35	17,5%
15	29	14,5%
16	27	13,5%
17	25	12,5%
Funcionamiento familiar		
Bueno	67	33,5%
Regular	94	47,0%
Malo	39	19,5%
Autoestima		
Alto	78	39,0%
Medio	88	44,0%
Bajo	34	17,0%
Total	200	100,0%

Fuente: Aplicación del instrumento a los adolescentes

Interpretación:

En la tabla 1, se puede observar los factores de riesgo en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete del periodo 2022. Donde prevaleció en el sexo el 56,5% son mujeres y el 43,5% son hombres, en la edad el 22,5% tienen 12 años, el 19,5% tienen 13 años, el 17,5% tienen 14 años, el 14,5% tienen 15 años, el 13,5% tienen 16 años, y el 12,5% tienen 17 años, según el funcionamiento familiar es regular el 47,0%, bueno el 33,5%, malo el 19,5%, mientras la autoestima es medio el 44,0%, alto el 39,0%, y bajo el 17,0%.

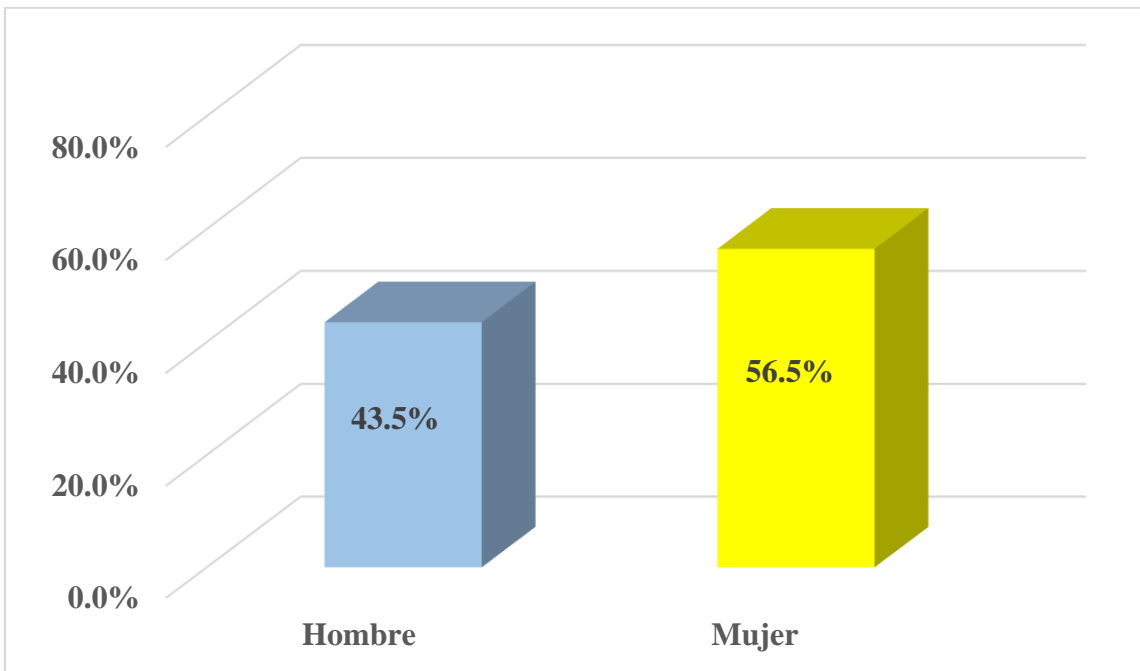


Grafico 1: Factor de riesgo sexo en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022

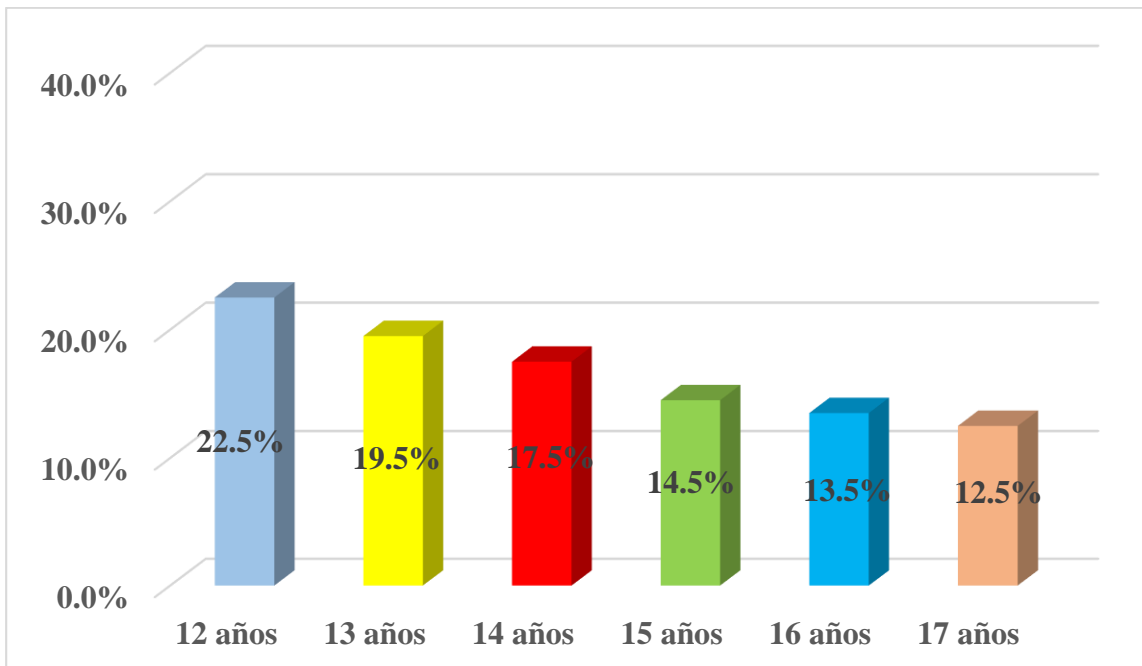


Grafico 2: Factor de riesgo edad en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022

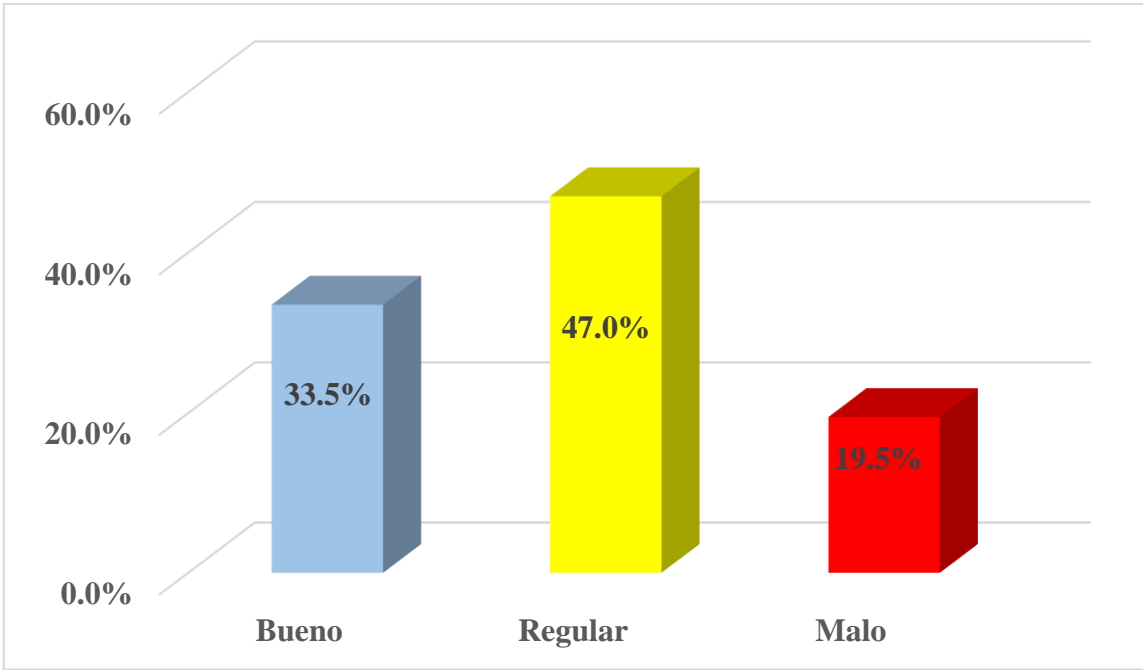


Grafico 3: Factor de riesgo funcionamiento familiar en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022

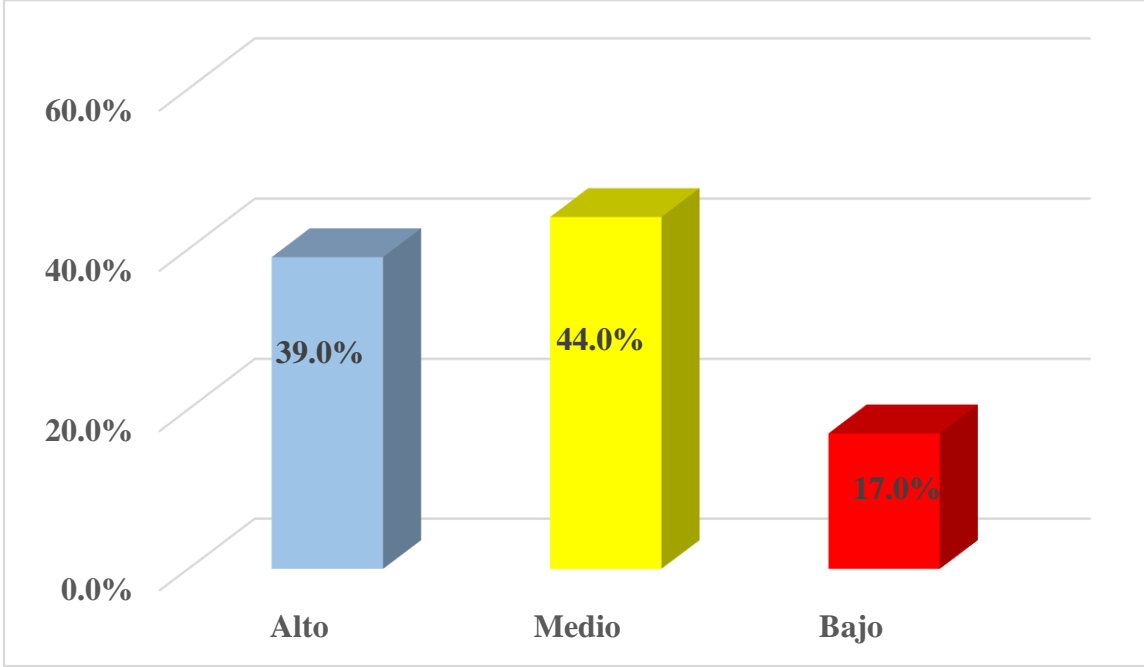


Grafico 4: Factor de riesgo autoestima en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022

Tabla 2

Ludopatía virtual en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022

Ludopatía virtual	Frecuencia	Porcentaje
Alto	10	5,0%
Medio	62	31,0%
Bajo	128	64,0%
Total	200	100,0%

Fuente: Aplicación del instrumento a los adolescentes

Interpretación:

En la tabla 2, se puede observar la ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete del periodo 2022, donde el 64,0% de ellos presentan una baja ludopatía virtual, el 31,0% un nivel medio y el 5,0% un nivel alto.

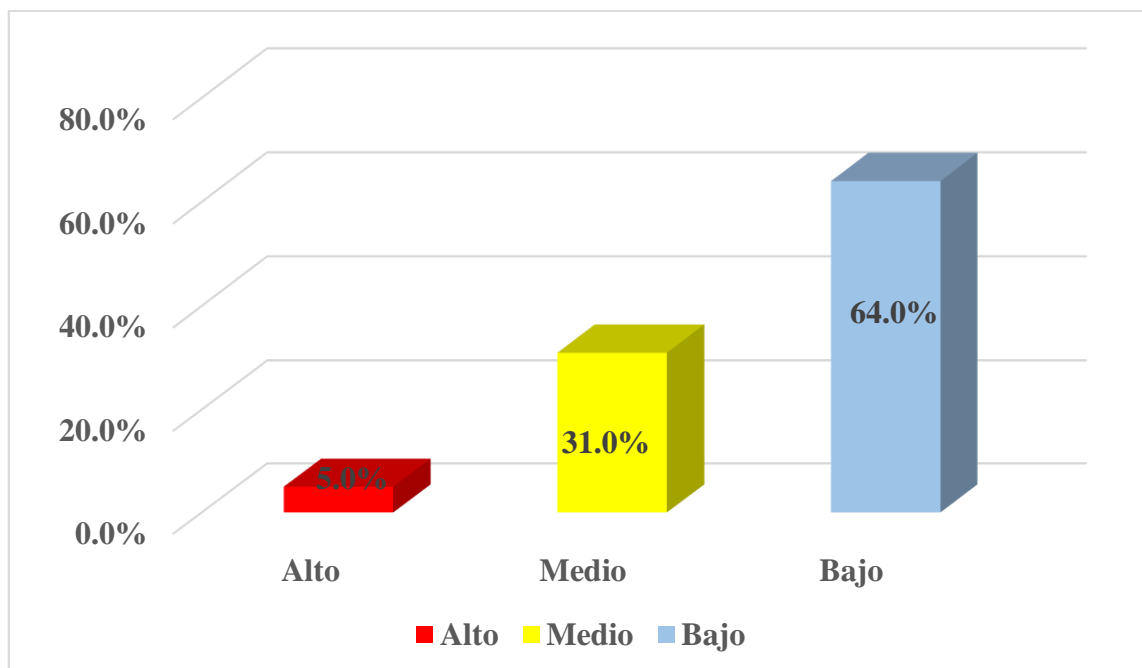


Grafico 5: Ludopatía virtual en adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022

Tabla 3

Asociación entre los factores de riesgo con la ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en Cañete, 2022

Factores de riesgo	Ludopatía virtual						Total	
	Alto		Medio		Bajo		N	%
	N	%	N	%	N	%	N	%
Sexo								
Mujer	2	1,0	27	13,5	84	42,0	113	56,5
Hombre	8	4,0	35	17,5	44	22,0	87	43,5
	X ² : 10,542		gl: 4		p: 0,224		No significancia	
Edad								
12	2	1,0	14	6,0	29	14,5	45	22,5
13	3	1,5	16	8,0	20	10,0	39	19,5
14	1	0,5	10	5,0	24	12,0	35	17,5
15	2	1,0	7	3,5	20	10,0	29	14,5
16	1	0,5	8	4,0	18	9,0	27	13,5
17	1	0,5	7	3,5	17	8,5	25	12,5
	X ² : 10,632		gl: 4		p: 0,123		No significancia	
Funcionamiento familiar								
Bueno	0	0,0	2	1,0	65	32,5	67	33,5
Regular	1	0,5	30	15,0	63	31,5	94	47,0
Malo	9	4,5	30	15,0	0	0,0	39	19,5
	X ² : 11,642		gl: 4		p: 0,024		Significancia	
Autoestima								
Alto	0	0,0	3	1,5	75	37,5	78	39,0
Medio	2	1,0	33	16,5	53	26,5	88	44,0
Bajo	8	4,0	26	13,0	0	0,0	34	17,0
	X ² : 11,233		gl: 4		p: 0,012		Significancia	
Total	10	5,0	62	31,0	128	64,0	200	100,0

Fuente: Aplicación del instrumento a los adolescentes

Interpretación:

En la tabla 3, se puede observar la asociación entre los factores de riesgo con la ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis en la ciudad de Cañete del periodo 2022, donde se encontró que, en la asociación entre el sexo y la ludopatía virtual, el 42,0% de las mujeres tienen un nivel bajo de ludopatía virtual, el 17,0% son hombres con un nivel medio de ludopatía virtual, mientras el 4,0% de hombres y el 1,0% de mujeres presentan una alta ludopatía virtual. Se realizó la prueba de Chi cuadrado donde se tuvo un valor de $p: 0,224$, lo cual indica que no existe asociación entre el sexo y la ludopatía virtual.

En la asociación entre la edad y la ludopatía virtual, el 14,5% tienen doce años y presentan baja ludopatía virtual, el 8,0% tienen 13 años y un nivel medio de ludopatía virtual, mientras el 1,5% tienen 13 años, el 1,0% tienen 12 y 15 años, el 0,5% tienen 14, 16, 17 años todos ellos presentan un nivel alto de ludopatía virtual. Se realizó la prueba estadística de Chi cuadrado, lo cual se obtuvo un valor de $p: 0,123$, indicando que no existe asociación entre la edad y la ludopatía virtual.

En la asociación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía virtual, el 32,5% tienen un funcionamiento familiar bueno y a la vez un bajo nivel de ludopatía virtual, el 15,0% presentaron un funcionamiento familiar regular y malo con un nivel medio de ludopatía virtual, mientras el 4,0% tienen un funcionamiento familiar malo y a la vez un alto nivel de ludopatía virtual, el 0,5% presentaron un funcionamiento familia regular y a la vez un alto nivel de ludopatía virtual. Se efectuó la prueba estadística de Chi Cuadrado donde se tuvo un valor de $p: 0,024$, esto indica que si existe asociación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía virtual.

En la asociación entre la autoestima y la ludopatía virtual, el 37,5% presentan una alta autoestima y una baja ludopatía virtual, el 16,5% tienen un nivel de autoestima medio y presentan un nivel medio de ludopatía virtual, el 4,0% tienen un nivel bajo de autoestima y un nivel alto de ludopatía virtual, el 1,0% obtuvieron un nivel medio de autoestima y presentan una alta ludopatía virtual. Al realizar la prueba de Chi cuadrado donde se tuvo un valor de $p: 0,012$, esto indica que si existe una asociación entre la autoestima y la ludopatía virtual.

V. DISCUSIÓN

Hoy en día con la nueva era de la tecnología, en especial los videojuegos se evidencian que adolescentes de temprana edad tienen más rápido a la accesibilidad de estos, donde permanecen de 4 a 6 horas al día jugando, en muchas ocasiones realizan apuestas o pagan por seguir jugando, dejando a atrás juegos educativos, de socialización.

La familia es un factor importante donde tiene la obligación de regir ciertas normas para el control de accesibilidad de los adolescentes en los videojuegos, donde no permanezcan muchas horas y ocasiones una adicción a esto conllevando a una ludopatía virtual. La autoestima es un factor de suma importancia ya que involucra el estado emocional del adolescente, ya que cuando se encuentra triste, aislado de los demás, sentimientos negativos, muchas veces busca refugio en cosas tecnológicas como son los videojuegos llevando a una adicción.

En la tabla 1, se pudo identificar los factores de riesgo en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete en el periodo 2022, donde se encontró que el mayor porcentaje fue el 56,5% mujeres y el 43,5% hombres. Mientras en el estudio de Flores (11) evidencio que el 57,6% son hombres. En Ramos (14) concluyó que el 55,4% son hombres. Esto se puede evidenciar que en los otros estudios prevalecen los hombres como participe de los videojuegos, pero hoy en día se puede reflejar que las mujeres están siendo iguales o más participe con los videojuegos, pero no tiene la magnitud de adicción que los hombres. Siempre se ha dicho que los videojuegos no son un entretenimiento de mujeres, sino de hombres, tiene que ver con su respuesta al deseo (37).

Se encontró en el estudio que la edad que sobresalió fue el de 12 años el 22,5%, el 19,5% tuvieron 13 años, el 17,4% 14 años, el 14,5% 15 años, el 13,5% 16 años, el 12,5% 17 años. Donde se puede evidenciar que en el estudio de Flores (11) el 25,7% tienen 14 años. Ramos (14) refirió que el 85,0% son mayores de 16 años. Barreto et al. (15) manifestó que el 40,0% tienen 15 años. Se puede observar que en los resultados de los otros estudios la edad mínima

fue de 14, 15, 16 años en los adolescentes que tienen más accesibilidad a los videojuegos, hoy en día y evidenciándose con los resultados del presente estudio a temprana edad los adolescentes están invirtiendo su tiempo libre en los videojuegos. Los adolescentes son particularmente vulnerables a los estímulos de cualquier tipo, es más probable que busquen nuevas sensaciones para escapar del aburrimiento, están muy familiarizados con las nuevas tecnologías y tienen muy poca conciencia de los peligros asociados con ellas (36).

Con respecto al funcionamiento familiar se encontró que prevaleció el nivel regular el 47,0%, bueno el 33,5%, y malo el 19,5%. Estos resultados tienen semejanza con el estudio de Munive (12) menciona que el funcionamiento familiar fue medio el 64,9%, balanceado el 19,9%, extrema el 15,2%. Mientras en el estudio de Barreto et al. (15) el 94,2% de los adolescentes presentaron una disfunción familiar. Por otro lado, en Mamani (16) concluyó que el estilo de comunicación fue autoritario el 74,2%, el 71,9% fue una comunicación agresiva, el 69,7% tuvieron una comunicación con los padres 1 vez por semana el 69,7%.

Estos resultados tienen mucho en común con respecto al funcionamiento familiar, ya que se evidencia un alto nivel medio en las funciones dentro de la familia, muchas veces buscan resolver problemas que no involucran a los hijos, en ocasiones son muy permisivos y autoritarios con sus hijos, en ocasiones pasan el tiempo libre todos juntos. Por otro lado, en los otros estudios se evidencia que existen hay un gran nivel de familias disfuncionales, donde los padres son autoritarios en muchas ocasiones, tienen una comunicación que no es lo adecuado para comunicarse con los adolescentes, y si existe un buen dialogo eso se realiza en pocas ocasiones. El funcionamiento familiar es la dinámica de relación recíproca y sistémica que se da entre los miembros de la familia, contribuyendo a la satisfacción con el funcionamiento básico del sistema familiar. Las familias juegan un papel importante en la educación formal e informal. Las familias son lugares donde se aprenden valores éticos y humanos y se fortalecen lazos de solidaridad (40).

Por último, en la autoestima prevaleció el nivel medio el 44,0%, alto el 39,0%, y bajo el 17,0%. Estos resultados tienen similitud con respecto a la prevalencia del nivel con el estudio de Suarez (13) concluyo que la autoestima fue de nivel medio el 96,7%, alto y bajo el 1,7%. Estos resultados tienen semejanza con respecto al nivel de autoestima que reflejan es de nivel medio, esto evidencia que existen ocasiones donde los adolescentes se siente bien consigo mismo y repercute una buena relación interpersonal, mientras hay ocasiones donde tienen sentimientos negativos de sí mismo. Es importante trabajar con los adolescentes q presentan un nivel bajo para que no puedan tener consecuencias negativas en su salud mental. La autoestima según Rosenberg, es una actitud hacia uno mismo, una forma habitual de pensar, amar, sentir y actuar por uno mismo. (42).

En la tabla 2, se pudo observar que el nivel de ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete del periodo 2022, donde prevaleció el nivel bajo siendo el 64,0% de adolescentes, el 31,0% tuvieron un nivel medio, mientras que el 5,0% presentaron un nivel alto de ludopatía virtual considerado como patológico. Estos resultados tienen semejanza con el estudio de Flores (11) donde refiere que el 1,9% de adolescentes presentaron ludopatía. Mientras Suarez (13) concluyo que el nivel de adicción a los videojuegos en los adolescentes fue bajo el 48,3%, medio el 43,3%, alto el 8,4%, por otro lado, Ramos (14) en su estudio menciona que el 8,43% de adolescentes tienen adicción a los videojuegos. Por ultimo Barreto et al. (15) concluyo que la ludopatía en los videojuegos es baja el 69,5%, 22,9% media, 7,6% alto.

Estos resultados reflejan que, si existe un porcentaje mínimo de adicción o ludopatía alta sobre los videojuegos, es de suma importancia ya que ese nivel alto en los adolescentes es considerado como una patología, los porcentajes oscilan entre el 1,9% hasta el 8,43%, estos adolescentes empiezan como un entretenimiento, pero luego juegan de 4 a 6 horas al día, muchas veces prefieren jugar sus videojuegos que ir jugar con sus amigos, familiares, dejan de lado los labores de casa y del colegio, se tornan irritante cuando no juegan,

se olvidan de comer en muchas veces por ir jugar, tienen amigos que también son adictos a los videojuegos, hasta llegan apostar o recargarse para que puedan seguir jugando.

Es ahí la importancia de la familia, en entornos educativos, profesionales médicos y, sobre todo, tiempo libre adecuado, promoción del tiempo libre. Hoy en día, la predisposición al juego virtual es un problema que afecta todos los aspectos de la vida de las personas, provocando un deterioro en la vida familiar, social y económica (20). El videojuego es un mal que hace que las personas se vuelvan adictas a los juegos virtuales: las apuestas. Y como tal adicción, el sujeto es incapaz de dejar de jugar, incluso si arruina su vida y sus finanzas por unas ganancias exiguas (22).

En la tabla 3, se pudo encontrar que la asociación entre los factores de riesgo y la ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixto San Luis de la ciudad de Cañete del periodo 2022, el 4,0% de hombres y el 2,0% de mujeres tuvieron un nivel alto de ludopatía virtual, al realizar la prueba de Chi cuadrado se obtuvo un valor de $p: 0,224$, lo cual indicó que no existe asociación entre el sexo y la ludopatía virtual. Mientras en la edad el 1,5% tuvieron 13 años, el 1,0% 12 y 15 años, el 0,5% 14, 16 y 17 años todos ellos tuvieron un nivel de ludopatía alta, al realizar la prueba estadística de Chi cuadrado se obtuvo un valor de $p: 0,123$ indicando que no existe asociación entre la edad y la ludopatía virtual. Por otro lado, el funcionamiento familiar fue malo el 4,5% y regular el 1,0% presentaron una ludopatía virtual alta, cuando se realizó la prueba de Chi cuadrado se tuvo un valor $p: 0,024$ esto permitió considerar que si existe asociación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía virtual. Por último, en la autoestima fue de nivel bajo el 4,0% y medio el 1,0% reflejando que tuvieron un nivel alto de ludopatía virtual, al emplearse la prueba de Chi Cuadrado se obtuvo un valor $p: 0,012$ evidenciando que si existe asociación entre la autoestima y la ludopatía virtual.

El funcionamiento familiar y la autoestima son dos factores que se asocian con la ludopatía virtual, esto quiere decir cuando existe un disfuncionamiento

familiar y una autoestima baja se asocia directamente en que el adolescente desencadene adicciones muy altas llegando a desencadenar ludopatía virtual, trayendo consigo problemas de salud mental y con la sociedad. El videojuego es cuando un jugador pierde el control sobre su juego y la forma en que juega y pierde tiene un impacto negativo en áreas importantes de su vida (21). El juego virtual es un trastorno en el que impulsos psicológicamente incontrolables obligan a una persona a jugar de forma persistente y progresiva, con efectos negativos en la vida personal, familiar y profesional (23).

VI. CONCLUSIONES

1. Se encontró que los factores de riesgo en los adolescentes con mayor prevalencia fue el 56,5% mujeres, el 22,5% tuvieron 12 años, el 47.0% presentaron un nivel regular sobre el funcionamiento familiar y el 44,0% una autoestima de nivel medio.
2. Se logró encontrar que el 64,0% de los adolescentes tuvieron un nivel bajo de ludopatía virtual, seguido de otro el 31,0% de nivel medio y por último el 5,0% nivel alto.
3. Se concluyó que el funcionamiento familiar y la autoestima si se asocian con la ludopatía virtual en los adolescentes de la I.E. Mixta San Luis de la ciudad de Cañete del periodo 2022.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a las instituciones educativas a implementar programas educativos dirigidos a fortalecer los vínculos afectivos, los límites, las asociaciones, el tiempo y el espacio, la toma de decisiones, los intereses y la recreación. Facilitar un espacio inclusivo y formativo para que el aprendizaje reflexivo familiar funcione como factor protector para prevenir conductas de riesgo, especialmente en el desarrollo de competencias en general.
2. Se recomienda que los profesionales de la salud y de la institución educativa realicen programas educativos sobre el autoestima y habilidades sociales a los adolescentes lo cual permita herramientas necesarias que ayuden a desenvolverse de manera eficiente en el contexto social y no mostrar una conducta negativa que desencadene una adicción por un tipo de juego en las redes sociales.
3. Se recomienda que las instituciones deben intervenir en los programas educativos de manera oportuna para prevenir juegos patológicos entre los estudiantes a través de videos y conferencias, y orientar a los profesores y padres de familia para identificar factores de riesgo o conductas para este problema.

REFERENCIAS

1. Civico, A., Cuevas, N., Colomo, E. y Gabarda, V. Jóvenes y uso problemático de las tecnologías durante la pandemia: una preocupación familiar. Revista Científica de Educación y Comunicaciones. [Internet]; 2021. Marzo. [Citado: 2022 Abril 18]; 22(1). Disponible en: <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i22.1204>.
2. Rivera, E y Torres, V. Videojuegos y habilidades del pensamiento. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. [Internet]; 2018. [Citado: 2022 Abril 18]; 8(16). Disponible en: <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>.
3. Hernández, M. y Bujardón, A. Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. Humanidades Médicas. [Internet]; 2020. [Citado: 2022 Abril 18]; 20(2). Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S172781202020000300606.
4. Moncada, J. y Chacón, Y. El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. RETOS. [Internet]; 2020. [Citado: 2022 Abril 19]; 21(1): pp. 43-49. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732287009>.
5. Chiluisa, E. y Gaibor, I. Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. [Internet]; 2022. [Citado: 2022 Abril 19]; 6(3): pp. 1438-1459. Disponible en: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305.
6. Gracia, A. y Galicia, E. México es el mayor consumidor de videojuegos en América Latina. [Internet]. México. Infobae. F. 2020 enero. [Citado: 2022 Abril 20]. Disponible en: <https://www.infobae.com/america/mexico/2020/01/05/mexico-es-el-mayor-consumidor-de-videojuegos-en-america-latina/>.
7. Ministerio de la Salud. [Internet]. Perú. 2021. [publicación 2021 Marzo 13; citado: 2022 Abril 22]. Disponible en: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005minsalapandemiacovid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegosenninosyadolescentes/>.

8. Cuevas, N., Gabarda, V. y Cánovas, P. El uso responsable de videojuegos: ¿una cuestión familiar o escolar? Revista Colombiana de Educación. [Internet]; 2020. [Citado: 2022 Abril 22]; 7(84): pp. 1-18. Disponible en: <https://doi.org/10.17227/rce.num84-11981>.
9. Moreira, R., Carvalho, T., López, J., Do Valle, J., De Olivera, K. y Fontes, S. Percepciones de los adolescentes sobre el uso de las redes sociales y su influencia en la salud mental. Enfermería Global. [Internet]; 2021. [Citado: 2022 Abril 23]; 20(64). Disponible en: <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.462631>.
10. Gonzales, C. Adicción a los videojuegos en niños: señales de alarma y consejos para prevenirla. [Internet]. El Debate. F. 2022 Enero. [Citado: 2022 Abril 23]. Disponible en: <https://www.eldebate.com/familia/20220208/adiccionvideojuegosninossenal-es-alarma-consejos-prevenirla.html>.
11. Flores, T. Asociación entre ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes escolares. [Tesis para optar el título profesional de médico cirujano]. Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego; 2022. Disponible en: https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/9020/1/REP_THAL%C3%8DA.FLORES_LUDOPATIA.POR.VIDEOJUEGOS.pdf.
12. Munive, Y. Funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa. [Tesis para optar el título profesional de Psicólogo]. Huancayo: Universidad Peruana los Andes; 2019. Disponible en: <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1783/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
13. Suarez, H. Autoestima y adicción a los juegos en red (Dota 2) en la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo. [Tesis para optar el título profesional de Psicólogo]. Huancayo: Universidad Continental; 2019. Disponible en: https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/7101/3/IV_FH_U_501_TE_Suarez_Revollar_2019.pdf.
14. Ramos, R. Factores sociales asociados a la adicción a videojuegos en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de los colegios públicos Francisco

- Javier de Luna Pizarro, 41037 José Gálvez y 40158 el gran amauta del distrito de Miraflores de Arequipa. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en trabajo social]. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; 2018. Disponible en: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7024/TSramorm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
15. Barreto, E., López, G. y Navarro, M. Relación entre funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años de un colegio público Lima. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en enfermería]. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia; 2018. Disponible en: https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3784/Relation_BarretoOyola_Eliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
 16. Mamani, D. Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. gran unidad escolar San Carlos. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en trabajo social]. Puno: Universidad Nacional del Altiplano; 2017. Disponible en: http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/6609/Mamani_Yucra_Dina_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
 17. Andrade, A. y Moscoso, J. Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular “La Asunción”. Cuenca. [Tesis para optar el título profesional de Médico]. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca; 2019. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/31759/1/Proyecto%20de%20investigaci%c3%b3n.pdf>.
 18. Escobar, S., Arroyave, L. y Arboleda, W. El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella, Antioquia. Revista Educación. [Internet]; 2019. [Citado: 2022 Abril 27]; 43(2). Disponible en: <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>.
 19. León, C. Nuevas teorías en enfermería y las precedentes de importancia histórica. Revista Cubana de Enfermería. [Internet]; 2017. [Citado: 2022 mayo 09]; 43(2). Disponible en: <http://www.revenfermeria.sld.cu/index.php/enf/article/view/1587/301>.

20. Muñoz, Y. La ludopatía: revisión y análisis hacia un modelo integral. *Drogas y Comportamiento Adictivo*. [Internet]; 2016. [Citado: 2022 mayo 10]; 1(2). P. 201. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/306046878_La_ludopatia_revision_y_analisis_hacia_un_modelo_integral.
21. Echeburrúa, E., Salaberría, K. y Cruz, M. Nuevos Retos en el Tratamiento del Juego Patológico. *Terapia Psicológica*. [Internet]; 2016. [Citado: 2022 mayo 10]; 32(1). Disponible en: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082014000100003>.
22. Peña, A. Ludopatía en adolescentes, más allá de la diversión. [Internet]. España. *Alimente*. F. 2022 Enero. [Citado: 2022 mayo 10]. Disponible en: https://www.alimente.elconfidencial.com/bienestar/2022-01-29/ludopatia-en-adolescentes-lejos-de-la-diversion_3364456/.
23. Ibáñez, A., León, L. y López, J. Adicción al juego en adolescentes y jóvenes. *ADOLESCERE*. [Internet]; 2020. [Citado: 2022 mayo 10]; 8(2). P. 18-25. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/343541798_Adiccion_al_juego_en_adolescentes_y_jovenes.
24. Guzmán, V. y Gelvez, L. El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes: Un desorden originado por la vida moderna. *Technological Innovations Journal*. [Internet]; 2022. [Citado: 2022 mayo 13]; 1(1). Disponible en: <https://doi.org/10.35622/j.ti.2022.01.001>.
25. Picado, E. y Yurrebaso, A. El programa Apuesta por tu vida, ejemplo de la intervención en adicciones desde las políticas sociales. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*. [Internet]; 2020. [Citado: 2022 mayo 19]; 78(153). Disponible en: <https://doi.org/10.14422/mis.v78.i153.y2020.006>.
26. Santos, J. y Chávez, M. Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí. *Revista Atlanta: Cuaderno de Educación y Desarrollo*. [Internet]; 2020. [Citado: 2022 mayo 20]. Disponible en: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/videojuegos-adolescentes.html>.
27. Ameneiros, A. y Ricoy, M. Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y*

- Educación. [Internet]; 2020. [Citado: 2022 mayo 19]; 1(13). Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/287972350> Los videojuegos en la adolescencia practicas y polemicas asociadas.
28. Sánchez, J., Telumbre, J. y Castillo, L. Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. Health and Addictions / Salud y Drogas. [Internet]; 2021. [Citado: 2022 mayo 21]; 21(1), p.1-14. Disponible en: [file:///C:/Users/pituc/Downloads/558Texto%20del%20art%C3%ADculo2685-1-10-20210309%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/pituc/Downloads/558Texto%20del%20art%C3%ADculo2685-1-10-20210309%20(1).pdf).
29. Guerra, J. y Revuelta, F. Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura. Revista Colombiana de Educación. [Internet]; 2022. [Citado: 2022 mayo 21]; 85(1). Disponible en: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12579>.
30. Fernández, E., Concepción, A. y Herrera, L. Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos. Adicciones Comportamentales en Iberoamérica. [Internet]; 2022. [Citado: 2022 mayo 23]; 123(1). Disponible en: <https://doi.org/10.14635/IPSIC.1927>.
31. Ángeles, D. y López, M. Análisis de sentimientos en videojuegos. Revista Electrónica de Computación, Informática, Biomédica y Electrónica. [Internet]; 2019. [Citado: 2022 mayo 23]; 8(2). Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=512261374008>.
32. Aguirre, M. y Alva, p. Relaciones intrafamiliares y violencia en la etapa de enamoramiento en adolescentes. Revista Científica SEARCHING Ciencias Humanas y Sociales. [Internet]; 2020. [Citado: 2022 mayo 25]; 1(1). Disponible en: <https://revista.uct.edu.pe/index.php/searching/article/view/105>.
33. Ordaz, M., Pacheco, B. y Guillen, A. La economía familiar en el contexto del covid-19. ACTIVOS. [Internet]; 2021. [Citado: 2022 junio 2]; 19(2). Disponible en: <https://doi.org/10.15332/25005278.7291>.
34. Castro, R., Rivera, R. y Seperak, R. Impacto de composición familiar en los niveles de pobreza de Perú. Cultura-Hombre-Sociedad. [Internet]; 2017.

- [Citado: 2022 junio 2]; 27(2). Disponible en: <http://dx.doi.org/10.7770/cuhso-v27n2-art1229>.
35. Mercado, A. Problemas en el adolescente, mindfulness y rendimiento escolar en estudiantes de secundaria. Estudio preliminar. Propósitos y Representaciones. [Internet]; 2020. [Citado: 2022 junio 8]; 8(1). Disponible en: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.372>.
36. Rodríguez, D. y Guzmán, R. Rendimiento académico y factores sociofamiliares de riesgo. Variables personales que moderan su influencia. Perfiles Educativos. [Internet]; 2019. [Citado: 2022 junio 12]; 41(164). Disponible en: <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2019.164.58925>.
37. Jardey, O., Urbina, J. y Suarez, L. Factores de riesgo en jóvenes escolarizados asociados al uso de las redes sociales y la internet. Revista Perspectiva [Internet]. 2022 [citado: 2022 junio 12]; 7(1): p. 101-13. Disponible en: <https://revistas.ufps.edu.co/index.php/perspectivas/article/view/3392>.
38. Peralta, L. y Torres, M. Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. CASUS [Internet]. 2021 [Citado: 2022 junio 16]; 5(3): p.118-30. Disponible en: <https://casus.ucss.edu.pe/index.php/casus/article/view/263>.
39. Alfonso, S. y Aguilera, L. Desigualdades en el mundo de los videojuegos desde la perspectiva de los jugadores y las jugadoras. [Internet]. 2021 [Citado: 2022 junio 16]; 12(2). Disponible en: <https://doi.org/10.5209/infe.60947>.
40. Quijano, S. Influencia del funcionamiento familiar en la conducta de los adolescentes. Una revisión de la literatura científica. REPSI [Internet]. 2022 [Citado: 2022 junio 20]; 5(12):81-92. Disponible en: <https://repsi.org/index.php/repsi/article/view/93>.
41. Villareal, D. y Paz, A. Cohesión, adaptabilidad y composición familiar en adolescentes del Callao, Perú. Propósitos y Representaciones. [Internet]. 2017 [Citado: 2022 junio 20]; 5(2):21-64. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n2.158>.
42. Sánchez, A., De la Fuente, V. y Ventura, J. Modelos factoriales de la Escala de Autoestima de Rosenberg en adolescentes peruanos. Revista de

Psicopatología y psicología Clínica. [Internet]. 2021. [Citado: 2022 junio 20]; 26(1):47. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.5944/rppc.26631>.

43. Hernández-Sampiere, R. y Mendoza, C. Investigation methodology. The quantitative, qualitative and mixed routes. Digital University Journal of Social Sciences. [Internet]. 2018. [Citado: 2022 junio 24]. Disponible en: <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Factores de riesgo	Es cualquier característica o circunstancia detectable de una persona o grupo de personas que se sabe asociada con la probabilidad de estar especialmente expuesta a desarrollar o padecer un proceso mórbido, un cierto tipo de daño a la salud (37).	Se midió por medio de preguntas y cuestionarios para identificar los factores de riesgo, la edad y sexo. Escala de evaluación de funcionamiento familiar Faces-20esp. Y Escala de autoestima de Rosenberg.	Edad	Edad de los adolescentes	Razón
			Sexo	Hombre Mujer	Nominal
			Funcionamiento familiar	Cohesión familiar Adaptabilidad familiar	Ordinal
			Autoestima	Respeto Éxito Aspiraciones	Ordinal

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Ludopatía virtual	Es un trastorno en el que la persona se ve obligada, por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar y apostar, de forma persistente y progresiva, afectando de forma negativa a la vida personal, familiar y vocacional (23).	Se midió por medio del cuestionario sobre la ludopatía virtual en los adolescentes, consta de 25 preguntas dividido en 6 dimensiones que son el aspecto psicológico, temporal, económico, y académico, relación amical, y con los padres.	Aspecto psicológico	Irritabilidad Impulsivo Tolerancia	Ordinal
			Aspecto temporal	Tiempo	
			Relación amical	Influencia de los amigos	
			Relación con los padres	Interacción Comunicación	
			Aspectos económico	Préstamo de dinero	
			Aspecto académico	Rendimiento académico Deserción escolar	

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

A: CUESTIONARIO SOBRE LUDOPATÍA VIRTUAL

Estimado estudiante: EDAD: SEXO: (M) (H)

La presente encuesta tiene carácter anónimo y su procesamiento será reservado, por lo que el pedimos sigue las siguientes instrucciones:

- Lea cuidadosamente y de forma clara los enunciados de las preguntas
- Marque con un aspa en solo uno de los cuadros de cada pregunta

1: Si 2: A veces 3: No

	Aspectos psicológico	1	2	3
1	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes irritable?			
2	¿Sientes un impulso irrefrenable por jugar?			
3	¿Durante el juego te muestras tolerante con los demás?			
4	¿Tu tolerancia termina cuando dejas de jugar videojuegos?			
	Aspecto temporal			
5	¿Te fijas de la hora cuando estás jugando?			
6	¿Juegas todos los días de la semana?			
7	¿Juegas más de tres horas durante el día?			
8	¿Dejas de comer por jugar más tiempo?			
9	¿Prefieres invertir más tiempo en los videojuegos que estar con tú familia?			
10	¿Te gustaría estar todo el tiempo en los juegos virtuales?			
	Relación amical			
11	¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar?			
12	¿Tus amigos frecuentan constantemente los videojuegos?			
13	¿Tus amigos faltan a clases por ir a los videos juegos?			
14	¿De preferencia vas a jugar con tus amigos?			
	Relación con los padres			
15	¿Cuándo vas a jugar con videojuegos tus padres están en casa?			
16	¿Tus padres saben que te gusta jugar con videojuegos constantemente?			
17	¿Tus padres te han maltratado al saber que vas a jugar?			
18	¿La relación con tus padres es buena?			
	Aspecto económico			
19	¿Gastas mucho dinero en los videos juegos?			
20	¿El dinero que gastas te lo dan tus padres?			
21	¿Te has prestado dinero para ir a jugar?			
	Aspecto académico			
22	¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar?			
23	¿Haz preferido alguna vez ir a jugar antes de estudiar para tu examen?			
24	¿Has faltado a clases por ir a jugar?			
25	¿Tus notas han bajado por ir a los videojuegos?			



B: CUESTIONARIO SOBRE LA ESCALA DE AUTOESTIMA DE ROSENBERG

Estimado estudiante:

La presente encuesta tiene carácter anónimo y su procesamiento será reservado, por lo que le pedimos sigue las siguientes instrucciones:

1. Lea cuidadosamente y de forma clara los enunciados de las preguntas
2. No deje pregunta si contestar
3. Marque con un aspa en solo uno de los cuadros de cada pregunta:

A: Muy adecuado

B: De acuerdo

C: En desacuerdo

D: Muy desacuerdo

Nº	Preguntas	A	B	C	D
1	Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Me inclino a pensar que, en conjunto soy un fracasado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Creo que tengo varias cualidades buenas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Puedo hacer cosas tan bien como la mayoría de la gente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Creo que no tengo muchos motivos para sentirme orgullosa de mí	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Tengo una actitud positiva hacia mí mismo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	En general estoy satisfecha de mí mismo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	Desearía valorarme más	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	A veces me siento verdaderamente inútil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	A veces pienso que no sirvo para nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



C: CUESTIONARIO SOBRE EL FUNCIONAMIENTO FAMILIAR

Estimado estudiante:

La presente encuesta tiene carácter anónimo y su procesamiento será reservado, por lo que le pedimos sigue las siguientes instrucciones:

1. Lea cuidadosamente y de forma clara los enunciados de las preguntas
2. No deje pregunta si contestar
3. Marque con un aspa en solo uno de los cuadros de cada pregunta:

N: Nunca

CN: Casi nunca

AV: A veces

CS: Casi siempre

S: Siempre

ITEMS	N	CN	AV	CS	S
1. Los miembros de la familia se sienten muy cercanos unos a otros.					
2. Cuando hay que resolver problemas, se siguen las propuestas de los hijos.					
3. En nuestra familia la disciplina (normas, obligaciones, consecuencias, castigos) es justa.					
4. Los miembros de la familia asumen las decisiones que se toman de manera conjunta como familia.					
5. Los miembros de la familia se piden ayuda mutuamente.					
6. En cuanto a su disciplina, se tiene en cuenta la opinión de los hijos (normas, obligaciones).					
7. Cuando surgen problemas, negociamos para encontrar una solución.					
8. En nuestra familia hacemos cosas juntos.					

9. Los miembros de la familia dicen lo que quieren libremente.					
10. En nuestra familia nos reunimos todos en la misma habitación (sala, cocina).					
11. A los miembros de la familia les gusta pasar su tiempo libre juntos.					
12. En nuestra familia, a todos nos resulta fácil expresar nuestra opinión.					
13. Los miembros de la familia se apoyan unos a otros en los momentos difíciles.					
14. En nuestra familia se intentan nuevas formas de resolver los problemas.					
15. Los miembros de la familia comparten intereses y hobbies.					
16. Todos tenemos voz y voto en las decisiones familiares importantes.					
17. Los miembros de la familia se consultan unos a otros sus decisiones.					
18. Los padres y los hijos hablan juntos sobre el castigo.					
19. La unidad familiar es una preocupación principal.					
20. Los miembros de la familia comentamos los problemas y nos sentimos muy bien con las soluciones encontradas.					

Anexo 3: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos

Validez del instrumento: Ludopatía virtual

Nº	Dimensión/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión aspecto psicológico						
1	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes irritable?	X		X		X	
2	¿Sientes un impulso irrefrenable por jugar?	X		X		X	
3	¿Durante el juego te muestras tolerante con los demás?	X		X		X	
4	¿Tu tolerancia termina cuando dejas de jugar videojuegos?	X		X		X	
	Dimensión aspecto temporal						
5	¿Te fijas de la hora cuando estás jugando?	X		X		X	
6	¿Juegas todos los días de la semana?	X		X		X	
7	¿Juegas más de tres horas durante el día?	X		X		X	
8	¿Dejas de comer por jugar más tiempo?	X		X		X	
9	¿Prefieres invertir más tiempo en los videojuegos que estar con tú familia?	X		X		X	
10	¿Te gustaría estar todo el tiempo en los juegos virtuales?	X		X		X	
	Dimensión relación amical						
11	¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar?	X		X		X	
12	¿Tus amigos frecuentan constantemente los videojuegos?	X		X		X	
13	¿Tus amigos faltan a clases por ir a los videos juegos?	X		X		X	
14	¿De preferencia vas a jugar con tus amigos?	X		X		X	
	Dimensión relación con los padres						
15	¿Cuándo vas a jugar con videojuegos tus padres están en casa?	X		X		X	
16	¿Tus padres saben que te gusta jugar con videojuegos constantemente?	X		X		X	
17	¿Tus padres te han maltratado al saber que vas a jugar?	X		X		X	
18	¿La relación con tus padres es buena?	X		X		X	
	Dimensión aspecto económico						

19	¿Gastas mucho dinero en los videos juegos?	X		X		X	
20	¿El dinero que gastas te lo dan tus padres?	X		X		X	
21	¿Te has prestado dinero para ir a jugar?	X		X		X	
	Dimensión aspecto académico						
22	¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar?	X		X		X	
23	¿Haz preferido alguna vez ir a jugar antes de estudiar para tu examen?	X		X		X	
24	¿Has faltado a clases por ir a jugar?	X		X		X	
25	¿Tus notas han bajado por ir a los videojuegos?	X		X		X	

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): suficiencia

Opinión de aplicación: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Ñique Tapia Fanny Roció **N° CEP:** 35441

Especialidad del validador: Magister en salud publica



MG. Fanny Roció Ñique Tapia

Firma del Evaluador

Validez del instrumento: Ludopatía virtual

Nº	Dimensión/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		Si	No	Si	No	Si	No
Dimensión aspecto psicológico							
1	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes irritable?	X		X		X	
2	¿Sientes un impulso irrefrenable por jugar?	X		X		X	
3	¿Durante el juego te muestras tolerante con los demás?	X		X		X	
4	¿Tu tolerancia termina cuando dejas de jugar videojuegos?	X		X		X	
Dimensión aspecto temporal							
5	¿Te fijas de la hora cuando estás jugando?	X		X		X	
6	¿Juegas todos los días de la semana?	X		X		X	
7	¿Juegas más de tres horas durante el día?	X		X		X	
8	¿Dejas de comer por jugar más tiempo?	X		X		X	
9	¿Prefieres invertir más tiempo en los videojuegos que estar con tú familia?	X		X		X	
10	¿Te gustaría estar todo el tiempo en los juegos virtuales?	X		X		X	
Dimensión relación amical							
11	¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar?	X		X		X	
12	¿Tus amigos frecuentan constantemente los videojuegos?	X		X		X	
13	¿Tus amigos faltan a clases por ir a los videos juegos?	X		X		X	
14	¿De preferencia vas a jugar con tus amigos?	X		X		X	
Dimensión relación con los padres							
15	¿Cuándo vas a jugar con videojuegos tus padres están en casa?	X		X		X	
16	¿Tus padres saben que te gusta jugar con videojuegos constantemente?	X		X		X	
17	¿Tus padres te han maltratado al saber que vas a jugar?	X		X		X	
18	¿La relación con tus padres es buena?	X		X		X	
Dimensión aspecto económico							
19	¿Gastas mucho dinero en los videos juegos?	X		X		X	
20	¿El dinero que gastas te lo dan tus padres?	X		X		X	

21	¿Te has prestado dinero para ir a jugar?	X		X		X	
Dimensión aspecto académico							
22	¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar?	X		X		X	
23	¿Haz preferido alguna vez ir a jugar antes de estudiar para tu examen?	X		X		X	
24	¿Has faltado a clases por ir a jugar?	X		X		X	
25	¿Tus notas han bajado por ir a los videojuegos?	X		X		X	

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): suficiencia

Opinión de aplicación: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Apolinar Gonzales Nelly **N° CEP:** 16622

Especialidad del validador: Magister en enfermería mención en salud familiar y comunitaria



Mg. Nelly Apolinar Gonzales
C.E.P. 16622

Firma del Evaluador

Validez del instrumento: Ludopatía virtual

Nº	Dimensión/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		Si	No	Si	No	Si	No
Dimensión aspecto psicológico							
1	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes irritable?	X		X		X	
2	¿Sientes un impulso irrefrenable por jugar?	X		X		X	
3	¿Durante el juego te muestras tolerante con los demás?	X		X		X	
4	¿Tu tolerancia termina cuando dejas de jugar videojuegos?	X		X		X	
Dimensión aspecto temporal							
5	¿Te fijas de la hora cuando estás jugando?	X		X		X	
6	¿Juegas todos los días de la semana?	X		X		X	
7	¿Juegas más de tres horas durante el día?	X		X		X	
8	¿Dejas de comer por jugar más tiempo?	X		X		X	
9	¿Prefieres invertir más tiempo en los videojuegos que estar con tú familia?	X		X		X	
10	¿Te gustaría estar todo el tiempo en los juegos virtuales?	X		X		X	
Dimensión relación amical							
11	¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar?	X		X		X	
12	¿Tus amigos frecuentan constantemente los videojuegos?	X		X		X	
13	¿Tus amigos faltan a clases por ir a los videos juegos?	X		X		X	
14	¿De preferencia vas a jugar con tus amigos?	X		X		X	
Dimensión relación con los padres							
15	¿Cuándo vas a jugar con videojuegos tus padres están en casa?	X		X		X	
16	¿Tus padres saben que te gusta jugar con videojuegos constantemente?	X		X		X	
17	¿Tus padres te han maltratado al saber que vas a jugar?	X		X		X	
18	¿La relación con tus padres es buena?	X		X		X	
Dimensión aspecto económico							
19	¿Gastas mucho dinero en los videos juegos?	X		X		X	
20	¿El dinero que gastas te lo dan tus padres?	X		X		X	
21	¿Te has prestado dinero para ir a jugar?	X		X		X	

	Dimensión aspecto académico						
22	¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar?	X		X		X	
23	¿Haz preferido alguna vez ir a jugar antes de estudiar para tu examen?	X		X		X	
24	¿Has faltado a clases por ir a jugar?	X		X		X	
25	¿Tus notas han bajado por ir a los videojuegos?	X		X		X	

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): suficiencia

Opinión de aplicación: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Vásquez Cerna Breyner Samir **N° CEP:** 087401

Especialidad del validador: Licenciado en enfermería

Vásquez Cerna Breyner
LIC. ENFERMERÍA
C.E.P. 087401

Firma del Evaluador

Validez del instrumento: Escala de autoestima de Rosenberg

Nº	Dimensión/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		Si	No	Si	No	Si	No
Dimensión respeto							
1	Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás	X		X		X	
2	Me inclino a pensar que, en conjunto soy un fracasado	X		X		X	
3	A veces pienso que no sirvo para nada	X		X		X	
Dimensión éxito							
4	Creo que tengo varias cualidades buenas	X		X		X	
5	Puedo hacer cosas tan bien como la mayoría de la gente	X		X		X	
6	Tengo una actitud positiva hacia mí mismo	X		X		X	
7	En general estoy satisfecha de mí mismo	X		X		X	
Dimensión aspiraciones							
8	Creo que no tengo muchos motivos para sentirme orgullosa de mí	X		X		X	
9	Desearía valorarme más	X		X		X	
10	A veces me siento verdaderamente inútil	X		X		X	

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): suficiencia

Opinión de aplicación: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Ñique Tapia Fanny Roció **Nº CEP:** 35441

Especialidad del validador: Magister en salud publica



MG. Fanny Roció Ñique Tapia

Firma del Evaluador

Validez del instrumento: Escala de autoestima de Rosenberg

N°	Dimensión/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión respeto						
1	Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás	X		X		X	
2	Me inclino a pensar que, en conjunto soy un fracasado	X		X		X	
3	A veces pienso que no sirvo para nada	X		X		X	
	Dimensión éxito						
4	Creo que tengo varias cualidades buenas	X		X		X	
5	Puedo hacer cosas tan bien como la mayoría de la gente	X		X		X	
6	Tengo una actitud positiva hacia mí mismo	X		X		X	
7	En general estoy satisfecha de mí mismo	X		X		X	
	Dimensión aspiraciones						
8	Creo que no tengo muchos motivos para sentirme orgullosa de mí	X		X		X	
9	Desearía valorarme más	X		X		X	
10	A veces me siento verdaderamente inútil	X		X		X	

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): suficiencia

Opinión de aplicación: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Apolinar Gonzales Nelly **N° CEP:** 16622

Especialidad del validador: Magister en enfermería mención en salud familiar y comunitaria


 Mg. Kelly Apolinar Gonzales
 C.E.P. 16622

Firma del Evaluador

Validez del instrumento: Escala de autoestima de Rosenberg

N°	Dimensión/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		Si	No	Si	No	Si	No
Dimensión respeto							
1	Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás	X		X		X	
2	Me inclino a pensar que, en conjunto soy un fracasado	X		X		X	
3	A veces pienso que no sirvo para nada	X		X		X	
Dimensión éxito							
4	Creo que tengo varias cualidades buenas	X		X		X	
5	Puedo hacer cosas tan bien como la mayoría de la gente	X		X		X	
6	Tengo una actitud positiva hacia mí mismo	X		X		X	
7	En general estoy satisfecha de mí mismo	X		X		X	
Dimensión aspiraciones							
8	Creo que no tengo muchos motivos para sentirme orgullosa de mí	X		X		X	
9	Desearía valorarme más	X		X		X	
10	A veces me siento verdaderamente inútil	X		X		X	

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): suficiencia

Opinión de aplicación: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Vásquez Cerna Breyner **N° CEP:** 087401

Especialidad del validador: Licenciado en enfermería



Firma del Evaluador

Validez del instrumento: Funcionamiento familiar

Nº	Dimensión/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión cohesión familiar						
1	Los miembros de la familia se sienten muy cercanos unos a otros.	X		X		X	
2	Los miembros de la familia asumen las decisiones que se toman de manera conjunta como familia.	X		X		X	
3	Los miembros de la familia se piden ayuda mutuamente.	X		X		X	
4	En nuestra familia hacemos cosas juntos.	X		X		X	
5	Los miembros de la familia dicen lo que quieren libremente.	X		X		X	
6	A los miembros de la familia les gusta pasar su tiempo libre juntos.	X		X		X	
7	Los miembros de la familia comparten intereses y hobbies.	X		X		X	
8	Todos tenemos voz y voto en las decisiones familiares importantes.	X		X		X	
9	Los miembros de la familia se consultan unos a otros sus decisiones.	X		X		X	
10	La unidad familiar es una preocupación principal.	X		X		X	
	Dimensión adaptabilidad familiar						
11	Cuando hay que resolver problemas, se siguen las propuestas de los hijos.	X		X		X	
12	En nuestra familia la disciplina (normas, obligaciones, consecuencias, castigos) es justa.	X		X		X	
13	En cuanto a su disciplina, se tiene en cuenta la opinión de los hijos (normas, obligaciones).	X		X		X	
14	Cuando surgen problemas, negociamos para encontrar una solución.	X		X		X	
15	En nuestra familia nos reunimos todos en la misma habitación (sala, cocina).	X		X		X	
16	Los miembros de la familia se apoyan unos a otros en los momentos difíciles.	X		X		X	
17	Los miembros de la familia se consultan unos a otros sus decisiones.	X		X		X	
18	En nuestra familia se intentan nuevas formas de resolver los problemas.	X		X		X	
19	Los padres y los hijos hablan juntos sobre el castigo.	X		X		X	

20	Los miembros de la familia comentamos los problemas y nos sentimos muy bien con las soluciones encontradas.	X		X		X	
----	---	---	--	---	--	---	--

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): suficiencia

Opinión de aplicación: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Ñique Tapia Fanny Roció **Nº CEP:** 35441

Especialidad del validador: Magister en salud publica



MG. Fanny Rocio Nique Tapia

Firma del Evaluador

Validez del instrumento: Funcionamiento familiar

Nº	Dimensión/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión cohesión familiar						
1	Los miembros de la familia se sienten muy cercanos unos a otros.	X		X		X	
2	Los miembros de la familia asumen las decisiones que se toman de manera conjunta como familia.	X		X		X	
3	Los miembros de la familia se piden ayuda mutuamente.	X		X		X	
4	En nuestra familia hacemos cosas juntos.	X		X		X	
5	Los miembros de la familia dicen lo que quieren libremente.	X		X		X	
6	A los miembros de la familia les gusta pasar su tiempo libre juntos.	X		X		X	
7	Los miembros de la familia comparten intereses y hobbies.	X		X		X	
8	Todos tenemos voz y voto en las decisiones familiares importantes.	X		X		X	
9	Los miembros de la familia se consultan unos a otros sus decisiones.	X		X		X	
10	La unidad familiar es una preocupación principal.	X		X		X	
	Dimensión adaptabilidad familiar						
11	Cuando hay que resolver problemas, se siguen las propuestas de los hijos.	X		X		X	
12	En nuestra familia la disciplina (normas, obligaciones, consecuencias, castigos) es justa.	X		X		X	
13	En cuanto a su disciplina, se tiene en cuenta la opinión de los hijos (normas, obligaciones).	X		X		X	
14	Cuando surgen problemas, negociamos para encontrar una solución.	X		X		X	
15	En nuestra familia nos reunimos todos en la misma habitación (sala, cocina).	X		X		X	
16	Los miembros de la familia se apoyan unos a otros en los momentos difíciles.	X		X		X	
17	Los miembros de la familia se consultan unos a otros sus decisiones.	X		X		X	
18	En nuestra familia se intentan nuevas formas de resolver los problemas.	X		X		X	
19	Los padres y los hijos hablan juntos sobre el castigo.	X		X		X	

20	Los miembros de la familia comentamos los problemas y nos sentimos muy bien con las soluciones encontradas.	X		X		X	
----	---	---	--	---	--	---	--

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): suficiencia

Opinión de aplicación: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Apolinar Gonzales Nelly **N° CEP:** 16622

Especialidad del validador: Magister en enfermería mención en salud familiar y comunitaria



Mg. Kelly Apolinar Gonzales
C.E.P. 16622

Firma del Evaluador

Validez del instrumento: Funcionamiento familiar

Nº	Dimensión/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión cohesión familiar						
1	Los miembros de la familia se sienten muy cercanos unos a otros.	X		X		X	
2	Los miembros de la familia asumen las decisiones que se toman de manera conjunta como familia.	X		X		X	
3	Los miembros de la familia se piden ayuda mutuamente.	X		X		X	
4	En nuestra familia hacemos cosas juntos.	X		X		X	
5	Los miembros de la familia dicen lo que quieren libremente.	X		X		X	
6	A los miembros de la familia les gusta pasar su tiempo libre juntos.	X		X		X	
7	Los miembros de la familia comparten intereses y hobbies.	X		X		X	
8	Todos tenemos voz y voto en las decisiones familiares importantes.	X		X		X	
9	Los miembros de la familia se consultan unos a otros sus decisiones.	X		X		X	
10	La unidad familiar es una preocupación principal.	X		X		X	
	Dimensión adaptabilidad familiar						
11	Cuando hay que resolver problemas, se siguen las propuestas de los hijos.	X		X		X	
12	En nuestra familia la disciplina (normas, obligaciones, consecuencias, castigos) es justa.	X		X		X	
13	En cuanto a su disciplina, se tiene en cuenta la opinión de los hijos (normas, obligaciones).	X		X		X	
14	Cuando surgen problemas, negociamos para encontrar una solución.	X		X		X	
15	En nuestra familia nos reunimos todos en la misma habitación (sala, cocina).	X		X		X	
16	Los miembros de la familia se apoyan unos a otros en los momentos difíciles.	X		X		X	
17	Los miembros de la familia se consultan unos a otros sus decisiones.	X		X		X	
18	En nuestra familia se intentan nuevas formas de resolver los problemas.	X		X		X	
19	Los padres y los hijos hablan juntos sobre el castigo.	X		X		X	

20	Los miembros de la familia comentamos los problemas y nos sentimos muy bien con las soluciones encontradas.	X		X		X	
----	---	---	--	---	--	---	--

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): suficiencia

Opinión de aplicación: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Vásquez Cerna Breyner **N° CEP:** 087401

Especialidad del validador: Licenciado en enfermería

Vásquez Cerna Breyner
LIC. ENFERMERÍA
C.E.P. 087401

Firma del Evaluador

Anexo 4: Autorización de aplicación del instrumento firmado por la respectiva autoridad



Universidad
César Vallejo

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"



Los Olivos, 29 de abril de 2022

Señor(a)

DIR. JORGE LUIS GARCIA VILCAPUMA
DIRECTOR INSTITUCIONAL DE I.E. MIXTO SAN LUIS - CAÑETE
CALLE COMERCIO S/N - CAÑETE

Asunto: Autorizar para la ejecución del Proyecto de Investigación de Enfermería

De mi mayor consideración:

Es muy grato dirigirme a usted, para saludarlo muy cordialmente en nombre de la Universidad Cesar Vallejo Filial Los Olivos y en el mío propio, deseándole la continuidad y éxitos en la gestión que viene desempeñando.

A su vez, la presente tiene como objetivo solicitar su autorización, a fin de que el(la) Bach. AQUINO GUTIERREZ BRESCIA MILAGROS, con DNI 71469974, Bach. GORDILLO UGAS LUISA ISABEL, con DNI 47589225 del Programa de Titulación para universidades no licenciadas, Taller de Elaboración de Tesis de la Escuela Académica Profesional de Enfermería, pueda ejecutar su investigación titulada: "**FACTORES DE RIESGO ASOCIADOS A LA LUDOPATIA EN ADOLESCENTES DE LA I.E. MIXTO SAN LUIS EN CAÑETE, PERÚ 2022**", en la institución que pertenece a su digna Dirección; agradeceré se le brinden las facilidades correspondientes.

Sin otro particular, me despido de Usted, no sin antes expresar los sentimientos de mi especial consideración personal.

Atentamente,

Mg. Leydi S. Fajardo Vizquerra
Coord. Nacional de Tesis
Escuela de Enfermería

cc: Archivo PTUN.



Anexo 5: Consentimiento informado

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Aquino Gutiérrez, Brescia Milagros y Gordillo Ugas, Luisa Isabel de la Universidad Cesar Vallejo. La meta de este estudio es recolectar datos, para un proyecto de investigación.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente 10 – 15 minutos de su tiempo.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas las encuestas, el cuestionario será desechado.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la encuesta le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya se le agradece su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por_____. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es: _____

Me han indicado también que tendré que responder preguntas en una encuesta, lo cual tomará aproximadamente _____ minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto conlleve a un perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a la Srta. Brescia al teléfono 934571482 – Srta. Isabel al teléfono 948960385.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a la Srta. Brescia o a la Srta. Isabel a los teléfonos anteriormente mencionados.

Firma del Participante

Fecha

Anexo 6: Fotos de la aplicación de encuestas.













UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, FAJARDO VIZQUERRA LEYDI SUSAN, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de ENFERMERÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "FACTORES DE RIESGO ASOCIADOS A LA LUDOPATIA EN ADOLESCENTES DE LA I.E. MIXTO SAN LUIS EN CAÑETE, PERÚ 2022", cuyos autores son GORDILLO UGAS LUISA ISABEL, AQUINO GUTIERREZ BRESCIA MILAGROS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 23 de Abril del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
FAJARDO VIZQUERRA LEYDI SUSAN DNI: 71977614 ORCID: 0000-0003-4692-0518	Firmado electrónicamente por: LFAJARDOV el 25- 04-2023 11:41:12

Código documento Trilce: TRI - 0541967