

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN-TACNA

**Facultad de Ciencias de la Salud**

Escuela Profesional de Enfermería

INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS  
CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA  
I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017

**TESIS**

Presentado por:

**BACH. LUIGUI XAVIER VARGAS POMA**

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADO EN ENFERMERÍA**

TACNA-PERÚ

2017

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN - TACNA

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Profesional de Enfermería

INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE  
LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI,  
TACNA 2017

TESIS

Presentado por:

BACH. LUIGUI XAVIER VARGAS POMA

Para optar el Título Profesional de:

LICENCIADO EN ENFERMERÍA

Aprobado por: UNANIMIDAD ante el siguiente Jurado:

  
Dra. Victoria Nora Vela de Córdova  
PRESIDENTA

  
Dra. Carla P. Mori Fuentes  
SECRETARIA

  
Lic. Gladys R. Arratia Torres  
VOCAL

  
Dra. Elva A. Maldonado de Zegarra  
ASESORA

## **DEDICATORIA**

A Dios, por darme la vida y amarme tanto, levantarme cuando he caído y por acompañarme siempre hacia donde voy.

Con amor y gratitud a mis padres Javier y Dominga, que me apoyaron en todo momento a lo largo de mi formación profesional, a mi hermana Milagros, quien fue mi guía en el camino de la vida y a una persona especial por brindarme su apoyo incondicional.

## **AGRADECIMIENTOS**

A la Institución Educativa Coronel Bolognesi de Tacna, por darme las facilidades y trato amable para realizar la ejecución de esta investigación.

A toda la plana docente de la Escuela Profesional de Enfermería de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, por todas las enseñanzas brindadas a lo largo de mi formación profesional.

A la Dra. Elva A. Maldonado de Zegarra por su asesoría, apoyo constante y orientación.

## ÍNDICE

Pág.

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

**INTRODUCCIÓN**

### **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1.	Fundamentos y formulación del problema.....	18
1.2.	Objetivos.....	21
1.3.	Justificación.....	22
1.4.	Formulación de la hipótesis.....	25
1.5.	Operacionalización de variables.....	26

### **CAPITULO II: MARCO TEÓRICO**

2.1.	Antecedentes de la investigación.....	29
2.2.	Bases teóricas.....	32
2.3.	Definición conceptual de términos.....	64

### **CAPITULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1.	Tipo y diseño de investigación.....	65
3.2.	Población, muestra y muestreo.....	65
3.3.	Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	66
3.4.	Procedimientos de recolección de datos.....	73
3.5.	Procesamiento de datos.....	75

## **CAPÍTULO IV: DE LOS RESULTADOS**

4.1. Resultados.....	77
4.2. Discusión.....	110
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>138</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>140</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>142</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>154</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

		Pág.
<b>TABLA N° 1</b>	Factores sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	77
<b>TABLA N° 1.1.</b>	Dimensiones de los factores sociales según la intensidad de práctica de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	80
<b>TABLA N° 1.1.1.</b>	Factores sociales en forma general según la intensidad de prácticas de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	83
<b>TABLA N° 2</b>	Ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	85
<b>TABLA N° 2.1.</b>	Ciberadicciones según el número de horas al día respecto al uso de las tecnologías de los estudiantes de la I.E. coronel Bolognesi, Tacna 2017	88
<b>TABLA N° 2.2.</b>	Características de uso de las redes sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	90

<b>TABLA N° 3</b>	Relación de los factores sociales y adicción a internet de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	93
<b>TABLA N° 4</b>	Relación de los factores sociales y adicción a redes sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	95
<b>TABLA N° 5</b>	Relación de los factores sociales y adicción a videojuegos de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	97
<b>TABLA N° 6</b>	Relación de los factores sociales y videojuegos con uso de dinero de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	99
<b>TABLA N° 7</b>	Relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a internet de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	101
<b>TABLA N° 8</b>	Relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a redes sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	104

<b>TABLA N° 9</b>	Relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a los videojuegos de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	106
<b>TABLA N° 10</b>	Relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a los videojuegos con uso de dinero de los Estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	108
<b>TABLA N° 11</b>	Grado de instrucción de los padres de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	185
<b>TABLA N° 12</b>	Número de ordenadores que tiene la familia de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	186
<b>TABLA N° 13</b>	Edad de inicio en el uso de las siguientes tecnologías en los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	188
<b>TABLA N° 14</b>	Lugar desde donde acceden a internet los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	190

<b>TABLA N° 15</b>	Autopercepción sobre el nivel de uso de las siguientes tecnologías en los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	192
<b>TABLA N° 16</b>	Frecuencia de uso de las siguientes tecnologías de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	194

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

	<b>Pág.</b>
<b>GRÁFICO N° 1</b> Factores sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	79
<b>GRÁFICO N° 1.1.</b> Dimensiones de los factores sociales según la intensidad de práctica de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	82
<b>GRÁFICO N°1.1.1.</b> Factores sociales en forma general según la intensidad de práctica de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	84
<b>GRÁFICO N° 2</b> Ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	87
<b>GRÁFICO N° 2.1.</b> Ciberadicciones según el número de horas al día respecto al uso de tecnologías de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	89
<b>GRÁFICO N° 2.2.</b> Características de uso de las redes sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	92
<b>GRÁFICO N° 3</b> Relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a internet de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	103

<b>GRÁFICO N° 4</b>	Relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a redes sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	105
<b>GRÁFICO N° 5</b>	Relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a los videojuegos de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	107
<b>GRÁFICO N° 6</b>	Relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a los videojuegos con uso de dinero de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	109
<b>GRÁFICO N° 7</b>	Número de ordenadores que tiene la familia de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	187
<b>GRÁFICO N° 8</b>	Edad de inicio en el uso de las siguientes tecnologías en los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	189
<b>GRÁFICO N° 9</b>	Lugar desde donde acceden a internet los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	191

<b>GRÁFICO N° 10</b>	Autopercepción sobre el nivel de uso de las siguientes tecnologías en los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	193
<b>GRÁFICO N° 11</b>	Frecuencia de uso de las siguientes tecnologías de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017	196

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo: Determinar la influencia de los factores sociales en las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017. Es un estudio cuantitativo de diseño descriptivo de corte transversal. La población conformada por 839 estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria y la muestra fue de 201. Se aplicó un cuestionario para Factores sociales y cuatro instrumentos en formato tipo Likert que estudian adicción a: internet, redes sociales, videojuegos y videojuegos con uso de dinero. Los resultados indican que el grado de intensidad de práctica de valores, normas, relaciones sociales y comunicación familiar se encuentran en un nivel alto (53,7%), nivel medio (44,8%) y nivel bajo (1,5%). Respecto a la adicción a: internet (51,2%), redes sociales (51,7%), videojuegos (62,7%) y videojuegos con uso de dinero (75,6%) es normal. Existe relación entre ambas variables, ya que los estudiantes con tipo de familia nuclear y con alta intensidad de práctica de valores, normas, relaciones sociales y comunicación familiar no presentan ciberadicciones, influyendo estadísticamente con valor Chi cuadrado ( $<0,05$ ).

**Palabras clave:** Factores sociales, ciberadicciones, adolescentes.

## **ABSTRACT**

The objective of the present investigation is to: Determine the influence of social factors on the cyberdictions of the students of the I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017. It is a quantitative study of descriptive design of cross section. The population made up of 839 3rd, 4th and 5th high school students and the sample was 201. A questionnaire was applied for social factors and four instruments in Likert format that study addiction to: internet, social networks, videogames and video games with use of money. The results indicate that the degree of intensity of practice of values, norms, social relations and family communication are at a high level (53.7%), medium level (44.8%) and low level (1.5%). Regarding the addiction to: internet (51.2%), social networks (51.7%), video games (62.7%) and video games with money (75.6%) is normal. There is a relationship between both variables, since students with a nuclear family type and with a high intensity of practice of values, norms, social relations and family communication do not present cybedictions, statistically influencing Chi square value ( $<0.05$ )

**Key words:** Social factors, cyberdictions, adolescents

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Influencia de los factores sociales en las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017”, tiene el propósito de prevenir, diagnosticar y sugerir tratamiento adecuado frente a las ciberadicciones, mediante un trabajo multidisciplinario con las diferentes instituciones responsables en la salud de la población.

El uso de las nuevas tecnologías simplifica considerablemente nuestros quehaceres cotidianos. El atractivo de internet para los adolescentes viene dado por la respuesta rápida, las recompensas inmediatas, la interactividad y las múltiples ventanas con diferentes actividades y oportunidades. El uso es positivo, siempre que no se dejen de lado el resto de actividades propias de una vida normal (estudiar, hacer deporte, relacionarse con la familia y amigos, etc.).

Existen ciertos factores sociales que pueden influir en que la persona adquiera algún tipo de adicción a internet, redes sociales, videojuegos, etc. Tales como el tipo de familia en el que el adolescente se desarrolla, el estado económico familiar, la ocupación de los padres y factores importantes como la práctica de valores, normas, relaciones sociales y comunicación familiar, los cuales direccionan a la persona hacia un buen o mal camino.

En realidad, cualquier actividad normal percibida como placentera es susceptible de convertirse en una conducta adictiva. Lo que define a esta última es que la persona pierde el control cuando desarrolla una actividad determinada y que continua con ella a pesar de las consecuencias

negativas de todo tipo, así como que adquiere una dependencia cada vez mayor de esa conducta.

Por consiguiente, las conductas normales e incluso saludables, se pueden convertir en conductas anormales en función de la intensidad, de la frecuencia o de la cantidad de dinero o de tiempo invertido. Es decir, una adicción sin droga es toda aquella conducta repetitiva que resulta placentera y que genera pérdida de control en el sujeto, con una interferencia grave en su vida cotidiana, a nivel familiar, laboral o social.

El siguiente estudio de investigación se organizó en IV capítulos:

Capítulo I: Planteamiento del problema, que hace referencia a los fundamentos y formulación del problema, objetivos, justificación, formulación de hipótesis y operacionalización de variables.

Capitulo II: Marco teórico, se desarrolla los antecedentes de investigación y las bases teóricas.

Capitulo III: Metodología de investigación, se plantea el tipo y diseño de investigación; población, muestra y muestreo; técnica e instrumentos de recolección de datos; procedimientos de recolección de datos y procesamiento de datos.

Capitulo IV: de los resultados, consta de resultados y discusión, finalizando con las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos del trabajo de investigación.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. FUNDAMENTOS Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:**

Entendemos por factores sociales a aquellos elementos que pueden condicionar una situación, volviéndose los causantes de cambios en las decisiones, transformando hechos o convirtiéndolos en otros muy diferentes. Las repercusiones de alguno de estos factores como el tipo de familia, el nivel económico, la práctica de valores, normas, comunicación familiar, etc. Influyen directa o indirectamente en el desarrollo de la persona a través de sus diferentes etapas de vida.

La implicación familiar directa en las primeras etapas de vida de la persona influye positivamente en su desarrollo. Sin embargo, no todas las personas reciben la misma ayuda, teniendo que estos buscar mecanismos que compensen esta carencia. Encontrando muy llamativos la infinidad de oportunidades que te brinda la internet y sus aplicaciones, el cual, sin una adecuada supervisión, traen consigo todo tipo de problemas.

Las nuevas herramientas tecnológicas, sin dudas, han traído un sinnúmero de usos positivos tanto para la educación, las ciencias como la vida cotidiana. Sin embargo, es clave que tanto padres como docentes fomenten un control y uso responsable de la red para prevenir en los más pequeños y adolescentes las ciberadicciones, entre los cuales encontramos adicción a la internet, a redes sociales, a videojuegos, etc. (1).

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la adicción es una enfermedad física y psicoemocional. En el sentido tradicional es una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación causada por la satisfacción que esta causa a la persona (codependencia) (2).

A diferencia de los simples hábitos, las adicciones son dependencias que traen consigo graves consecuencias en la vida real que deterioran, afectan negativamente y destruyen relaciones, salud (física y mental), además de la capacidad de funcionar de manera efectiva, más en una etapa de vida temprana, como los niños y adolescentes, donde estas nuevas tecnologías se presentan como algo novedoso, de fácil acceso y con un alto índice de aceptación de estos últimos.

Las ciberadicciones o adicción al internet o adicción a las nuevas tecnologías, o más ampliamente, uso problemático y/o patológico del Internet, es el uso excesivo del ordenador y similares como el celular, la tablet, etc. que interfiere con la vida diaria. La mayoría de los psiquiatras y psicólogos insisten en el peligro de esta adicción, señalan en que es, sin duda, la gran enfermedad del siglo XXI (2).

Cada vez es más preocupante los riesgos asociados al uso que la población en general y en su mayoría jóvenes hace de las tecnologías de información y comunicación, como ver contenidos inapropiados, estar en contacto con personas desconocidas, recibir amenazas a la privacidad, estar horas y horas conectado a la red, y a consecuencia de esto adquirir cierto grado de dependencia, aislamiento social, pocas horas de sueño, sedentarismo, suspensión de actividades que naturalmente son satisfactorias, como practicar deportes, juegos y actividades recreativas con la familia.

Según el Dr. Benabente M., jefe del Servicio Especializado en Salud Mental y Adicciones (SESMA), la adicción a internet comienza en la mayoría de los casos a los 8 años, debiendo pasar de entre 4 años para que este adolescente muestre signos de violencia, agresivos, impulsivos, ansiosos, entre otras características (3).

Las adicciones se enmarcan como uno de los problemas con mayor envergadura en la actualidad. El uso de las nuevas tecnologías si bien se inicia en la infancia, se potencializa en la adolescencia por una serie de características y condiciones en el seno familiar. Las adicciones encuentran un campo prolífero entre los adolescentes, ya sea por curiosidad, inexperiencia, falta de control de sus padres o familiares cercanos, por buscar una salida a los grandes problemas que conlleva esta etapa.

Con respecto a esto, podemos decir que la adolescencia constituye la etapa del desarrollo en el que el individuo se encuentra en un periodo de transición, una etapa de ciclo de crecimiento que marca el final de la niñez y predice la adultez. Se le añade a esto la influencia, tanto del punto de vista positivo como negativo, que puede tener la familia en el acceso del adolescente a este mundo. Nos percatamos de que al sujeto se le allana el camino para su entrada a las adicciones.

Según estadísticas del Ministerio de Salud, en el 2012 un total de 35 menores de entre 7 y 11 años recibió tratamiento médico por ciberadicción, sin embargo, esa cifra de pacientes se duplicó el año 2013, en que 71 niños de esas edades fueron atendidos en el Hospital del Minsa, en tanto, el Minsa atendió a 190 pacientes de entre 12 y 17 años, en el 2012, mientras que el 2013 esa cifra se elevó a 201 casos (4).

Según el Dr. Bromley C., director de Salud Mental del Ministerio de Salud, explicó que esta patología tiene un perfil similar en niños y adolescentes. Refirió que, en todos los casos, los pacientes sufren de un deterioro en su vida personal y descuidan sus responsabilidades. “La mayoría jala cursos, repite de año o incluso deja el colegio, también tiene problemas para dormir, sufren de falta de apetito y se comunican de manera insuficiente con sus conocidos" (4).

Conscientes de esta realidad, se desarrolló la presente investigación por la necesidad de contar con datos tangibles, con un sustento teórico, para tomar acciones al respecto, buscando soluciones tomadas con expertos en la materia, fomentando un trabajo multidisciplinario con el único fin de tener mejores ciudadanos en el futuro.

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cuál es la influencia de los factores sociales en las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017?

### **1.2. OBJETIVOS**

#### **OBJETIVO GENERAL:**

- Determinar la influencia de los factores sociales en las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

1. Identificar los factores sociales (tipo de familia, ocupación de los padres, nivel económico y grado de intensidad con el que practican los valores, normas, relaciones sociales y comunicación familiar) de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.
2. Identificar las ciberadicciones (adicción al internet, a las redes sociales, a los videojuegos y a los videojuegos con uso de dinero) de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.
3. Demostrar la influencia de los factores sociales en las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

Uno de los acontecimientos de mayor trascendencia en el siglo XXI es el creciente desarrollo de la tecnología y el acceso casi indiscriminado a este, además del proceso de globalización en el que nos encontramos, da como consecuencia innumerables beneficios a la sociedad, provocando cambios importantes en la vida cotidiana de la persona y así, el funcionamiento de la sociedad.

Actualmente, en una sociedad que está influenciada casi completamente por la tecnología de información, nos encontramos ante un fenómeno que a simple vista no parece ser trascendente. La accesibilidad a esta tecnología en su gran mayoría por niños, adolescentes y jóvenes, es casi general, por su bajo costo, la abundante oferta que existe en los mercados, por el deseo de

nuevas oportunidades inexploradas y sobre todo por la dinámica familiar, donde el rol de padre y el tipo de familia donde la persona se desarrolla, cumple un papel muy importante para guiar al adolescente y evitar exponerlos a los peligros de la sociedad, como adquirir malos hábitos sociales, adicciones, o adicciones sin sustancias, como es el caso de las ciberadicciones, el cual es motivo de estudio por su notable impacto dentro de la sociedad en los últimos años.

Es justamente la influencia de la sociedad y la familia quienes cumplen un rol fundamental en la crianza de sus hijos, inculcando y fortaleciendo la buena práctica de valores, normas sociales, adecuadas relaciones sociales y sobre todo una adecuada comunicación familiar. Al existir una deficiencia en alguno de estos factores, podría generarse distintas conductas de riesgo, entre ellas el uso excesivo de internet, pudiendo adquirir algún grado de adicción.

Estas nuevas tecnologías sin un uso adecuado y controlado en el caso de los adolescentes, puede llevar a convertirse en ciberadictos, afectando su vida y así, como miembros de la sociedad. Aunque no es un factor determinante, el adolescente pasa largas sesiones frente a la computadora o aparatos tecnológicos, puede llegar a adquirir una adicción tecnológica leve, moderada o grave. Producto de diversos factores conllevando con ello a daño de tipo psicológico, fisiológico, económico e incluso moral y sentimental.

Las ciberadicciones se desenvuelven en un conjunto de adicciones que padecen nuestros adolescentes, que comienzan a

adoptar cada vez más tempranamente y por lo tanto, deberían ser objeto de atención trabajando multidisciplinariamente con todos los entes competentes en la escuela y en la familia, para acudir a su urgente prevención.

En general, no suelen ser consideradas como adicciones, con lo cual se las trivializa y desatiende, restándoles importancia como temas de preocupación y de inclusión en los contenidos curriculares y calificándolos de mal comportamiento. La gran demanda que tienen las cabinas de internet por parte de nuestros adolescentes en nuestra región, el tiempo que invierten en el uso del internet, las redes sociales, videojuegos, etc., son motivo de esta investigación.

Una característica que las agrava es que varias ciberadicciones se potencian entre sí, aumentando sus efectos adictivos. Al uso irreprimido de las redes sociales, se le suman los juegos electrónicos, la navegación permanente en Internet, el celular abierto todo el día, etc. A las ciberadicciones se las ha llamado “adicciones sin sustancias” (5).

Conscientes de esta realidad, y en base al modelo de Johnson D., quien considera al ser humano como un sistema conductual compuesto por diferentes subsistemas, el trabajo del profesional de enfermería es identificar y fortalecer aquellos sistemas deficientes del estudiante, a fin de que encuentre un equilibrio tanto en la salud física y mental. Además, los resultados de esta investigación se elevarán a las instancias competentes, como son el Ministerio de Educación y Ministerio de Salud, fomentando un trabajo multidisciplinario para lograr establecer un plan de prevención e

intervención dirigido a la persona, familia y comunidad; permitiendo así, disminuir la prevalencia de adicción a internet.

#### **1.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

##### **HIPÓTESIS (HI)**

Existe influencia significativa entre los factores sociales y las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

##### **HIPÓTESIS NULA (H0)**

No existe influencia significativa entre los factores sociales y las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

#### **1.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:**

- Variable independiente: Factores sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017
- Variable dependiente: Ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017

### OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEM	ESCALA VALORATIVA	NIVEL DE MEDICIÓN
Variable independiente: Factores sociales	Según Light Donald son características relacionadas con los valores, normas, relaciones sociales, actividades sociales, se realiza en determinados espacios familiares, escuelas, etc. (6).	Características sociodemográficas	Edad	1	12-19años	Nominal
			Sexo	2	Masculino	Nominal
			Año de estudios	3	3ro 4to 5to	Nominal
			Tipo de familia	4	F. nuclear F. monoparental F. extensa	ordinal
			Grado de instrucción de los padres	5	Superior universitaria Secundaria Primaria Analfabeto	Nominal
			Ocupación de los padres	6	Trabajadores profesionales Trabajadores técnicos Trabajadores calificados Ocupaciones elementales	ordinal
			Estado económico familiar	7	Más de S/. 2,000/mes = clase media alta Más de S/. 1,000/mes = clase media Entre S/. 750/mes = clase baja	nominal
		Valores	Amistad	1-2	Intensidad de practica baja: (10-22) Intensidad de practica media: (23 – 36) Intensidad de practica alta: (37-50)	Nominal
			Confianza	3-4		
		Respeto	5-6			
		Responsabilidad	7-8			
		Convivencia	9-10			
		Normas	Normas morales	11-12	Intensidad de practica baja: (8-18) Intensidad de practica media: (19–29) Intensidad de practica alta: (30-40)	nominal
Normas de trato social	13-14					
	15-16					

			Normas religiosas Normas jurídicas	17-18		
		Relaciones sociales	Comunicación Independencia Identidad Autoestima Seguridad	19-20 21-22 23-24 25-30 31-32	Intensidad de practica baja: (14-32) Intensidad de practica media: (33-51) Intensidad de practica alta: (52-70)	nominal
		Comunicación familiar	Entendimiento Confianza Dialogo abierto	33-34 35-36 37-38	Intensidad de practica baja: (6-13) Intensidad de practica media: (14-21) Intensidad de practica alta: (22-30)	nominal
Variable dependiente: Ciberadicciones	La Organización Mundial de la Salud (OMS) cataloga la ciberadicción como “adicciones sin sustancias” junto a otras como la ludopatía o las compras compulsivas, etc. (23).	Hábitos de uso de las nuevas tecnologías: Internet	Tiempo que permaneces conectado durante el día. (24h)	4	<1h. y <2h.= sin adicción 2h. y <4h. = riesgo de adicción >4h. = alto riesgo de adicción a internet.	nominal
			Nivel de uso	5	Nulo = 1 Principiante = 2 Medio = 3 Avanzado = 4 Experto = 5	nominal
			Horas al día de uso: internet, videojuegos y redes sociales	6	Ninguno = 1 Menos de 1 hora = 2 Entre 1 a 3 horas = 3 Entre 3 y 6 hora = 4 Más de 6 horas = 5	nominal
			Frecuencia de uso	7	Nunca = 1 Menos de una vez al mes = 2 Alguna vez al mes = 3 Alguna vez a la semana = 4 Casi todos los días = 5	nominal

					Todos los días = 6	
	Presencia de adicción a internet	Frecuencia	1-21		Sin adicción = (21-49) Adicción moderada = (50-77) Adicción grave = (78-105)	Nominal
	Presencia de adicción a redes sociales	Finalidad	1-7		Sin adicción = (23-53) Adicción moderada = (54-84) Adicción grave = (85-115)	Nominal
		Frecuencia	8-17			
		Efectos perjudiciales	18-23			
	Presencia de adicción a los videojuegos	Necesidad de invertir más tiempo	1,2		Sin adicción = (8-16) Con adicción = (17-40)	Nominal
		Ansiedad por jugar	3-4			
		Efectos perjudiciales	5-8			
	Presencia de adicción a videojuegos con uso de dinero	Necesidad de invertir más dinero	1-2		Sin adicción = (7-14) Con adicción = (15-35)	nominal
		Ansiedad por jugar a juegos con dinero	3-4			
		Efectos perjudiciales	5-7			

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

**Tipantuña K. (7)**, en su estudio de investigación: “Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013”, tuvo como objetivo: determinar la asociación de adicción a internet con el desempeño escolar, comportamiento, ámbito familiar y social en estudiantes adolescentes, teniendo como método analítico transversal, con una población de 151 personas, muestreo: aleatorio simple probabilístico, cuyos resultados fueron: el número total de participantes fue de 151 adolescentes, de los cuales el 50,9% fueron mujeres y el 49,01% fueron hombres; el 84,11% de los involucrados en el estudio tienen 17 años o menos. El lugar principal de uso de internet fue en casa en 47,68%, el 70% de la población estudiada pasa más de 5 horas semanales en uso de internet. El mayor porcentaje de uso de la red 54,3% es para actividades como entrenamiento, tareas académicas y comunicación con amigos y la página más visitada por los adolescentes fue Facebook en 25%.

**Echevarría, M. (8)**, en su estudio de investigación “Adicción a redes sociales en jóvenes, Quetzaltenango – 2013”, tuvo como objetivo: establecer el nivel de adicción a las redes sociales que manifiestan los jóvenes, teniendo como método descriptivo, con una población de 104 adolescentes y una muestra de 88 adolescentes, aplicando el cuestionario de adicción a redes sociales (ARS). Los resultados de la investigación demostraron que, aunque ninguno de los alumnos presentaba los criterios

completos para considerar la adicción a las redes sociales, si manifestaban ciertas características de dicha patología. Según las estadísticas del trabajo de campo se demuestra que un 78% de la población son aficionados al Facebook, 11% al Microblog Twitter un 6%, a Hi5 y 5 % a MySpace, estas redes son las más utilizadas en Guatemala por los jóvenes, a través de estas acceden a cuentas, mensajes y noticias.

**Matalinares M., Arenas C. et. al.** (9), en su estudio “Adicción a la Internet y agresividad en estudiantes de Secundaria del Perú – 2013”, tuvo como objetivo: establecer la relación existente entre la agresividad y la adicción a internet, la población estuvo constituida por 2225 estudiantes de 3ro a 5to año de educación secundaria de 13 ciudades de la costa, sierra y selva del Perú con edades entre los 13 a 19 años. El diseño de estudio fue descriptivo correlacional y comparativo. Los resultados demuestran que existe una relación positiva entre agresividad y adicción a internet, se aprecia que más del 50% de adolescentes de ambos sexos, tienen acceso a internet desde una cabina, el 66,7% de varones y un 51% de mujeres atribuyen que el Internet es importante para conocer personas, el 72% de varones y 70,3% de mujeres refiere utilizar el Internet para buscar un espacio personal, el 31,8% de varones y el 23,3% de mujeres usa el Internet para buscar información para adultos y el 73,1% de varones y 42,8% de mujeres usa el Internet para los juegos en red.

**Morales J.** (10), en su estudio “Uso de las tecnologías de la información y comunicación en adolescentes de las Instituciones educativas públicas del Distrito mi Perú, 2015”, tuvo como objetivo:

determinar la frecuencia y nivel de consumo de las TIC en estudiantes, la población conformada por 459 adolescentes, con edades entre los 14 y 19 años, diseño: estudio transversal, los resultados se encuestó a 459 sujetos entre 14 y 19 años, 226 (49,2%) varones y 233 (50,8%) mujeres. El 40,3% tenía internet en casa, 55,1% accedía a cabinas públicas, 33,3% las usaba diariamente, 43,1% 2 a 3 veces/semana, 76,5% se conectaba de 3 a 5 horas/semana. Los usos más frecuentes fueron: redes sociales (87,4%), descarga de música/video (70,2%) y buscar información académica (93,2%). Conclusiones: el 92,6% de los adolescentes se clasificó como usuario sin problemática y el nivel de uso de las TIC fue bajo.

**Roque M. (11)**, en su investigación “Nivel socioeconómico, funcionalidad familiar y la netadicción en adolescentes del nivel secundario de la I.E. Juan Pablo Viscardo y Guzmán, Arequipa - 2016”, tuvo como objetivo: determinar la relación entre el nivel socioeconómico, funcionalidad familiar con la netadicción; la población estuvo conformado por 202 adolescentes secundario; método: cuantitativo, de tipo descriptivo correlacional y de corte transversal, como resultado se obtuvo la edad más frecuente fue de 15 años con el 35,1%. En lo relativo al uso de internet el 33,8% hacen un uso a través del celular, respecto a la frecuencia en mayoría ingresa todos los días a internet 44,6%, y el tiempo de uso es de 1 a 2 horas con un 44,1%; la mayoría la utiliza para comunicarse con el 44,9%, y los servicios más usados conforman YouTube y Facebook con 20,9% y 24,9%, más de la mitad de los adolescentes son de nivel socioeconómico bajo 67,8%, en cuanto a la variable Funcionalidad Familiar, moderadamente funcionales 49,5% y familias disfuncionales 33,2%.

**Morales L. (12)**, en su investigación titulada “Factores de riesgo asociados a la conducta de adicción a internet en adolescentes de la I.E. Jorge Martorell Flores, Tacna 2012”, tuvo como objetivo: determinar los factores de riesgo asociados a la conducta de adicción a internet en adolescentes, la población conformada por 544, con una muestra de 225, el método de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo correlacional, para medir la Adicción a internet se utilizó el Test de Adicción a Internet de la Psiquiatra Kimberly Young, como resultado se obtuvo: factores de riesgo como edad (5,4%) entre 14 a 16 años; sexo (50,2%) femenino; frecuencia de uso del servicio de redes sociales (5,8%) siempre y frecuencia de uso del servicio juegos en red (4,4%) siempre, con respecto al tipo de conducta de adicción a internet, el 52,4% es normal, el 39,1% en riesgo y el 8,4% es adictiva, concluyendo que existe relación significativa entre los factores de riesgo personales y sociales con la conducta de adicción a internet.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. PERSPECTIVA DE ENFERMERÍA: MODELO DEL SISTEMA CONDUCTUAL DE DOROTHY E. JOHNSON**

El modelo de Johnson considera al ser humano como un sistema conductual compuesto por siete de subsistemas interactivos e integrales. Cada subsistema tiene objetivos estructurales tales como: meta, predisposición a actuar, centro de la acción, conducta y funcionales, protección de las influencias dañinas, nutrición y estimulación para aumentar el desarrollo y prevenir el estancamiento.

Los subsistemas según Dorothy E. Johnson son siete:

**DE DEPENDENCIA:** Promueve una conducta de colaboración que exige una respuesta recíproca, sus consecuencias son la aprobación, la atención o reconocimiento y la asistencia física, la conducta dependiente evoluciona desde un grado total de dependencia de los demás hasta un mayor grado de dependencia de uno mismo.

**DE INGESTIÓN:** Tiene que ver con cómo, cuándo, qué y cuánto y en qué condiciones nos alimentamos; cumple así la amplia función de satisfacer el apetito. Se encuentra estrechamente relacionado con factores ecológicos, sociales además de biológicos.

**DE ELIMINACIÓN:** Se relaciona con cuando, como y en qué condiciones se produce la eliminación, en los aspectos biológicos de este subsistema influyen factores sociales y fisiológicos hasta el punto que pueden entrar en conflicto con él.

**SEXUAL:** Obedece a la doble función de procreación y de satisfacción, incluye el cortejo y el emparejamiento y del mismo modo contempla un amplio espectro de conductas asociadas con el papel sexual.

**DE AGRESIVIDAD:** Consiste en proteger y conservar y proviene de una intención primaria de dañar a los demás. La sociedad demanda límites en los modos de autoprotección y pide que se respete y proteja tanto a las personas como a su propiedad.

**DE REALIZACIÓN:** Su función consiste en controlar o dominar un aspecto propio del mundo circundante hasta alcanzar cierto grado de superación, a ésta se relacionan estrechamente las cualidades intelectuales, físicas, mecánicas y sociales.

**DE AFILIACIÓN:** Proporciona supervivencia y seguridad. Sus consecuencias son inclusión, intimidad, y formación y mantenimiento sociales de un enlace social fuerte.

Según el Modelo, los conceptos del meta-paradigma son los siguientes:

**PERSONA:** Es un sistema abierto, interrelacionado; se esfuerza constantemente en mantener una situación estable mediante la adaptación al entorno.

**ENTORNO:** Hace referencia a un entorno externo e interno de la persona, aunque no lo explica.

**SALUD:** Es un estado dinámico y difícil de conseguir, influido por factores biológicos, psicológicos y sociales. Se define como el equilibrio y la estabilidad del sistema conductual de la persona.

**ENFERMERÍA:** Es una fuerza de regulación externa, con el fin de mantener o restaurar el equilibrio y la estabilidad del sistema conductual.

### **Otras definiciones según Dorothy Johnson**

**CONDUCTA:** Una consecuencia de estructuras orgánicas y de los procesos que se coordinan y articulan a través de las respuestas a cambios en la estimulación sensorial, en este caso se debe analizar como la conducta se ve afectada por la presencia real o supuesta de otros seres sociales.

**SISTEMA:** Es un todo que funciona como un conjunto en virtud de la interdependencia de sus partes. El sistema actúa para mantener un

equilibrio entre sus partes mediante ajustes y adaptaciones a las fuerzas que actúan sobre ellas.

**SISTEMA CONDUCTUAL:** Abarca las diversas formas de conducta del modelo, repetitivas e intencionadas. El hombre como sistema conductual trata de alcanzar un equilibrio a través de ajustes y adaptaciones que consigue hasta cierto punto, para actuar de una forma eficaz y eficiente.

**SUBSISTEMAS:** Es un mini-sistema, con una meta y una función particular, propia y que se puede mantener siempre y cuando no se interrumpa su relación con los demás subsistemas y el entorno.

**EQUILIBRIO:** Es un estado de reposo estable, aunque más o menos transitorio, en el que el individuo se encuentra en armonía consigo mismo y con su entorno; implica que las fuerzas biológicas y psicológicas estén en equilibrio entre sí y con las fuerzas sociales que se le afrontan.

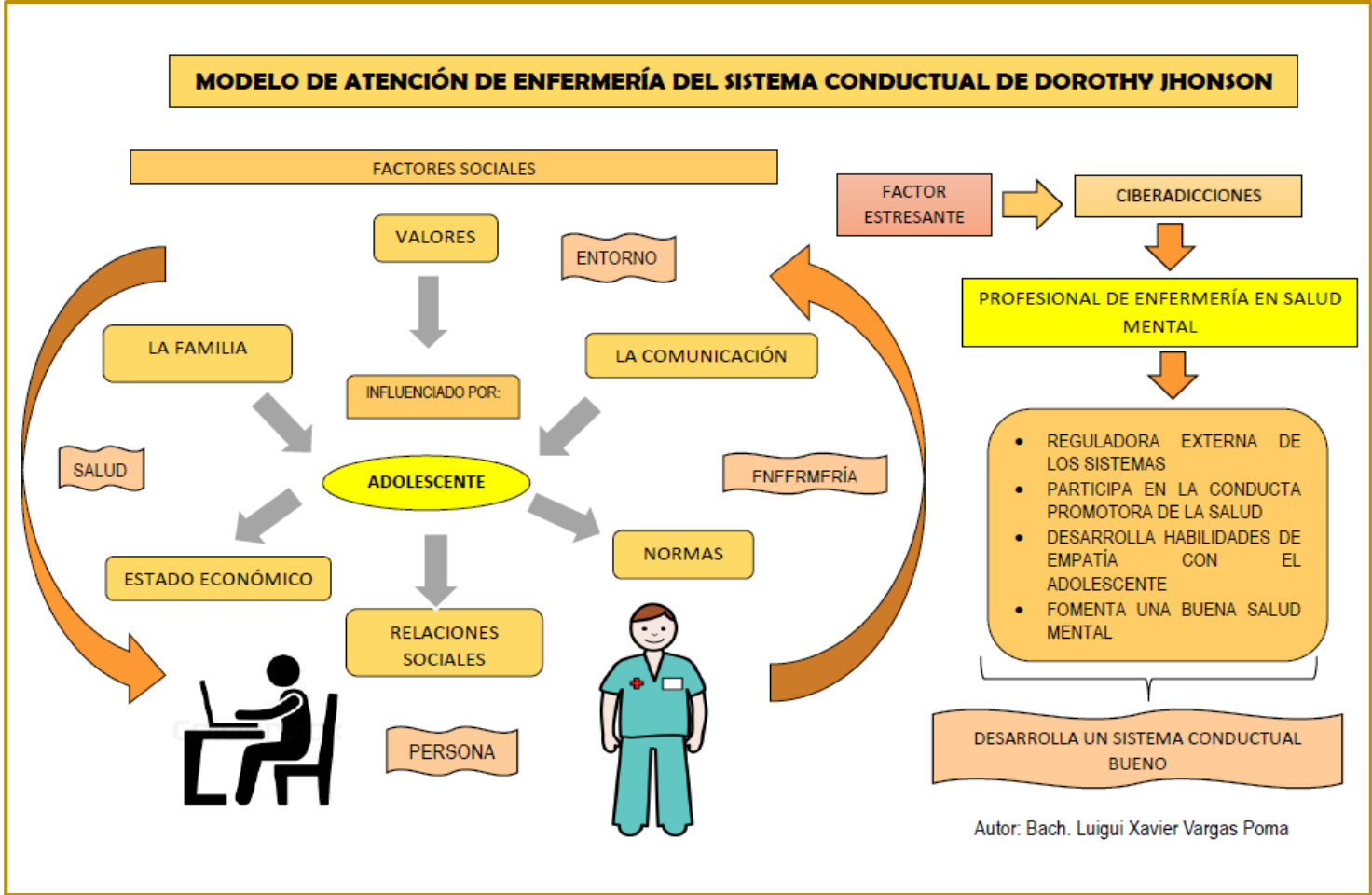
**TENSIÓN:** Es un estado de presión o esfuerzo y se puede contemplar como el producto final de la interrupción del equilibrio; la tensión puede ser constructiva cuando se da una adaptación al cambio o destructiva cuando se produce un uso ineficaz de la energía que impide la adaptación y causa un posible daño estructural, la tensión es un indicio de la interrupción del equilibrio.

**FACTOR ESTRESANTE:** Son los estímulos internos o externos que producen tensión y un cierto grado de inestabilidad.

**Si aplicamos la teoría de sistemas a la persona adolescente, podemos afirmar:**

- El adolescente es un compuesto dinámico que presenta interrelaciones variables, fisiológicas, psicológicas, socioculturales y de desarrollo.
- Está rodeado(a) por un campo de percepciones en equilibrio dinámico.
- El núcleo principal es la organización del campo y su impacto sobre la conducta funcional del individuo.
- Todos los sistemas aspiran al equilibrio (entre las fuerzas internas y externas del sistema).
- Los sistemas abiertos reciben, procesan, producen y se retroalimentan entre sí y con el entorno.

Es por estas razones que dicho modelo es fácilmente adaptable a los adolescentes los cuales su problema de salud en esta etapa se debe a las transformaciones (biológicas, psicológicas, sociales y emocionales), se basa específicamente en una alteración sistema conductual (afiliación, sexo, realización, dependencia) por todas esas vicisitudes que cursa el adolescente y la enfermera actúa como regulador externo de los sistemas, en este aspecto su adaptabilidad al proceso de atención de enfermería ha permitido su adopción y utilización.



## **2.2.2. FACTORES SOCIALES**

Según Light Donald son características relacionadas con los valores, normas, relaciones sociales, actividades sociales, se realiza en determinados espacios familiares, escuelas, etc. (6).

Se refiere a los elementos que afectan a los sistemas políticos, económicos, culturales y en este caso sociales del entorno. Su incidencia en diferentes problemáticas y fenómenos, es común en muchos estudios, en estos se observa una tendencia a no definir conceptualmente lo que se entiende como tales y a tratarlos indistintamente como: elementos, aspectos, condiciones, situaciones, procesos, instituciones, actores participantes en la realidad donde se concretan (13).

En la utilización del término factores sociales se puede encerrar un facilismo que contenga cualquier cosa, en cuyo sentido no precisaría de ser definida. No obstante, su creciente utilización hace necesario dejar a un lado la vaguedad del termino y darle una definición que ayude a entender que se esconde detrás del mismo.

Son elementos, condiciones, situaciones, procesos, actores participantes de la realidad que pueden condicionar una situación, volviéndose los causantes de la evolución o transformación de los hechos. Un factor es lo que contribuye a que se obtengan determinados resultados al caer sobre él, la responsabilidad de la variación o de los cambios. Los factores sociales han sido identificados como importantes determinantes de salud a través de amplios problemas de salud pública, la literatura profesional sugiere que los factores sociales (económico) son un eslabón para determinar las variaciones de salud entre grupos y sociedades (13).

## **VALORES**

Un valor es una idea general que las personas comparten sobre lo que es bueno y lo que es malo, deseable o indeseable. Los valores trascienden cualquier situación particular.

Hoy en día, la información de cualquier tipo es accesible para todas las personas debido a los avances científicos y tecnológicos que permiten una difusión más amplia y más rápida. La enseñanza de los valores siempre se mantiene tanto en los hogares como en las escuelas, algunos aspectos relacionados al aprendizaje y ejercicio de los valores es la manera de adquisición y calidad de lo aprendido. Valores como el respeto, la sinceridad, la honestidad y la responsabilidad siguen siendo vigentes, las personas las utilizan para paso en la vida en la sociedad. Por lo que es importante no solo adquirirlos sino ejercerlos siempre que sean necesarios.

El núcleo familiar es la fuente primaria, generalmente los padres son los que enseñan a los hijos sus costumbres y valores morales que han adoptado; en segundo lugar, está la escuela o institución educativa donde se pueden obtener reforzamiento de lo aprendido, también las relaciones sociales que se entablan con los grupos de amigos se van haciendo cada vez más importantes en la asimilación de los valores, poniendo de lado la creciente influencia de los medios de comunicación (14).

Los valores son importantes para la convivencia dentro de la sociedad ya que son las guías que tenemos para crear relaciones interpersonales, mantenernos en ellas, llevarlas de manera adecuada, evitar conflictos, entre otras funciones.

Los programas educativos en la actualidad, dentro del contexto de educación primaria y secundaria contienen como parte de la formación del alumno materias como persona, familia y relaciones humanas, ética y cívica, abarcando valores y la moral, pero ¿Qué tanto se está practicando en la vida diaria de los adolescentes?, para ello, definamos que es la adolescencia.

La Organización Mundial de la Salud (OMS), define la adolescencia como la etapa que transcurre entre los 11 y 19 años, considerándose dos fases, la adolescencia temprana 12 a 14 años y la adolescencia tardía 15 a 19 años. En cada una de las etapas se presentan cambios tanto en el aspecto fisiológico (estimulación y funcionamiento de los órganos por hormonas, femeninas y masculinas), cambios estructurales anatómicos y modificación en el perfil psicológico y de la personalidad; Sin embargo, la condición de la adolescencia no es uniforme y varía de acuerdo a las características individuales y de grupo (15).

En esta investigación, como se trabaja con alumnos de secundaria, nos referiremos a la adolescencia temprana aproximadamente 11 a 14 años.

Los valores más notorios dentro de un grupo de amigos son:

- La amistad: por las agrupaciones que se dan dentro y fuera del colegio.
- La confianza: por la manera en que se tratan y se hablan, demuestran que tienen una relación de respeto.
- La responsabilidad: respecto a presentar las tareas, cumplir con sus deberes, y actuar coherentemente.

- La convivencia y la comunicación: que se practican día a día, dentro y fuera del aula, en la familia y en la sociedad, por lo que debería de ser practicado adecuadamente.

Existe infinidad de valores, los cuales son aprendidos y administrados por la familia y en segunda instancia por la escuela. Los adolescentes aprenden valores en la familia, es con los ejemplos y acciones que sus padres realizan, demostrándoles de forma directa o indirecta los valores en su vida diaria, siendo los padres modelos a seguir y con las normas que se tienen en cada hogar.

## **NORMAS**

Los valores suministran el marco de referencia dentro del cual las personas de una sociedad desarrollan normas de comportamiento. Una norma es una pauta específica para la acción, es una regla que dice la forma como las personas deberían comportarse en situaciones particulares (06).

Al igual que los valores, las normas también pueden variar mucho de una sociedad a otra. Un comportamiento apropiado y culto en una sociedad puede resultar poco afortunado para otra. Las normas también varían de un grupo a otro dentro de una misma sociedad, la mayoría de normas son situacionales, o sea, se aplican a circunstancias y ambientes específicos (06).

### **Clasificación de normas:**

- **Normas Morales:** Son las que el ser humano realiza en forma consciente, libre y responsable con el propósito de hacer el bien, son propias del ser humano y su sanción, en caso de incumplimiento, hemos de responder a nosotros mismos y la sanción o castigo es el remordimiento de conciencia (16).
- **Normas de Trato Social:** Son reglas creadas por la sociedad y cuyo incumplimiento trae el rechazo por parte del grupo social. Estas responden también a la denominación de usos sociales, reglas de trato externo o la de los convencionalismos sociales (16).
- **Normas Religiosas:** están integradas por el conjunto de normas manifestadas al hombre por Dios. Son preceptos obligatorios que regulan la conducta del hombre en relación con la divinidad, emanan directamente de Dios o de sus representantes en la Tierra, cuyo cumplimiento está impuesto por la fé (16).
- **Normas Jurídicas:** Son reglas de conducta de carácter obligatorio que han sido o creadas por un órgano reconocido por el Estado y cuyo incumplimiento trae como consecuencia la aplicación de la fuerza. En esta clase de normas no importa la voluntad del sujeto a quien van dirigidas para su cumplimiento ya que es indiferente que esté de acuerdo o no en acatarlas, pues la característica esencial de las normas jurídicas es la obligatoriedad y la posibilidad que tiene la autoridad de hacerlas cumplir por medio de la fuerza (16).

## **RELACIONES SOCIALES**

El proceso de la interacción social son la base para la creación de relaciones sociales. El termino interacción significa que todas las partes del intercambio influyen unas sobre otras. La interacción social ocurre con el fin de realizar algún intento y siempre está dirigida hacia otras personas específicas, así la interacción social es un proceso de relacionarse a base de comportamientos con las demás personas que se reconocen como compañeros específicos en la relación (6).

Light Donald define una relación social como cualquier patrón de interacción relativamente perdurable entre dos o más personas (6).

La mayoría de la gente tiene muchas relaciones sociales, desde conocidos ocasionales hasta las amistades íntimas y los lazos familiares cercanos. Estos conocidos, amistades y parientes, a su vez, interactúan con otros y así se desarrolla un cierto conjunto de vínculos sociales que se entrecruzan.

El tejido de relaciones entre un conjunto de personas que están unidos directa o indirectamente mediante varias comunicaciones y compromisos se llama red (6).

Entonces la importancia radica en la forma en que las personas están interconectadas, la naturaleza de estas interconexiones determina en gran medida la forma de cómo piensan y comportan las personas.

En una comunidad en donde los adolescentes están agrupados en pequeñas y exclusivos grupos de amigos, las oportunidades de nuevas oportunidades son limitadas, porque las redes sociales que ellos tienen a

disposición no les suministran muchos canales a través del cual puedan desenvolverse acorde a sus capacidades.

En la adolescencia, aumentan considerablemente los espacios donde son posibles los intercambios o interacciones sociales y, por otro lado, se debilita enormemente la referencia a la familia. El desarrollo de las relaciones sociales con los demás lleva al adolescente a definir ciertos conceptos que son claves para su formación personal.

- **Comunicación:** Es un proceso dinámico con el fin de transmitir un mensaje, donde intervienen elementos como el emisor, receptor, código, mensaje, contexto y canal (17).
- **Independencia:** La independencia la podemos definir como la toma de decisiones propias y la capacidad de actuar sobre la base de procesos de pensamiento y criterio también propios (17).
- **Identidad:** La identidad la definimos como la percepción que tienen de sí mismos o el conocimiento acerca de sus características propias o su personalidad (17).
- **Autoestima:** La autoestima se define como los sentimientos que una persona tiene sobre sí misma y está determinada por la respuesta a la pregunta "¿Hasta qué punto me agrada lo que soy?" (17).
- **Seguridad:** El mundo de la adolescencia va unido a actividades de riesgo e inseguridad para la integridad física. Los problemas en seguridad del adolescente se desprenden del aumento de la

fortaleza y la agilidad que se pueden desarrollar antes de que se adquieran las destrezas para tomar decisiones óptimas. Una fuerte necesidad de la aprobación de un amigo, junto con los "mitos de la adolescencia", podrían hacer que los jóvenes comenzaran a intentar actos arriesgados y participar en una serie de comportamientos peligrosos: conducción, deportes de riesgo, consumo de sustancias adictivas y adicciones sin sustancias (17).

La emancipación respecto a ésta, en el curso del proceso de adquisición de autonomía personal y como elemento constituyente de este proceso, es, sin duda, el rasgo más destacado de la nueva situación social del adolescente, la cual debe de ser guiada cuidadosamente por los padres.

## **FAMILIA**

La Organización Mundial de la Salud (OMS – 2015) define familia como “los miembros del hogar emparentados entre sí, hasta un grado determinado por sangre, adopción y matrimonio. El grado de parentesco utilizado para determinar los límites de la familia dependerá de los usos, a los que se destinen los datos y, por lo tanto, no puede definirse con precisión en escala mundial” (18).

### **Tipos de familia:**

- **Familia nuclear:** Es la unidad familiar básica que se compone de padre, madre e hijos.
- **Familia mono parental:** Es aquella familia que se constituye por uno de los padres y sus hijos.

- **Familia extensa:** Basada en los vínculos de sangre incluyendo a los padres, niños, abuelos, tíos, sobrinos, primos, etc.

Es el comportamiento y las actitudes de los padres, así como el ambiente del hogar, lo que puede definir después, eventualmente, el que existan influencias tanto positivas como negativas que lleven a los hijos a conformar actitudes sanas o insanas ante la sociedad y el medio que lo rodea (18).

## **COMUNICACIÓN FAMILIAR**

La familia no es un elemento estático, se encuentra en constante evolución y desarrollo en concordancia con las transformaciones que sufre la sociedad. Constituye un grupo que evoluciona constantemente ya que se relaciona con factores políticos, sociales, económicos y culturales de un país.

Satir define la comunicación como el principal mecanismo de interacción para los seres humanos. A través de ella se conocen y negocian los espacios en la vida cotidiana, al igual que se entregan o vivencian las creencias, las costumbres y los estilos de vida propios de cada familia, comunidad o espacio social al que se pertenece (19).

El sistema de comunicación de los adolescentes funciona de acorde con las familias, siendo este un factor determinante. En la vida familiar el adolescente debe responder a un conjunto de exigencias, en función del desarrollo de su personalidad (20).

Además, las relaciones familiares positivas son al mismo tiempo una importante fuente de recursos psicosociales que facilitan, a su vez, procesos adaptativos en el niño y en el adolescente.

Todo este aprendizaje se produce desde la familia ya que es la primera instancia y la institución que globalmente tiene más influencia en la formación y desarrollo de niños y adolescentes. El desarrollo de un modelo de comunicación positivo en estas condiciones debe comenzar desde los primeros años de vida para profundizar progresivamente, atendiendo a la madurez que presentan en cada período evolutivo, de forma que cuando logren la adolescencia el estilo se haya ido adaptando a sus necesidades.

Sin duda la comunicación ocupa un lugar primordial en la efectividad y calidad funcional del sistema familiar. Dentro del proceso de comunicación debe darse el entendimiento mutuo, la confianza entre los involucrados, con el fin de tener un diálogo abierto para que se de este proceso interactivo de transmisión y retroalimentación de pensamientos, necesidades, sentimientos por vía directa o indirecta, inmediata o mediata. Se constituye como la columna vertebral de la dinámica familiar y de las relaciones interpersonales (20).

## **ESTADO ECONÓMICO FAMILIAR**

La importancia de evaluar el estado económico familiar donde se desenvuelve el adolescente, radica en que los ingresos que esta familia tenga influirá en los hábitos y estilos de vida que adopte el adolescente. Por otro lado, podría ser una limitante para otros.

Según Ipsos Perú, el nivel económico peruano se clasifica en A, B, C, D Y E. contando el nivel A con S/. 10,720 soles al mes, seguido del nivel B con S/. 2,700/mes, los hogares del nivel C, D Y E alcanzan los S/. 1,420, S/. 1,030 Y S/. 730/mes respectivamente (21).

Según la asociación de empresas de investigación de mercados, los niveles económicos de las familias peruanas se clasifican en nivel A, B, C, D Y E con 2,9%, 15,3, 32,1%, 29,7% y 20% respectivamente. (22).

Siendo Tacna la región con niveles económicos por familia con la clase predominante C y D con 33,8% y D 34,3% respectivamente.

Podemos apreciar que la clase predominante es la C y D con un ingreso promedio de S/. 1,420/mes, dedicándose a actividades privadas, al comercio, agricultura y ganadería (22).

### **2.2.3. LAS CIBERADICCIONES**

La Organización Mundial de la Salud (OMS) cataloga la ciberadicción como “adicciones sin sustancias” junto a otras como la ludopatía o las compras compulsivas. En el 2013, la asociación americana de psiquiatría, editora del manual más usado para el diagnóstico de trastornos mentales, la ubico dentro de su lista (23).

El progreso tecnológico ha hecho posible que cada día contemos con más y mejores herramientas con las que acceder a contenidos informativos, transmitir datos e imágenes, comunicarnos y relacionarnos con otras personas. Muchas de las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), están basadas en el uso de Internet

y se han incorporado como aplicaciones o servicios que utilizamos desde nuestro ordenador, tableta o teléfono móvil (24).

Nuestra vida se desarrolla en un contexto caracterizado por la presencia de múltiples y variados soportes o herramientas de tipo digital. Desde edades muy tempranas utilizamos ordenadores, teléfonos móviles o Smartphone, tabletas, videoconsolas y otros soportes que nos permiten realizar búsquedas de información, acceder a servicios de mensajería como WhatsApp, participar en redes sociales (Tuenti, Twitter, Facebook, etc.), jugar o enviar correos electrónicos y acceder a innumerables páginas web.

Las numerosas ventajas que ofrecen las Tecnologías de Información y comunicación (TIC) nos ayudan a comprender por qué se han convertido en objetos cotidianos, casi imprescindibles en nuestro día a día. Usamos las TIC para estudiar, divertirnos, trabajar, saber lo que ocurre en el mundo, estar en contacto con nuestra gente (amistades, familiares), compartir experiencias, expresar nuestras opiniones, relacionarnos con otras personas o adquirir bienes y servicios (descargar películas, series, música, comprar entradas, etc.).

Las múltiples ventajas y oportunidades relacionadas con el ocio, el conocimiento, la formación o las relaciones sociales que ofrecen las TIC, unido a lo familiar que nos resulta su presencia, lleva a que olvidemos que el uso de estas herramientas y aplicaciones conlleva riesgos a los que son especialmente vulnerables los menores de edad.

Existen de hecho posiciones encontradas respecto al impacto que la expansión de las TIC tiene en el desarrollo psicosocial de los adolescentes. Sus detractores destacan el riesgo de aislamiento social, la

pérdida de intimidad, el abandono de otras actividades necesarias para el desarrollo de los menores (lectura, deporte, etc.), la reducción de ciertas aptitudes intelectuales como la capacidad de abstracción, el negativo impacto que en el desarrollo emocional de los adolescentes puede provocar el acceso a ciertos contenidos (violencia, pornografía, etc.) o el riesgo de adicción (24).

Por su parte sus defensores destacan como han revolucionado el acceso a la información, los nuevos espacios que ofrecen para la formación y el aprendizaje, la participación, la comunicación y la interacción interpersonal, el mundo del trabajo y los negocios, así como la mejora de la capacidad de adaptación de adolescentes y jóvenes a un mundo cambiante, al potenciar el desarrollo de habilidades intelectuales como la capacidad de razonar, de síntesis y de manejar grandes cantidades de información (24).

La persona que sufre adicción a internet, se caracteriza por tiempos de conexión muy prolongados con fines recreativos a lo largo de cada día, que pueden llevarle a descuidar otras áreas importantes de su vida como el trabajo, las relaciones sociales, la alimentación, el descanso, etc. (25).

Para el psiquiatra Cascardo, Director del centro de Investigaciones Médicas en Ansiedad (IMA), la adicción a internet es comportamental, y que se cataloga como un trastorno de ansiedad. Las adicciones comportamentales pueden ser el juego patológico, la compra compulsiva, adicción al trabajo y al internet y video juegos. Este fenómeno debe ser catalogado como adicción y establece una cantidad horaria de conexión por día para determinar si existe un problema (26).

- Si se está conectado menos de 19 horas por semana, difícilmente alguien tenga una adicción a Internet.
- Si se está conectado hasta 31 horas por semana, es un punto de corte y señala un riesgo de adicción.
- Si se está conectado más de 31 horas por semana, se puede tener un problema de adicción.
- El trabajo online es considerado un criterio de exclusión. Si el trabajo exige estar conectado, no se considera una patología.

De acuerdo a esos criterios, estar conectado más de cuatro horas diarias a Internet estaría indicando la existencia de un problema. Sin embargo, el especialista advierte: "Es importante saber cómo y en qué se usa Internet, más que la cantidad de horas en las que se está conectado".

Existen una serie de antecedentes que actúan como factores de riesgo de esta adicción: introversión, depresión, baja autoestima, búsqueda de sensaciones, ansiedad social y timidez. Los sujetos más proclives a sufrir problemas de este tipo son las personas que presentan déficits específicos en sus habilidades de relación y comunicación (25).

Los adictos a internet experimentan síntomas ansiosos, irritabilidad, desajuste emocional y problemas en la interacción social. La mayoría admite que tecleando frente a la pantalla se expresa mucho mejor que con una comunicación verbal presencial. A veces crean un personaje idealizado a su medida. La adicción a las actividades en línea incluye el chat, la navegación en la web, los juegos de azar online, los juegos en red, el relacionamiento social virtual, o la búsqueda compulsiva de sexo, juegos violentos o pornografía (25).

Los problemas con Internet surgen cuando sus usuarios recreativos descuidan sus rutinas diarias para permanecer conectados, o bien sustraen horas al sueño nocturno, invirtiendo el ritmo circadiano (se levantan al mediodía y permanecen conectados hasta el amanecer). Algunos afectados, además de reducir el número de horas de sueño o actividades, llegan a eliminar comidas. Permanecer conectados más de 3 a 4 horas diarias facilita el aislamiento de la realidad, el desinterés por otros temas, el bajo rendimiento académico u laboral, los trastornos de conducta, así como el sedentarismo y la obesidad o descuidos para alimentarse (25).

Hay personas más vulnerables a padecer esta adicción. A nivel demográfico, los adolescentes constituyen un grupo de riesgo para esta adicción porque tienden a buscar sensaciones nuevas y son los que más se conectan a Internet, además de estar más familiarizados con las nuevas tecnologías (27).

### **1. Señales de alarma:**

Las principales señales de alarma que denotan una adicción a Internet o a las redes sociales y que pueden ser un reflejo de la conversión de una afición en una adicción son las siguientes (25).

- Privarse de sueño (<5 horas) para estar conectado a la red, a la que se dedica tiempos de conexión anormalmente altos.
- Descuidar otras actividades importantes como el contacto y el compartir con la familia, las relaciones sociales, el estudio o el cuidado de la salud.

- Recibir quejas en relación con el uso de la red de alguien cercano, como los padres o los hermanos, sin prestarles atención o negando el uso desmedido.
- Pensar en la red constantemente, incluso cuando no se está conectado a ella y sentirse irritado excesivamente cuando la conexión falla o resulta muy lenta.
- Intentar limitar el tiempo de conexión, pero sin conseguirlo, y perder la noción del tiempo.
- Mentir sobre el tiempo real que se está conectado o manejando un videojuego.
- Aislarse socialmente, mostrarse irritable y bajar el rendimiento escolar o laboral.
- Sentir euforia y activación anómalas cuando se está delante de la computadora.

De este modo, conectarse al ordenador al llegar a casa, o al levantarse y ser lo último que se hace antes de acostarse, así como reducir el tiempo de las tareas cotidianas tales como comer, dormir, estudiar o charlar con la familia, configuran el perfil de un adicto a Internet. Más que el número de horas conectado a la red, lo determinante es el grado de interferencia y alteración en la vida cotidiana.

## **2. Estrategias de prevención:**

Así mismo, Echeburúa y Corral, mencionan lo que Ramón-Cortés propone como las estrategias para prevenir a los sujetos estar propensos a una adicción hacia las redes sociales, el uso excesivo del Internet y hacia las nuevas tecnologías (28).

- Limitar el uso de aparatos y pactar horas de uso del computador.
- Fomentar la relación con otras personas.
- Potenciar aficiones como la lectura, el cine y otras actividades culturales.
- Estimular el deporte y las actividades en equipo.
- Desarrollar actividades grupales, como las vinculadas al voluntariado.
- Estimular la comunicación y el diálogo en la propia familia.

Otras estrategias de interés propuestas por Mayorgas, citado por Echeburúa y Corral son: (28).

- La limitación del tiempo de conexión a la red en la infancia y adolescencia (no más de 1.5-2 horas diarias).
- La ubicación de los computadores en lugares comunes de la casa.
- Mantener control sobre los contenidos que se están viendo o publicando.

### **3. Tratamiento psicológico:**

Según Echeburúa, para llevar a cabo el tratamiento psicológico en una adicción es necesario que el sujeto esté realmente motivado con el proceso, lo cual va a suceder cuando se percate que tiene un problema real y que los problemas que puede llegar a tener por seguir de la misma manera son mayores que las ventajas de dar un cambio a su vida. Así mismo, es importante tomar en cuenta que por sí solo no va a lograr el cambio, por lo que el terapeuta debe de ayudar al sujeto a lograr la

atribución correcta de la situación actual y descubrirle las soluciones a su alcance (28).

En el caso de las adicciones a Internet o las redes sociales, la meta de la abstinencia resulta poco probable, pues se trata de conductas descontroladas pero que resultan necesarias en la vida cotidiana del sujeto, por lo que el objetivo terapéutico debe centrarse en el reaprendizaje del control de la conducta (28).

Por lo tanto, el tratamiento debe darse en dos pasos:

- Es necesario que al inicio del tratamiento el sujeto tenga una abstinencia total respecto al objeto de la adicción, en este caso el acceso a Internet o a las redes sociales.
- Exponer gradual y controladamente a los estímulos de riesgo, al inicio en compañía de otra persona y luego a solas para conectarse a la red por un tiempo limitado y llevar a cabo actividades predeterminadas sin quitar horas de sueño y eliminando los pensamientos referidos a la red cuando no se está conectado a ella.

Luego de que se hayan dado estos dos pasos, es necesario actuar sobre la prevención de recaídas, lo cual implica identificar las situaciones de riesgo, aprender respuestas adecuadas para el afrontamiento y modificar las distorsiones cognitivas sobre la capacidad de control del sujeto. Asimismo, se debe actuar sobre los problemas específicos de la persona, por lo que hay que planificar el tiempo libre e introducir cambios en el estilo de vida (28).

## **LA INTERNET**

Es una de las ofertas más atractivas para todo el mundo, no solo los adolescentes, dada su riqueza y posibilidades ilimitadas. De allí que su poder atractivo impar y su oferta abierta y casi infinita para todos los intereses se constituye en uno de los espacios digitales de mayor poder adictivo.

## **REDES SOCIALES**

Las redes sociales son estructuras sociales formadas por un grupo de personas conectadas y unidas entre sí por algún tipo de relación personal o profesional, interés o actividad común, a través de Internet. Sirven para comunicarnos de manera virtual con el resto de personas que forman parte de una red determinada, compartir noticias, fotos, videos u opiniones, con lo que contribuimos a expresar nuestra identidad (nuestros gustos, ideas, etc.) (24).

Una característica de las redes sociales es que sus contenidos son fruto de las aportaciones que realizan las personas que integran la red, con quienes compartimos los contenidos que incorporamos. Se trata de estructuras o sistemas abiertos, en proceso de construcción permanente, que se construyen con las aportaciones de quienes forman parte de la misma.

La base del funcionamiento de las redes sociales en Internet es similar a la de las redes sociales “presenciales” (el grupo de amigos, los compañeros de clase, la red familiar, etc.): la necesidad de sentirse parte de un grupo y el deseo de compartir experiencias con otras personas. Las redes sociales nos ayudan a comunicarnos, a encontrar e integrarnos en

distintas “comunidades”, a fomentar la cooperación y las relaciones interpersonales, a hacer cosas de forma conjunta, a compartir y encontrar puntos de unión (24).

Existen múltiples redes sociales, siendo frecuente que adolescentes y jóvenes tengan cuenta en varias de ellas. Entre las redes más populares se encuentran aquellas dirigidas al público general y que no están especializadas en ningún tema concreto:

- Tuenti: Es una red dirigida a la población joven española, que actúa como una plataforma social de comunicación. Es la red más utilizada entre los menores de 25 años y la que ofrece las mayores garantías de seguridad, al estar ideada sólo para mayores de 14 años (30).
- Facebook: Es una red desarrollada inicialmente para estudiantes universitarios, abierta a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico, si bien no acepta a menores de 13 años. Esta red es una de las más populares en España, especialmente entre los mayores de 25 años. No obstante, muchos adolescentes y jóvenes la están abandonando porque la consideran muy invasiva y que no genera una interacción social adecuada, además de no asegurar su intimidad, al exponer su vida ante personas por las que no quieren ser observados, migrando a otras redes sociales como Twitter e Instagram y a aplicaciones de mensajería para teléfonos móviles, como WhatsApp (24).
- Twitter: Permite enviar mensajes de texto cortos, con un máximo de 140 caracteres o tuits, que se muestran en la página principal del usuario. Los usuarios pueden suscribirse (“seguir”) a los tuits de

otros usuarios. Por defecto los mensajes son públicos, pudiendo difundirse privadamente mostrándolos sólo a unos seguidores determinados (24).

- Instagram: Permite realizar fotos y modificarlas con efectos especiales antes de compartirlas con otros usuarios de la red. Para usar la aplicación es preciso registrarse en la red aportando un nombre de usuario, una dirección de correo electrónico y una contraseña. Opcionalmente se solicita un número de teléfono y una imagen (24).

## **VIDEOJUEGOS EN RED**

Un videojuego es un programa informático, creado expresamente para divertir, basado en la interacción, entre una persona y un aparato electrónico donde se ejecuta el videojuego.

## **TRANSTORNO POR VIDEOJUEGOS EN RED CON APUESTAS Y USO DE DINERO**

La práctica de los juegos utilizando dinero real está muy presente en nuestra sociedad. La facilidad para acceder al juego, la inmediatez de la recompensa y la falsa sensación de control del sujeto sobre sus resultados hacen que el juego suponga una conducta con riesgo de transformarse en adictiva.

Existen diferentes motivos por los que un sujeto mantiene la conducta: olvidar los problemas, obtener ganancias, compensación de la ausencia de relaciones sociales, la ilusión de control, etc. Esta pérdida de control en el jugador, genera sensación de ansiedad y depresión que pueden

llevarle a poner en riesgo su vida, por pensamientos y conductas suicidas en la fase de desesperación y desesperanza, en etapas avanzadas de la ludopatía (25).

Según Gambling, la conducta problemática de juegos que utilizan dinero real es recurrente y persistente, que lleva a incapacidad o distrés clínicamente significativos, como sucede cuando el individuo exhibe 4 (o más) de los siguientes síntomas durante un período de 12 meses: (25).

- Necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero para lograr la excitación deseada.
- Está inquieto o irritable cuando intenta interrumpir o detener el juego.
- Ha efectuado reiterados esfuerzos no exitosos para controlar, interrumpir o detener el juego.
- Está frecuentemente preocupado por el juego de apuestas (Ej.: pensamientos persistentes de revivir experiencias pasadas, planear la próxima sesión, pensar maneras de obtener el dinero para apostar).
- Juega frecuentemente cuando se siente con distrés (ej: desesperanzado, culpable, ansioso o deprimido).
- Después de perder dinero en el juego, vuelve con frecuencia otro día para intentar recuperarlo (rescatar o cazar (chasing) las propias pérdidas).
- Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
- Ha arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, oportunidades de trabajo y educativas o profesionales debido al juego.
- Confía en que los demás le proporcionen el dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

## **GARDNER Y LAS TRES ÍES: INTIMIDAD, IDENTIDAD E IMAGINACIÓN**

Los jóvenes ven su vida como una serie de aplicaciones ordenadas. Pero estas los pueden llevar a ser holgazanes habilidosos que no piensan por sí mismos, o pueden resultarles estímulos para la creación. Lo que resulta dominante es que los adolescentes se convierten en App dependientes. El problema es, pues, que crece la dependencia y se reduce el estímulo creador (29).

Gardner habla de las tres capacidades que se modifican en el adolescente con la frecuentación abusiva de lo digital, que cifra en las tres ÍES: Intimidad o interioridad, Identidad e Imaginación (29).

**La primera “I”**, de intimidad supone, por su misma etimología, alcanzar lo más profundo de sí. La intimidad es una zona reservada de la persona.

La tecnología actual interrumpe las relaciones del joven consigo mismo, en tanto le propone establecerlas activamente con los demás. La intensa y sostenida actividad digital que el adolescente ejercita todo el día lo saca de sí, lo trae fuera de sí, es un ejercicio de continua extraversión, un volcarse hacia afuera. Una distracción en el sentido más físico del término. El muchacho sitúa el centro de su interés fuera de sí. No explora su realidad interior, su yo personal, por lo tanto, tardará, si lo hace, en tomar posesión de sí, que es uno de los objetivos de la educación y es una tarea que, iniciada en el seno de la familia y continuada en Inicial, debe continuarse en las restantes etapas educativas.

Este requerimiento hacia afuera, permanente motivado por los estímulos electrónicos de las distintas vías asociadas, no le da sosiego

para explorar su interioridad. Lo instala fuera de sí. El adolescente no destina tiempo a auscultarse, a sondearse para medir sus aspiraciones, reflexionar sobre sus gustos y disgustos, para conocerse a fondo. Anula la introspección y con ella el conocimiento de sí mismo. El adolescente no identifica sus emociones y sentimientos con nitidez, porque no les concede tiempo de consideración. Si no lo hace, no es dueño de su mundo emocional. Esta es una primera conclusión grave. El desarrollo de la inteligencia intrapersonal no tiene espacio. La autonomía personal está en riesgo.

**La segunda “I”**, en riesgo es la Identidad. Por las mismas razones de no darse espacio interior para consigo mismo, el adolescente no puede construir su propia identidad. Lo que se da, como efecto, es que el adolescente prefabrica una imagen de sí, que entiende que es atractiva, pero que es inauténtica. Esto es un procedimiento frecuente en las redes. El joven elabora su perfil identitario, no sobre la autoobservación de sí mismo, sino que la procesa y retoca como una foto en Facebook, edulcorada, dulcificada, o como sea. Al paso, sin sentido de realidad, se va cayendo en un narcisismo, un egocentrismo gradual.

Al no destinar tiempo a su propia interioridad, llamado desde fuera por lo digital, el muchacho tampoco define su identidad. No tiene anclaje en sí mismo. Esta actitud se contradice abiertamente con la tendencia del adolescente de ser él mismo, de definirse como diferente, con entidad propia.

Si el muchacho no se explora, no llega a conocerse y, por tanto, a valorarse, a una autoestima de lo positivo que le de solidez y estabilidad, confianza en sí. Tampoco sedimentará experiencia, porque vivir supone no solo ser protagonista de su vida sino al tiempo, espectador crítico de lo

actuado. Esta suerte de desdoblamiento es lo que se llama “re-flexión”, inclinarse dos veces sobre sí. Esto, también, es respetarse. El “respeto”, es el “mirar dos veces” la realidad para conocerla mejor.

**Las tercera I**, de la que habla preocupadamente Gardner, es la imaginación. Sin vida de intimidad y sin identidad personal es difícil lograr un espíritu que libere su imaginación creadora. La conexión digital anula el cara a cara. Si no hay cara a cara, no hay contacto visual, y, por tanto, no hay reconocimiento de expresiones faciales de las emociones en el rostro del otro. Esto es una primera dificultad, pues el contacto visual desarrolla la capacidad de lectura de las emociones de quien tenemos delante de nosotros. La lectura facial desaparece. La empatía va en retroceso. Está demostrado que las personas son más crueles en su trato con los demás por vía digital que en forma presencial (29).

Los usuarios son mediados por la tecnología. La tecnología debería facilitarnos el tener más tiempo libre, y para ello fue pensada, sin embargo, es lo que te come el tiempo. Se hace en lugar de ser.

Si nos atenemos a lo denunciado por Gardner, el “vivir fuera de sí” lleva al adolescente a distanciarse de la vida íntima y a la inexistencia de la forja de su identidad. Esta realidad nos impone, como urgencia educativa, el aplicar todos los esfuerzos para neutralizar este vaciamiento al exterior, y orientar al alumno hacia una vida interior, hacia una alfabetización emocional, cada día más necesaria. Orientar su atención a su propia dimensión interior, a identificar sus sentimientos y emociones definirlos y manifestarlos. A un creciente saber y expresión de sí mismo. Los efectos cibernéticos contradicen una de las mayores aspiraciones del adolescente: ser él mismo, tener identidad, diferenciarse (29).

Si el alumno no trabaja en la edificación de su intimidad no generará las reservas necesarias para construir su autonomía y, con ella, la capacidad de resiliencia en la vida (29).

## **EFFECTOS DE LAS CIBERADICCIONES**

- Genera dependencia creciente, por lo tanto, el muchacho pierde gradualmente autodecisión.
- Debilita la voluntad, con lo cual deteriora la libertad personal, en tanto la libertad es la articulación de inteligencia y voluntad.
- Disminuye la autonomía, que es una de las metas básicas por lograr en el alumno y base de la formación de la persona.
- Predispone a otras adicciones, al resentirse la capacidad de reacción de la voluntad.
- Busca la instantaneidad en todo y exige que todo se le dé YA, con lo que rechaza el tiempo de evaluación, la distancia prudente respecto de las circunstancias, el espacio de la reflexión para tomar decisiones.
- La intolerancia se hace natural en su demanda, sumada a la falta de paciencia y la incapacidad de aceptación de contratiempos.
- Busca una satisfacción inmediata y gratificante, pero efímera.
- Desconexión con la realidad.
- La aceleración creciente, propia de todo proceso electrónico, motiva en toda velocidad, a la vez que descarta el tiempo necesario que exige la reflexión, con lo cual el muchacho se está alejando por ejercicio sostenido de la aceleración, que lo habitúa a su ritmo del necesario "slow" que la vida requiere por momentos, y en aquellos más definitivos.

- La aceleración y los estímulos incesantes de lo electrónico no le dejan espacio para la atención, que es la potencia más deteriorada por lo digital. El trastorno de la atención (TDA) se está acusando de manera patológica creciente. La aplicación de la atención a un objeto no dura en nuestros adolescentes más de quince segundos. A mayor cantidad de estímulos externos (visuales, auditivos) mayor desatención de la mente, que se siente requerida de todos los flancos (29).

### 2.3. DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE TÉRMINOS

- **Factores sociales:** Según Light Donald son características relacionadas con los valores, normas, relaciones sociales, actividades sociales, se realiza en determinados espacios familiares, escuelas, etc. (6).
- **Ciberadicciones:** La Organización Mundial de la Salud (OMS) cataloga la ciberadicción como “adicciones sin sustancias” junto a otras como la ludopatía o las compras compulsivas (16).
- **Adolescente:** La Organización Mundial de la Salud (OMS), define la adolescencia como la etapa que transcurre entre los 11 y 19 años, considerándose dos fases, la adolescencia temprana 12 a 14 años y la adolescencia tardía 15 a 19 años (15).

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es cuantitativa, porque se obtuvo datos cuantificables para establecer la relación que existe entre la influencia de los factores sociales en las ciberadicciones.

El presente estudio es una investigación de tipo descriptivo de corte transversal.

#### 3.2. POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO

**Población:** La población considerada para la investigación está constituida por estudiantes de 3ro 4to y 5to año de formación secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi de Tacna, los cuales suman un total de 839 alumnos. Cabe resaltar que esta I.E. pertenece a la zona urbana de la provincia de Tacna, al igual que sus alumnos.

**Muestra:** La muestra de estudio con la que se trabajó fue 201 adolescentes de 3ro, 4to y 5to del nivel secundario de la I.E. Coronel Bolognesi, el cual fue obtenida a través de la fórmula estadística para población finita utilizando un margen de error de 0,005. (Ver anexo 01)

**Muestreo:** El muestreo que se utilizó es Estratificado con afijación proporcional. (Ver anexo 01)

### **Unidad de Análisis:**

Los sujetos de estudio de esta presente investigación lo conformaron estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi.

### **Criterios de inclusión:**

- Estudiantes del 3er, 4to y 5to del nivel secundario.
- Edad de 12 a 19 años.
- Estudiantes que se encuentran en clases al momento de la aplicación del instrumento.
- Estudiantes que acepten participar en la investigación.

### **Criterios de exclusión:**

- Estudiantes que no deseen participar en la investigación.
- Estudiantes que no se encuentren presentes durante la aplicación de la encuesta.
- Estudiantes menores de 12 años y mayores de 20.
- Estudiantes incapacitados física o psicológicamente.

### **3.3. TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:**

La técnica para la recolección de datos que se utilizó fue la encuesta y como instrumento el cuestionario.

Los diferentes instrumentos que se utilizaron tuvieron como objetivo obtener información sobre:

Factores sociales, dentro de los cuales se incluye edad, sexo, tipo de familia, grado de instrucción de los padres, ocupación de los padres, ingreso económico mensual de la familia, aplicación de normas, valores, relaciones sociales y de comunicación; además de las ciberadicciones, donde se especificó el uso del internet, las redes sociales y acceso a videojuegos y juegos con dinero real.

### **3.3.1. FACTORES SOCIALES:**

Para identificar los factores sociales se tuvo que elaborar un instrumento, el cual contiene el consentimiento informado, introducción, donde se da a conocer el objetivo de la investigación, se solicita la participación voluntaria del estudiante, además de un área donde se da las instrucciones a seguir para la resolución del mismo.

#### **Cuestionario Factores sociales:**

Diseñado por el Autor Bach. En Enfermería Luigui Xavier Vargas Poma, consta de 8 ítems. El N° 8 en formato tipo Likert, el cual utiliza una puntuación en una escala comprometida entre 1 y 5 (1= nunca, 2= raras veces, 3=a veces, 4= casi siempre y 5= siempre). (Ver anexo 2)

Para la evaluación del Instrumento en general escala Tipo Likert se asignaron las siguientes puntuaciones:

<b>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO EN GENERAL</b>	
Intensidad de práctica baja	38-88p
Intensidad de práctica media	89-139p
Intensidad de práctica alta	140-190p

Además, el instrumento evalúa dimensiones, midiendo la intensidad de práctica de tales. Para la evaluación de las dimensiones utilizamos el formato tipo Likert, que son puntuados en una escala comprometida entre 1 y 5 (1= nunca, 2= raras veces, 3=a veces, 4= casi siempre y 5= siempre).

<b>EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO POR DIMENSIONES</b>		
<b>Valores</b>	Intensidad de practica baja	(10-22p)
	Intensidad de practica media	(23-36p)
	Intensidad de practica alta	(37-50p)
<b>Aplicación de normas</b>	Intensidad de practica baja	(8-18p)
	Intensidad de practica media	(19-29p)
	Intensidad de practica alta	(30-40p)
<b>Relaciones sociales</b>	Intensidad de practica baja	(14-32p)
	Intensidad de practica media	(33-51p)
	Intensidad de practica alta	(52-70p)
<b>Comunicación familiar</b>	Intensidad de practica baja	(6-13p)
	Intensidad de practica media	(14-21p)
	Intensidad de practica alta	(22-30p)

### **3.3.2. CIBERADICCIONES**

Para identificar las ciberadicciones, se utilizó cuatro instrumentos en escala tipo Likert, enfocándose en adicciones a internet, Adicciones a redes sociales y adicciones a videojuegos y juegos con uso de dinero, los cuales se aplicaron a los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria. (Ver anexo 3)

El cuestionario presenta las siguientes partes:

- Incluye una breve explicación sobre los propósitos de estudio, manejo de la información y resalta la necesidad de responder con sinceridad a las interrogantes.
- El instrumento contiene preguntas cerradas.
- Es autoaplicativo.
- La forma de contestar es marcando alternativas según criterio del encuestado.

Los 4 diferentes cuestionarios poseen una numeración correlativa. El ítem 1, 2, 3, 5, 6, Y 7 son independientes, es decir, evalúan ciertas características particulares del encuestado. El ítem 4 se deberá evaluar de la siguiente manera:

Menos de una hora	Sin algún tipo de adicción a internet
Entre 1 o 2 horas	
Entre 2 y 3 horas	Riesgo de adicción a internet
Entre 3 o 4 horas	
Más de 4 horas	Alto riesgo de adicción a internet

**ADICCIÓN A INTERNET:** Para la construcción del cuestionario de “ADICCIÓN A INTERNET”, “ADICCIÓN A LOS VIDEO JUEGOS” Y “ADICCIÓN A LOS JUEGOS CON DINERO” se recogieron experiencias de instrumentos que median adicciones a internet (Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías en adolescentes. Oliva et al.) (30).

Se redactaron los ítems de acuerdo a nuestro contexto social, siguiendo las reglas de construcción de ítems para cuestionarios de tipo Likert. Este instrumento fue revisado por jueces expertos en la materia,

quienes aportaron conocimientos, modificando las observaciones hasta que cumpliera las exigencias deseadas.

Respecto al cuestionario de “**ADICCIÓN A INTERNET**”, mide los comportamientos asociados al uso adictivo del internet. Las preguntas también evalúan los problemas relacionados con el uso adictivo en el ámbito personal, laboral y social de los adolescentes. Concretamente, la encuesta está compuesta por 21 ítems en formato tipo Likert que deben de ser puntuados en una escala comprometida entre 1 y 5 (1= nunca, 2=raras veces, 3= a veces, 4= casi siempre y 5 = siempre). Este instrumento permite obtener una medida global de adicción a internet y se deberán asignar las siguientes categorías:

Sin adicción	(21-49p)
Adicción moderada	(50-77p)
Adicción grave	(78-105p)

**ADICCIÓN A REDES SOCIALES (ARS):** Para la construcción del CUESTIONARIO DE ADICCIÓN A REDES SOCIALES (ARS) se recogieron experiencias de instrumentos utilizados que median adicciones a redes sociales (construcción y validación del cuestionario de adicción a redes sociales – ARS Ecurra y Salas) (31).

Concretamente la encuesta consta de 23 ítems en formato tipo Likert, los cuales deben ser puntuados en una escala comprometida entre 1 y 5 (1= nunca, 2=raras veces, 3= a veces, 4= casi siempre y 5 = siempre). Debiéndose asignar las siguientes categorías:

Sin adicción	(23-53p)
Adicción moderada	(54-84p)
Adicción grave	(85-115p)

**ADICCIÓN AL VIDEO JUEGO:** Respecto al cuestionario “**ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO**” permite examinar el nivel de adicción a los videojuegos y su repercusión en la rutina diaria, vida social y afectiva y productividad de los adolescentes. Concretamente, la escala está compuesta por 8 ítems que deben ser puntuados en una escala tipo Likert comprometida entre 1 (no, nada) y 5 (si, muchísimo). Este instrumento permite obtener una medida global de adicción a los video juegos, categorizándose de la siguiente manera:

Sin adicción	(8-16p)
Con adicción	(17-40p)

**ADICCIÓN AL JUEGO CON USO DE DINERO POR INTERNET:** Respecto al cuestionario “**ADICCIÓN AL JUEGO CON USO DE DINERO POR INTERNET**” permite evaluar la adicción al juego con dinero en internet, determinando si jugar con dinero en internet afecta la rutina diaria, la vida social, la productividad, el sueño y a los sentimientos de los adolescentes. Concretamente, este instrumento está compuesto por 7 ítems que deben ser puntuados en una escala tipo Likert comprometida entre 1(no nada) y 5 (si, muchísimo). Este instrumento permite obtener una medida global de adicción al juego con dinero por internet, categorizándose de la siguiente manera:

Sin adicción	(7-14p)
Con adicción	(15-35p)

Para los diferentes instrumentos se utilizó:

### **LA VALIDEZ DEL CONTENIDO O VALIDACIÓN EXPERTA:**

Los diferentes instrumentos de cada variable fueron sometidos a juicio de expertos en el tema, utilizando el Déficit probabilístico de la precipitación (DPP), obteniendo como resultado para “FACTORES SOCIALES” 2,4, cayendo en la zona B; lo que significa “Adecuación en gran medida” y que puede ser aplicado en la investigación.

Respecto a “CIBERADICCIONES”, se obtuvo un puntaje de 2.2, cayendo en la zona B; lo que significa “Adecuación en gran medida” y que puede ser aplicado en la investigación. (Ver anexo 4)

### **LA CONFIABILIDAD**

Para la confiabilidad de los instrumentos se aplicó una muestra piloto a 25 estudiantes de entre 12 y 18 años de edad, en la I.E. Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna, con las mismas características a la muestra de estudios. Para ello, se utilizó una de las herramientas estadísticas denominada Alpha de Cronbach, cuya valoración fluctúa entre -1 y 1.

Para dicho cálculo se ha hecho uso del programa SPSS V. 23.0 sin reducir ningún elemento; es decir, no se eliminó ninguna pregunta o ítems de los presentados por cada variable.

El coeficiente obtenido para la primera variable de estudio dio un valor considerable y significativo de 0,819 para “FACTORES SOCIALES”, lo que significa que los resultados de opinión de los 25 estudiantes

respecto a los ítems considerados se encuentran correlacionados de manera confiable y es bueno.

El coeficiente obtenido para la segunda variable de estudios dio un valor considerable y significativo de 0.973; lo que significa que los resultados de opinión de los 25 estudiantes respecto a los ítems considerados se encuentran correlacionados de manera excelente. (Ver anexo 5)

### **3.4. PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:**

Para la recolección de datos se dirigió un oficio al Director de la I.E. Coronel Bolognesi, el Mgr. Javier A. García Rondón, solicitando la autorización respectiva para la aplicación de los diferentes instrumentos anteriormente mencionados. (Ver anexo 9)

Como respuesta se obtuvo el pase respectivo indicándonos que trabajemos bajo supervisión del Sub Director de formación secundaria, el Prof. Carlos Achulla, quien nos facilitó las coordinaciones con el responsable de Tutoría y Orientación Escolar (TOE), quien a su vez nos facilitó las horas académicas para la aplicación de los instrumentos.

El proceso de recolección de datos se llevó a cabo el mes de setiembre, desde el día 4 hasta el 16, durante las horas de TOE, a las diferentes secciones de 3ro, 4to y 5to de secundaria, (como se observa en el siguiente cuadro) utilizando un promedio de 30 a 40 minutos.

AÑO/ SECCIÓN	TERCERO		CUARTO		QUINTO	
	N	n	N	n	N	n
<b>A</b>	28	7	27	12	25	12
<b>B</b>	25	6	27	6	27	6
<b>C</b>	28	7	28	14	25	6
<b>D</b>	28	7	28	7	28	10
<b>E</b>	28		28	14	29	7
<b>F</b>	21		29	7	25	6
<b>G</b>	22		27	12	25	6
<b>H</b>	23		29	7	25	6
<b>I</b>	21		29	10	27	6
<b>J</b>	22		28	7	25	6
<b>K</b>	23		29	7	0	
		27		103		71
<b>TOTAL</b>	<b>201</b>					

### CONSIDERACIONES ÉTICAS:

Para la ejecución del presente trabajo de investigación, se solicitó autorización mediante un oficio dirigido al director de la I.E. Coronel Bolognesi, Mgr. Javier A. García Rondón, quien dio autorización para continuar con la ejecución propiamente dicha. (Ver anexo 9)

Para el desarrollo del estudio se obtuvo autorización de los adolescentes mediante el consentimiento informado, de acuerdo a las disposiciones del reglamento de la Ley General de Salud en materia de Investigación para la Salud (32). (Ver anexo 6)

En la investigación los derechos humanos de los adolescentes e involucrados fueron respetados y protegidos tomando en cuenta los principios éticos (autonomía, beneficencia, justicia y no maleficencia), respetando la participación voluntaria y la aplicación adecuada de los instrumentos, protegiendo el anonimato y la confidencialidad.

### **3.5. PROCESAMIENTO DE DATOS:**

Una vez concluido con la recolección de datos se codificaron y vaciaron a una base de datos en el programa Excel de Microsoft Windows 2016, el procesamiento del mismo se realizó utilizando el Software estadístico informativo Statical Package for the Social Sciencess (SPSS) V.23.0.

Para la medición de las variables de estudio, en la categorización de intensidad de práctica de los factores sociales, así como como la adicción a internet, adicción a redes sociales, adicción a videojuegos y adicción a videojuegos con dinero se asignaron puntajes de 1 a 5 de acuerdo al formato tipo Likert.

Los resultados fueron procesados en cuadros estadísticos de doble entrada, y para comprobar la hipótesis establecida se utilizó la prueba de Chi – cuadrado.

## **CAPÍTULO IV**

### **DE LOS RESULTADOS**

#### **4.1. RESULTADOS**

En este capítulo se presentan tablas, análisis y gráficos estadísticos elaborados a partir de la información obtenida.

Luego de aplicar los instrumentos de recolección de datos, se obtuvieron los siguientes resultados, respondiendo así a los objetivos e hipótesis planteadas.

**TABLA N° 1**

**FACTORES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

ÍTEMS	CATEGORÍA	Nº	%
Edad	13-14	19	9,5
	15-16	<b>154</b>	<b>76,6</b>
	17-18	28	13,9
	Total	201	100,0
Sexo	Masculino	<b>201</b>	<b>100</b>
	Femenino	0	0
	Total	201	100
Año de estudios	Tercer año	27	13,4
	Cuarto año	<b>103</b>	<b>51,2</b>
	Quinto año	71	35,3
	Total	201	100,0
Tipos de familia	Familia Nuclear	<b>120</b>	<b>59,7</b>
	Familia Monoparental	46	22,9
	Familia extensa	35	16,9
	Total	201	100,0
Nivel económico	Clase media alta	<b>94</b>	<b>46,8</b>
	Clase media	86	42,8
	Clase baja	21	10,4
	Total	201	100,0
Ocupación de los padres	Trabajadores profesionales	84	21,3
	Trabajadores técnicos	80	20,3
	Trabajadores calificados	<b>145</b>	<b>36,7</b>
	Ocupaciones elementales	86	21,7
	Total	395	100,0

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Bach. Vargas L.

## **DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 1, se observa los factores sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

Respecto a la edad, se observa un mayor porcentaje 76,6% entre las edades de 15 y 16 años, mientras el menor porcentaje 9,5% entre las edades de 13 y 14 años.

Respecto al sexo, el 100% son de sexo masculino.

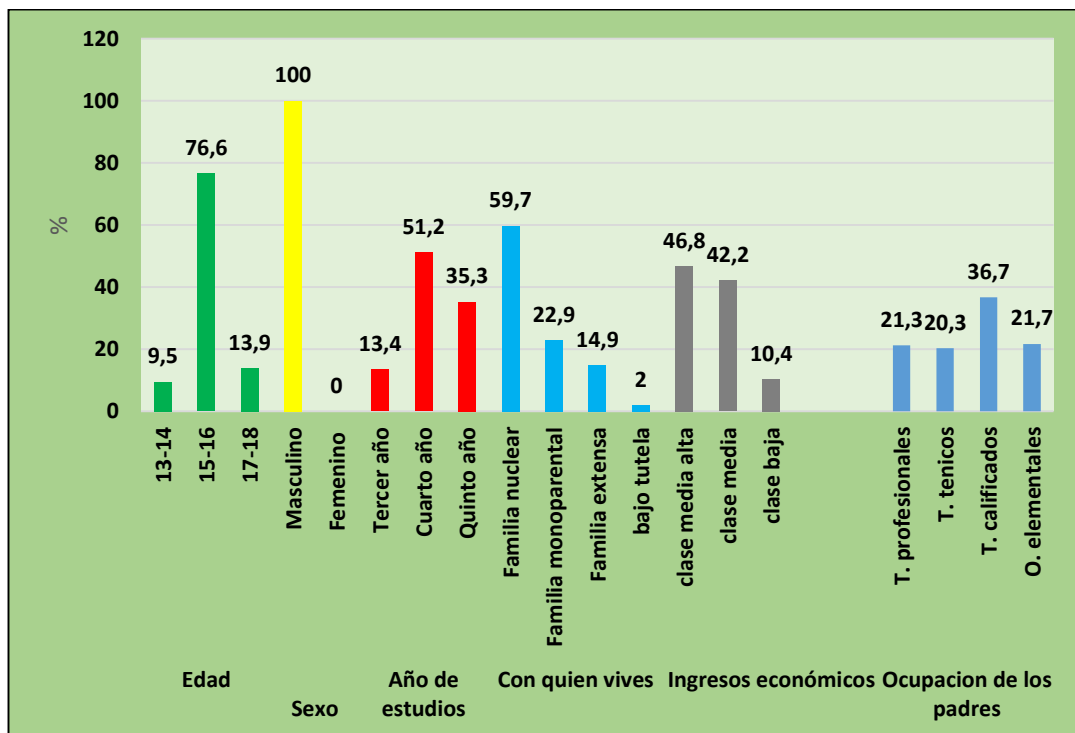
En cuanto al año de estudios, se observa el mayor porcentaje 51,2% son de cuarto año de secundaria, mientras el menor porcentaje 13,4% son de tercer año de secundaria.

En cuanto al tipo de familia, el mayor porcentaje 59,7% pertenecen a una familia nuclear, seguido de un 22,9% pertenecientes a una familia monoparental, en un menor porcentaje 16,9% se encuentra la familia extensa.

En cuanto al nivel económico familiar, el mayor porcentaje 46,8% pertenecen a padres con un nivel económico medio alto, seguido de un 42,8% pertenecientes a un nivel medio, el menor porcentaje 10,4% lo ocupa el nivel económico bajo.

## GRÁFICO N° 1

### FACTORES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 1

**TABLA N° 1.1.**

**DIMENSIONES DE LOS FACTORES SOCIALES SEGÚN LA  
INTENSIDAD DE PRÁCTICA DE LOS ESTUDIANTES  
DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

DIMENSIONES	CATEGORÍA	N°	%
Valores	Intensidad Practica baja	3	1,5
	Intensidad Practica Media	<b>141</b>	<b>70,1</b>
	Intensidad Practica Alta	57	28,4
	Total	201	100,0
Normas	Intensidad Practica baja	5	2,5
	Intensidad Practica Media	51	25,4
	Intensidad Practica Alta	<b>145</b>	<b>72,1</b>
	Total	201	100,0
Relaciones sociales	Intensidad Practica baja	2	1,0
	Intensidad Practica Media	94	46,8
	Intensidad Practica Alta	<b>105</b>	<b>52,2</b>
	Total	201	100,0
Comunicación familiar	Intensidad Practica baja	7	3,5
	Intensidad Practica Media	<b>112</b>	<b>55,7</b>
	Intensidad Practica Alta	82	40,8
	Total	201	100,0

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Bach. Vargas L.

## **DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 1.1., se observa las dimensiones de los factores sociales según intensidad de práctica de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

Respecto a la intensidad de prácticas de valores, el mayor porcentaje 70,1% tiene una intensidad practica media, mientras el menor porcentaje 1,5% tienen una intensidad de práctica baja.

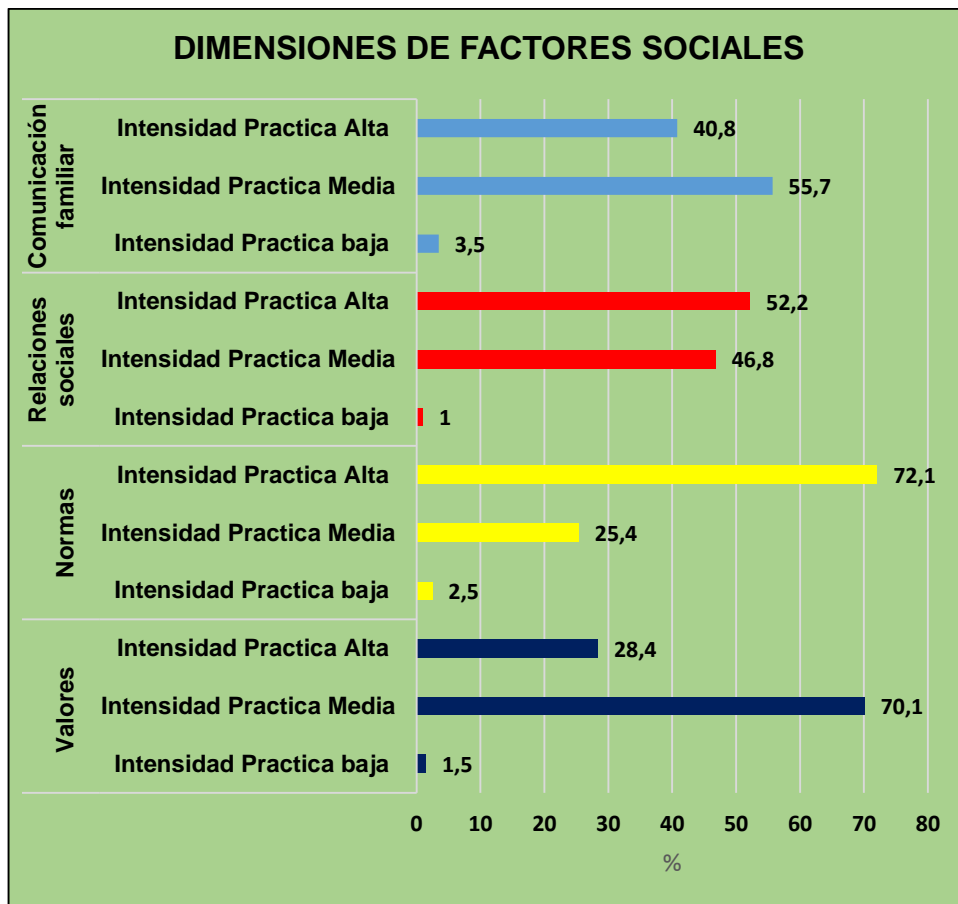
Respecto a la intensidad de práctica de normas, el mayor porcentaje 72,1% tiene una intensidad práctica alta, mientras el menor porcentaje 2,5% tiene una intensidad práctica baja.

En cuanto a las relaciones sociales, el mayor porcentaje 52,2% tiene una intensidad práctica alta, mientras el menor porcentaje 1% tiene una intensidad práctica baja.

En la comunicación familiar, el mayor porcentaje 55,7% tiene una intensidad práctica media, mientras el menor porcentaje 3,5% tiene una intensidad práctica baja.

GRÁFICO N° 1.1.

**DIMENSIONES DE LOS FACTORES SOCIALES SEGÚN LA INTENSIDAD DE PRÁCTICA DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**



Fuente: Tabla N° 1.1.

**TABLA N° 1.1.1.**

**FACTORES SOCIALES EN FORMA GENERAL SEGÚN LA  
INTENSIDAD DE PRACTICAS DE LOS ESTUDIANTES  
DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

Factores sociales General	N°	%
Intensidad Practica baja	3	1,5
Intensidad Practica Media	90	44,8
Intensidad Practica Alta	<b>108</b>	<b>53,7</b>
Total	201	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

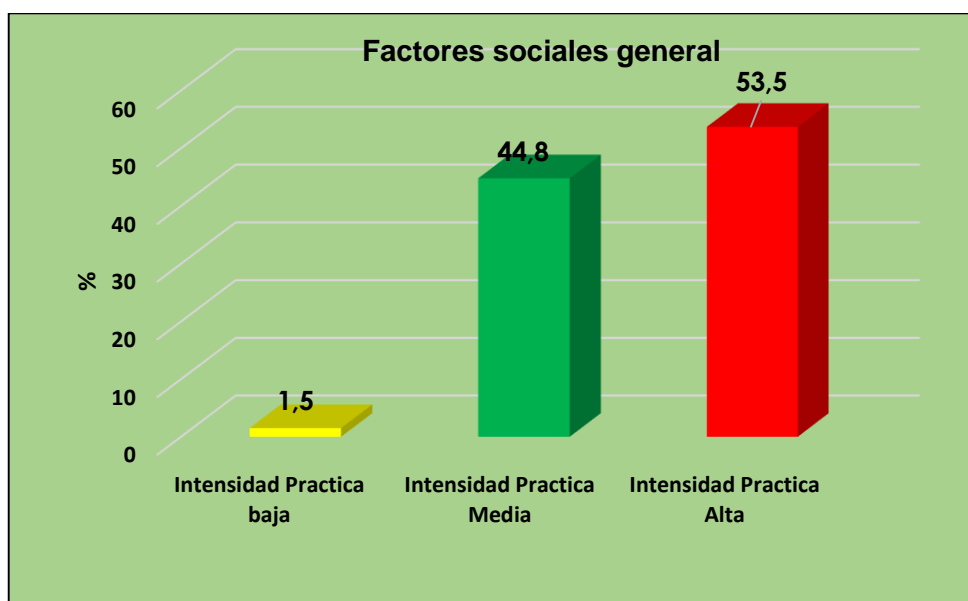
Elaborado: Bach. Vargas L.

**DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 1.1.1., se observa los factores sociales en forma general según la intensidad de prácticas de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017: el mayor porcentaje 53,7% tiene una intensidad práctica alta, mientras el menor porcentaje 1,5% tiene una intensidad practica baja.

### GRÁFICO N° 1.1.1.

#### FACTORES SOCIALES EN FORMA GENERAL SEGÚN LA INTENSIDAD DE PRACTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 1.1.1.

**TABLA N° 2**

**CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

CIBERADICCIONES		N°	%
ADICCIÓN A INTERNET	Sin adicción	<b>103</b>	<b>51,2</b>
	Adicción moderada	93	46,3
	Adicción Grave	5	2,5
	Total	201	100,0
ADICCIÓN A LAS REDES SOCIALES	Sin adicción	<b>104</b>	<b>51,7</b>
	Adicción moderada	88	43,8
	Adicción Grave	9	4,5
	Total	201	100,0
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	Sin Adicción	<b>126</b>	<b>62,7</b>
	Con Adicción	75	37,3
	Total	201	100,0
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS CON USO DE DINERO	Sin adicción	<b>152</b>	<b>75,6</b>
	Con adicción	49	24,4
	Total	201	100,0

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017  
**Elaborado:** Olivera et al., 2012, Modificado por Bach. Vargas L.

## **DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 2, se observa las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

Respecto a la adicción a internet, observamos que el mayor porcentaje 51,2% no presentan adicción, seguido de un 46,3% que presentan una adicción moderada y en menor porcentaje 2,5% tienen adicción grave.

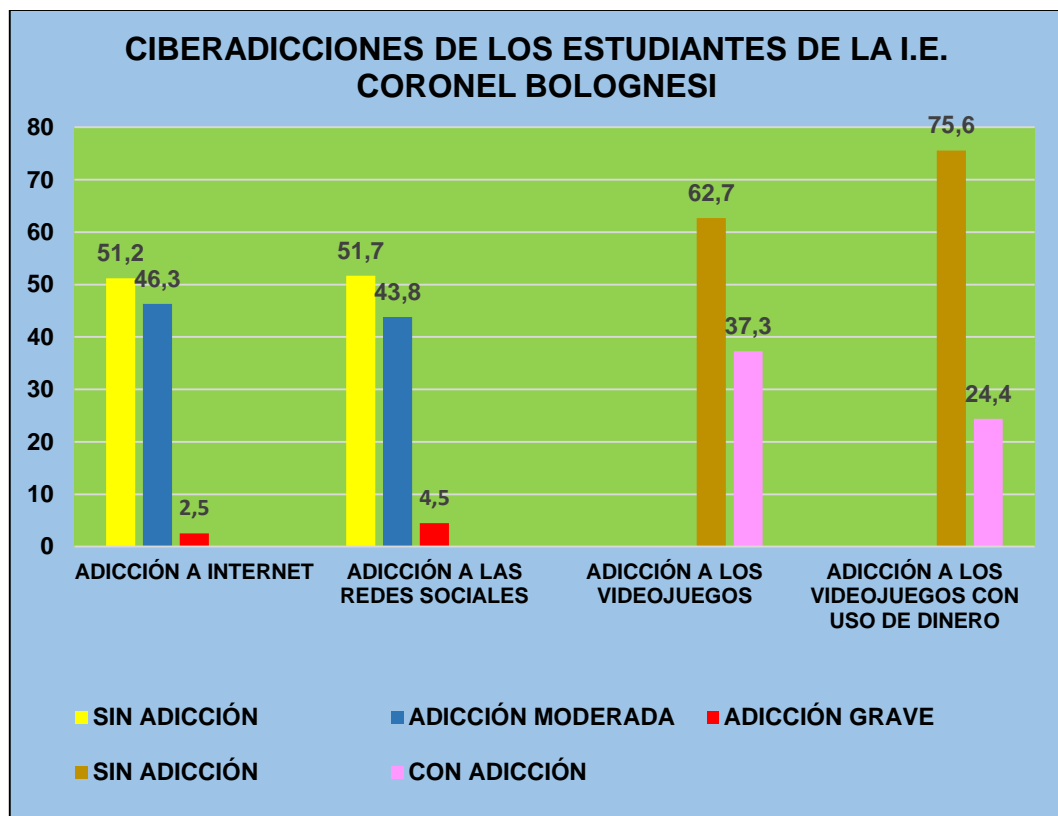
Respecto a la adicción a redes sociales, observamos que el mayor porcentaje 51,7% no tiene adicción, seguido de una adicción moderada con un 43,8%, mientras el menor porcentaje 4,5% tienen adicción grave.

Respecto a la adicción a los videojuegos, observamos que el mayor porcentaje 62,7% no tiene adicción, mientras el menor porcentaje 37,3% tienen adicción al video juego.

Respecto a la adicción a los videojuegos con uso de dinero, observamos que el mayor porcentaje 75,6% no tiene adicción, mientras el menor porcentaje 24,4% tienen adicción a los juegos con dinero.

## GRÁFICO N° 2

### CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 2

**TABLA N° 2.1.**

**CIBERADICCIONES SEGÚN EL NÚMERO DE HORAS AL DÍA  
RESPECTO AL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LOS  
ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI,  
TACNA 2017**

Horas al día que dedicas a las tecnologías:	INTERNET		VIDEOS JUEGOS		REDES SOCIALES	
	N	%	N	%	N	%
Ninguna	3	1,5	27	13,4	15	7,5
Menos de 1 hora	56	27,9	<b>80</b>	<b>39,8</b>	<b>72</b>	<b>35,8</b>
Entre 1 a 3 horas	<b>90</b>	<b>44,8</b>	56	27,9	60	29,9
Entre 3 y 6 horas	35	17,4	27	13,4	27	13,4
Más de 6 horas	17	8,5	11	5,5	27	13,4
<b>Total</b>	<b>201</b>	<b>100,0</b>	<b>201</b>	<b>100,0</b>	<b>201</b>	<b>100,0</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Bach. Vargas L.

**DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 2.1., se observa las ciberadicciones según las horas al día respecto al uso de las tecnologías de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi.

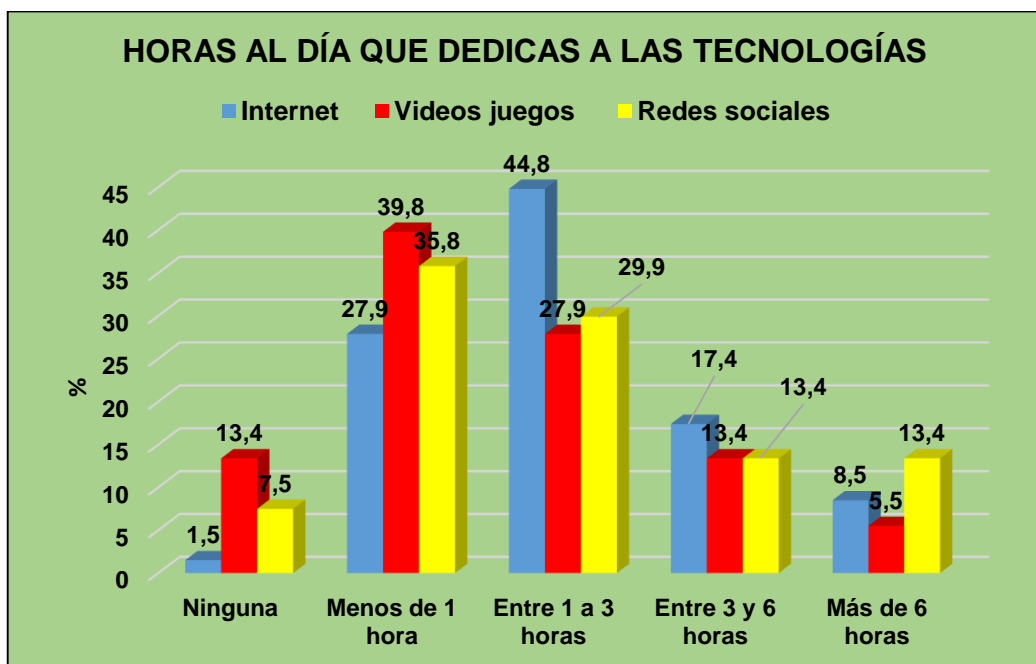
En el caso de internet, un 44,8% de los estudiantes responde que dedica entre 1 a 3 horas a esa actividad, mientras que solo el 1,5% no realiza esa actividad.

Respecto a los videojuegos, el 39,8% manifiesta dedicar menos de 1 hora a esa actividad, mientras que el 5,5% lo hace por más de 6 horas.

Respecto al uso de redes sociales, el 35,8% de los estudiantes respondieron que se dedican menos de una hora a esa actividad, mientras que solo un 7,5% no se dedican a esa actividad.

GRÁFICO N° 2.1.

**CIBERADICCIONES SEGÚN EL NÚMERO DE HORAS AL DÍA  
RESPECTO AL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LOS  
ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI,  
TACNA 2017**



Fuente: Tabla N° 2.1.

**TABLA N° 2.2.**

**CARACTERÍSTICAS DE USO DE LAS REDES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

<b>REDES SOCIALES</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Redes Sociales que utiliza:	Facebook	<b>188</b>	<b>93,5</b>
	Tuenti	6	3
	Twitter	26	12,9
	Instagram	56	27,9
	WhatsApp	97	48,3
	Otros	0	0
Lugar desde donde accede a las Redes Sociales:	Casa	<b>148</b>	<b>73,6</b>
	Cabinas de internet	26	12,9
	A través del celular	92	45,8
	En computadoras de colegio	0	0
Frecuencia con que accede a Redes Sociales:	Todo el tiempo me encuentro conectado	33	16,4
	Entre 7 a 12 veces por día	<b>99</b>	<b>49,3</b>
	Entre 3 a seis veces por día	63	31,3
	1 o 2 veces por día	1	0,5
Personas que conoce personalmente de las Redes Sociales:	10% o menos	14	7
	11 y 30 %	21	10,4
	31 y 50%	35	17,4
	51 y 70%	33	16,4
	Más del 70%	<b>93</b>	<b>46,3</b>
Su cuenta de red contiene datos verdaderos?	Si	<b>150</b>	<b>74,6</b>
	no	46	22,9

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Bach. Vargas L.

## **DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 2.2., se observa las características de uso de las redes sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

Respecto a las redes sociales, el mayor porcentaje 93,5% que usan los estudiantes es el Facebook, mientras el menor porcentaje 3% usan Tuenti.

En cuanto al lugar desde donde se conectan a las redes sociales, el mayor porcentaje 73,6% de los estudiantes se conectan en casa, mientras el menor porcentaje 12,9% en cabinas de internet.

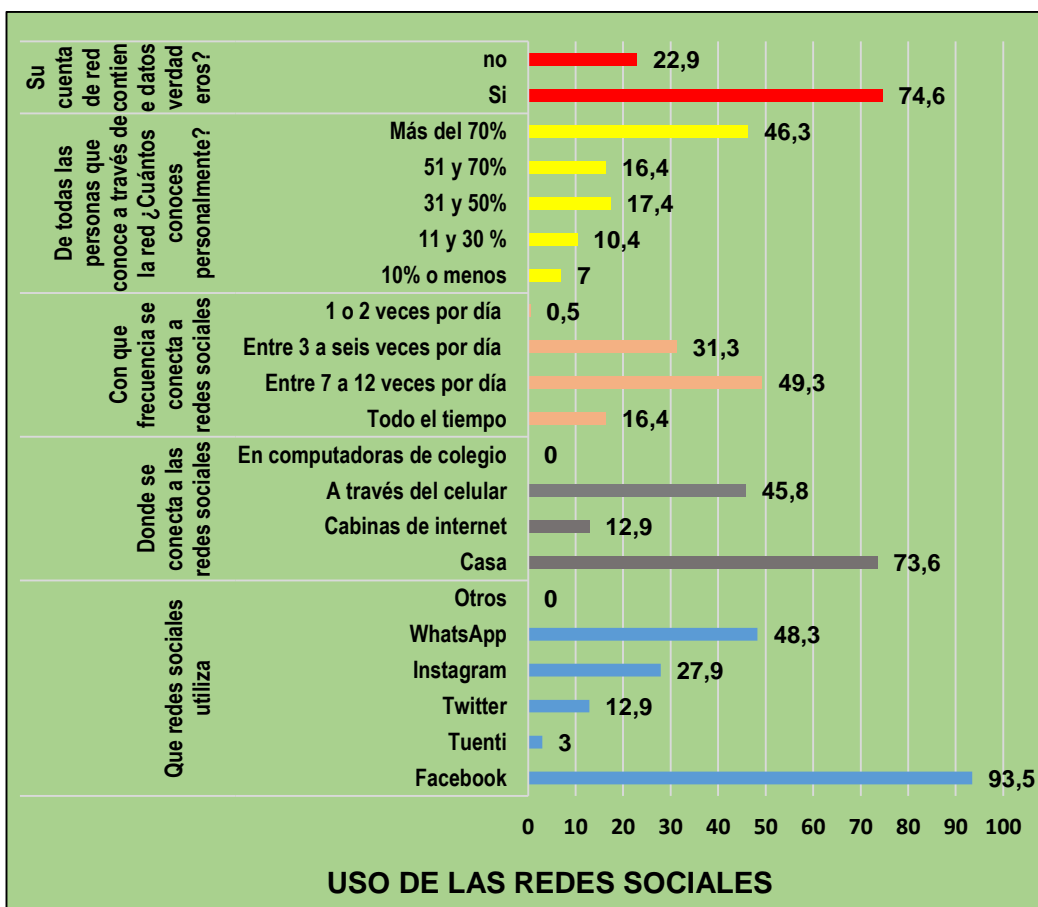
Respecto a la Frecuencia con que se conecta a las redes sociales, el mayor porcentaje 49,3% entre 7 a 12 veces por día, mientras el menor porcentaje 0,5% de 1 o 2 veces por día.

¿Cuántos conoces personalmente, el mayor porcentaje 46,3% que conoce personalmente es el 70% en las redes sociales, mientras el menor porcentaje 7% conoce el 10% o menos en las redes sociales.

Por último, respecto a la veracidad de los datos publicados en las redes sociales, el mayor porcentaje 74,6% contiene sus datos verdaderos, mientras el menor porcentajes es el 22,9% no contienen sus datos verdaderos.

**GRÁFICO N° 2.2.**

**CARACTERÍSTICAS DE USO DE LAS REDES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**



Fuente: Tabla N° 2.2.

**TABLA N° 3**

**RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES Y ADICCIÓN A INTERNET DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

Factores sociales		Adicción a internet						Total	
		Sin adicción		Adicción moderada		Adicción grave			
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Tipo de familia	Nuclear	<b>59</b>	<b>29,4</b>	57	28,4	4	2,0	120	<b>59,7</b>
	Extensa	19	9,5	16	8,0	0	0	35	17,4
	Monoparental	25	12,5	20	10,0	1	0,5	46	22,9
	<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>51,2</b>	<b>93</b>	<b>46,3</b>	<b>5</b>	<b>2,5</b>	<b>201</b>	<b>100,0</b>
0,002 < 0,05									
Ocupación de los padres	Trabajadores profesionales	41	10,4	41	10,4	2	0,5	84	21,3
	Trabajadores técnicos	45	11,4	34	9,1	1	0,3	80	20,3
	Trabajadores calificados	64	<b>16,2</b>	76	<b>19,2</b>	5	<b>1,3</b>	145	<b>36,7</b>
	Ocupaciones elementales	47	11,9	34	8,6	5	1,3	86	21,7
	<b>Total</b>	<b>197</b>	<b>49,8</b>	<b>185</b>	<b>46,8</b>	<b>13</b>	<b>3,4</b>	<b>395</b>	<b>100,0</b>
0,03 < 0,05									
Nivel económico	Clase media alta	51	25,4	41	20,4	2	1,0	94	46,8
	Clase media	42	20,9	42	20,9	2	1,0	86	42,8
	Clase baja	10	4,9	10	5,0	1	0,5	21	10,4
	<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>51,2</b>	<b>93</b>	<b>46,3</b>	<b>5</b>	<b>2,5</b>	<b>201</b>	<b>100,0</b>
0,878 > 0,05									

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Olivera et al., 2012, Modificado por Bach. Vargas L.

## **DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 3, se presenta la relación entre factores sociales y adicción a la internet de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

Respecto al tipo de familia en relación a la adicción a internet, el 51,2% no presenta adicción a internet, de los cuales el 29,4% pertenecen a una familia nuclear; mientras el 48,8% presentan una adicción moderada-grave, de los cuales el 30,4 pertenecen a una familia nuclear.

En cuanto a la ocupación de los padres en relación a la adicción a internet, el 50,2% presenta adicción moderada-grave a internet, de los cuales el 20,5% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores calificados; mientras el 49,8% no presentan adicción a internet de los cuales el no presentan adicción a internet, de los cuales el 16,2% pertenecen al rubro de trabajadores calificados.

En cuanto al nivel económico en relación a la adicción a internet, el 51,2% no presentan adicción a internet, de los cuales el 25,4% pertenecen a una clase media alta; mientras el 48,8% presentan una adicción moderada – grave, de los cuales el 21,9 pertenecen a la clase media.

**TABLA N° 4**

**RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES Y ADICCIÓN A REDES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

Factores sociales		Adicción Redes sociales						Total	
		Sin adicción		Adicción moderada		Adicción grave			
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Tipo de familia	Nuclear	61	<b>30,3</b>	53	<b>26,4</b>	6	<b>3</b>	120	59,7
	Extensa	20	9,9	15	7,5	0	0	35	17,4
	Monoparental	23	11,4	20	10,0	3	1,5	46	22,9
	<b>Total</b>	<b>104</b>	<b>51,7</b>	<b>88</b>	<b>43,8</b>	<b>9</b>	<b>4,5</b>	<b>201</b>	<b>100,0</b>
0,003 < 0,05									
Ocupación de los padres	Trabajadores profesionales	40	10,1	43	10,9	1	0,3	84	21,3
	Trabajadores técnicos	47	11,9	28	7,1	5	1,3	80	20,3
	Trabajadores calificados	66	16,7	71	18,0	8	2,1	145	<b>36,7</b>
	Ocupaciones elementales	52	13,1	26	6,6	8	2,1	86	21,7
	<b>Total</b>	<b>205</b>	<b>51,8</b>	<b>168</b>	<b>42,5</b>	<b>22</b>	<b>5,7</b>	<b>395</b>	<b>100,0</b>
0,369 > 0,05									
Nivel económico	Clase media alta	50	24,9	41	20,4	3	1,5	94	46,8
	Clase media	42	20,9	40	20,0	4	2	86	42,8
	Clase baja	12	6,0	7	3,5	2	1	21	10,4
	<b>Total</b>	<b>104</b>	<b>51,7</b>	<b>88</b>	<b>43,8</b>	<b>9</b>	<b>4,5</b>	<b>201</b>	<b>100,0</b>
0,639 > 0,05									

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017  
**Elaborado:** Olivera et al., 2012, Modificado por Bach. Vargas L.

## **DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 4, se presenta la relación entre factores sociales y adicción a las redes sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

Respecto al tipo de familia en relación a la adicción a redes sociales, el 51,7% no presenta adicción a redes sociales, de los cuales el 30,3% pertenecen a una familia nuclear; mientras el 48,3% presentan una adicción moderada-grave, de los cuales el 29,4 pertenecen a una familia nuclear.

En cuanto a la ocupación de los padres en relación a la adicción a redes sociales, el 51,8% no presenta adicción, de los cuales el 16,7% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores calificados; mientras el 48,3% presentan adicción moderada – grave a las redes sociales, de los cuales el 20,1% pertenecen al rubro de trabajadores calificados.

En cuanto al nivel económico en relación a la adicción a las redes sociales, el 51,7% no presentan adicción a redes sociales, de los cuales el 24,9% pertenecen a una clase media alta; mientras el 48,3% presentan una adicción moderada – grave, de los cuales el 22% pertenecen a la clase media.

**TABLA N° 5**

**RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

Factores sociales		Adicción al video juego				Total	
		Sin adicción		Con adicción			
		N°	%	N°	%	N°	%
Tipo de familia	Nuclear	73	<b>36,2</b>	47	23,4	120	59,7
	Extensa	21	10,5	14	7,0	35	17,4
	Monoparental	32	15,9	14	7,0	46	22,9
	<b>Total</b>	<b>126</b>	<b>62,7</b>	<b>75</b>	<b>37,3</b>	<b>201</b>	<b>100,0</b>
0,002 < 0,05							
Ocupación de los padres	Trabajadores profesionales	52	13,2	32	8,1	84	21,3
	Trabajadores técnicos	50	12,7	30	7,6	80	20,3
	Trabajadores calificados	88	22,3	57	14,4	145	36,7
	Ocupaciones elementales	57	14,4	29	7,3	86	21,8
	<b>Total</b>	<b>247</b>	<b>62,5</b>	<b>148</b>	<b>37,5</b>	<b>395</b>	<b>100,0</b>
0,04 < 0,05							
Nivel económico	Clase media alta	59	29,4	35	17,4	94	46,8
	Clase media	52	25,9	34	17,4	86	42,8
	Clase baja	15	7,4	6	3,0	21	10,4
	<b>Total</b>	<b>126</b>	<b>62,7</b>	<b>75</b>	<b>37,3</b>	<b>201</b>	<b>100,0</b>
0,402 > 0,05							

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Olivera et al., 2012, Modificado por Bach. Vargas L.

## **DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 5, se observa la relación de los factores sociales y adicción a los videojuegos de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

Respecto al tipo de familia en relación a la adicción a videojuegos, el 62,7% no presenta adicción a los videojuegos, de los cuales el 36,2% pertenecen a una familia nuclear; mientras el 37,3% presentan una adicción a los videojuegos, de los cuales el 23,4% pertenecen a una familia nuclear.

En cuanto a la ocupación de los padres en relación a la adicción los videojuegos, el 62,5% no presenta adicción, de los cuales el 22,3% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores calificados; mientras el 37,5% presentan adicción a los videojuegos, de los cuales el 14,4% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores calificados.

En cuanto al nivel económico en relación a la adicción a los videojuegos, el 62,7% no presentan adicción, de los cuales el 29,4% pertenecen a una clase media alta; mientras el 37,3% presentan adicción a los videojuegos, de los cuales el 17,4% pertenecen a la clase media.

**TABLA N° 6**

**RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS CON  
USO DE DINERO DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.  
CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

Factores sociales		Adicción al juego con dinero				Total	
		Sin adicción		Con adicción		N°	%
		N°	%	N°	%		
Tipo de familia	Nuclear	92	45,4	28	13,4	120	59,7
	Extensa	22	11,0	13	6,5	35	17,4
	Monoparental	38	18,9	8	4,0	46	22,9
	Total	152	75,6	49	24,4	201	100,0
0,001 < 0,05							
Ocupación de los padres	Trabajadores profesionales	65	16,5	19	4,8	84	21,3
	Trabajadores técnicos	61	15,4	19	4,8	80	20,3
	Trabajadores calificados	112	28,4	33	8,4	145	36,7
	Ocupaciones elementales	63	16,0	23	5,8	86	21,8
	Total	301	76,2	94	23,8	395	100,0
0,04 < 0,05							
Nivel económico	Clase media alta	76	37,8	18	9,0	94	46,8
	Clase media	60	29,8	26	12,9	86	42,8
	Clase baja	16	8,0	5	2,5	21	10,4
	total	152	75,6	49	24,4	201	100,0
0,315 > 0,05							

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Olivera et al., 2012, Modificado por Bach. Vargas L.

## **DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 6, se presenta la relación de los factores sociales y adicción a los videojuegos con uso de dinero en los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

Respecto al tipo de familia en relación a la adicción a videojuegos con uso de dinero, el 75,6% no presenta adicción, de los cuales el 45,4% pertenecen a una familia nuclear; mientras el 24,4% presentan una adicción a los videojuegos con uso de dinero, de los cuales el 13,4% pertenecen a una familia nuclear.

En cuanto a la ocupación de los padres en relación a la adicción los videojuegos con uso de dinero, el 76,2% no presenta adicción, de los cuales el 28,4% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores calificados; mientras el 23,8% presentan adicción a los videojuegos con uso de dinero, de los cuales el 8,4% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores calificados.

En cuanto al nivel económico en relación a la adicción a los videojuegos con uso de dinero, el 75,6% no presentan adicción, de los cuales el 37,8% pertenecen a una clase media alta; mientras el 24,4% presentan adicción a los videojuegos con uso de dinero, de los cuales el 12,9% pertenecen a la clase media.

**TABLA N° 7**

**RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES EN FORMA GENERAL  
SEGÚN INTENSIDAD DE PRÁCTICA Y ADICCIÓN A INTERNET DE  
LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI,  
TACNA 2017**

FACTORES SOCIALES		ADICCIÓN A INTERNET			TOTAL
		SIN ADICCIÓN	ADICCIÓN MODERADA	ADICCIÓN GRAVE	
Intensidad	N	2	1	0	3
Practica Baja	%	<b>66,7</b>	33,3	0,0	100,0
Intensidad	N	30	59	1	90
Practica Media	%	33,3	<b>65,6</b>	1,1	100,0
Intensidad	N	71	33	4	108
Practica Alta	%	<b>65,7</b>	30,6	3,7	100,0
Total	N	103	93	5	201
	%	51,2	46,3	2,5	100,0

0,000<0,05

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Bach. Vargas L.

## **DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 7, se presenta la relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a internet de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

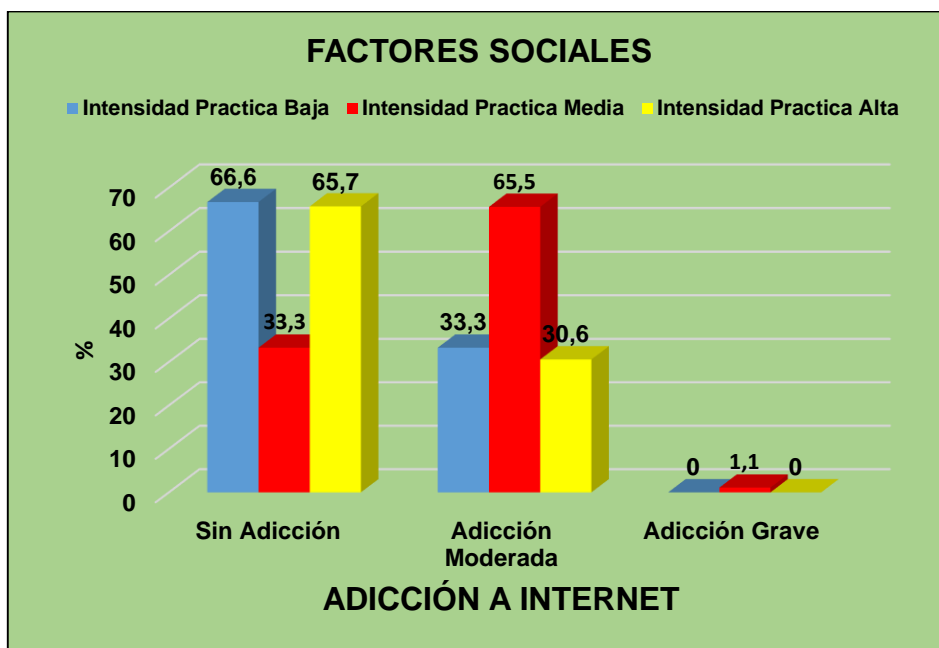
En intensidad práctica baja: Se observa que el mayor porcentaje 66,7% no tiene adicción a internet, seguido de un 33,3% que presentan una adicción moderada.

En intensidad práctica media: Se observa que el mayor porcentaje 65,6 % tiene adicción moderada a internet, seguido de un 33,3% los cuales no tienen adicción y un 1,1% los cuales tienen una adicción grave a internet.

En intensidad práctica alta: Se observa que el mayor porcentaje 65,7% no tiene adicción a internet, seguido de un 30,6% los cuales presentan una adicción moderada a internet y finalmente un 3,7% presentan una adicción grave a internet.

### GRÁFICO N° 3

#### RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES EN FORMA GENERAL SEGÚN INTENSIDAD DE PRÁCTICA Y ADICCIÓN A INTERNET DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 7

**TABLA N° 8**

**RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES EN FORMA GENERAL  
SEGÚN INTENSIDAD DE PRÁCTICA Y ADICCIÓN A REDES  
SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL  
BOLOGNESI, TACNA 2017**

FACTORES SOCIALES		ADICCIÓN REDES SOCIALES			TOTAL
		SIN ADICCIÓN	ADICCIÓN MODERADA	ADICCIÓN GRAVE	
Intensidad Practica Baja	N	1	1	1	3
	%	<b>33,3</b>	<b>33,3</b>	<b>33,3</b>	100,0
Intensidad Practica Media	N	36	52	2	90
	%	40,0	<b>57,8</b>	2,2	100,0
Intensidad Practica Alta	N	67	35	6	108
	%	<b>62,0</b>	32,4	5,6	100,0
Total	N	104	88	9	201
	%	<b>51,7</b>	43,8	4,5	100,0

0,001<0,05

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Bach. Vargas L.

**DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 8, se presenta la relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a redes sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

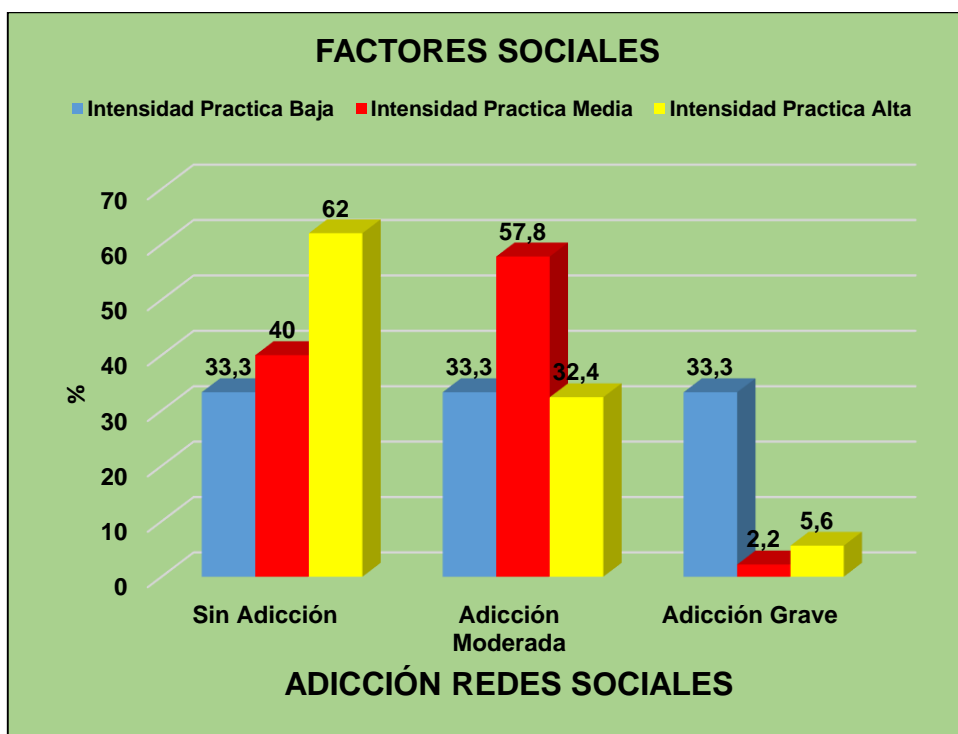
En intensidad práctica baja: se observa que el porcentaje 33,3% es igual para sin adicción, adicción moderada y adicción grave.

En intensidad práctica media: se observa que el mayor porcentaje 57,8 % tiene adicción moderada a redes sociales y un 2,2% los cuales presentan adicción a internet.

En intensidad práctica alta: se observa que el mayor porcentaje 62% no tiene adicción a redes sociales y un 5,6% que presentan una adicción grave a las redes sociales.

#### GRÁFICO N° 4

### RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES EN FORMA GENERAL SEGÚN INTENSIDAD DE PRÁCTICA Y ADICCIÓN A REDES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 8

**TABLA N° 9**

**RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES EN FORMA GENERAL  
SEGÚN INTENSIDAD DE PRÁCTICA Y ADICCIÓN A LOS  
VIDEOJUEGOS DE LOS ESTUDIANTES DE LA  
I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

FACTORES SOCIALES		ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS		TOTAL
		SIN ADICCIÓN	CON ADICCIÓN	
Intensidad Practica	N	2	1	3
Baja	%	<b>66,7</b>	33,3	100,0
Intensidad Practica	N	46	44	90
Media	%	<b>51,1</b>	48,9	100,0
Intensidad Practica	N	78	30	108
Alta	%	<b>72,2</b>	27,8	100,0
Total	N	126	75	201
	%	62,7	37,3	100,0

0,009<0,05

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017  
Elaborado: Bach. Vargas L.

**DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 9, se presenta la relación de los factores sociales en forma general según intensidad de practica y adicción a los videojuegos de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

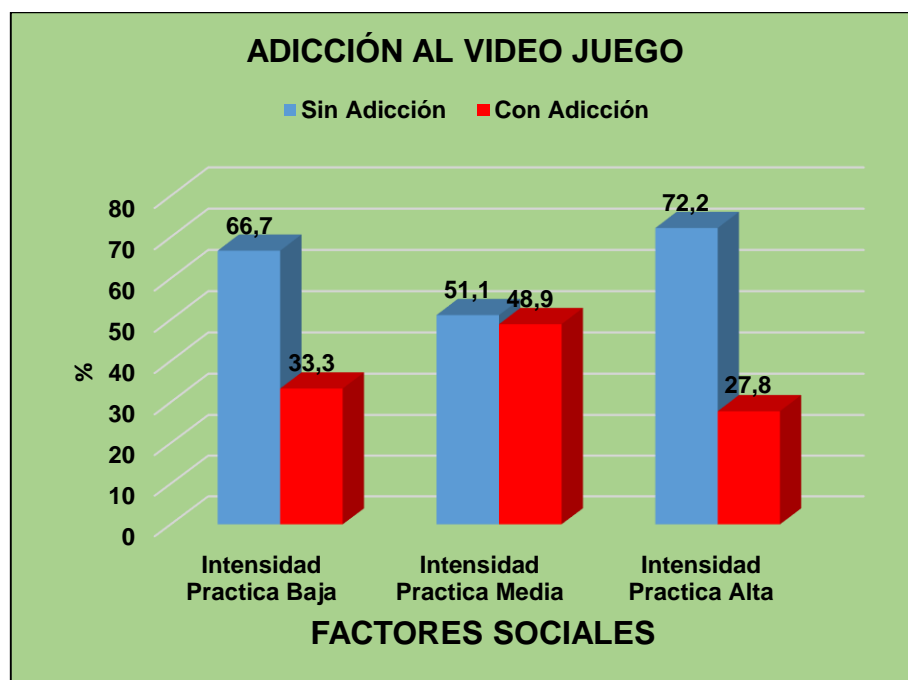
En intensidad práctica baja: se observa que el mayor porcentaje 66,7% no tiene adicción, seguido de un 33,3% que presentan adicción.

En intensidad práctica media: se observa que el mayor porcentaje 51,1% no tiene adicción, seguido de un 27,8% que presentan adicción.

En intensidad práctica alta: se observa que el mayor porcentaje 72,2% no tiene adicción, seguido de un 27,8% que presentan adición.

## GRÁFICO N° 5

### RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES EN FORMA GENERAL SEGÚN INTENSIDAD DE PRÁCTICA Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 9

**TABLA N° 10**

**RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES EN FORMA GENERAL  
SEGÚN INTENSIDAD DE PRÁCTICA Y ADICCIÓN A LOS  
VIDEOJUEGOS CON USO DE DINERO DE LOS  
ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI,  
TACNA 2017**

FACTORES SOCIALES		ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS CON USO DE DINERO		TOTAL
		SIN ADICCIÓN	CON ADICCIÓN	
Intensidad Practica	N	1	2	3
Baja	%	33,3	<b>66,7</b>	100,0
Intensidad Practica	N	61	29	90
Media	%	<b>67,8</b>	32,2	100,0
Intensidad Practica	N	90	18	108
Alta	%	<b>83,3</b>	16,7	100,0
Total	N	152	49	201
	%	75,6	24,4	100,0

0,009<0,05

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

Elaborado: Bach. Vargas L.

**DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 10, se presenta la relación de los factores sociales en forma general según intensidad de practica y adicción a los videojuegos con uso de dinero de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

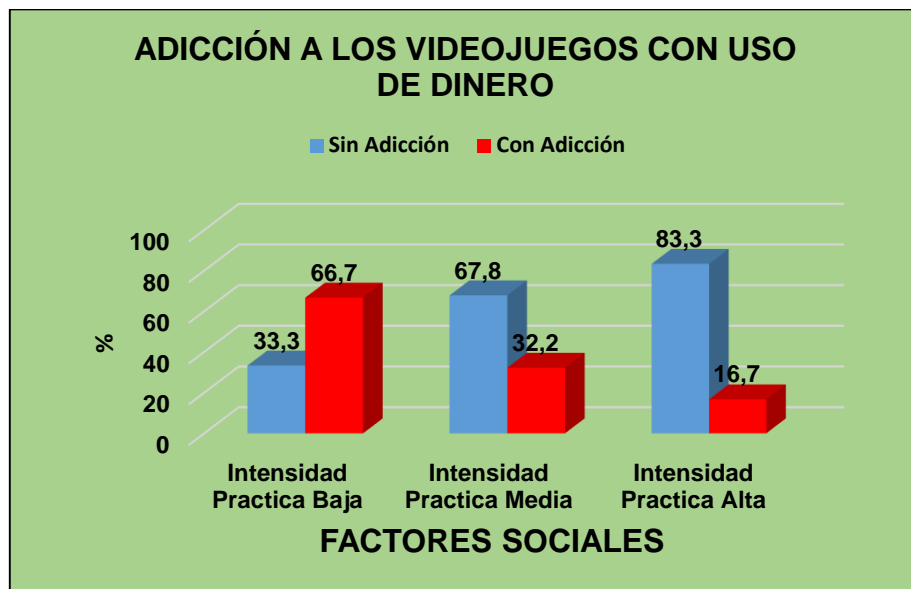
En intensidad práctica baja: Se observa que el mayor porcentaje 66,7% tiene adicción, mientras que un 33,3% no tiene adicción.

En intensidad práctica media: Se observa que el mayor porcentaje 67,8% no tiene adicción, mientras que un 32,2% tiene adicción.

En intensidad práctica alta: Se observa que el mayor porcentaje 83,3% no tiene adicción, mientras que un 16,7% tiene adicción.

## GRÁFICO N° 6

### RELACIÓN DE LOS FACTORES SOCIALES EN FORMA GENERAL SEGÚN INTENSIDAD DE PRÁCTICA Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS CON USO DE DINERO DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 10

## 4.2. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en este estudio al evaluar los factores sociales en las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, se tiene:

**En la tabla N° 1**, se observa los factores sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

- Respecto a la edad, se observa un mayor porcentaje 76,6% entre las edades de 15 y 16 años, mientras el menor porcentaje 9,5% entre las edades de 13 y 14 años.
- Respecto al sexo, el 100% son de sexo masculino.
- En cuanto al año de estudios, se observa el mayor porcentaje 51,2% son de cuarto año de secundaria, mientras el menor porcentaje 13,4% son de tercer año de secundaria.
- En cuanto al tipo de familia, el mayor porcentaje 59,7% pertenecen a una familia nuclear, seguido de un 22,9% pertenecientes a una familia monoparental, en un menor porcentaje 16,9% se encuentra la familia extensa.
- En cuanto al nivel económico familiar, el mayor porcentaje 46,8% pertenecen a padres con un nivel económico medio alto, seguido de un 42,8% pertenecientes a un nivel medio, el menor porcentaje 10,4% lo ocupa el nivel económico bajo.

Este resultado coincide con la investigación realizada por Cabrera, W. (33), titulada: "Frecuencia, características y experiencias relacionadas a la adicción a internet en adolescentes de un colegio nacional de Arequipa – 2014", donde halló que la mayoría de adolescentes estuvieron conformados dentro del grupo de edades de 14 a 16 años en un 67,10%,

un 27,90% estuvo dentro de las edades de 17 a 20 años; también, la mayor parte de los adolescentes declaro vivir con ambos padres (60,7%), un 25.7% señaló vivir solo con la madre y la minoría declaró vivir solo con el padre (0.7%). Además, un 12.9% refirió vivir con otras personas diferentes a las opciones de la encuesta.

Estos resultados de igual manera se asemejan al estudio realizado por Lluen, R. (34), titulada: "Características de la adicción a internet en estudiantes del nivel secundario en colegios estatales en el distrito de Chiclayo, 2017", donde se halló los niveles socioeconómicos bajo inferior (42,64%) y bajo superior (35,3%) presentaron mayor frecuencia entre los alumnos con adicción a Internet.

Es de suma importancia el identificar características sociales propias de la población de estudio, siendo la edad un indicador importante para poner énfasis en ciertos grupos etáreos para diseñar planes de acción a cargo de las entidades responsables compartiendo un trabajo multidisciplinario para afrontar temas relevantes en la sociedad, en este caso, las adicciones a internet.

Se prioriza en edades de 14, 15 y 16 por ser un punto intermedio en la búsqueda de identidad, primero formando un concepto propio de sí mismo reforzando su autoestima y gestionando las demandas sociales, siendo importante el contexto familiar, de grupo de amigos, el contexto sociocultural (35).

Dentro del contexto familiar se debe tomar como prioridad el tipo de familia, ya que es fundamental que el adolescente se haya desarrollado dentro de una familia normo funcional, pues de no ser así, es probable

que haya adoptado comportamientos y/o pensamientos e ideas inadecuadas que talvez más adelante sean perjudiciales para su salud.

**En la tabla N° 1.1.**, se observa las dimensiones de los factores sociales según intensidad de práctica de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

Respecto a la intensidad de prácticas de valores, el mayor porcentaje 70,1% tiene una intensidad practica media, mientras el menor porcentaje 1,5% tienen una intensidad de práctica baja.

Respecto a la intensidad de práctica de normas, el mayor porcentaje 72,1% tiene una intensidad práctica alta, mientras el menor porcentaje 2,5% tiene una intensidad práctica baja.

En cuanto a las relaciones sociales, el mayor porcentaje 52,2% tiene una intensidad práctica alta, mientras el menor porcentaje 1% tiene una intensidad práctica baja.

En la comunicación familiar, el mayor porcentaje 55,7% tiene una intensidad práctica media, mientras el menor porcentaje 3,5% tiene una intensidad práctica baja.

**En la tabla N° 1.1.1.**, se observa los factores sociales en forma general según la intensidad de prácticas de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017: el mayor porcentaje 53,7% tiene una intensidad práctica alta, mientras el menor porcentaje 1,5% tiene una intensidad practica baja.

Contrastando la tabla N° 1.1. y N° 1.1.1., el presente estudio por dimensiones, se asemeja a la investigación realizada por Aguirre, M. (36), en Arequipa – Perú, titulada “Clima familiar y adicción a internet en adolescentes, 2013”, en la dimensión de estabilidad del clima familiar, el cual evalúa organización y control de los adolescentes de la ciudad de

Puno, se encontró que el 41% tiene categoría de clima familiar media y el 29% tiene tendencia media; el 10% tiene tendencia mala, y el 8% tendencia muy mala. Los que tienen tendencia buena son el 6%, el 4% tiene tendencia muy buena y únicamente el 2% tiene categoría familiar muy buena.

Por otro lado, estos resultados tienen cierto grado de similitud con la investigación realizada por Valencia, D. (37), en Lima – Perú, titulada “Comunicación padres – adolescentes y adicción a internet en estudiantes de secundaria del distrito de Villa el Salvador, 2014”, donde se halló que, respecto a la apertura de comunicación con la sociedad, se encontró que el 45,8% (168) de adolescentes escolares presenta una apertura baja hacia la comunicación con la sociedad, mientras que un 18,3% (67) consiguió una apertura alta. Respecto a la comunicación con los padres, se observa que el 37,1% (136) del total de adolescentes escolares de la muestra se ubicó en el nivel bajo, mientras que un 28,9%, se ubicaron en el nivel alto.

Respecto a la aplicación de normas, quienes se adecuan a la dimensión de desarrollo (los cuales evalúa autonomía, actuación, intelectual-cultural, social-recreativo y moralidad religiosa) de Aguirre, el clima familiar de los adolescentes cibernautas de la ciudad de Puno, se encontró que el 40% tiene categoría de clima familiar media y el 30% la tiene con tendencia media. Atrás están los que tienen clima familiar categoría mala con 9% y muy mala con 8%. Los que tienen tendencia buena son el 6%, sólo el 4% tiene tendencia buena y únicamente en el 2% es muy buena.

Si bien es cierto que los porcentajes obtenidos mediante el instrumento de factores sociales son significativamente positivos con la

práctica de los valores (70,1%), las normas con un (72,1%), las relaciones sociales con un (52,2%) y la comunicación familiar con un (55,7%), hay un gran porcentaje de los adolescentes que aún tienen algún tipo de barrera que les impide practicar las normas, los valores, la comunicación con la sociedad y sobre todo con la familia. Estas barreras podrían estar sujetas al tiempo y el tipo de actividad que realizan cuando los adolescentes están con sus padres, el trato que recibieron por parte de la sociedad y familiares cuando eran niños, los amigos con los que se relaciona y las oportunidades que encuentra en su contexto social para desarrollarse.

Contrastando los obtenidos en las dimensiones de relaciones sociales con un mayor porcentaje 52,2% y la dimensión de comunicación familiar con un mayor porcentaje 55,7%, con los de Valencia, podemos afirmar que existen factores de riesgo sociales que influyen de manera directa en la vida y desarrollo del adolescente, los cuales podrían ser la pobre comunicación con los padres y con los grupos sociales a los que pertenece.

**En la tabla N° 2**, se observa las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

**Respecto a la adicción a internet**, observamos que el mayor porcentaje 51,2% no presentan adicción, seguido de un 46,3% que presentan una adicción moderada y en menor porcentaje 2,5% tienen adicción grave.

Estos resultados concuerdan con el estudio realizado por Morales, L. (40), titulada “Factores de riesgo asociados a la conducta de adicción a internet en adolescentes de la I.E. Jorge Martorell Flores, Tacna – 2012”,

donde se halló que el 52,4% de los estudiantes están dentro de la conducta de uso normal de internet, mientras que el 39,1% presenta una conducta en riesgo de adicción a internet, así como el 8,4% presenta adicción a internet.

De igual manera concuerda con la investigación realizada por Cortes, A. (41), en Arequipa - Perú, titulada “Adicción a la internet y ansiedad Rasgo – Estado en adolescentes de 14 a 17 años, 2014”, donde se halló que los adolescentes se encuentran en un nivel medio de adicción a internet con un 78%, lo que la autora la cataloga como normal, seguido de una adicción alta con un 20,8% y en un nivel muy alto con un 1,2%.

Con esto se puede concluir que, si existe un gran porcentaje que tiene adicción a internet, por lo que se para disminuir este problema social, se debe de trabajar con los directos involucrados como son el Ministerio de Salud y el Ministerio de Educación, siendo los enfermeros responsables de la Familia, donde se desarrolla este adolescente, guiando a los cambios de conducta tanto a los padres como a sus hijos. Además del sector educación, quienes deben de ser capaces de identificar los niños, adolescentes y jóvenes que estén padeciendo algún tipo de adicción, con el fin de ser tratados oportunamente para que pueda desenvolverse normalmente en la sociedad.

**Respecto a la adicción a redes sociales**, observamos que el mayor porcentaje 51,7% no tiene adicción, seguido de una adicción moderada con un 43,8%, mientras el menor porcentaje 4,5% tienen adicción grave.

Estos resultados difieren al estudio realizado por Damas, F. et, al. (45), titulada “Adicción a las redes sociales por internet y habilidades sociales, Trujillo – 2016”, donde se halló que el 25,5% de los adolescentes no presentan adicción y el 76,6% presentan adicción siendo, el 28,2% adicción leve, el 22,3% moderada y el 24,1% severa.

De igual manera, concuerda con la investigación realizado por Mejía, G. et, al. (46), titulada “Adicción a Facebook y habilidades sociales en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2014”, donde se halló que el 56,3% de los estudiantes posee un uso moderado de Facebook, este porcentaje mantiene un control apropiado sobre el uso de esta red social. El 33,3% se encuentra en riesgo de adquirir una adicción, estos jóvenes por ocasiones presentan dificultad para controlar el uso que hacen de Facebook, lo que conlleva a experimentar algunos síntomas negativos. Finalmente se encontró que el 10,3% es adicto a Facebook, dicho grupo posee un deterioro en control del uso que realizan de esta red social.

La adicción a las redes sociales es un fenómeno preocupante, lo característico es que ocupa una parte central en la vida del adolescente, que utiliza la pantalla del ordenador para escapar de la vida real y mejorar su estado de ánimo. Al margen de la vulnerabilidad psicológica previa, el abuso de las redes sociales puede provocar una pérdida de habilidades en el intercambio personal, desembocar en una especie de analfabetismo relacional y facilitar construcción de relaciones ficticias (8).

La investigación permite obtener que, de los adolescentes de la institución educativa Coronel Bolognesi, el 51,7% que participan en la investigación están usando las redes sociales probablemente como una excelente oportunidad para potenciar su aprendizaje y/o herramientas de

estudio. Las mismas que les permite a ellos expresarse por sí mismos, entablar relaciones con otros, así como atender las exigencias propias de su educación.

Por otro lado, encontramos en la presente investigación que un 43,8% presenta una adicción moderada y un 4,5% una adicción grave, lo cual constituye un grupo de riesgo que se caracterizan por permanecer constantemente conectados. El hecho de que internet sea tan fascinante para ellos resulta en un periodo de intensa actividad online comprobando si tienen notificaciones nuevas en cada momento del día.

**Respecto a la adicción a los videojuegos**, observamos que el mayor porcentaje 62,7% no tiene adicción, mientras el menor porcentaje 37,3% tienen adicción al video juego.

Estos resultados coinciden con la investigación realizada por Apaza, J., Bedregal, Y. (47), titulada “Uso de video juegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau – Cayma, Arequipa 2014”, Donde se halló que los adolescentes hacen un uso controlado de los video juegos en mayor porcentaje 42,38%, seguido de un uso de riesgo con un 35,71% y un uso dependiente de los video juegos con un 21,90%.

De igual manera los resultados de este estudio se asemejan a la investigación realizada por Mayta, S. Rosas, K. (48), titulada “Funcionamiento familiar y ciberadicción en adolescentes del 2° y 3° de secundaria de la I.E. Independencia Americana, Arequipa 2015”, donde se halló que respecto a la variable ciberadicción, especificando adicciones a video juegos, que un 78,0% de los adolescentes se encuentran en el

nivel normal, el 19,2% se encuentra en nivel de riesgo y el 2,8% de adolescentes se encuentran en nivel de adicción.

La adicción se da cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar, y por lo tanto supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo (49).

Con esto se puede concluir que existe un porcentaje de adolescentes con problemas de adicción, en este caso a videojuegos, lo cual supone una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de los adolescentes y se continúa practicando a pesar de que conlleva a consecuencias negativas.

Especialistas del Instituto Nacional de Salud Mental que pasar largas horas en sus computadoras (de 2 a 4 horas al día), puede llevarlos a estados de fatiga, incomodidad, en casos peores puede ocasionar trastornos de conducta, como mentir, coger dinero, disminuir sus actividades académicas, faltar a clases, llegando en ocasiones a perder sus estudios (50).

Los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción a los videojuegos, cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. Si los padres no controlan desde un inicio las actividades que realizan sus hijos en los ordenadores, así como el tiempo que permanecen en ellos, el riesgo puede ser que caigan en un círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar ludopatía.

**Respecto a la adicción a los videojuegos con uso de dinero,** observamos que el mayor porcentaje 75,6% no tiene adicción, mientras el menor porcentaje 24,4% tienen adicción a los juegos con dinero.

Estos resultados concuerdan con la investigación realizada por Oliva, A., Hidalgo, V., et, al. (51), España, titulado “Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes Andaluces, 2012”, donde se halló que el 97,40% de los jóvenes y adolescentes andaluces nunca han jugado algún juego online con dinero en el último año, a su vez, el 0,87% jugo una vez al mes algún juego con dinero, seguido de 0,60% quienes dicen haber jugado alguna vez a la semana y un 0,33% manifiesta haber jugado todos los días a juegos con dinero.

Estos resultados difieren al estudio realizado por Carlos, J., Huayna E. (52), titulada: “Funcionamiento familiar y adicción a internet en adolescentes de 4 y 5 de secundaria de la I.E. politécnico Rafael Santiago Loayza Guevara, Arequipa 2014”, donde se halló que el 58,6% de los adolescentes en estudio presentan riesgo de adicción a internet y juegos que implican alguna forma de pago con dinero real, otro significativo porcentaje es el 39,1% de los adolescentes presentan adicción a internet y juegos que implican alguna forma de pago con dinero real y solo el 02,3% hace un uso normal de la internet y los juegos.

Según Pomalima, R. Psiquiatra especialista en niños y adolescentes, la adicción ocurre en base a dos criterios, la tolerancia y la abstinencia. La tolerancia significa que la persona necesita más tiempo para sentirse satisfecho. La abstinencia significa “cuando una persona deja de estar en internet, va a tener una serie de síntomas ansiosos, depresivos e incluso hasta agresivos. La aparición de ambos criterios señala la conducta adictiva a internet, que implica la pérdida de control sobre el uso de

internet y conduce potencialmente al aislamiento y al descuido de las relaciones sociales, de las actividades académicas y recreativas, la salud y la higiene personal (53).

Si bien es cierto que tenemos un menor porcentaje (24,4%) de adolescentes adictos a internet mientras que un (75,6%) no lo son, este porcentaje es suficiente como para decir que existe adictos a los video juegos utilizando dinero real. Esto se convierte en un problema mayor si la persona gasta el dinero que debería utilizar para pagar las facturas, los comestibles entre otras necesidades.

**En la tabla Nº 2.1.**, se observa las ciberadicciones según las horas al día respecto al uso de las siguientes tecnologías de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi. En el caso de internet, un 44,8% de los estudiantes responde que dedica entre 1 a 3 horas a esa actividad, mientras que solo el 1,5% no realiza esa actividad. Respecto a los videojuegos, el 39,8% manifiesta dedicar menos de 1 hora a esa actividad, mientras que el 5,5% lo hace por más de 6 horas. Respecto al uso de redes sociales, el 35,8% de los estudiantes respondieron que se dedican menos de una hora a esa actividad, mientras que solo un 7,5% no se dedican a esa actividad.

Estos resultados concuerdan con la investigación realizada por Pazmino, M. (38), en las Esmeraldas - Ecuador, titulada "Relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato de la zona 1, del distrito 08D01 de los circuitos 11, 12 y C06\_07°, 2016", donde se halló que con respecto a las horas laborables que los estudiantes dedican a los videojuegos un 43% de los alumnos no responde, un 27% de los alumnos responde que dedica 1 hora a esa actividad, el 22% indica que juega por un lapso de 2 horas, el 6% lo hace por más de 3 horas, mientras que el

2% juega 4 horas. Respecto al uso de las redes sociales, el 27% de los estudiantes se dedica a esa actividad por 1 hora, el 22% lo hace por dos horas, el 6% lo hace por 3 horas, el 43% no responde.

Del mismo modo, estos resultados concuerdan con la investigación de Roque T. (39), titulada “Nivel socioeconómico, funcionalidad familiar y la netadicción en adolescentes del nivel secundario de la I.E. Juan Pablo Viscardo y Guzmán, Arequipa 2015”, donde se halló que respecto a la frecuencia de uso del internet y sus utilidades como utilizar las redes sociales, juegos online, buscadores, YouTube, etc., el 44,1% lo hace 1 a 2 horas al día, el 28,2% de 3 a 4 horas, un 16,3% manifiesta estar más de 6 horas conectado mientras que un 11,4% refiere estar de 5 a 6 horas.

Para el psiquiatra Cascardo, Director del centro de Investigaciones Médicas en Ansiedad (IMA), la adicción a internet es comportamental, y que se cataloga como un trastorno de ansiedad. Las adicciones comportamentales pueden ser el juego patológico, la compra compulsiva, adicción al trabajo y al internet y video juegos. Este fenómeno debe ser catalogado como adicción y establece que si el cibernauta pasa más de dos horas al día conectado a internet está en riesgo de adquirir adicción al mismo (26).

La persona que sufre adicción a internet, se caracteriza por tiempos de conexión muy prolongados con fines recreativos a lo largo de cada día, que pueden llevarle a descuidar otras áreas importantes de su vida como el trabajo, las relaciones sociales, la alimentación, el descanso, etc. Esto podría deberse a diversos factores de riesgo que se presentan en este tipo de adicciones, como introversión por parte del estudiante, depresión, baja autoestima, búsqueda de nuevas sensaciones, timidez y una

deficiente organización de sus deberes durante el día, los cuales posiblemente los descuide.

Los sujetos más proclives a sufrir problemas de este tipo son las personas que presentan déficits específicos en sus habilidades de relación y comunicación (25).

**En la tabla N° 2.2.**, se observa las características de uso de las redes sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

- Respecto a las redes sociales, el mayor porcentaje 93,5% que usan los estudiantes es el Facebook, mientras el menor porcentaje 3% usan Tuenti.
- En cuanto al lugar desde donde se conectan a las redes sociales, el mayor porcentaje 73,6% de los estudiantes se conectan en casa, mientras el menor porcentaje 12,9% en cabinas de internet.
- Respecto a la Frecuencia con que se conecta a las redes sociales, el mayor porcentaje 49,3% entre 7 a 12 veces por día, mientras el menor porcentaje 0,5% de 1 o 2 veces por día. ¿Cuántos conoces personalmente, el mayor porcentaje 46,3% que conoce personalmente es el 70% en las redes sociales, mientras el menor porcentaje 7% conoce el 10% o menos en las redes sociales.
- Por último, respecto a la veracidad de los datos publicados en las redes sociales, el mayor porcentaje 74,6% contiene sus datos verdaderos, mientras el menor porcentajes es el 22,9% no contienen sus datos verdaderos.

Los resultados concuerdan con la investigación realizada por Albuja M., Fabara J, (42), en Ecuador, titulada “Estrategia educomunicativa para la lectura crítica de redes sociales en internet para adolescentes de octavo de básica a tercero de bachillerato del colegio particular Experimental Lev Vygotsky, 2012”, donde se halló que, del universo sometido al diagnóstico, el 60% utiliza redes sociales entre semana. En cuanto al tiempo que diariamente se dedican a las redes sociales, casi el 75% de los adolescentes indicó que frecuentemente se conectan a estas plataformas 3 horas al día o más. En cuanto a las redes sociales que utilizan, el mayor porcentaje lo ocupa Facebook con un 31%, seguido de MSN, el cual incluye correo y Software de chat, en tercer lugar, esta Hi5 y en cuarto lugar Twitter. En cuanto a la veracidad de datos públicos compartidos en las redes sociales, el 60% de los estudiantes encuestados reconoció haber publicado fotografías propias en las plataformas virtuales.

Del mismo modo, los resultados concuerdan con la investigación realizada por Echeverría M. (43), en Guatemala, titulada “Adicción a redes sociales en Jóvenes del colegio Liceo San Luis de Quetzaltenango, 2013”, donde se halló que un 78% de la población estudiada afirman pertenecer a la red social Facebook, la que predomina sobre el 11% que pertenecen al Microblog Twitter, el 6% que pertenecen a la red social Hi5 y solamente un 5% que pertenece a MySpace. Con respecto a la cantidad de tiempo que pasa conectado a las redes sociales, un 23% de la población contestó que casi nunca se conecta más de tres veces diariamente, el 17% asegura que algunas veces, un 11% lo hace siempre, mientras que el 43% del grupo considera que no lo hace nunca.

Contrastando los resultados con la investigación de Albuja M., nos permite concluir que el tiempo dedicado a estas plataformas de redes sociales es cada vez mayor, y va en aumento tomando en cuenta el surgimiento vertiginoso de aparatos tecnológicos de bolsillo con acceso a internet y por ende a redes sociales, cuyo precio es cada vez menor y accesible a casi toda la población. Esto demuestra que el permanecer en estos espacios, es una actividad que cada vez mas forma parte de la rutina diaria de los adolescentes que tienen acceso y conectividad, tanto en sus centros, en la calle y en sus casas.

Estas nuevas tecnologías sin un uso adecuado y controlado en el caso de los adolescentes, puede llevar a convertirse en adictos, afectado su vida y así, como miembros de la sociedad.

Según el Manual Diagnostico y estadístico de los trastornos mentales (DSM IV), el número de horas que pasa conectado el usuario es progresivo, pues a medida que encuentra satisfacción se conecta más y más tiempo, lo que puede causar adicción (44).

Por ello, la responsabilidad para el desarrollo del adolescente implica un trabajo multidisciplinario, con el fin de fomentar el uso moderado de las tecnologías, partiendo desde el núcleo familiar donde se desenvuelve este estudiante, impartiendo alternativas para realizar otras actividades, como estimular la comunicación y dialogo con su propia familia, estimular el deporte y actividades de equipo, desde el nivel educativo, fomentar aficiones como la lectura, actividades culturales, etc.

**En la tabla Nº 3**, se presenta la relación entre factores sociales y adicción a la internet de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

- Respecto al tipo de familia en relación a la adicción a internet, el 51,2% no presenta adicción a internet, de los cuales el 29,4% pertenecen a una familia nuclear; mientras el 48,8% presentan una adicción moderada-grave, de los cuales el 30,4 pertenecen a una familia nuclear.
- En cuanto a la ocupación de los padres en relación a la adicción a internet, el 50,2% presenta adicción moderada-grave a internet, de los cuales el 20,5% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores calificados; mientras el 49,8% no presentan adicción a internet de los cuales el no presentan adicción a internet, de los cuales el 16,2% pertenecen al rubro de trabajadores calificados.
- En cuanto al nivel económico en relación a la adicción a internet, el 51,2% no presentan adicción a internet, de los cuales el 25,4% pertenecen a una clase media alta; mientras el 48,8% presentan una adicción moderada – grave, de los cuales el 21,9 pertenecen a la clase media.

Estos resultados coinciden con la investigación Adriano C. (54), “Funcionamiento familiar y adicción a internet en estudiantes de una Institución Educativa publica Lima Norte”, quien halló que el 41% de los encuestados pertenecen a una familia nuclear y el 32% a una familia incompleta. Así mismo, 86% de los participantes evidencia un uso normal de internet, el 13% se encuentran en riesgo de adicción y solamente cerca del 1% presenta un uso adictivo a internet. Según la prueba del Chi cuadrado no existe relación significativa entre el tipo de familia y adicción a internet.

El tipo de familia evaluado desde la percepción del alumno, mostró que independientemente sea el tipo de familia, el adolescente puede o no adquirir la adicción a la internet. Es importante resaltar que estos resultados podrían indicar la presencia de otras variables intervinientes, tales como factores individuales como la práctica de valores, normas, comunicación familiar, etc., que más adelante serán estudiadas.

Desde la perspectiva del modelo de Sistema conductual de Dorothy Johnson, quien considera los estímulos internos o externos como “factores estresantes”, los cuales producen tensión y un cierto grado de inestabilidad, afectando fácilmente a un adolescente, los cuales además sufren transformaciones biológicas, psicológicas, sociales y emocionales, lo que conlleva a una alteración en el sistema conductual (afiliación, sexo, realización y dependencia), es por estas circunstancias por las que el adolescente cursa, el profesional de enfermería debe de actuar como regulador externo de estos sistemas afectados buscando mecanismos compensatorios frente a estas carencias.

**En la tabla Nº 4**, se presenta la relación entre factores sociales y adicción a las redes sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

- Respecto al tipo de familia en relación a la adicción a redes sociales, el 51,7% no presenta adicción a redes sociales, de los cuales el 30,3% pertenecen a una familia nuclear; mientras el 48,3% presentan una adicción moderada-grave, de los cuales el 29,4 pertenecen a una familia nuclear.
- En cuanto a la ocupación de los padres en relación a la adicción a redes sociales, el 51,8% no presenta adicción, de los cuales el 16,7% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores

calificados; mientras el 48,3% presentan adicción moderada – grave a las redes sociales, de los cuales el 20,1% pertenecen al rubro de trabajadores calificados.

- En cuanto al nivel económico en relación a la adicción a las redes sociales, el 51,7% no presentan adicción a redes sociales, de los cuales el 24,9% pertenecen a una clase media alta; mientras el 48,3% presentan una adicción moderada – grave, de los cuales el 22% pertenecen a la clase media.

Estos resultados coinciden con la investigación de Medina T., (55), titulada “Adicción a redes sociales y nivel socioeconómico en los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa privada de Lima sur, 2015”, donde se halló por medio del estadístico de correlación  $r$  de Pearson que la adicción a redes sociales, no se relaciona significativamente con el nivel socioeconómico, ( $r=0,71$ ,  $p=0,319$ ).

Sin embargo, es importante resaltar que, a diferencia de dicho estudio, esta investigación se realizó en estudiantes del nivel secundario. Además, el entorno en el que se desarrollan estos estudiantes en la actualidad, es muy distinto a las generaciones pasadas, debido al incremento acelerado de las tecnologías de información y comunicación, y la facilidad de estar conectados a internet sin dejar de realizar sus actividades, por otro lado es importante entender que probablemente existan otros factores que intervengan en la adicción a redes sociales en los estudiantes del nivel secundario, dentro de los cuales podrían ser factores individuales creados y fortalecidos con el tiempo a medida que esta persona se desarrolla.

**En la tabla N° 5**, se observa la relación de los factores sociales y adicción a los videojuegos de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

- Respecto al tipo de familia en relación a la adicción a videojuegos, el 62,7% no presenta adicción a los videojuegos, de los cuales el 36,2% pertenecen a una familia nuclear; mientras el 37,3% presentan una adicción a los videojuegos, de los cuales el 23,4% pertenecen a una familia nuclear.
- En cuanto a la ocupación de los padres en relación a la adicción a los videojuegos, el 62,5% no presenta adicción, de los cuales el 22,3% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores calificados; mientras el 37,5% presentan adicción a los videojuegos, de los cuales el 14,4% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores calificados.
- En cuanto al nivel económico en relación a la adicción a los videojuegos, el 62,7% no presentan adicción, de los cuales el 29,4% pertenecen a una clase media alta; mientras el 37,3% presentan adicción a los videojuegos, de los cuales el 17,4% pertenecen a la clase media.

Los resultados de la tabla N° 5 difieren con la investigación realizada por Oroval R. (63), titulada “Influencia del uso de videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes, 2015”, quien halló que los estudiantes con un nivel socioeconómico medio presentaban mayor uso de los videojuegos con 59,4% (79 alumnos), mientras que el 40,6% no lo hacen muy a menudo, los cuales además presentaban un nivel de agresividad bajo 35,5%.

Hay que tener presente la alta vulnerabilidad de la adolescencia como época de cambios rápidos en el desarrollo físico, mental, emocional y social en el inicio y experimentación de diferentes conductas de riesgo que sí podrían repetirse en edades posteriores. De hecho, es característico una conducta inadaptada ya que son incapaces de aceptar las normas sociales de un contexto social, lo que se caracterizaría por un comportamiento egocéntrico referido en una baja competencia social (64).

Basándonos en lo citado anteriormente, los adolescentes están inmersos en diferentes cambios que desencadenan en conductas de riesgo, por lo que buscan mecanismos compensatorios frente a los cambios que sufre. Uno de estos cambios y que está ligado estrechamente es el uso de las tecnologías como medio de distracción, comunicación o pasatiempo lúdico. Si bien es cierto el nivel socioeconómico no influye significativamente en algunas conductas de riesgo respecto a las adicciones a las nuevas tecnologías, debemos tener en cuenta también que hoy en día en la mayoría de familias, ambos padres trabajan, si a esto le añadimos un horario laboral de 8 horas durante el día, vemos que los niños y adolescentes se pasan gran parte del día sin ver a sus padres. Los adolescentes, por tanto, tendrán que buscar esta deficiencia en grupo de pares, en la televisión, el internet, los videojuegos, etc.

**En la tabla N° 6,** se presenta la relación de los factores sociales y adicción a los videojuegos con uso de dinero en los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

- Respecto al tipo de familia en relación a la adicción a videojuegos con uso de dinero, el 75,6% no presenta adicción, de los cuales el

45,4% pertenecen a una familia nuclear; mientras el 24,4% presentan una adicción a los videojuegos con uso de dinero, de los cuales el 13,4% pertenecen a una familia nuclear.

- En cuanto a la ocupación de los padres en relación a la adicción a los videojuegos con uso de dinero, el 76,2% no presenta adicción, de los cuales el 28,4% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores calificados; mientras el 23,8% presentan adicción a los videojuegos con uso de dinero, de los cuales el 8,4% de los padres pertenecen al rubro de trabajadores calificados.
- En cuanto al nivel económico en relación a la adicción a los videojuegos con uso de dinero, el 75,6% no presentan adicción, de los cuales el 37,8% pertenecen a una clase media alta; mientras el 24,4% presentan adicción a los videojuegos con uso de dinero, de los cuales el 12,9% pertenecen a la clase media.

Los resultados de la tabla N° 6 difieren con la investigación de Lluen (34), titulada “Características de la adicción a internet en estudiantes del nivel secundario en colegios estatales en el distrito de Chiclayo, 2017”, quien halló respecto al nivel socioeconómico, bajo inferior (42,64%) y bajo superior (35,3%) presentaron mayor frecuencia entre los alumnos con adicción a los videojuegos.

La mayoría de los alumnos se encontraron sin problemas o con control en el uso de los videojuegos, lo que indica un adecuado uso de estas tecnologías. Sin embargo, es preocupante la diferencia de este porcentaje (37,3%), los cuales si tienen algún grado de adicción a los videojuegos y (24,4%) a los videojuegos con uso de dinero. Si bien es cierto estos alumnos pertenecen a un nivel económico de clase media, un factor que influye en estas adicciones podría ser el ingreso económico

familiar, lo cual permite el acceso más frecuente al uso de estos videojuegos, esto asociado al 28,4% de los padres que pertenecen al rubro de trabajadores calificados, es decir que pasan largas horas fuera de casa podría estar influyendo en gran medida a estas adicciones.

**En la tabla N° 7**, se presenta la relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a internet de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

- En intensidad práctica baja: se observa que el mayor porcentaje 66,7% no tiene adicción a internet, seguido de un 33,3% que presentan una adicción moderada.
- En intensidad práctica media: se observa que el mayor porcentaje 65,6 % tiene adicción moderada a internet, seguido de un 33,3% los cuales no tienen adicción y un 1,1% los cuales tienen una adicción grave a internet.
- En intensidad práctica alta: se observa que el mayor porcentaje 65,7% no tiene adicción a internet, seguido de un 30,6% los cuales presentan una adicción moderada a internet y finalmente un 3,7% presentan una adicción grave a internet.

Estos resultados se asemejan al estudio realizado por Cabrera, W. (56), titulada: “Frecuencia, características experiencias relacionadas a la adicción a internet en adolescentes de un colegio nacional de Arequipa – 2014”, donde se halló que la mayoría de la población en estudio indico tener una relación buena con sus padres con un 42,9%, seguido de un 29,3%, los cuales manifiestan tener una relación muy buena; mientras la

minoría de 4,3% señalo una relación mala y el 23,6% una relación regular con sus progenitores.

Estos resultados de igual manera, se asemejan a la investigación realizado por Aguirre, M. (57), titulada : “Clima familiar y adicción a internet en adolescentes de Arequipa – 2013”, donde la correlación entre los niveles de clima familiar y los tipos de usuario según el test de adicción a internet, encontramos que el 18%, que constituyen los adolescentes con clima familiar malo y muy malo, demuestran una relación con el resultado del 15% que constituyen los usuarios con tendencia a adicción y adictos a internet. Dentro del 18% de clima familiar malo y muy malo, y así también dentro del 15% de usuarios con tendencia a adicción y usuario adicto; encontramos 5 individuos que comparten ambos rasgos.

Así también, dentro de los porcentajes de clima familiar bueno y muy bueno que refleja un total de 6% y del 85% que son usuarios moderados de internet, encontramos un total de 5 individuos que comparten ambos rasgos. Dentro del porcentaje mayor que es de 41% que tienen un clima familiar medio y el 85% que son usuarios moderados de internet, encontramos un total de 35 individuos que comparten ambos rasgos.

Dentro de los factores sociales, los cuales se miden con el grado de intensidad con el que se practican, se observa que los adolescentes con el mayor porcentaje 65,6% de adicción moderada a internet se encuentran entre los mismos que practican los factores sociales en intensidad media. En contraste con los adolescentes que caen en un grado de intensidad de practica alta, los cuales ocupan un 65,7% sin adicción a internet.

Concordando con Echeburúa, que sostiene que el riesgo de adquirir adicción lo presenta adolescentes con relaciones familiares pobres, que se han divorciado o los padres no se llevan bien con sus hijos y desconocen del internet (1).

Se puede concluir que los factores sociales si influyen en la conducta de adicción a internet, ya que los adolescentes que presentaron adicción a internet pertenecen a familias con un grado de intensidad de prácticas media.

**En la tabla N° 8**, se presenta la relación de los factores sociales en forma general según intensidad de práctica y adicción a redes sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

- En intensidad práctica baja: se observa que el porcentaje 33,3% es igual para sin adicción, adicción moderada y adicción grave.
- En intensidad práctica media: se observa que el mayor porcentaje 57,8 % tiene adicción moderada a redes sociales y un 2,2% los cuales presentan adicción a internet.
- En intensidad práctica alta: se observa que el mayor porcentaje 62% no tiene adicción a redes sociales y un 5,6% que presentan una adicción grave a las redes sociales.

Estos resultados se asemejan al estudio realizado por Domínguez, J., Ybañez, J. (58), titulada “adicción a las redes sociales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada, Trujillo 2016”, donde se halló que existe una relación inversa altamente significativa entre la adicción a las redes sociales del Internet y las

habilidades sociales en los adolescentes. Lo que indicaría que, a medida que la adicción a las redes sociales se incrementa, el nivel de habilidades sociales decrece y viceversa.

Este estudio se asemeja a la investigación realizada por Paz, J. Quinteros, D. (59), titulada “Adicción a Facebook y habilidades sociales en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2014”, donde se halló que existe una relación inversa altamente significativa entre las variables adicción a Facebook y habilidades sociales, lo que demostraría que un uso excesivo de Facebook disminuye las habilidades sociales. En la presente investigación se encontró, según la prueba estadística de Spearman, que existe una correlación inversa altamente significativa entre la adicción a Facebook y las habilidades sociales ( $p \text{ value} = 0.001 < 0.05$ ), lo que indica que un uso adictivo de esta red social conlleva a poseer una menor conducta socialmente habilidosa. Los resultados obtenidos son confirmados por diversas investigaciones.

Esto obedecería a lo expuesto por Goldberg, quien sostuvo que los factores de riesgo más implicados en esta adicción son: el aburrimiento y carencia de relaciones u objetivos, la falta de habilidades para desenvolverse en el mundo real, la timidez, la búsqueda de sensaciones en personas solitarias y la ausencia de una autoestima adecuada (60).

En esta investigación, se encontró que los factores sociales no se relacionan significativamente con la adicción a las redes sociales. El funcionamiento familiar evaluado desde la percepción del alumno, mostró que independientemente sea el nivel de funcionamiento familiar, el adolescente puede adquirir o no la adicción a internet. Es importante hacer notar que estos resultados podrían indicar la presencia de otras variables intervinientes, tales como factores individuales como las

características de la personalidad (impulsividad, timidez, introversión), baja autoestima o escasas habilidades sociales; así como el factor social (presión social) que intervienen en el riesgo de la adicción a redes sociales.

**En la tabla N° 9**, se presenta la relación de los factores sociales en forma general según intensidad de practica y adicción a los videojuegos de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

En intensidad práctica baja: se observa que el mayor porcentaje 66,7% no tiene adicción, seguido de un 33,3% que presentan adicción.

En intensidad práctica media: se observa que el mayor porcentaje 51,1% no tiene adicción, seguido de un 27,8% que presentan adicción.

En intensidad práctica alta: se observa que el mayor porcentaje 72,2% no tiene adicción, seguido de un 27,8% que presentan adición.

**En la tabla N° 10**, se presenta la relación de los factores sociales en forma general según intensidad de practica y adicción a los videojuegos con uso de dinero de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi:

En intensidad práctica baja: Se observa que el mayor porcentaje 66,7% tiene adicción, mientras que un 33,3% no tiene adicción.

En intensidad práctica media: Se observa que el mayor porcentaje 67,8% no tiene adicción, mientras que un 32,2% tiene adicción.

En intensidad práctica alta: Se observa que el mayor porcentaje 83,3% no tiene adicción, mientras que un 16,7% tiene adicción.

Los resultados de las tablas 9 y 10 se asemejan al estudio realizado por Rengifo, C., Mamani, L., et, al. (61), titulada: "Funcionamiento familiar y adicción a internet en estudiantes de una institución educativa publica de Lima Norte", donde se halló en el análisis de correlación con la prueba

estadística  $r$  de Pearson entre las dimensiones de la variable funcionamiento familiar y la adicción a internet, se encontró que existe correlación significativa inversa ( $r = -.223$ ,  $p < 0.01$ ) entre cohesión familiar y adicción a internet, mientras que no se halló correlación significativa con adaptabilidad familiar ( $r = -.112$ ,  $p < 0.094$ ). En cuanto a la dimensión cohesión familiar, se encontró que existe relación significativa inversa con la adicción a internet, es decir a mayor cohesión familiar menor es el riesgo de los adolescentes de padecer adicción a internet.

Contrastando con la investigación realizada por Valencia, D. (62), en Lima, titulada “Comunicación Padres-adolescentes y adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria del distrito de Villa el Salvador, 2014”, se halló el coeficiente de correlación y su significancia apreciándose, con respecto a adicción a los videojuegos en internet y comunicación padre – adolescente, un coeficiente de correlación no significativo ( $p > .05$ ) de una magnitud débil e inversa; es decir, no existiría una relación significativa entre estas variables para este grupo de estudiantes. Por otro lado, en cuanto al coeficiente de correlación y sus significancias de la adicción a videojuegos por Internet y comunicación madre-adolescente se observa un coeficiente de correlación no significativo ( $p > .05$ ) de una magnitud baja y directa; en otras palabras, existiría una relación significativa entre estas variables para el grupo de adolescentes escolares del distrito de Villa El Salvador.

La cohesión familiar conectada se caracteriza por: Cercanía emocional entre los miembros de la familia, límites generacionales claros, compartir amigos personales con la familia, comunicar las decisiones individuales y las importantes son hechas en familias, pasar tiempo juntos en familia involucrándose en actividades recreativas compartidas y también en intereses individuales, respetar el tiempo privado de los

miembros por razones importantes. Esto se hace evidente a través de expresiones como: “los miembros de mi familia se piden ayuda unos a otros”, “a los miembros de mi familia les gusta pasar su tiempo libre juntos” y “los miembros de mi familia se consultan entre sí sus decisiones”. Por lo contrario, la cohesión familiar amalgamada o aglutinada se caracteriza por: alta dependencia entre los miembros de la familia, poca individualidad, muchísimo tiempo juntos y los intereses y actividades tienen que ser con la participación familiar. En ambos casos existe relación con la adicción a internet, aunque una lo hace de manera funcional y la otra de forma disfuncional.

El mayor porcentaje de adolescentes con adicciones a videojuegos se sitúan en la población que presenta una intensidad de practica baja de valores, normas, relaciones sociales y comunicación familiar. Entonces es razonable pensar que una menor cohesión familiar (separada y desligada) lleve al adolescente a buscar otros grupos de integración, focalizando sus actividades e intereses fuera de la familia, siendo vulnerable a conductas adictivas, entre ellas el uso de videojuegos ya que está ofrece recompensas inmediatas, más aún cuando el objeto de la adicción está a su alcance.

Asimismo, Echeburúa et al. sustentan que una cohesión familiar débil es uno de los factores psicológicos que predisponen la adicción a internet en los adolescentes (1).

De este modo, se observa que el mayor porcentaje 66,7% de los adolescentes encuestados tiene adicción al juego con dinero, los cuales tienen una intensidad de práctica baja de valores, normal, relaciones sociales y comunicación familiar, lo que concuerda con la investigación de Valencia.

## CONCLUSIONES

Después de analizar los resultados de la presente investigación se llega a las siguientes conclusiones:

1. Dentro de los factores sociales, podemos identificar qué (59,7%) los estudiantes pertenecen a una familia nuclear, respecto al nivel económico, (46,8%) pertenecen a una clase media alta y respecto a la ocupación de los padres, (36,7%) pertenecen al rubro de trabajadores calificados. Por otro lado, respecto al grado de intensidad con el que los estudiantes ponen en práctica los valores, normas, relaciones sociales y comunicación familiar, los cuales se encuentran en un nivel alto (53,7%), un nivel medio (44,8%) y un nivel bajo (1,5%).
2. Respecto al grado de adicción a internet, (51,2%) no presenta adicción, (46,3%) presenta una adicción moderada y (2,5%) adicción grave, es decir de cada 50 estudiantes, uno presenta adicción grave y 23 adicción moderada; en cuanto a adicción a redes sociales, (51,7%) no presenta adicción, (43,8%) presenta una adicción moderada y (4,5%) adicción grave, es decir que de cada 50 estudiantes, dos presentan adicción grave y 22 una adicción moderada; respecto a la adicción al video juego online, (62,7%) no presenta adicción mientras que (37,3%) presentan adicción; en cuanto a la adicción a los videojuegos con uso de dinero, (75,6%) no presentan adicción mientras (24,4%) si presentan adicción.

3. Existe relación entre los factores sociales y las ciberadicciones con alto grado de significancia; ya que los estudiantes con un tipo de familia nuclear no presentan adicción a internet (29,4%,  $p= 0,002$ ), redes sociales (30,3%,  $p= 0,003$ ), videojuegos (36,2%,  $p= 0,002$ ) y videojuegos con uso de dinero (45,4%,  $p= 0,001$ ), además los estudiantes con alta intensidad de práctica de valores, normas, relaciones sociales y comunicación familiar no presentan adicción a internet (65,7%) ( $p=0,000$ ), a redes sociales (62,0%,  $p=0,001$ ), videojuegos (72,2%,  $p=0,009$ ) y videojuegos con uso de dinero (83,3%,  $p= 0,009$ ); influyendo estadísticamente con valor Chi cuadrado ( $<0,05$ ), por lo que se comprueba la Hipótesis que indica que existe influencia significativa entre los factores sociales y las ciberadicciones.

## RECOMENDACIONES

- Continuar realizando investigaciones relacionados al tema, pues vivimos en una generación donde se convive con la tecnología diariamente, por lo que debemos de estar preparados para darle un buen uso.
- Que, en los cursos electivos de la carrera profesional, se incluyan contenidos relacionados al tema de la presente investigación, a efectos de conseguir una profundización y especialización en esta materia por parte de los alumnos de la escuela profesional de Enfermería de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna.
- Apoyar el desarrollo de los factores protectores en la atención integral del adolescente corresponde a un trabajo multidisciplinario. Por ello se debe impartir sesiones educativas fomentando estilos y ambientes saludables, abordando temas relacionados a la adecuada practica de valores, normas, relaciones sociales y sobre todo a la comunicación familiar, fomentando el uso moderado de tecnologías entre ellas los videojuegos.
- Promover la participación y responsabilidad del adolescente, la familia y la comunidad en el cuidado de la salud y el cambio de comportamiento necesarios para el desarrollo integral del adolescente, y priorizar la atención de las necesidades de salud de los adolescentes más vulnerables y/o en mayor riesgo de acuerdo a la problemática latente en la sociedad.

- El profesional de enfermería como miembro del personal de salud debe reforzar su rol preventivo - promocional en el trabajo con la población adolescente, considerando y aplicando el enfoque integral de salud familiar.
- A nivel de Región de Educación, difundir los resultados de la presente investigación a las instancias pertinentes de la Dirección Regional de Educación del Gobierno Regional de Tacna, a efectos que se haga de conocimiento en los centros educativos, a los docentes, padres de familia, alumnos y colectividad en general, con el fin que adopten las acciones necesarias tales como campañas de prevención, para minimizar la adicción a internet encontrada en los adolescentes cibernautas de la ciudad de Tacna.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Echeburúa, E. y Requesens, A. (2012). Adicción a las redes sociales y a las nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes. Guía para educadores. Madrid: Pirámide.
2. Adicción a internet ¿La gran enfermedad del siglo XXI? [en línea]. Marzo, 2013. España [Citado el 18 de mayo del 2017]. Disponible en [https://www.barinas.net.ve/index.php?p=news&id=2348&titulo=adiccion\\_al\\_internet\\_la\\_gran\\_enfermedad\\_del\\_siglo\\_xxi](https://www.barinas.net.ve/index.php?p=news&id=2348&titulo=adiccion_al_internet_la_gran_enfermedad_del_siglo_xxi)
3. “Casos de ciberadicciones” [en línea] Abril, 2013. Arequipa [Citado 18 de mayo del 2017]; Disponible en: <http://larepublica.pe/18-04-2013/registrar-mas-de-230-casos-de-ciberadiccion-en-arequipa>
4. MINSA: Adicción a videojuegos se inicia desde los 7 años [en línea] Febrero, 2014. Perú, [Citado el 18 de mayo del 2017]; Disponible en: <http://peru21.pe/actualidad/minsa-adiccion-videojuegos-se-inicia-desde-7-anos-2168406>
5. Machado, M; [2016] Las familias disfuncionales como factor de riesgo adictivo en la adolescencia. revista adicción y ciencia, 4 [1]
6. Light D. Sociología. México: Editorial Interamericana; 1992.
7. Tipantuña K.; “Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013”. [en línea]; 2013 Quito – Ecuador; [Citado el 31 de mayo del 2017]; disponible en: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/5936/t-puce-6101.pdf?sequence=1&isallowed=y>

8. Echevarría, M.; 2013, Guatemala: “Adicción a redes sociales en jóvenes” [Estudio realizado con jóvenes de 14 a 16 años en el colegio liceo san Luis de Quetzaltenango] disponible en: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/42/Cuyun-Maria.pdf>
9. Matalinares M. Arenas C.; “Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú”. [en línea] 2015; Perú [Citado el 31 de mayo del 2017]; Disponible en: <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/viewFile/3920/3144>
10. Morales J., “Uso de las tecnologías de información y comunicación en adolescentes de las instituciones educativas públicas del distrito mi Perú”. [en línea] 2015; Perú [Citado el 31 de mayo del 2017] Disponible en: <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/anales/article/view/11235/10198>
11. Roque M. Perú, “Nivel socioeconómico, funcionalidad familiar y la netadicción en adolescentes del nivel secundario de la I.E. Juan Pablo Viscardo y Guzmán, Arequipa – 2016”. [en línea] 2016; Perú. [Citado el 5 de diciembre del 2017] Disponible en: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/1808>
12. Morales L. Factores de riesgo asociados a la conducta de adicción a internet en adolescentes de la I.E. Jorge Martorell Flores, Tacna, 2012 [tesis] para optar el Título Profesional de Licenciada en Enfermería. Tacna: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, 2013

13. Guzmán C.; Caballero T.; “La definición de factores sociales en el marco de las investigaciones actuales”, [en línea] Santiago Cuba, agosto 2012. [Citado el 14 de enero del 2017]; Disponible en: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:fjbfqotcio0j:ojs.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/download/145120207/2708+f+actores+socialespe>
14. Jiménez C, Torregrosa E, Burgos J, Uitzil I.; “Conformación de valores entre adolescentes”. [en línea] México, 2013. [Citado el 1 de abril del 2017]; Disponible en: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol16num3/vol16no3art7.pdf>
15. Vásquez V.; “La adolescencia”. [en línea] Perú, 2012. [Citado el 1 de abril del 2017]. Disponible en: <http://www.pemex.com/servicios/salud/tusalud/medicinapreventiva/documents/adolescencia.pdf>
16. Universidad del desarrollo profesional, “Las normas: concepto, características y clasificación”. [en línea], Perú, 2015. [Citado el 22 de junio del 2017]; Disponible en: <http://morrison.esy.es/la-norma-concepto-caracterc3adsticas-y-clasificacic3b3n.pdf>
17. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado [en línea], España, 2016 [Citado el 20 de julio del 2017]; Disponible en: [http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/e\\_padres/html/relaci\\_adoles.htm](http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/e_padres/html/relaci_adoles.htm)
18. Slideshare.net, “La familia, ciencia, tecnología, sociedad y valores”. [en línea]. Noviembre del 2018 [Citado el 20 de enero del 2016];

Disponible en: <http://www.slideshare.net/herme32/tipos-de-familia-presentation#btnnext>

19. Comunicación: Guía para familias [en línea], España 2015 [Citado el 02 de junio del 2017]; Disponible en: <http://www.madrid.es/unidadesdescentralizadas/salud/publicaciones%20propias%20madrid%20salud/publicaciones%20propias%20isip%20e%20ia/publicacionesadicciones/ficheros/comunicacion.pdf>
20. Barrios Y., Verdecia M; [2016]. Las familias disfuncionales como factor de riesgo adictivo en la adolescencia. Revista adicción y ciencia, 4 [1]
21. Alvares I. “¿Cómo se define que una persona pertenezca a un determinado nivel socioeconómico?” [en línea], octubre 2011, Perú [Citado el 03 de junio del 2017]; Disponible en: <http://archivo.elcomercio.pe/economia/personal/como-se-define-que-persona-pertenezca-determinado-nivel-socioeconomico-noticia-1322839>
22. “Asociación peruana de empresas de investigación de mercados. niveles socioeconómicos 2016”. [en línea], agosto del 2015, Perú [citado el 04 de junio del 2017]; Disponible en: <http://www.apeim.com.pe/wp-content/themes/apeim/docs/nse/apeim-nse-2016.pdf>
23. ABC tecnologías, “La adicción a internet es similar a la del éxtasis” [en línea], [publicado 1 marzo del 2013, actualizado 8 de marzo del 2013] España [Citado el 12 de mayo del 2016]; Disponible en: <http://www.abc.es/tecnologia/noticias/20130301/abci-adiccion-internet-extasis-201303011245.html>

24. Sánchez I, Crespo G, et al. “Los adolescentes y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)”. [en línea], 2015, España. [Citado el 10 de abril del 2017]; Disponible en: <http://digital.csic.es/bitstream/10261/132633/1/ticpadres.pdf>
25. Cía. A, “Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5): un primer paso hacia la inclusión de las adicciones conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes”. [en línea], 2013, Republica Dominicana [Citado el 20 de agosto del 2017]; Disponible en: [www.upch.edu.pe/vrinve/dugic/revistas/index.php/RNP/article/download/1169/1201](http://www.upch.edu.pe/vrinve/dugic/revistas/index.php/RNP/article/download/1169/1201)
26. Carrizosa A. “Cuando una persona es adicta a internet, según la psiquiatría”. [en línea] agosto del 2015, España. [Citado el 1 de noviembre del 2017]; Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/1821874-cuando-una-persona-es-adicta-a-internet-segun-la-psiquiatria>
27. Sánchez X, Beranuy M, et al. “La adicción a internet y al móvil: ¿moda o trastorno?”. *Adicciones*. 2008; 20: 149-160.
28. Echeburúa, E. y Corral, P. “Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: Un nuevo reto”. 2010. *Adicciones*, vol. 22, no. 2, 91-96.
29. Gardner, Howard. y Katie Davis. *La generación app. cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. ba, Paidós, 2014.

30. Olivera A; Hidalgo V; et al. "Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes Andaluces" [en línea] 2012, España [Citado el 1 de noviembre del 2017]; Disponible en: <https://personal.us.es/oliva/libroadicciones.pdf>
31. Ecurra M; Salas E. "Construcción y validación del cuestionario de adicción a redes sociales (ARS)". [en línea] enero 2014, Lima. [Citado el 20 de octubre del 2017]; Disponible en: [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272014000100007&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272014000100007&script=sci_arttext)
32. Reglamento de la Ley General en Materia de Investigación para la Salud. [Internet]. 3 de febrero de 1983. [citado el 26 de Julio del 2017]
33. Cabrera W. "Frecuencia, características y experiencias relacionadas a la adicción a internet en adolescentes de un colegio nacional de Arequipa – 2014" [tesis] para optar el título profesional de Médico Cirujano. Arequipa: Universidad Católica de Santa María
34. Lluen R. "Características de la adicción a internet en estudiantes de nivel secundario en colegios estatales en el distrito de Chiclayo, 2017" [tesis] para el título de Médico Cirujano. Chiclayo: Universidad San Martín de Porres, Filial Norte Medicina Humana
35. Pedreira J. "Desarrollo psicosocial de la adolescencia: bases para una comprensión actualizada". [en línea] 2000, [España Citado el 2 de noviembre del 2017]; Disponible en: <http://www.caritas.es/imagesrepository/CapitulosPublicaciones/570/04%20BASES%20PARA%20UNA%20COMPRESI%C3%93N%20ACTUALIZADA%20DS0120.pdf>

36. Aguirre M, "Clima familiar y adicción a internet en adolescentes" [tesis] para obtener el título profesional de Licenciado en Psicología. Arequipa: Universidad Católica de Santa María; 2013
37. Valencia D. Comunicación padres – adolescentes y adicción a internet en estudiantes de secundaria del distrito de villa el salvador [tesis] para obtener el título de Licenciado en Psicología. Lima: Universidad Autónoma del Perú; 2014
38. Pazmino M. "Relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato de la zona 1, del distrito 08D01 de los circuitos 11, 12 y C06\_07<sup>a</sup>, 2016" tesis, para optar título profesional de Licenciado en Psicología "PAIS": "Universidad Técnica Particular de Loja", 2016.
39. Roque T. "Nivel socioeconómico, funcionalidad familiar y la netadicción en adolescentes del nivel secundario de la I.E. Juan Pablo Viscardo y Guzman, Arequipa 2015" tesis, para obtener título profesional de Enfermera "Perú": Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, 2016.
40. Morales L. Factores de riesgo asociados a la conducta de adicción a internet en adolescentes de la I.E. Jorge Martorell Flores, Tacna, 2012 [tesis] para optar el Título Profesional de Licenciada en Enfermería. Tacna: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, 2013
41. Cortes A, "Adicción a la internet y ansiedad rasgo- estado en adolescentes de 14 a 17 años" [tesis] para obtener el Título

Profesional de Psicología. Arequipa: Universidad Católica Santa María, 2014

42. Albuja M, Fabra J. “Estrategia educomunicativa para la lectura crítica de redes sociales en internet para adolescentes de octavo de básica a tercero de bachillerato del colegio particular Experimental Lev Vygotsky Tesis para obtener el título de Licenciadas en Comunicación Social. Quito: Universidad Politécnica Salesiana sede quito, 2012
43. Echeverría M. “Adicción a redes sociales en Jóvenes del colegio Liceo San Luis de Quetzaltenango, 2013” Tesis para obtener el grado académico de Licenciada en Psicología Clínica, Quetzaltenango, 2013.
44. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (en línea) España. (Citado el 9 de noviembre del 2017) disponible en: <https://psicovalero.files.wordpress.com/2014/06/manual-diagnc3b3stico-y-estadc3adstico-de-los-trastornos-mentales-dsm-iv.pdf>
45. Damas F, Escobedo L, “Adicción a las redes por internet y habilidades sociales en adolescentes, Trujillo -2016” [tesis] para optar el Título Profesional de Licenciada en Enfermería. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo, 2017
46. Mejía G. “Adicción a Facebook y habilidades sociales en estudiantes de una universidad privada de Lima”. [en línea] 2014, Lima. [citado el 3 de noviembre del 2017]; Disponible en: [http://revistascientificas.upeu.edu.pe/index.php/rc\\_salud/article/view/209/213](http://revistascientificas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/209/213)

47. Apaza J, Bedregal Y, Uso de video juegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano milenio Almirante miguel Grau Cayma, Arequipa 2014 [tesis] para obtener el Título Profesional de Enfermeras. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín, 2014
48. Mayta S., Rosas K. Funcionamiento familiar y ciberadicción en adolescentes del 2° y 3° de secundaria de la I.E. “independencia americana” Arequipa 2015 [tesis] Para obtener el Título Profesional de Enfermeras. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín, 2015
49. Centro de Psicología Bilbao S.L.P. “Adicción a los videojuegos”. [en línea] Marzo del 2015 Madrid [Citado el 3 de noviembre del 2017]; Disponible en: <http://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>
50. Adicción a los videojuegos: Riesgo y consecuencia en adolescentes (en línea) enero 2014, Perú (citado el 9 de noviembre del 2017) disponible en: <http://rpp.pe/lima/actualidad/adiccion-a-los-videojuegos-riesgos-y-consecuencias-en-adolescentes-noticia-661018>
51. Oliva A; Hidalgo V; et al. “Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes Andaluces” [en línea] 2012, España [Citado el 1 de noviembre del 2017]; Disponible en: <https://personal.us.es/oliva/libroadicciones.pdf>
52. Carlos J, Huayna E. Funcionamiento familiar y adicción a internet en adolescentes de 4to y 5to de secundaria de la I.E. Politécnico Rafael Santiago Loayza Guevara. Arequipa 2014 [tesis] para

obtener el Título Profesional de Enfermera. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín, 2014

53. Diario Gestión. “Adicción a videojuegos: ¿Cuáles son los riesgos?”. [en línea]. Agosto del 2016 Arequipa - Perú [Citado el 2 de noviembre del 2017]; Disponible en <https://gestion.pe/tendencias/adiccion-videojuegos-cuales-son-riesgos-2167525>
54. Rengifo, C., Mamani, L., et, al. “Funcionamiento familiar y adicción a internet en estudiantes de una institución educativa publica de Lima Norte”, [en línea]; Lima 2015. [Citado el 2 de noviembre del 2017]; Disponible en: [http://revistascientificas.upeu.edu.pe/index.php/rc\\_salud/article/view/467/478](http://revistascientificas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/467/478)
55. Rojas T. “Adicción a internet y habilidades sociales en los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa privada de Lima sur, 2015” [tesis] Para optar título profesional de Psicóloga. Lima: Universidad Peruana Unión, 2016
56. Cabrera, W. “Frecuencia, características experiencias relacionadas a la adicción a internet en adolescentes de un colegio nacional de Arequipa – 2014” [tesis] para optar el Título Profesional de Médico Cirujano. Arequipa: Universidad Católica de Santa María, 2015
57. Aguirre, M. Clima familiar y adicción a internet en adolescentes [tesis] Para obtener el Título Profesional de Licenciado en Psicología. Arequipa: Universidad Católica de Santa María, 2013

58. Domínguez, J., Ybañez, J. titulada “Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada – 2016”, [tesis] Para obtener el Título Profesional de Licenciado en Psicología. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo, 2016
59. Paz, J. Quinteros, D. “Adicción a Facebook y habilidades sociales en estudiantes de una universidad privada de Lima” [en línea]; Lima 2014. [Citado el 1 de noviembre del 2017]; Disponible en: [http://revistascientificas.upeu.edu.pe/index.php/rc\\_salud/article/view/209/2](http://revistascientificas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/209/2)
60. Síntomas de depresión y ansiedad en jóvenes universitarios: prevalencia y factores relacionados (en línea) España. (citado 9 de noviembre del 2017) disponible en: <http://www.revclinmedfam.com/articulo.php?art=354>
61. Rengifo, C., Mamani, L., et, al. “Funcionamiento familiar y adicción a internet en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Norte”, [en línea]; Lima 2015. [Citado el 2 de noviembre del 2017]; Disponible en: [http://revistascientificas.upeu.edu.pe/index.php/rc\\_salud/article/view/467/4](http://revistascientificas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/467/4)
62. Valencia, D. “Comunicación Padres-adolescentes y adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria del distrito de Villa el salvador, 2014”. [en línea]; Lima 2014. [Citado el 2 de noviembre del 2017]; Disponible en: <http://hdl.handle.net/AUTONOMA/139>
63. Oroval R. “Influencia del uso de videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes, 2015” [tesis] para optar el grado en Criminología y Seguridad, Universidad de Valencia, 2015.

64. De la Peña, M. E., (2010) Conducta antisocial en adolescentes: Factores de riesgo y de protección. Tesis doctoral. Madrid, Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos I, Universidad Complutense de Madrid.

# **ANEXOS**

**ANEXO 1**  
**DE LA MUESTRA**

Cálculo de Muestras para Poblaciones Finitas	
INGRESO DE PARAMETROS	
Tamaño de la Población (N)	839
Error Muestra (E)	0.05
Proporción de Éxito (P)	0.5
Proporción de Fracaso (Q)	0.5
Valor para Confianza (Z)	1.96

Muestra previa

$$n_o = 264$$

Muestra ajustada

$$n = \frac{n_o}{1 + n_o/N}$$

$$n = \frac{264}{1 + 264/839} = 201$$

**Aplicando el muestreo estratificado con afijación proporcional**

$$n/N = 201/839 = 0.24$$

AÑO/ SECCION	TERCERO		CUARTO		QUINTO	
	N	n	N	n	N	n
A	28	7=0.24*28	27	6	25	6
B	25	<b>6=0.24*25</b>	27	6	27	6
C	28	7=0.24*28	28	7	25	6
D	28	7	28	7	28	7
E	28	7	28	7	29	7
F	21	5=0.24*21	29	7	25	6
G	22	5	27	6	25	6
H	23	6	29	7	25	6
I	21	5	29	7=0,24*29	27	6
J	22	5	28	7	25	6
K	23	6	29	7	0	0

## ANEXO 2

### INSTRUMENTO VARIABLE INDEPENDIENTE

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA

“INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017”

---

#### CUESTIONARIO: FACTORES SOCIALES

##### I. INTRODUCCIÓN:

El presente instrumento tiene como finalidad “Identificar los factores sociales de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi de Tacna”, por favor sírvase a contestar todas las preguntas con la VERACIDAD correspondiente, Gracias.

##### II. INSTRUCCIONES:

Te vas a encontrar con diferentes tipos de preguntas:

**Tipo 1:** En las que tendrás que escribir una cantidad o una expresión como, por ejemplo:

Edad: 15

**Tipo 2:** Tendrás que rellenar con un ASPA (X) Un único entreparentesis, por ejemplo:

Sexo: Masculino ( X ) Femenino ( )

**Tipo 3:** Estos ítems están en tablas y tendrás que marcar con un aspa (“X”) un determinado número, según el que mejor se adapte a ti, por ejemplo:

Siendo Nunca (N) = 1      Raras Veces (RV) = 2    A veces (AV) = 3  
Casi Siempre (CS) = 4      Siempre (S) = 5

ITEM	DESCRIPCIÓN	N	RV	A	CS	S
1	Si un compañero me pide que le ayude, yo le ayudo			X		

**III. DESARROLLO:**

1. Edad: \_\_\_\_\_
2. Sexo: Masculino ( ) Femenino ( )
3. Año de estudios: 1° ( ) 2° ( ) 3° ( ) 4° ( ) 5° ( )

4. ¿Con quienes vive? (Marque una sola alternativa)

AFIRMACIONES	SI
Mamá y papá con o sin hermanos.	
Solo mamá o solo papá con o sin hermanos.	
Mamá, papá, hermanos, primos, tíos, abuelos	
Bajo tutela de un pariente o apoderado	
Otros (especifique): _____	

5. Grado de instrucción de tus padres: (Marque una sola alternativa)

Marca con un aspa (X) C= Completa I = Incompleta

DESCRIPCIÓN	PADRE		MADRE	
Superior	C ( )	I ( )	C ( )	I ( )
Secundaria	C ( )	I ( )	C ( )	I ( )
Primaria	C ( )	I ( )	C ( )	I ( )
Analfabeto	( )		( )	

6. ¿En que trabajan las siguientes personas? (Marque una sola alternativa)

DESCRIPCIÓN	PADRE	MADRE
Trabajadores Profesionales (Médico, ingeniero, docente, etc.)	( )	( )
Trabajadores técnicos (electricista, plomero, operador, etc.)	( )	( )
Trabajadores calificados agropecuarios, pesqueros, comerciantes, gastronómicos, constructores, etc.)	( )	( )
Ocupaciones elementales (vendedores ambulantes, limpiadores y asistentes, peones agropecuarios y de construcción, ayudantes de preparación de alimentos, etc.)	( )	( )

7. El ingreso económico mensual familiar aproximado es de:

- a. Más de 2,000 soles ( )
- b. más de 1,000 soles ( )
- c. Entre de 750 soles ( )

## 8. ESCALA DE LIKERT: Factores sociales

Por favor, marque los enunciados con un aspa (X) en la escala del 1 al 5 considerando con qué intensidad practica los siguientes ítems, siendo:

Nunca (N) = 1, Raras Veces (RV) = 2, A veces (AV) = 3, Casi Siempre (CS) = 4, Siempre (S) = 5

(\*): Pregunta negativa, debe de ser considerada de mayor a menor puntaje

ITEM	DESCRIPCIÓN	N	RV	A	CS	S
1	¿Si un compañero me pide que le ayude, yo le ayudo?	1	2	3	4	5
2*	Siento indiferencia hacia amigos porque sacan mejores notas que yo.	5	4	3	2	1
3	¿Cuento a mis padres lo que me sucede sin temor a ser castigado?	1	2	3	4	5
4	Le digo a mi amigo cuando hace algo que no me agrada.	1	2	3	4	5
5	Hago lo contrario de lo que me piden.	1	2	3	4	5
6	¿Prevé las consecuencias de tus acciones y evitas aquellas que puedan causarle sufrimiento a los demás?	1	2	3	4	5
7	Cumplo con los deberes del hogar.	1	2	3	4	5
8	Cumplo con las tareas y actividades académicas de su colegio.	1	2	3	4	5
9	Cumplo las normas de convivencia dentro del hogar.	1	2	3	4	5
10	Cumplo las normas que establece tu institución educativa adecuadamente.	1	2	3	4	5
11	¿Aprecias lo que tus padres hacen por ti?	1	2	3	4	5
12	¿Ayudas a las personas más necesitadas?	1	2	3	4	5
13	¿Respetas las normas implantadas en su familia?	1	2	3	4	5
14	¿respetas la vida humana, animal y del medio ambiente?	1	2	3	4	5
15	¿Usted respeta las vocaciones religiosas dentro de su familia?	1	2	3	4	5
16	¿Usted respeta las costumbres y creencias religiosas frente a su entorno y la sociedad?	1	2	3	4	5
17	¿Respetas y hace respetar los derechos de su familia?	1	2	3	4	5
18*	¿Usted realizaría alguna conducta indeseada penada por el estado, para obtener algún beneficio?	5	4	3	2	1
19	Me dejo entender con facilidad cuando hablo	1	2	3	4	5
20	Utilizo un tono de voz con gestos apropiados para que me escuchen y me entiendan mejor	1	2	3	4	5
21	Tomo decisiones importantes para mi futuro con el apoyo de otras personas	1	2	3	4	5
22*	Dejo que otros decidan por mi cuando no puedo solucionar un problema	5	4	3	2	1
23	Me siento contento con mi aspecto físico	1	2	3	4	5
24	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas	1	2	3	4	5
25	Me gusta verme arreglado	1	2	3	4	5
26	Me siento físicamente atractivo	1	2	3	4	5
27	Creer que podrías lograr cualquier cosa que te propusieras?	1	2	3	4	5
28	Comparto mi alegría con mis amigos	1	2	3	4	5
29	Me esfuerzo para ser mejor estudiante	1	2	3	4	5
30	Dudo de mis sentimientos	1	2	3	4	5
31	Evito hacer coas que puedan dañar mi salud	1	2	3	4	5
32*	Siento la necesidad de aprobación por parte de mis amigos, familiares o conocidos continuamente	5	4	3	2	1
33	¿Existe una buena comprensión de ideas cuando mi familia discute temas importantes?	1	2	3	4	5
34	¿Me dejo entender con facilidad cuando hablo frente a mis amigos y conocidos?	1	2	3	4	5
35	¿Existe confianza entre los miembros de mi familia?	1	2	3	4	5
36	¿Existe confianza frente a mis amigos y conocidos?	1	2	3	4	5
37	Puedo hablar sobre mis temores con mi familia?	1	2	3	4	5
38*	¿Cuándo me siento triste evito contar que me pasa a mis amigos y conocidos?	5	4	3	2	1

## ANEXO 3

### INSTRUMENTO VARIABLE INDEPENDIENTE

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

“INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017”

#### CUESTIONARIO: CIBERADICCIONES

##### I. INTRODUCCIÓN:

El presente instrumento tiene como finalidad “Identificar las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi de Tacna”, por favor sírvase a contestar todas las preguntas con la VERACIDAD correspondiente, gracias.

##### II. INSTRUCCIONES:

Te vas a encontrar con diferentes tipos de preguntas:

**Tipo 1:** Tendrás que rellenar con una **X** un único cuadro, por ejemplo:

1. ¿Cuántos ordenadores o computadoras tienen tu familia?

Ninguno ( )	Uno ( )	Dos ( )	Más de dos ( )
-------------	---------	---------	----------------

**Tipo 2:** Estos ítems están en tablas y tendrás que marcar con una **X** un determinado número, según el que mejor se adapte a ti, por ejemplo:

1. ¿Podrías definir el nivel que tienes en el uso de las siguientes tecnologías?

1= Nulo 2= Principiante 3= Medio 4= Avanzado 5= Experto

Descripción	Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	experto
Internet	1	2	3	4	5
Video juegos	1	2	3	4	5
Redes sociales	1	2	3	4	5

**Tipo 3:** Estos ítems están en ESCALA LIKERT y tendrás que marcar con una **X** un único casillero, según el que mejor se adapte a ti, por ejemplo:

Nunca (N) = 1, Raras Veces (RV) = 2, A veces (AV) = 3

Casi Siempre (CS) = 4 y Siempre (S) = 5

DESCRIPCIÓN	N	RV	AV	CS	S
Con que frecuencia estas conectado a internet más tiempo del que te habías propuesto?	1	2	3	4	5

### III. DESARROLLO

1. ¿Cuántos ordenadores o computadoras tiene tu familia?

Ninguno ( )	Uno ( )	Dos ( )	Más de dos ( )
-------------	---------	---------	----------------

2. ¿A qué edad iniciaste el uso de las siguientes tecnologías?

Descripción	Edad	Nunca lo he usado
Internet	_____	( )
Videojuegos	_____	( )
Redes sociales	_____	( )

3. ¿Desde dónde te conectas a internet normalmente? (marca una o más alternativas por orden de prioridad, para ello utiliza 1,2,3...)

- Casa
  Cabinas de internet  
 casa de un familiar o amigo:
  Otros (especifique):  
 \_\_\_\_\_

4. El día que utilizas internet en tiempo de ocio ¿Durante cuánto tiempo permaneces conectado?

- Menos de 1 hora
  Entre 1 y 2 horas
  Entre 2 y 3 horas  
 Entre 3 y 4 horas
  Mas de 4 horas

5. ¿Podrías definir el nivel que tienes en el uso de las siguientes tecnologías?

Descripción	Nulo	Principiante	Medio	Avanzado	experto
Internet	1	2	3	4	5
Video juegos	1	2	3	4	5
Redes sociales	1	2	3	4	5

6. ¿Cuántas horas al día sueles dedicar al uso de las siguientes tecnologías?

Descripción	Ninguna	Menos de 1 hora	Entre 1 a 3 horas	Entre 3 y 6 horas	Más de 6 horas
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Redes sociales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. ¿Con que frecuencia sueles emplear las siguientes utilidades de internet en tu tiempo libre?

- 1=Nunca
 
 2= Una vez a la semana
 
 3= Varias veces a la semana
   
 4=Una vez al día
 
 5=Varias veces al día

DESCRIPCIÓN	1	2	3	4	5
Páginas web					
Correo electrónico					
Redes sociales					
Foros de discusión y grupos de charla					
Juegos solitarios o interactivos					
Búsqueda de música, películas, etc.					
Búsqueda de software para tu ordenador					
Otros (especificar): _____					

### ANEXO 3.1.

#### ESCALA DE LIKERT: ADICCIÓN A INTERNET

**Finalidad:** El siguiente cuestionario tiene como finalidad identificar medir el grado de adicción a internet, independientemente del medio utilizado: Ordenador, móvil, etc.

8. Por favor, marque con un ASPA (X) en el espacio que corresponda a lo que usted siente, piensa o hace, usando la siguiente escala:

Siendo Nunca (N) = 1, Raras Veces (RV) = 2, A veces (AV)= 3, Casi Siempre (CS) = 4 y Siempre (S) = 5

DESCRIPCIÓN	N	RV	AV	CS	S
1. Con que frecuencia estas conectado a internet más tiempo del que te habías propuesto?	1	2	3	4	5
2. Con que frecuencia abandonas las cosas que tienes que hacer en casa para pasar más tiempo conectado?	1	2	3	4	5
3. ¿Con que frecuencia preferirías estar conectado a internet a estar con tus seres queridos?	1	2	3	4	5
4. Con que frecuencia tus estudios se ven afectados por la cantidad de tiempo que estas conectado?	1	2	3	4	5
5. Con que frecuencia tu rendimiento en los estudios se ve afectado por el uso de internet?	1	2	3	4	5
6. Con que frecuencia los que comparten tu vida se quejan del tiempo que te pasas conectado a internet?	1	2	3	4	5
7. Con que frecuencia compruebas tu e-mail, Facebook, twitter, etc. Antes de hacer otras cosas que tienes que hacer?	1	2	3	4	5
8. Con que frecuencia contestas de forma defensiva o mantienes en secreto las actividades que realizas en internet?	1	2	3	4	5
9. Con que frecuencia te descubres pensando sobre cuando más a volver a estar conectado, que vas a hacer la próxima vez que te conectes, etc.)	1	2	3	4	5
10. Con que frecuencia te planteas que la vida sin internet sería aburrida, vacía y sin alegría?	1	2	3	4	5
11. Con que frecuencia contestas, gritas o actúas de forma inadecuada si alguien te interrumpe mientras estas usando internet?	1	2	3	4	5
12. Con que frecuencia pierdes horas de sueño por estar conectado?	1	2	3	4	5
13. Con que frecuencia piensas en internet cuando no estas conectado o fantaseas sobre estar conectado?	1	2	3	4	5
14. Con que frecuencia te dices a ti mismo "solo unos minutos más" cuando estas conectado?	1	2	3	4	5
15. Con que frecuencia has intentado reducir el tiempo de estar conectado y no lo has conseguido?	1	2	3	4	5
16. Con que frecuencia eliges pasar más tiempo conectado que salir con amigos?	1	2	3	4	5
17. Con que frecuencia te sientes deprimido, nervioso o tenso cuando no estas conectado y esos sentimientos desaparecen cuando te conectas?	1	2	3	4	5
18. Con que frecuencia estableces nuevas relaciones con personas desconocidas que utilizan internet?	1	2	3	4	5
19. ¿Con que frecuencia conversa con personas mayores desconocidas por internet?	1	2	3	4	5
20. ¿Alguna vez una persona desconocida le ha propuesto encontrarse para tener relaciones sexuales?	1	2	3	4	5
21. ¿con que frecuencia visitas páginas pornográficas?	1	2	3	4	5

### ANEXO 3.2.

#### CUESTIONARIO SOBRE ADICCIÓN A REDES SOCIALES (ARS)

**Finalidad:** El siguiente cuestionario tiene como finalidad medir el grado de adicción a las redes sociales.

9. ¿Qué redes sociales utiliza?

- Facebook       Tuenti       Twitter  
 Instagram       WhatsApp       Otros      (especifique):  
\_\_\_\_\_
- No Utilizo

**Si respondió No, pase al siguiente cuestionario.**

10. ¿Dónde se conecta a las redes sociales?

- En mi casa       En las cabinas de internet  
 A través del celular       En las computadoras del colegio

11. ¿Con que frecuencia se conecta a las redes sociales?

- Todo el tiempo me encuentro conectado  
 Entre 7 a 12 veces al día  
 Entre 3 a seis veces por día  
 1 o 2 veces por día  
 Dos o tres veces por día  
 Una vez por semana

12. De todas las personas que conoce a través de la red ¿Cuántos conoce personalmente?

- 10% o menos       Entre 11 y 30%       Entre el 31 y 50%  
 Entre el 51 y 70%       Mas del 70%

13. ¿Sus cuentas en la red contienen sus datos verdaderos? (Nombre, edad, género, dirección, etc.)

- Si       No

14. A continuación, se presentan 24 ítems referidos al uso de redes sociales, por favor conteste a todos ellos con sinceridad. Marque con un ASPA (X) en el espacio que corresponda a lo que usted siente, piensa o hace:

5= Siempre (S), 4= Casi siempre(CS), 3= Algunas veces (AV), 2= Rara vez(RV), 1= Nunca (N)

### ARS

DESCRIPCIÓN	RESPUESTAS				
	S	CS	AV	RV	N
1. Siento gran necesidad de permanecer conectado las redes sociales	5	4	3	2	1
2. Necesito cada vez más tiempo para atender mis asuntos relacionados con las redes sociales	5	4	3	2	1
3. El tiempo que antes destinaba para estar conectado a las redes sociales ya no me satisface, necesito más.	5	4	3	2	1
4. Apenas despierto ya estoy conectándome a las redes sociales	5	4	3	2	1
5. Me pongo de malhumor si no puedo conectarme a las redes sociales	5	4	3	2	1
6. Me siento ansioso cuando no puedo conectarme a las redes sociales	5	4	3	2	1
7. Entrar y usar las redes sociales me produce alivio, me relaja	5	4	3	2	1
8. Cuando entro a las redes sociales pierdo el sentido del tiempo	5	4	3	2	1
9. Generalmente permanezco más tiempo en las redes sociales, del que inicialmente había destinado	5	4	3	2	1
10. Pienso en lo que puede estar pasando en las redes sociales	5	4	3	2	1
11. Pienso en que debo controlar mi actividad de conectarme a las redes sociales	5	4	3	2	1
12. Puedo desconectarme de las redes sociales por varios días	5	4	3	2	1
13. Me propongo sin éxito, controlar mis hábitos de uso prolongado e intenso de las redes sociales	5	4	3	2	1
14. Aun cuando desarrollo otras actividades, no dejo de pensar en lo que sucede en las redes sociales	5	4	3	2	1
15. Invierto mucho tiempo del día conectándome y desconectándome de las redes sociales	5	4	3	2	1
16. Permanezco mucho tiempo conectado a las redes sociales	5	4	3	2	1
17. Estoy atento a las alertas que me envían desde las redes sociales a mi teléfono o a la computadora	5	4	3	2	1
18. Descuido a mis amigos o familiares por estar conectado a las redes sociales	5	4	3	2	1
19. Descuido las tareas y los estudios por estar conectado a las redes sociales	5	4	3	2	1
20. Aun cuando estoy en clase, me conecto con disimulo a las redes sociales	5	4	3	2	1
21. Mi pareja, o amigos, o familiares me han llamado la atención por mi dedicación y tiempo que destino a las cosas de las redes sociales	5	4	3	2	1
22. Cuando estoy en clase sin conectar con las redes sociales, me siento aburrido	5	4	3	2	1
23. Creo que es un problema la intensidad y la frecuencia con la que entro y uso la red social	5	4	3	2	1

### ANEXO 3.3.

## ESCALA DE LIKERT: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

**Finalidad:** El siguiente cuestionario tiene como finalidad medir el grado de adicción a los videojuegos.

15. Por favor, marque con un ASPA (X) en el espacio que corresponda a lo que usted siente, piensa o hace, usando la siguiente escala:

1= no, nada    2= si, algo    3= si, bastante    4= si, mucho    5= si, muchísimo

DESCRIPCIÓN	1	2	3	4	5
1. ¿Necesitas cada vez invertir más tiempo para jugar a videojuegos y sentirte satisfecho?					
2. ¿Estás muy pendiente de los videojuegos? (por ejemplo, piensas en ello cuando no estás jugando, piensas en la próxima vez que vas a jugar?)					
3. ¿Has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el tiempo que le dedicas a los videojuegos?					
4. ¿Te sientes inquieto o irritable cuando has intentado dejar de jugar a videojuegos o reducir el tiempo que le dedicas?					
5. ¿Has intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de jugar a videojuegos?					
6. ¿Utilizas los videojuegos como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?					
7. ¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales (de familiares, de amigos o de pareja) por tu hábito de jugar a videojuegos?					
8. ¿Has arriesgado tus estudios por tu hábito de jugar a videojuegos?					

## ANEXO 3.4.

### ADICCIÓN AL JUEGO CON DINERO EN INTERNET

**Finalidad:** El siguiente cuestionario tiene como finalidad medir el grado de adicción a los juegos con dinero en internet.

16. Por favor, marque con un ASPA (X) en el espacio que corresponda a lo que usted siente, piensa o hace, usando la siguiente escala:

1= no, nada    2= si, algo    3= si, bastante    4= si, mucho    5= si, muchísimo

DESCRIPCIÓN	1	2	3	4	5
1. Necesitas cada vez más dinero para jugar en internet y sentirte satisfecho?					
2. ¿has mentido a tus amigos y a los miembros de tu familia para ocultar el alcance de tu actividad de juego con dinero en internet?					
3. Te sientes inquieto o irritable cuando has intentado dejar de jugar con dinero en internet o reducir lo que ahora le dedicas?					
4. ¿ha intentado, sin conseguirlo, controlar, interrumpir o dejar de jugar con dinero en internet?					
5. ¿utilizas el juego con dinero en internet como una manera de escapar de problemas o de aliviar sentimientos de tristeza o agobio?					
6. Haz cometido actos ilegales, como falsificación o robo o has utilizado la tarjeta de crédito de otra persona para financiar tu juego con dinero en internet?					
7. ¿Pido dinero prestado a mis amigos o conocidos con el fin de seguir jugando?					

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN...**

**ANEXO 4**  
**VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS**  
**FACTORES SOCIALES**

**PROCEDIMIENTO:**

1. Se construye una tabla como la adjunta, donde se coloca los puntajes por ítems y sus respectivos promedios:

Nº de Ítems	EXPERTOS					PROMEDIO Y
	A	B	C	D	E	
1	5	4	4	5	4	4,4
2	5	4	4	4	5	4,4
3	5	5	4	5	4	4,6
4	5	5	4	5	4	4,6
5	5	4	3	4	4	4,0
6	5	5	4	4	4	4,4
7	4	5	3	4	4	4,0
8	4	5	4	5	2	4,0
9	4	5	3	4	3	3,8

2. Con los promedios hallados se determina la distancia de puntos múltiples (DPP), mediante la siguiente ecuación:

$$DPP = \sqrt{(x-y_1)^2+(x-y_2)^2+\dots\dots\dots+(x-y_9)^2}$$

Donde:

x = Valor máximo en la escala concedido para cada ítem

y = El promedio de cada ítem

$$DPP = \sqrt{(5-4.4)^2+(5-4.4)^2+(5-4.6)^2+(5-4.6)^2+(5-4.0)^2+(5-4.4)^2+(5-4.0)^2+(5-4.0)^2+(5-3.8)^2}$$

$$DPP= 2.4$$

3. Determinar la distancia máxima (Dmax) del valor obtenido respecto al punto de referencia cero (0), con la ecuación.

$$D \text{ máx.} = \sqrt{(x_1-1)^2+(x_2-1)^2+\dots\dots\dots+(x_n-1)^2}$$

Donde:

x = Valor máximo en la escala para cada ítem (es decir 5)

y = Valor mínimo de la escala para cada ítem (es decir 1)

$$D \text{ máx.} = \sqrt{(5-1)^2+ (5-1)^2+ (5-1)^2+(5-1)^2 +(5-1)^2+ (5-1)^2+(5-1)^2 +(5-1)^2+ (5-1)^2}$$

$$D \text{ máx.} = 12$$

4. La D máx. se divide entre el valor máximo de le escala

$$\frac{Dmax}{5} = 12/5=2.4$$

5. Con éste último valor hallado, se construye una nueva escala valorativa a partir de cero, hasta llegar a Dmax. Dividiéndose en intervalo iguales entre sí, llamándose con las letras A, B, C, D, E

Siendo:

Escala	Valoración	Valoración de expertos
0-2.4	A= Adecuación total	
2.4-4.8	B= Adecuación en gran medida	DPP=2.4
4.8-7.2	C= Adecuación promedio	
7.2-9.6	D= Escasa adecuación	
9.6-12	E= Inadecuación	

6. El punto DPP debe caer en la zona A o B caso contrario, la encuesta requiere reestructuración y /o modificación, luego de los cuales se somete nuevamente a juicio de expertos. En el caso nuestro, el valor DPP fue 2.4 cayendo en la zona “B” lo cual significa una adecuación en gran medida y que puede ser aplicado en la investigación.

## CIBERADICCIONES

### PROCEDIMIENTO:

1. Se construye una tabla como la adjunta, donde se coloca los puntajes por ítems y sus respectivos promedios.

Nº de Ítems	EXPERTOS					PROMEDIO
	A	B	C	D	E	
1	4	5	4	5	4	4,4
2	4	5	4	4	5	4,4
3	4	4	4	5	4	4,2
4	4	5	4	5	4	4,4
5	4	4	3	4	4	3,8
6	4	4	4	4	4	4,0
7	4	4	3	4	4	3,8
8	3	5	4	5	2	3,8
9	4	5	3	4	3	3,8

2. Con los promedios hallados se determina la distancia de puntos múltiples (DPP), mediante la siguiente ecuación:

$$DPP = \sqrt{(x-y_1)^2+(x-y_2)^2+\dots\dots\dots+(x-y_9)^2}$$

Donde:

x = valor máximo en la escala concedido para cada ítem

y = El promedio de cada ítem

$$DPP = \sqrt{(5-4.4)^2+(5-4.4)^2+(5-4.2)^2+(5-4.4)^2+(5-3.8)^2+(5-4.0)^2+(5-3.8)^2+(5-3.8)^2+(5-3.8)^2}$$

$$DPP= 2.2$$

3. Determinar la distancia máxima (Dmax) del valor obtenido respecto al punto de referencia cero (0), con la ecuación.

$$D \text{ máx.} = \sqrt{(x_1-1)^2+(x_2-1)^2+\dots\dots\dots+(x_n-1)^2}$$

Dónde:

x = Valor máximo en la escala para cada ítem (es decir 5)

y = Valor mínimo de la escala para cada ítem (es decir 1)

$$D \text{ máx.} = \sqrt{(5-1)^2+ (5-1)^2+ (5-1)^2+(5-1)^2 + (4-1)^2+ (4-1)^2+(4-1)^2 + (5-1)^2+ (5-1)^2}$$

$$D \text{ máx.} = 11$$

4. La D máx. se divide entre el valor máximo de le escala

$$\frac{D_{max}}{5} = 11 / 5 = 2.2$$

5. Con éste último valor hallado, se construye una nueva escala valorativa a partir de cero, hasta llegar a Dmax. Dividiéndose en intervalo iguales entre sí, llamándose con las letras A, B, C, D, E

Siendo:

Escala	Valoración	Valoración de expertos
0-2.2	A= Adecuación total	
2.2-4.4	B= Adecuación en gran medida	DPP=2.2
4.4-6.6	C= Adecuación promedio	
6.6-8.8	D= Escasa adecuación	
8.8-11	E= Inadecuación	

6. El punto DPP debe caer en la zona A o B caso contrario, la encuesta requiere reestructuración y /o modificación, luego de los cuales se somete nuevamente a juicio de expertos. En el caso nuestro, el valor DPP fue 2.2 cayendo en la zona “B” lo cual significa una adecuación en gran medida y que puede ser aplicado en la investigación.

# VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO N° 1 (VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS)

## VALIDEZ DEL INSTRUMENTO V.I.

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

**DATOS GENERALES:**

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO Ana del Carmen Sarmiento Crispin EDAD: 28 a
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: P.S. Juan Velasco Alvarado
3. TÍTULO PROFESIONAL: Lic. Enfermería
4. GRADO ACADÉMICO: \_\_\_\_\_ MENCION EN: \_\_\_\_\_
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: \_\_\_\_\_

"INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017"

PREGUNTAS	ESCALA DE VALIDACION				
	1	2	3	4	5
1¿. Considera Ud. que los ítems del instrumento mide lo que se pretende medir?				✓	
2¿. Considera Ud. que la cantidad de ítems registrados en ésta versión son suficientes para tener una comprensión de la materia de estudio?				✓	
3¿. Considera Ud. que los ítems contenidos en éste instrumento son una muestra representativa del universo materia de estudio?				✓	
4¿. Considera Ud. que si aplicamos en reiteradas oportunidades éste instrumento a muestras similares obtendríamos también datos similares?				✓	
5¿. Considera Ud. que los conceptos utilizados en este instrumento son todos y cada uno de ellos propios de las variables de estudio ?				✓	
6¿. Considera Ud. que todos y cada uno de los ítems contenidos en éste instrumento tienen los mismos objetivos?				✓	
7¿. Considera Ud. que el lenguaje utilizado en el presente instrumento es claro, sencillo y no da lugar a diversas interpretaciones?				✓	
8¿. Considera Ud. que la estructura del presente instrumento es adecuada al tipo de usuario a quien se dirige el instrumento?			✓		
9¿. Estima U. que las escalas de medición utilizadas son pertinentes a los objetos materia de estudio				✓	
10.- ¿Qué aspectos habría que modificar, qué aspectos tendría que incrementar a qué aspectos habría que suprimirse? <i>En el ítem 4: Retirar los tipos de familia Ítem 5: Ordenar de menor a mayor ya que los adolescentes pueden dejar sus impresiones y hacer ítems repetidos que no comprenden. Ítem 6, 7, 8 y 9: Hacer más fáciles la comprensión de los adolescentes de dar cabida explicación clara y precisa; minimizar y/o retirar datos que sólo el investigador debe conocer.</i>					

**Validación del instrumento (Marque)**

Aplicable	No aplicable		
Aplicable atendiendo a las observaciones			
Datos generales de la opinión del experto:			
Nombres y Apellidos	 SARMIENTO CRISPIN ANA LIC. EN ENFERMERIA C.E.P.N. 970135	DNI N°	46220433

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

**VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO Ríos Flores Miriam Rosario EDAD: 54.
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: C.S. San Francisco
3. TÍTULO PROFESIONAL: Enfermera
4. GRADO ACADÉMICO: Magister MENCIÓN EN: Epidemiología
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017"

PREGUNTAS	ESCALA DE VALIDACION				
	1	2	3	4	5
1¿.Considera Ud. que los ítems del instrumento mide lo que se pretende medir?				✓	
2¿.Considera Ud. que la cantidad de ítems registrados en ésta versión son suficientes para tener una comprensión de la materia de estudio?				✓	
3¿.Considera Ud. que los ítems contenidos en éste instrumento son una muestra representativa del universo materia de estudio?					✓
4¿.Considera Ud. que si aplicamos en reiteradas oportunidades éste instrumento a muestras similares obtendríamos también datos similares?					✓
5¿.Considera Ud. que los conceptos utilizados en este instrumento son todos y cada uno de ellos propios de las variables de estudio ?				✓	
6¿.Considera Ud. que todos y cada uno de los ítems contenidos en éste instrumento tienen los mismos objetivos?					✓
7¿.Considera Ud. que el lenguaje utilizado en el presente instrumento es claro, sencillo y no da lugar a diversas interpretaciones?					✓
8¿.Considera Ud. que la estructura del presente instrumento es adecuada al tipo de usuario a quien se dirige el instrumento?					✓
9¿Estima U. que las escalas de medición utilizadas son pertinentes a los objetos materia de estudio					✓
10.- ¿Qué aspectos habría que modificar, qué aspectos tendría que incrementar a qué aspectos habría que suprimirse? <i>Se podría considerar ocupación de padres, número de hermanos.</i>					

**Validación del instrumento (Marque)**

Aplicable	✓	No aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones			✓

**Datos generales de la opinión del experto:**

Nombres y Apellidos	<i>Miriam Rosario Ríos Flores</i>	DNI N°	<i>00402749</i>
---------------------	-----------------------------------	--------	-----------------

DIRECCIÓN REGIONAL DE SALUD TACNA  
RED DE SALUD MICRO - RED CONO SUR  
*Miriam Ríos Flores*  
RESP. CAPACITACIÓN MICRORED CONO SUR

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN  
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

**VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**DATOS GENERALES:**

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO Dra María Luna PARI EDAD:
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: DIRESA Tacna
3. TÍTULO PROFESIONAL: Lic. Enfermería
4. GRADO ACADÉMICO: Doctor MENCION EN: Gestión de Servicios de Salud
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017"

PREGUNTAS	ESCALA DE VALIDACION				
	1	2	3	4	5
1¿.Considera Ud. que los ítems del instrumento mide lo que se pretende medir?					✓
2¿.Considera Ud. que la cantidad de ítems registrados en ésta versión son suficientes para tener una comprensión de la materia de estudio?					✓
3¿.Considera Ud. que los ítems contenidos en éste instrumento son una muestra representativa del universo materia de estudio?					✓
4¿.Considera Ud. que si aplicamos en reiteradas oportunidades éste instrumento a muestras similares obtendríamos también datos similares?					✓
5¿.Considera Ud. que los conceptos utilizados en este instrumento son todos y cada uno de ellos propios de las variables de estudio ?					✓
6¿.Considera Ud. que todos y cada uno de los ítems contenidos en éste instrumento tienen los mismos objetivos?					✓
7¿.Considera Ud. que el lenguaje utilizado en el presente instrumento es claro, sencillo y no da lugar a diversas interpretaciones?				✓	
8¿.Considera Ud. que la estructura del presente instrumento es adecuada al tipo de usuario a quien se dirige el instrumento?				✓	
9¿Estima U. que las escalas de medición utilizadas son pertinentes a los objetos materia de estudio				✓	
10.- ¿Qué aspectos habría que modificar, qué aspectos tendría que incrementar a qué aspectos habría que suprimirse? <i> cuestionario Anexo 3: Precisar significados de las alternativas, sobre datos del encuestado se refiere en el cuestionario del anexo 4, en el ítem 5 de ingresos económicos poner rangos en el ítem 7 de mismas marcas la redacción de la descripción debe ser en primera persona. los demás cuestionarios corregir ortografía.</i>					

**Validación del instrumento (Marque)**

Aplicable	No aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones		X

**Datos generales de la opinión del experto:**

Nombres y Apellidos	<u>María Luna PARI</u>	DNI N°	<u>00004742</u>
---------------------	------------------------	--------	-----------------

GOBIERNO REGIONAL DE TACNA  
DIRECCION REGIONAL DE SALUD

DRA. MARÍA M. LUNA PARI  
EQUIPO TÉCNICO  
PROMOCION DE LA SALUD



**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

**VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO Mendoza Rosado Jenny C. EDAD: 56a.
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: ESEN/FACS/UNSBP - Docente
3. TÍTULO PROFESIONAL: Licenciada en Enfermería
4. GRADO ACADÉMICO: \_\_\_\_\_ MENCION EN: \_\_\_\_\_
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: \_\_\_\_\_

"INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017"

PREGUNTAS	ESCALA DE VALIDACION				
	1	2	3	4	5
1¿.Considera Ud. que los ítems del instrumento mide lo que se pretende medir?				X	
2¿.Considera Ud. que la cantidad de ítems registrados en ésta versión son suficientes para tener una comprensión de la materia de estudio?				X	
3¿.Considera Ud. que los ítems contenidos en éste instrumento son una muestra representativa del universo materia de estudio?				X	
4¿.Considera Ud. que si aplicamos en reiteradas oportunidades éste instrumento a muestras similares obtendríamos también datos similares?				X	
5¿.Considera Ud. que los conceptos utilizados en este instrumento son todos y cada uno de ellos propios de las variables de estudio ?			X		
6¿.Considera Ud. que todos y cada uno de los ítems contenidos en éste instrumento tienen los mismos objetivos?				X	
7¿.Considera Ud. que el lenguaje utilizado en el presente instrumento es claro, sencillo y no da lugar a diversas interpretaciones?			X		
8¿.Considera Ud. que la estructura del presente instrumento es adecuada al tipo de usuario a quien se dirige el instrumento?				X	
9¿Estima U. que las escalas de medición utilizadas son pertinentes a los objetos materia de estudio			X		
10.- ¿Qué aspectos habría que modificar, qué aspectos tendría que incrementar o qué aspectos habría que suprimirse? - Clarificar preguntas con lenguaje sencillo - Incluir algunas preguntas. - Sintetizar, pregunta directa. - Mejor presentación para facilitar leerlo.					

**Validación del instrumento (Marque)**

Aplicable	X	No aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones			

**Datos generales de la opinión del experto:**

Nombres y Apellidos	Jenny Concepción Mendoza Rosado CEP: 12872	DNI N°	00472257
---------------------	---	--------	----------

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO N° 2 (VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS)

### VALIDES DEL INSTRUMENTO V.D.

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Ang del Carmen Sarmiento Crispin EDAD: 28
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: P.S. Juan Velasco Alvarado
3. TÍTULO PROFESIONAL: Lic. Enfermería
4. GRADO ACADÉMICO: \_\_\_\_\_ MENCION EN: \_\_\_\_\_
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: \_\_\_\_\_

"INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017"

PREGUNTAS	ESCALA DE VALIDACION				
	1	2	3	4	5
1¿. Considera Ud. que los ítems del instrumento mide lo que se pretende medir?				✓	
2¿. Considera Ud. que la cantidad de ítems registrados en ésta versión son suficientes para tener una comprensión de la materia de estudio?					✓
3¿. Considera Ud. que los ítems contenidos en éste instrumento son una muestra representativa del universo materia de estudio?				✓	
4¿. Considera Ud. que si aplicamos en reiteradas oportunidades éste instrumento a muestras similares obtendríamos también datos similares?				✓	
5¿. Considera Ud. que los conceptos utilizados en este instrumento son todos y cada uno de ellos propios de las variables de estudio?				✓	
6¿. Considera Ud. que todos y cada uno de los ítems contenidos en éste instrumento tienen los mismos objetivos?				✓	
7¿. Considera Ud. que el lenguaje utilizado en el presente instrumento es claro, sencillo y no da lugar a diversas interpretaciones?				✓	
8¿. Considera Ud. que la estructura del presente instrumento es adecuada al tipo de usuario a quien se dirige el instrumento?		✓			
9¿. Estima U. que las escalas de medición utilizadas son pertinentes a los objetos materia de estudio			✓		
10.- ¿Qué aspectos habría que modificar, qué aspectos tendría que incrementar a qué aspectos habría que suprimirse? Ítem 8: Cambiar la pregunta usando palabras más sencillas. Ítem 14: Insertar la definición dentro de los cuadros para facilitar comprensión. Del ítem 14 en adelante: Evaluar la posibilidad de reducir los cuadros, verificar que no haya duplicidad de preguntas o muy similares.					

Validación del instrumento (Marque)

Aplicable	No aplicable
Aplicable atendiendo a las observaciones	<input checked="" type="checkbox"/>

Datos generales de la opinión del experto:

Nombres y Apellidos	 <small>ANG DEL CARMEN SARMIENTO CRISPIN ENFERMERÍA C.E.P. N° 070135</small>	DNI N°	46220488
---------------------	---	--------	----------

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

**VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO Ríos Flores Miriam Rosario EDAD: 54.
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: C.S. San Francisco
3. TÍTULO PROFESIONAL: Enfermera
4. GRADO ACADÉMICO: Magister MENCION EN: Epidemiología
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017"

PREGUNTAS	ESCALA DE VALIDACION				
	1	2	3	4	5
1¿.Considera Ud. que los ítems del instrumento mide lo que se pretende medir?				✓	
2¿.Considera Ud. que la cantidad de ítems registrados en ésta versión son suficientes para tener una comprensión de la materia de estudio?				✓	
3¿.Considera Ud. que los ítems contenidos en éste instrumento son una muestra representativa del universo materia de estudio?					✓
4¿.Considera Ud. que si aplicamos en reiteradas oportunidades éste instrumento a muestras similares obtendríamos también datos similares?					✓
5¿.Considera Ud. que los conceptos utilizados en este instrumento son todos y cada uno de ellos propios de las variables de estudio ?				✓	
6¿.Considera Ud. que todos y cada uno de los ítems contenidos en éste instrumento tienen los mismos objetivos?					✓
7¿.Considera Ud. que el lenguaje utilizado en el presente instrumento es claro, sencillo y no da lugar a diversas interpretaciones?					✓
8¿.Considera Ud. que la estructura del presente instrumento es adecuada al tipo de usuario a quien se dirige el instrumento?					✓
9¿Estima U. que las escalas de medición utilizadas son pertinentes a los objetos materia de estudio					✓
10.- ¿Qué aspectos habría que modificar, qué aspectos tendría que incrementar a qué aspectos habría que suprimirse? <u>Se podría considerar ocupación de padres, número de hermanos.</u>					

**Validación del instrumento (Marque)**

Aplicable	✓	No aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones			✓

**Datos generales de la opinión del experto:**

Nombres y Apellidos	<u>Miriam Rosario Ríos Flores</u>	DNI N°	<u>00402749</u>
---------------------	-----------------------------------	--------	-----------------

DIRECCIÓN REGIONAL DE SALUD TACNA  
RED DE SALUD MICRO - RED CONO SUR  
  
Mir. Miriam Ríos Flores  
RESP. CAPACITACIÓN MICRORED CONO SUR

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN  
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

**VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO Dra María Luna PARI EDAD:
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: DIRESA Tacna
3. TÍTULO PROFESIONAL: Lic Enfermería
4. GRADO ACADÉMICO: Doctor MENCION EN: Gestión de Servicios de Salud
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017"

PREGUNTAS	ESCALA DE VALIDACION				
	1	2	3	4	5
1¿.Considera Ud. que los ítems del instrumento mide lo que se pretende medir?					✓
2¿.Considera Ud. que la cantidad de ítems registrados en ésta versión son suficientes para tener una comprensión de la materia de estudio?					✓
3¿.Considera Ud. que los ítems contenidos en éste instrumento son una muestra representativa del universo materia de estudio?					✓
4¿.Considera Ud. que si aplicamos en reiteradas oportunidades éste instrumento a muestras similares obtendríamos también datos similares?					✓
5¿.Considera Ud. que los conceptos utilizados en este instrumento son todos y cada uno de ellos propios de las variables de estudio ?					✓
6¿.Considera Ud. que todos y cada uno de los ítems contenidos en éste instrumento tienen los mismos objetivos?					✓
7¿.Considera Ud. que el lenguaje utilizado en el presente instrumento es claro, sencillo y no da lugar a diversas interpretaciones?				✓	
8¿.Considera Ud. que la estructura del presente instrumento es adecuada al tipo de usuario a quien se dirige el instrumento?				✓	
9¿Estima U. que las escalas de medición utilizadas son pertinentes a los objetos materia de estudio				✓	
10.- ¿Qué aspectos habría que modificar, qué aspectos tendría que incrementar a qué aspectos habría que suprimirse? <i>Cuestionario Anexo 3: Precisar significados de las alternativas, sobre datos del encuestado se refiere en el cuestionario del anexo 4, en el ítem 5 de ingresos económicos poner rangos en el ítem 7 de mismas marcas la redacción de la descripción debe ser en primera persona. los demás cuestionarios corregir ortografía.</i>					

**Validación del instrumento (Marque)**

Aplicable	No aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones		X

**Datos generales de la opinión del experto:**

Nombres y Apellidos	<u>María Luna PARI</u>	DNI N°	<u>00004742</u>
---------------------	------------------------	--------	-----------------

GOBIERNO REGIONAL DE TACNA  
DIRECCION REGIONAL DE SALUD

DRA. MARÍA M. LUNA PARI  
EQUIPO TÉCNICO  
PROMOCION DE LA SALUD

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

**VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO MIRANDA SOCOSAIRE, FLOR EDAD: \_\_\_\_\_
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: C. S. SAN FRANCISCO
3. TÍTULO PROFESIONAL: LIC. EN ENFERMERÍA
4. GRADO ACADÉMICO: \_\_\_\_\_ MENCION EN: \_\_\_\_\_
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: \_\_\_\_\_

"INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017"

PREGUNTAS	ESCALA DE VALIDACION				
	1	2	3	4	5
1¿.Considera Ud. que los ítems del instrumento mide lo que se pretende medir?					X
2¿.Considera Ud. que la cantidad de ítems registrados en ésta versión son suficientes para tener una comprensión de la materia de estudio?				X	
3¿.Considera Ud. que los ítems contenidos en éste instrumento son una muestra representativa del universo materia de estudio?					X
4¿.Considera Ud. que si aplicamos en reiteradas oportunidades éste instrumento a muestras similares obtendríamos también datos similares?					X
5¿.Considera Ud. que los conceptos utilizados en este instrumento son todos y cada uno de ellos propios de las variables de estudio ?				X	
6¿.Considera Ud. que todos y cada uno de los ítems contenidos en éste instrumento tienen los mismos objetivos?				X	
7¿.Considera Ud. que el lenguaje utilizado en el presente instrumento es claro, sencillo y no da lugar a diversas interpretaciones?				X	
8¿.Considera Ud. que la estructura del presente instrumento es adecuada al tipo de usuario a quien se dirige el instrumento?					X
9¿.Estima U. que las escalas de medición utilizadas son pertinentes a los objetos materia de estudio				X	
10.- ¿Qué aspectos habría que modificar, qué aspectos tendría que incrementar a qué aspectos habría que suprimirse? <i>Considero importantes, por tenerlo que incrementar en el título a que tipo de Ciberadicciones... y en factores sociales considerar su plan de vida y/o proyecto de vida de pregunta 6 del Tom 6. Modificar q' sea más clara.</i>					

**Validación del instrumento (Marque)**

Aplicable	X	No aplicable
Aplicable atendiendo a las observaciones		X

**Datos generales de la opinión del experto:**

Nombres y Apellidos	<i>Flor de María Miranda Socosaire</i> DIRECCION REGIONAL DE SALUD TACNA MIRANDA	DNI N°	00472815
---------------------	--	--------	----------

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

**VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO Mendoza Rosado Jenny C. EDAD: 56a.
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: ESEN/FACS/UNSBG - Docente
3. TÍTULO PROFESIONAL: Licenciada en Enfermería
4. GRADO ACADÉMICO: \_\_\_\_\_ MENCION EN: \_\_\_\_\_
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: \_\_\_\_\_

"INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017"

PREGUNTAS	ESCALA DE VALIDACION				
	1	2	3	4	5
1¿.Considera Ud. que los ítems del instrumento mide lo que se pretende medir?				X	
2¿.Considera Ud. que la cantidad de ítems registrados en ésta versión son suficientes para tener una comprensión de la materia de estudio?				X	
3¿.Considera Ud. que los ítems contenidos en éste instrumento son una muestra representativa del universo materia de estudio?				X	
4¿.Considera Ud. que si aplicamos en reiteradas oportunidades éste instrumento a muestras similares obtendríamos también datos similares?				X	
5¿.Considera Ud. que los conceptos utilizados en este instrumento son todos y cada uno de ellos propios de las variables de estudio ?			X		
6¿.Considera Ud. que todos y cada uno de los ítems contenidos en éste instrumento tienen los mismos objetivos?				X	
7¿.Considera Ud. que el lenguaje utilizado en el presente instrumento es claro, sencillo y no da lugar a diversas interpretaciones?			X		
8¿.Considera Ud. que la estructura del presente instrumento es adecuada al tipo de usuario a quien se dirige el instrumento?				X	
9¿Estima U. que las escalas de medición utilizadas son pertinentes a los objetos materia de estudio			X		
10.- ¿Qué aspectos habría que modificar, qué aspectos tendría que incrementar o qué aspectos habría que suprimirse? - Clarificar preguntas con lenguaje sencillo - Incluir algunas preguntas. - Sintetizar, pregunta directa. - Mejor presentación para facilitar leerlo.					

**Validación del instrumento (Marque)**

Aplicable	X	No aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones			

**Datos generales de la opinión del experto:**

Nombres y Apellidos	Jenny Concepción Mendoza Rosado CEP: 12872	DNI N°	00472257
---------------------	---	--------	----------

## ANEXO 5

### CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

#### 1. CONFIABILIDAD DE FACTORES SOCIALES

La confiabilidad se refiere a la consistencia de los resultados. En el análisis de la confiabilidad se busca que los resultados de un cuestionario concuerden con los resultados del mismo cuestionario en otra ocasión. Si esto ocurre se puede decir que hay un alto grado de confiabilidad.

Alfa de Cronbach

El coeficiente alfa de Cronbach se basa en el cálculo de la confiabilidad de un compuesto donde cada ítem se considera una subcuestionario del cuestionario total y los ítems se consideran cuestionarios paralelos. Como esta propiedad de paralelismo es prácticamente imposible para los ítems, por lo general el coeficiente alfa de Cronbach subestima el coeficiente de correlación.  $\alpha < CC$

La fórmula para el coeficiente alfa es:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_X^2} \right)$$

k = número de ítems

$(\sigma_i)^2$  = varianza de cada ítem

$(\sigma_X)^2$  = varianza del cuestionario total

**Confiabilidad:** Se determinó a través del Alfa de Cronbach aplicado a la prueba piloto en una muestra de 25 estudiantes del nivel secundario de la I.E. Gregorio Albarracín Lanchipa del distrito de Tacna.

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach:

- Coeficiente alfa  $>.9$  es excelente
- Coeficiente alfa  $>.8$  es bueno
- Coeficiente alfa  $>.7$  es aceptable
- Coeficiente alfa  $>.6$  es cuestionable
- Coeficiente alfa  $>.5$  es pobre
- Coeficiente alfa  $<.5$  es inaceptable

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,819	45

Interpretación de la significancia de  $\alpha = 0.819$ ; lo que significa que los resultados de opinión de los 25 estudiantes respecto a los ítems considerados se encuentran correlacionados de manera confiable y es bueno.

## 2. CONFIABILIDAD DE CIBERADICCIONES

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,973	71

Interpretación de la significancia de  $\alpha = 0.973$ ; lo que significa que los resultados de opinión de los 25 estudiantes respecto a los ítems considerados se encuentran correlacionados de manera excelente.

## **ANEXO 6**

### **CONSENTIMIENTO INFORMADO**

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

A través del presente documento expreso mi voluntad para participar en la investigación titulada "INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA - 2017".

Dicha investigación es realizada como parte de un ejercicio académico e investigativo, que tiene como finalidad "Determinar la influencia de los factores sociales en las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna - 2017".

La información obtenida a partir de sus respuestas tendrá un carácter estrictamente confidencial y anónimo.

En consideración de lo anterior, agradezco su participación voluntaria en la realización de estos instrumentos. (si desea participar, por favor firma en el espacio designado).

\_\_\_\_\_  
Firma del participante

\_\_\_\_\_  
firma del investigador

## ANEXO 7

### TABLAS ADICIONALES

TABLA N° 11

#### GRADO DE INSTRUCCIÓN DE LOS PADRES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017

GRADO DE INSTRUCCIÓN	PADRE		MADRE	
	N	%	N	%
Superior completa	58	28,9	51	25,4
Superior incompleta	39	19,4	28	13,9
Secundaria completa	<b>76</b>	<b>37,8</b>	<b>83</b>	<b>41,3</b>
Secundaria incompleta	11	5,5	15	7,5
Primaria completa	16	8,0	18	9,0
Primaria incompleta	1	,5	6	3,0
Total	201	100,0	201	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

Elaborado: Bach. Vargas L.

#### DESCRIPCIÓN:

En la tabla N° 11, se observa el grado de instrucción de los padres de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi. Se observa que, respecto al padre, el mayor porcentaje lo ocupa el 37,8% los cuales tienen secundaria completa y un menor porcentaje 0,5% quienes tienen primaria incompleta.

Respecto a la madre, el mayor porcentaje lo ocupa el 41,3% las cuales tienen secundaria completa, mientras el menor porcentaje 3,0% quienes tienen primaria incompleta.

**TABLA N° 12**

**NÚMERO DE ORDENADORES QUE TIENE LA FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

<b>NÚMERO DE ORDENADORES EN LA FAMILIA</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Ninguno	15	7,5
Uno	75	37,3
Dos	66	32,8
Más de dos	45	22,4
Total	201	100,0

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

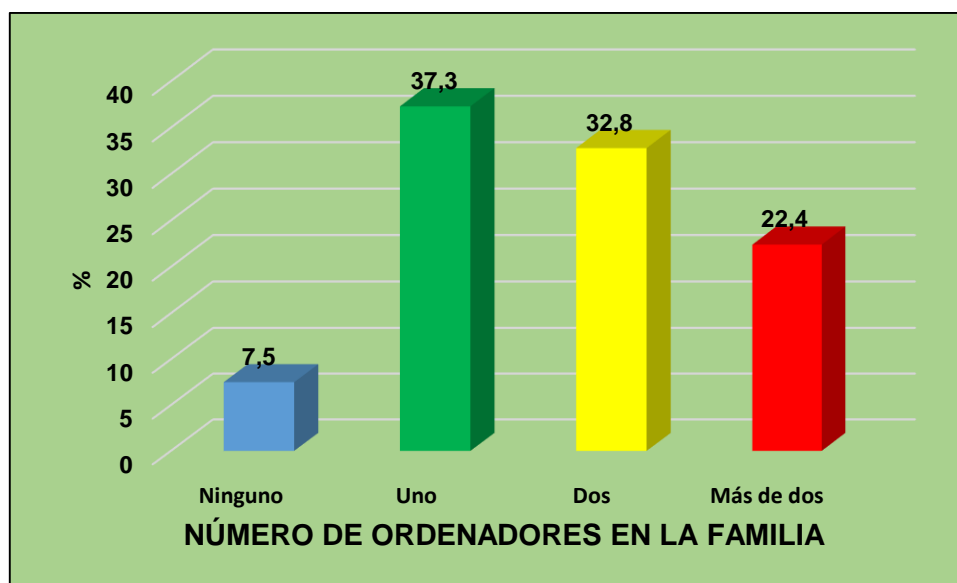
**Elaborado:** Bach. Vargas L.

**DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 12, se observa el número de ordenadores que tiene la familia de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi: se observa que el mayor porcentaje 37,3% tiene una computadora en casa, mientras el menor porcentaje 7,5% no tienen computadora en casa.

### GRÁFICO N° 7

#### NÚMERO DE ORDENADORES QUE TIENE LA FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 12

**TABLA N° 13**

**EDAD DE INICIO EN EL USO DE LAS SIGUIENTES TECNOLOGÍAS EN  
LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI,  
TACNA 2017**

<b>EDAD DE INICIO</b>	<b>INTERNET</b>		<b>VIDEOJUEGOS</b>		<b>REDES SOCIALES</b>	
	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
3-7	35	17,5	48	24	4	2
7-11	118	58,7	108	53,8	99	48,3
12-16	48	23,9	37	18,5	98	48,8
<b>TOTAL</b>	<b>201</b>	<b>100</b>	<b>201</b>	<b>100</b>	<b>201</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Bach. Vargas L.

**DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 13, se observa la edad de inicio en el uso de las siguientes tecnologías en los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

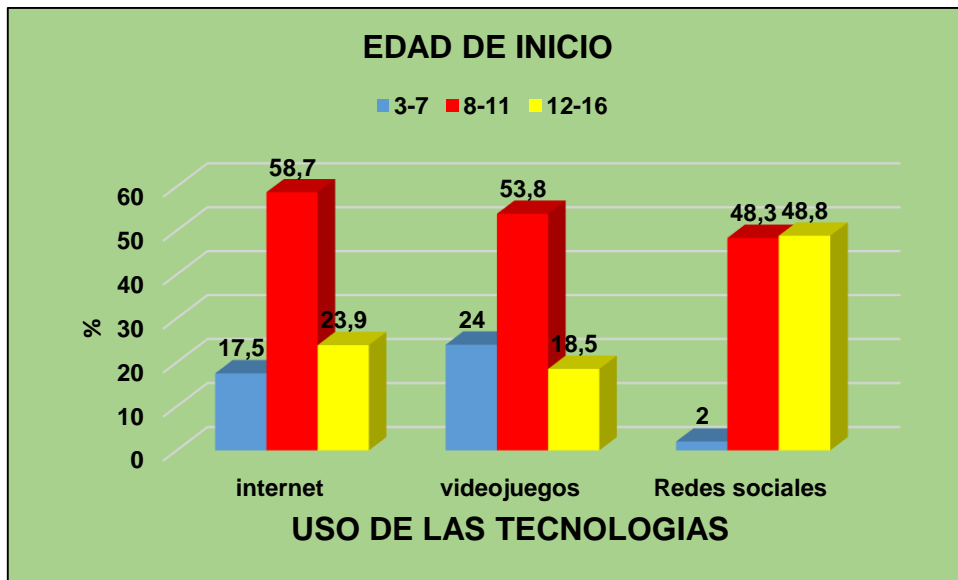
Respecto al uso de Internet, se observa que el mayor porcentaje 58,7% está en el intervalo de 7 a 11 años de edad, mientras el menor porcentaje 17,5% está en el intervalo de 3 a 7 años de edad.

En los videos juegos se observa que el mayor porcentaje 53,8% está en el intervalo de 7 a 11 años de edad, mientras el menor porcentaje 18,5% está en el intervalo de 12 a 16 años de edad.

En las redes sociales se observa que el mayor porcentaje 48,8% está en el intervalo de 12 a 16 años de edad, mientras el menor porcentaje 2% está en el intervalo de 3 a 7 años de edad.

### GRÁFICO N° 8

#### EDAD DE INICIO EN EL USO DE LAS SIGUIENTES TECNOLOGÍAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 13

**TABLA N° 14**

**LUGAR DESDE DONDE ACCEDEN A INTERNET LOS ESTUDIANTES  
DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI,  
TACNA 2017**

<b>LUGAR DESDE DONDE ACCEDEN A INTERNET</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Casa Primer orden	195	97,1
Cabina de internet Segundo orden	57	28,4
Casa de un familiar Tercer orden	23	11,5

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

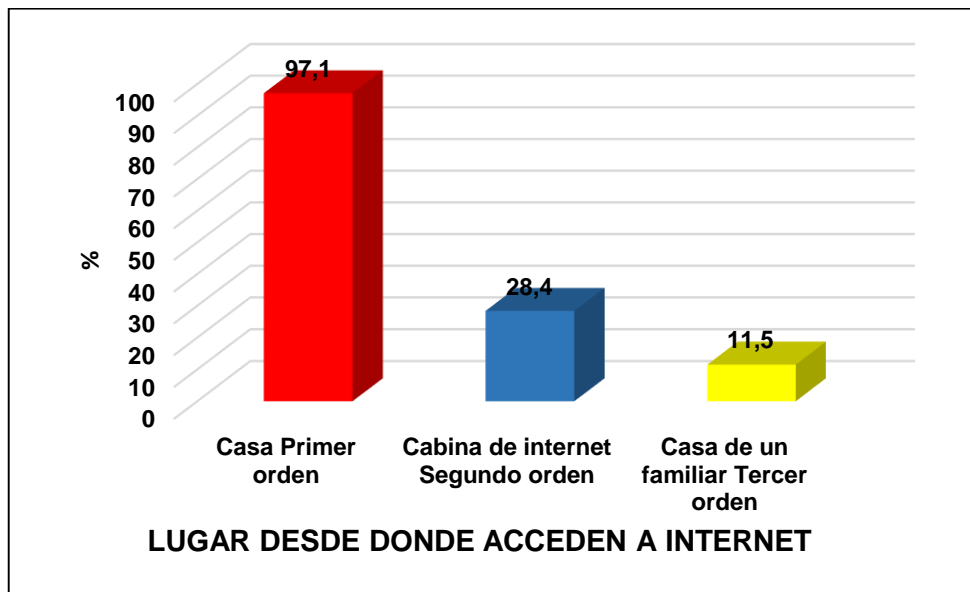
**Elaborado:** Bach. Vargas L.

**DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 14, se observa el lugar desde donde se conectan a internet los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017. Se observa que el mayor porcentaje 97,1% en primer lugar se conecta en casa, mientras el menor porcentaje 11,5% en tercer lugar se conecta en la casa de un familiar.

### GRÁFICO N° 9

#### LUGAR DESDE DONDE ACCEDEN A INTERNET LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 14

**TABLA N° 15**

**AUTOPERCEPCIÓN SOBRE EL NIVEL DE USO DE LAS SIGUIENTES  
TECNOLOGÍAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL  
BOLOGNESI, TACNA 2017**

NIVEL DE USO DE LAS SIGUIENTES TECNOLOGÍAS	Internet		Videos juegos		Redes sociales	
	N	%	N	%	N	%
Nulo	0	0	14	7,0	6	3,0
Principiante	15	7,5	26	12,9	28	13,9
Medio	79	39,3	61	30,3	66	32,8
Avanzado	76	37,8	54	26,9	63	31,3
Experto	31	15,4	46	22,9	38	18,9
Total	201	100,0	201	100,0	201	100,0

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Bach. Vargas L.

**DESCRIPCIÓN:**

En la Tabla N° 15, se observa la autopercepción sobre el nivel de uso de las siguientes tecnologías en los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.

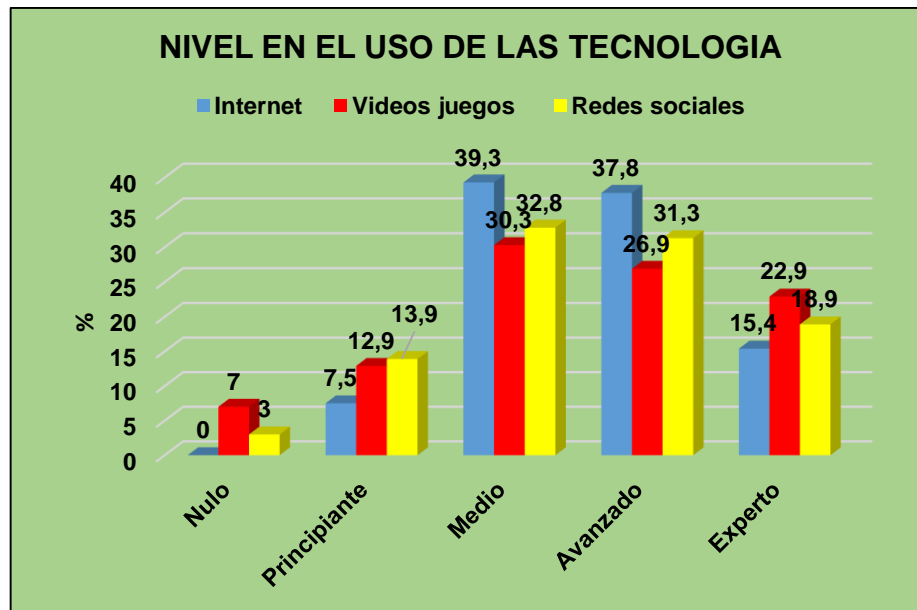
Respecto a Internet, se observa que el mayor porcentaje 39,3% se coloca en un nivel medio, mientras el menor porcentaje 7,5% es principiante.

En los videos juegos se observa que el mayor porcentaje 30,3% usa video juegos en un nivel medio, mientras el menor porcentaje 7% es nulo.

En las redes sociales se observa que el mayor porcentaje 32,8% usa las redes sociales en el nivel medio, mientras que el menor porcentaje 3 % es nulo.

## GRÁFICO N° 10

### AUTOPERCEPCIÓN SOBRE EL NIVEL DE USO DE LAS SIGUIENTES TECNOLOGÍAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 15

**TABLA N° 16**

**FRECUENCIA DE USO DE LAS SIGUIENTES TECNOLOGÍAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**

FRECUENCIA CON QUE EMPLEA LAS SIGUIENTES TECNOLOGÍAS	NUNCA		UNA VEZ A LA SEMANA		VARIAS VECES A LA SEMANA		UNA VEZ AL DÍA		VARIAS VECES AL DÍA		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Páginas web	17	8,5	40	19,9	62	30,8	36	17,9	46	22,9	201	100
Correo electrónico	66	32,8	61	30,3	33	16,4	26	12,9	15	7,5	201	100
Redes sociales	12	6,0	28	13,9	58	28,9	36	17,9	67	33,3	201	100
Foros de discusión y grupos de charla	62	30,8	60	29,9	34	16,9	25	12,4	20	10,0	201	100
Juegos solitarios o interactivos	51	25,4	44	21,9	57	28,4	24	11,9	25	12,4	201	100
Búsqueda de música, películas, etc.	4	2,0	31	15,4	55	27,4	37	18,4	74	36,8	201	100
Búsqueda de software para tu ordenador	56	27,9	64	31,8	31	15,4	23	11,4	27	13,4	201	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2017

**Elaborado:** Bach. Vargas L.

## **DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N° 16, se observa la frecuencia con que suele emplear las siguientes tecnologías en los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017. Se observa que el mayor porcentaje 30,8% usa página web varias veces a la semana, mientras el menor porcentaje 8,5% nunca usa.

Correo electrónico se observa que el mayor porcentaje 32,8% nunca usa, mientras el menor porcentaje 7,5% usa varias veces al día.

En las redes sociales se observa que el mayor porcentaje 33,3% usa las redes sociales varias veces al día, mientras que el menor porcentaje 6 % es nulo.

En los foros de discusión y grupos de charla se observa que el mayor porcentaje 30,8% nunca usa, mientras que el menor porcentaje 12,4 % usa una vez al día.

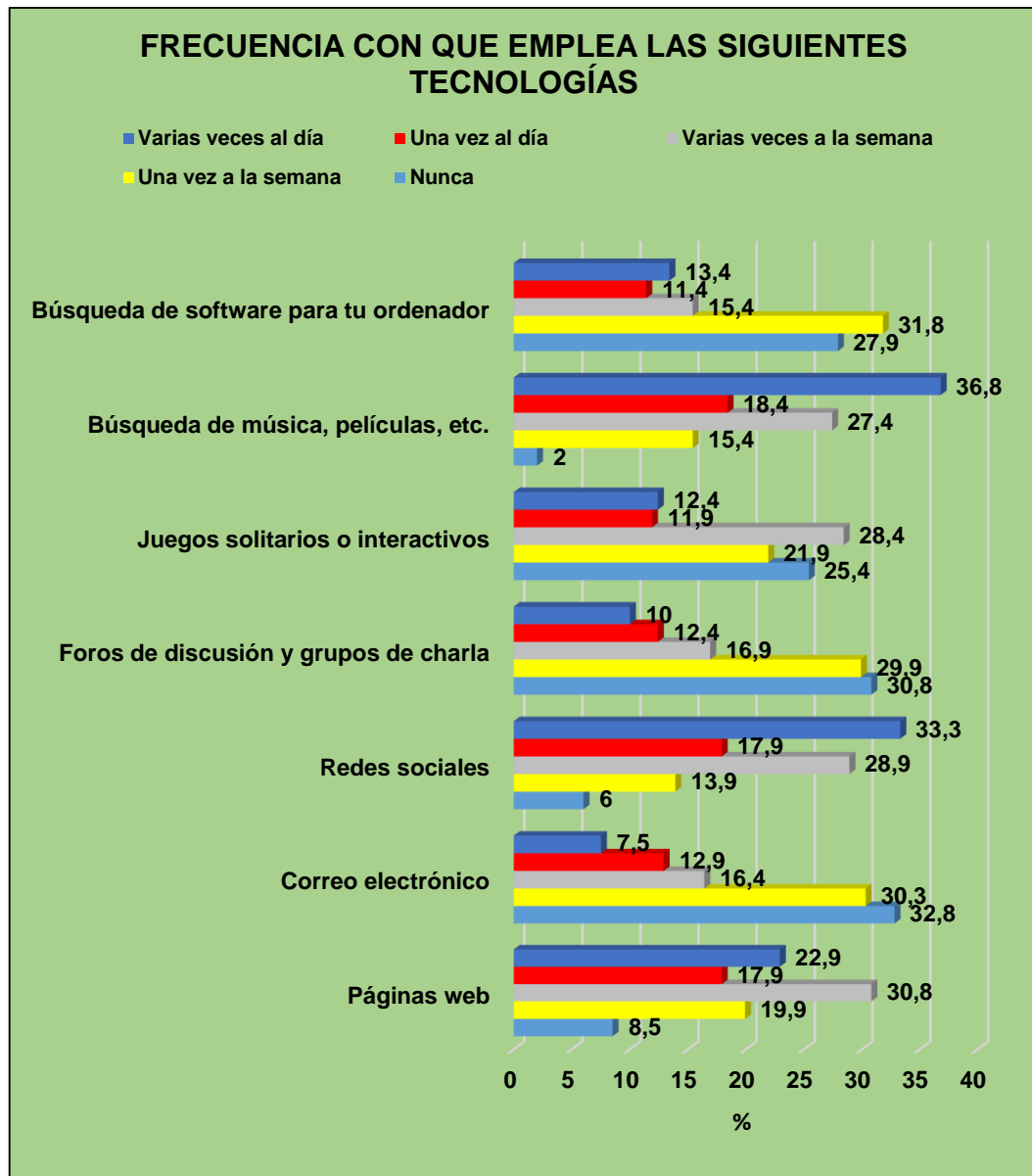
En los juegos solitarios o interactivos se observa que el mayor porcentaje 28,4% usa varias veces a la semana, mientras que el menor porcentaje 11,9 % usa una vez al día.

En la búsqueda de música películas, etc. se observa que el mayor porcentaje 36,8% usa varias veces al día, mientras que el menor porcentaje 2% nunca usa.

En la búsqueda de software para tu ordenador se observa que el mayor porcentaje 31,8% usa una vez a la semana, mientras que el menor porcentaje 11,4 % usa una vez al día.

## GRÁFICO N° 11

### FRECUENCIA DE USO DE LAS SIGUIENTES TECNOLOGÍAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017



Fuente: Tabla N° 16

## ANEXO 8

### MATRIZ LÓGICA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	OPERACIONALIZACION							METODOLOGÍA
			VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA VALORATIVA	ESCALA DE MEDICIÓN	
<p>¿Cuál es la influencia de los factores sociales en las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi – Tacna, 2017??</p>	<b>GENERAL</b>	<p><b>HIPÓTESIS (HI)</b> Existe influencia significativa entre los factores sociales y las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi de Tacna 2017.</p> <p><b>HIPÓTESIS NULA (H0)</b> No existe influencia significativa entre los factores sociales y las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi de Tacna 2017.</p>	<p><b>Independiente</b> Influencia de los factores sociales</p> <p><b>Dependiente</b> Ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi de Tacna, -2017</p>	<p>Según Light Donald, los Factores sociales son características relacionadas con los valores, normas, relaciones sociales, actividades sociales, se realiza en determinados espacios familiares, escuelas, etc.</p> <p>La Organización Mundial de la Salud (OMS) cataloga la ciberadicción como "adicciones sin sustancias" junto a otras como la ludopatía o las compras compulsivas, etc.</p>	Características sociodemográficas	Edad Sexo Año de estudios Tipo de familia	1 2 3 4	12.19años Masculino 3,4 y 5° de Secundaria F. Nuclear F. Extensa F. Monoparental	Nominal Nominal Nominal Ordinal	<p>El presente estudio es de tipo descriptivo de corte transversal.</p> <p><b>Población</b> La población considerada para la investigación estará constituida por 839 adolescentes del 3er, 4to y 5to año de formación secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi de Tacna.</p> <p><b>Muestra</b> 201 adolescentes del nivel secundario alumnos de la I.E. Coronel Bolognesi de Tacna, que cursan el 3er, 4to y 5° año de educación secundaria.</p> <p><b>Muestreo:</b> Estratificado con afijación proporcional.</p> <p>Para la recolección de datos se utilizó la encuesta y como instrumento el cuestionario.</p> <p>Informe final de acuerdo a normas de la ESEN.</p>
	<b>ESPECÍFICO</b>				Identificar los factores sociales (tipo de familia, ocupación de los padres, nivel económico y grado de intensidad con el que practican los valores, normas, relaciones sociales y comunicación familiar) de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi, Tacna 2017.	Grado de instrucción de los padres	5	Superior Univ. Secundaria Primaria Analfabeto	Nominal	
	Identificar las ciberadicciones (adicción al internet, a las redes sociales, a los videojuegos y a los videojuegos con uso de dinero) de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi de Tacna.				Ocupación de los padres	6	T. Profesionales T. Técnicos T. Calificados O. Elementales	Ordinal		
	Demstrar la influencia de los factores sociales en las ciberadicciones de los estudiantes de la I.E. Coronel Bolognesi de Tacna.				Estado económico familiar	7	Clase media alta Clase media Clase baja	Nominal		
					Valores	1-10	Intensidad de practica baja: (10-22) Intensidad de practica media: (23 – 36) Intensidad de practica alta: (37-50)	Nominal		
					Normas	11-18	Intensidad de practica baja: (8-18) Intensidad de practica media: (19–29) Intensidad de practica alta: (30-40)	Nominal		
					Relaciones sociales	19-32	Intensidad de practica baja: (14-32) Intensidad de practica media: (33-51) Intensidad de practica alta: (52-70)	Nominal		
					Comunicación familiar	33-38	Intensidad de practica baja: (6-13) Intensidad de practica media: (14-21) Intensidad de practica alta: (22-30)	Nominal		
							Amistad Confianza Respeto Responsabilidad Convivencia			
							Normas morales Normas de trato social Normas religiosas Normas jurídicas			
			Comunicación Independencia Identidad Autoestima Seguridad							
			Entendimiento Confianza Dialogo abierto							

					Habito de uso de las nuevas tecnologías	Tiempo que permaneces conectado en el día	4	<1h. y <2h.= sin adicción 2h. y <4h. = riesgo de adicción >4h. = alto riesgo de adicción a internet.	Nominal	
						Nivel de uso	5	Nulo = 1 Principiante = 2 Medio = 3 Avanzado = 4 Experto = 5	Ordinal	
						Horas al día de uso: internet, videojuegos, redes sociales	6	Ninguno = 1 Menos de 1 hora = 2 Entre 1 a 3 horas = 3 Entre 3 y 6 hora = 4 Más de 6 horas = 5	Nominal	
						Frecuencia de uso	7	Nunca = 1 Menos de una vez al mes = 2 Alguna vez al mes = 3 Alguna vez a la semana = 4 Casi todos los días = 5	Ordinal	
						Adicción a internet Finalidad	8	Nunca = 1 Menos de una vez al mes = 2 Alguna vez al mes = 3 Alguna vez a la semana = 4 Casi todos los días = 5 Todos los días = 6	Nominal	
					Presencia de adicción a internet	Frecuencia	1-21	Sin adicción = (21-49) Adicción moderada = (50-77) Adicción grave = (78-105)	Nominal	
					Presencia de adicción a redes sociales	Finalidad Frecuencia Efectos perjudiciales	1-23	Sin adicción = (23-53) Adicción moderada = (54-84) Adicción grave = (85-115)	Nominal	
					Presencia de adicción a videojuegos	Necesidad de invertir más tiempo Ansiedad por jugar Efectos perjudiciales	1-8	Sin adicción = (8-16) Con adicción = (17-40)	Nominal	
					Presencia de adicción a videojuegos con uso de dinero	Necesidad de invertir más tiempo Ansiedad por jugar Efectos perjudiciales	1-7	Sin adicción = (7-14) Con adicción = (15-35)	Nominal	

## ANEXO 9

### AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO



Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA



"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

CARGO

OFICIO N°-501-2017-ESEN/FACS

Tacna, 2017 Agosto 07

Señor:

**Mgr. Javier A. García Rondón**

DIRECTOR DE LA I.E. CORONEL BOLEGNESI

Presente .-

**ASUNTO : AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO**

De mi consideración:

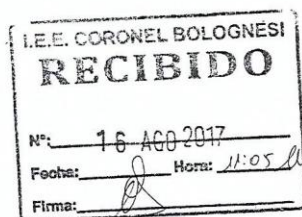
Por el presente me dirijo a Ud., con la finalidad de saludarlo y, a la vez hacer de su conocimiento que el Egr. Luigui Xavier Vargas Poma, viene ejecutando su proyecto de tesis titulado : **INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLEGNESI, TACNA 2017**, , según R.F. N°7546-2017-FACS-UNJBG, por lo que solicitamos su **AUTORIZACIÓN**, para que el mencionado Tesista, pueda aplicar el instrumento mediante Cuestionarios: Factores Sociales y Ciberadicciones, en un promedio de 150 estudiantes que cursan 3º, 4º y 5to. Año de secundaria de su prestigiosa Institución que dirige, por lo que agradeceré a Ud. se sirva brindarle las facilidades que requiera el caso, para su respectiva ejecución.

Agradeciéndole por anticipado la atención que merezca el presente, reitero a Ud. mis saludos y estima personal.

Atentamente,



  
Victoria Nora Velá de Córdova  
DIRECTORA E.P. ENFERMERÍA



Adj.: Lo indicado

ccch.

## ANEXO 10

### OTROS



UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

11.2. JUL. 2017

Escuelas Profesionales de: Obstetricia, Enfermería, Medicina Humana, Odontología,  
Farmacia y Bioquímica

**RESOLUCIÓN DE FACULTAD N° 7546-2017-FACS-UNJBG**  
Tacna, 11 de julio del 2017

#### VISTO:

El Oficio N° 405-2017-ESEN/FACS, remitido el 11.07.17, la Directora de la Escuela Profesional de Enfermería, solicitando designación de Asesor para el proyecto de tesis, y autorización para ejecución presentado por el Est. Luigui Xavier Vargas Poma, y

#### CONSIDERANDO:

Que, el Est. Luigui Xavier Vargas Poma, de la Escuela Profesional de Enfermería, solicita se le asigne Asesor para el proyecto de tesis;

Que, mediante el Oficio N° 405-2017-ESEN/FACS, remitido el 11.07.17, la Directora de la Escuela Profesional de Enfermería, solicita se designe Asesor del Proyecto de Tesis titulado: **INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**, presentado el Est. Luigui Xavier Vargas Poma, de la Escuela Profesional de Enfermería, de la Facultad de Ciencias de la Salud, teniendo como Asesora a la Dra. Elva Maldonado de Zegarra;

Que, teniendo opinión favorable de su Asesora la Dra. Elva Maldonado de Zegarra, se procede a autorizar la ejecución del Proyecto de Tesis;

De conformidad con el Art. 70° numeral 70.2 de la Ley Universitaria N° 30220, en uso de las atribuciones conferidas a la Sra. Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud;

#### SE RESUELVE:

**ART. 1°:** Oficializar la Designación como Asesora la Dra. Elva Maldonado de Zegarra, para el Proyecto de Tesis titulado: **INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017**, presentado el Est. Luigui Xavier Vargas Poma, de la Escuela Profesional de Enfermería, de la Facultad de Ciencias de la Salud.

**ART. 2°:** Autorizar la ejecución de Proyecto de Tesis presentado por el Est. Luigui Xavier Vargas Poma, de la Escuela Profesional de Enfermería, de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Regístrese, comuníquese y archívese.

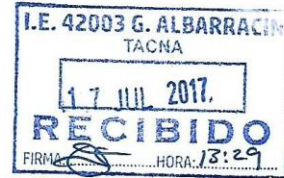
  
Dra. María Dalila Salas de Cornejo  
DECANA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

  
Secretaría  
Académica  
Administrativa  
M<sup>te</sup>. Verónica Del Carmen Berrios Espejo  
SECRETARIA ACADÉMICA ADMINISTRATIVA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

DISTR. ESEN., INTERESADO., arch.

YDCBE/trr.-

Av. Miraflores s/n Ciudad Universitaria – Central Telefónica 583000 Anexo 2226 Casilla Postal 316.



**SOLICITUD: APLICACIÓN DE PRUEBA PILOTO**

**SEÑOR:  
PROF. SONIA GÓMEZ GARCÍA  
DIRECTORA DE LA I.E. Crnl. GREGORIO ALBARRACÍN LANCHIPA**

Yo, Luigui Xavier Vargas Poma, con DNI 47689705, en mi condición de egresada de la Escuela Profesional de Enfermería de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, identificada con el código N° 2009-33705, ante Usted con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que habiéndose aprobado el proyecto de tesis "INFLUENCIA DE LOS FACTORES SOCIALES EN LAS CIBERADICCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. CORONEL BOLOGNESI, TACNA 2017", y al tener la urgencia de aplicar la prueba piloto previa a su ejecución, me veo en la necesidad de solicitar de su apoyo para la aplicación de los instrumentos: "FACTORES SOCIALES" y "CIBERADICCIONES" en aproximadamente 20 estudiantes de 3ro, 4to y 5to año de educación secundaria.

**POR LO EXPUESTO:**

Seguro de contar con vuestra amable atención y comprensión, solicito acceder a mi petición por ser de justicia.

Tacna, 17 de Julio del 2017

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Luigui".

Sr. Luigui Xavier Vargas Poma  
DNI 47689705