



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE ENFERMERÍA

TESIS

**“FACTORES DE RIESGO PARA LA LUDOPATIA EN
JUGADORES DEL TRAGAMONEDA QUEENS CHINCHA
SETIEMBRE-DICIEMBRE DE 2019”**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

**Salud pública, salud ambiental y satisfacción con los
servicios de salud**

Presentado por:

**Semira del Pilar Geri Huanca
Luis Alberto Sánchez De La Cruz**

Tesis desarrollada para optar el Título de Licenciada en Enfermería

Docente asesor:

Dra. Alicia Ibarra Bober

Código Orcid N° 0000-0001-8010-3445

Chincha, Ica, 2021

ASESORA:

Dra. Alicia Ibarra Bober

CODIGO ORCID: 0000-0001-8010-3445

MIEMBROS DE JURADO:

Mg. Abel Alejandro Tasayco Jala (Jurado 1)

PRESIDENTE

Mg. Luisa María Salazar Munayco (Jurado 2)

SECRETARIA (O)

Giorgio Alexander Aquije Cárdenas

(Jurado 3) MIEMBRO

DEDICATORIA

A mi Hijo, quien es el principal motor para poder alcanzar este logro.

AGRADECIMIENTO

A mi familia y maestros por apoyarme a lo largo de toda mi vida universitaria.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado: “FACTORES DE RIESGO PARA LA LUDOPATIA EN JUGADORES DEL TRAGAMONEDA QUEENS CHINCHA ABRIL-JULIO DE 2019” es una propuesta de mejorar la salud de las personas que, de ponerse en marcha, mejorara significativamente los problemas de adicción a los juegos. La presente tesis está dividida en 7 capítulos, en donde desarrollamos el problema de la investigación, su realidad problemática, justificación del problema, justificación, hipótesis y sus variables, también los objetivos generales y específicos, se desarrolla también el marco teórico, donde se presentan los antecedentes, bases teóricas relacionada con el problema, los modelos a seguir y las definiciones conceptuales. Luego les presentaremos los métodos y procedimientos a seguir para alcanzar el objetivo propuesto, por otro lado, lo que es el presupuesto y cronograma de actividades. Finalmente se presenta las conclusiones y bibliografía junto a los anexos. Los juegos de azar son juegos en los cuales las posibilidades de ganar o perder no dependen exclusivamente de la habilidad del jugador, sino que interviene también el azar, Si bien antes el juego era ilegal pero las normas sociales han cambiado. El juego es una industria multibillonaria en otros países, y lo más probable es que continúe creciendo. Los estudios demuestran que la población en general es partidaria de apoyar a las obras caritativas por medio de los fondos recaudados a través de los juegos de azar. Hay diferentes razones por las que la gente elige jugar juegos de azar: para ganar dinero, para pasar tiempo con otras personas o por la emoción.

Palabras claves.

Ludopatía, jugadores, juegos al azar, dinero, Prestamos, emoción, discusiones.

ABSTRACT

This research paper called: "RISK FACTORS FOR LUDOPATIA IN TRAGAMONEDA PLAYERS QUEENS CHINCHA APRIL-JULY 2019" is a proposal to improve the health of people who, if launched, will significantly improve addiction problems to the games. This thesis is divided into 7 chapters, where we develop the research problem, its problematic reality, justification of the problem, justification, hypothesis and its variables, also the general and specific objectives, the theoretical framework is also developed, where they are presented the antecedents, theoretical bases related to the problem, the role models and the conceptual definitions. Then we will present the methods and procedures to follow to achieve the proposed objective, on the other hand, what is the budget and schedule of activities. Finally, the conclusions and bibliography are presented next to the annexes. Gambling is games in which the chances of winning or losing do not depend exclusively on the skill of the player, but chance also intervenes, although before the game was illegal but social norms have changed. The game is a multi-billion-dollar industry in other countries, and most likely it will continue to grow. Studies show that the general population is in favor of supporting charitable works through funds raised through gambling. There are different reasons why people choose to play games of chance: to earn money, to spend time with other people or for emotion.

Keywords.

Ludopathy, players, random games, money, loans, emotion, discussions.

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	III
Agradecimiento	IV
Resumen	V
Abstract	VI
Índice General	VII
I. INTRODUCCIÓN	09
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
2.1 Descripción del Problema	11
2.2. Pregunta de investigación general	15
2.3 Preguntas de investigación específicas	15
2.4 Justificación e Importancia	15
2.5 Objetivo general	16
2.6 Objetivos específicos	16
2.7 Alcances y limitaciones	16
III. MARCO TEÓRICO	18
3.1 Antecedentes	18
3.2 Bases Teóricas	24
3.3 Marco conceptual	31
IV. METODOLOGÍA	33
4.1 Tipo y Nivel de investigación	33
4.2 Diseño de la investigación	33
4.3 Hipótesis general y específicas	33
4.4 Identificación de las variables	34
4.5 Operacionalización de las variables	35
4.6 Población – Muestra	37
4.7 Recolección de datos	37
V. RESULTADOS	39
5.1 Presentación de Resultados	39
5.2 Interpretación de los Resultados	51

VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	58
6.1 Análisis descriptivo de los resultados	58
6.2 Comparación de resultados con marco teórico	58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
ANEXOS	66
Anexo 1: Matriz de consistencia	67
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos y	68
Anexo 3: Ficha de validación por juicio de expertos	70
Anexo 4: Informe de Turnitin al 28% de similitud	75

I. INTRODUCCIÓN

La Organización Mundial de la Salud, identifica el problema de ludopatía como un trastorno que se manifiesta como alteración progresiva en su conducta, porque se manifiesta como adicción y siente la necesidad sin control de realizar juegos de azar (1). Está clasificado por la OMS como CIE-10 (F63.0) codificado como juego patológico(2)(3), que se ha convertido en un problema de conducta difícil de erradicar, trastorno que no distingue géneros, edades o clases sociales, provocando que un gran número de personas padezcan de esta enfermedad cuyos motivos son momentos de diversión y ocio(1) que perjudican su escala de valores, responsabilidad laboral, entorno social y sus relaciones familiares(2), siendo una actividad permitida en muchos países sujetas a regulación afectando su conducta, salud pública (4). En muchos casos las personas se ven motivadas por asistir a los locales de juego, para apostar y esperar un golpe de suerte sin medir consecuencias tratándose de una adicción (5)(1), porque la falta de control de la persona afecta su comportamiento, que en un inicio les brinda placer, luego se adueña de sus decisiones y se vuelve adicto, con sus consecuencias posteriores en el desarrollo de su vida, afectando su entorno familiar, laboral y social (6)(3). Mientras que el juego sano tiene como objeto la diversión como una actividad que obtiene placer y cuenta con el control por parte del jugador (5).

A nivel mundial, entre .1% y el 5% de las personas muestran señales de juego problemático y del .1% al 2.2% presenta un resultado positivo en los criterios de juego patológico (7) El juego patológico es más común en 2- 3% en la población de género masculino (8).

Los juegos de apuestas como: bingos, loterías, caballos, gallos, tragamonedas, etc. datan históricamente en las tradiciones y la cultura de nuestro país. En ciertos casos los jugadores predispuestos a ciertos factores de riesgo de tipo social y económico, es probable que desarrollen una adicción llamada ludopatía. (9).

En Las adicciones, los factores de tipo biológico, social, psicológico, económicos y ambientales, interactúan de manera multicausal; sin embargo, aún no existen evidencias que permitan caracterizar el tipo de personalidad en las ludopatías, más bien se habla de los factores y variables de los juegos patológicos (9). Una de las dificultades para afrontar este problema lo constituye su bajo nivel de autoestima, al igual que su grado de impulsividad, la búsqueda de sensaciones fuertes. También es considerado como factor de riesgo la disponibilidad los locales con juegos de tragamonedas cuyas advertencias por la adicción no son tomadas en cuenta por el usuario (10).

Este trabajo de investigación tiene como propósito identificar el factor de riesgo económico, social y biológico en jugadores de un tragamonedas de la Provincia de Chincha, aportando un plan de mejora para la prevención de esta adicción, debido a su avance silencioso que se inicia como un juego lúdico (10), y finalmente puede convertirse en un problema más para salud pública.

La autora

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción del problema

Las adicciones que se registran por fuera del consumo problemático de drogas también constituyen un problema social global. El recorrido de ambas modalidades adictivas puede demostrar puntos de encuentro y distanciamiento, ya que, conforman en conjunto el fenómeno adictivo. Las formas de aproximación a la adicción al juego pueden reflejar apreciaciones complejas, tensionantes y paradójales, visibles ya desde el modo de denominarlas y sus abordajes. Este trabajo tiene la intención de generar un itinerario que permita profundizar la reflexión crítica y el reconocimiento de estas cuestiones, cuya evolución en el s. XX ha sido decisiva (Echevarría, 2003) y está marcando el nuevo milenio a partir de nuevas caracterizaciones y contextos, como es el uso de las tecnologías. Por lo tanto, se sustenta algunas formas a analizar en distintos aspectos, espacios y características que se relacionan con las adicciones al juego. (11)

Garrido Fernández, Miguel; del Moral Arroyo, Gonzalo; Jaén Rincón, Pedro "ANTECEDENTES DE JUEGO Y EVALUACIÓN DEL SISTEMA FAMILIAR DE UNA MUESTRA DE JÓVENES JUGADORES PATOLÓGICOS" Introduction. The presence of problem gambling among adolescents and young people is an issue of concern in different countries. Most studies have focused on analyzing individual characteristics, personality factors and comorbidity with other disorders, and only a few studies have focused on describing the family characteristics of young gamblers. Objectives. This study analyzes the profile

and gambling antecedents of a sample of young pathological gamblers and compares the characteristics of family functioning of these with a control sample. Methods. Quasi-experimental design with contrast medium Student t between a subsample of 47 young gamblers and 47 subjects of control subsample. Results. The results suggest a profile of early beginnings with slot machines and an impulsive pattern of gambling highly sensitive to game reward and family perceptions with a good level of functioning but where adaptability and delimitation between parental and filial subsystems are damaged. Families of young gamblers with gambling antecedents are perceived as more creative than those who do not. Conclusions. It suggests important practical implications empowering family resources and changing the game between members. (12)

Guillermo Alonso Castaño Pérez¹, Gustavo Adolfo Calderón Vallejo² y Sandra Milena Restrepo Escobar² "FACTORES DE RIESGO PARA LUDOPATIA EN UN GRUPO DE JUGADORES DE CASINOS DE LA CIUDAD DE Medellín, Colombia". O sentar en la población general, sino también por la incidencia que esta tiene en la salud mental de quienes la padecen. Esta investigación de carácter cualitativo, buscó identificar a través de una entrevista semiestructurada, los factores de riesgo que llevaron a un grupo de 50 jugadores de casino, "a terminar con esta dependencia, destacándose entre ellos los factores individuales relacionados con el "aurosal" que produce el estar y jugar en los casinos, los factores socio ambientales y familiares y los culturales". (13)

Pilar Blanco Miguel, Iván Rodríguez Pascual y Cinta Martos Sánchez: "CONTEXTO FAMILIAR Y ADICCIÓN AL JUEGO. FACTORES QUE DETERMINAN SU RELACIÓN"

Anteriormente la comunidad ha sido observada como un factor adyacente a los problemas de adicción al juego. Ideología que con el tiempo se ha ido cambiando ya que, cada vez son muchas las poblaciones que ven el círculo familiar como parte principal en los procesos de regulación de esta conducta adictiva. Objetivos. Evidenciar cómo el contexto conyugal puede terminar transformándose en un elemento capaz de predisponer, generar o mantener límites de juego ludópata. "Se ha preferido por una metodología de carácter cualitativo y cómo principal técnica la historia de vida". Se realizó una metodología cualitativo y cómo principal método la historia de vida. En forma general hemos observado cómo la familia, no sólo se encuentran en el centro de la adicción, así mismo, se mantiene conductas adictivas que son inicio en el seno familiar. "Tanto si la familia actúa como iniciadora, mantenedora, o ambas cosas a la vez, la realidad que hemos evidenciado es que ésta se hace presente de forma demoledora a la hora de analizar esta problemática". (14)

Los juegos de apuestas hoy en día son una alternativa para buscar que generen un ingreso aparente, una justificación para calmar la ansiedad en los jugadores que son motivados por las diferentes causales de riesgo (21) (15) Herrera Huerta Jeri Talía. Bach. Joaquín Mendoza Hiny Wuberling "NIVEL DE LUDOPATÍA Y ESTILOS DE VIDA EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ - HUANCAYO- 2016" (15) tomando en cuenta que la ludopatía es una problemática en nuestra comunidad trayendo alteraciones negativas en la calidad de vida de las personas, se realizó el estudio de investigación con el objetivo de "determinar la relación entre Nivel de Ludopatía y Estilos de vida en estudiantes de la Universidad Nacional del Centro del Perú – Huancayo en el

2016" , el estudio es descriptivo transversal de tipo correlacional, con una muestra referencial de 800 estudiantes de las facultades de: "Ingeniería de Minas, Ingeniería Metalúrgica y de Materiales, Eléctrica y Electrónica, Ingeniería Mecánica e Ingeniería de Sistemas" ,que asistían a las cabinas de internet, se determinó una muestra de 235 estudiantes a los que se les aplicó el "Cuestionario PEVP II" para valorar el estilo de vida y el "Cuestionario de evaluación del DSM-V para el juego patológico"; los instrumentos poseen validez comprobada KMO mayor a 0.85 y 0.90 respectivamente ; entre los resultados se destaca que cerca de la cuarta parte de los estudiantes presentan problemas de ludopatía y dos tercios de los estudiantes no llevan un estilo de vida ideal, también se observaron que: cuando la ludopatía es mayor, la calidad de vida en los alumnos es menos saludable (coeficiente de correlación de Pearson moderada negativa; - 0,763).

El juego patológico "al igual que en la mayoría de las adicciones, ningún factor por sí sólo puede explicar el inicio y desarrollo de la ludopatía", este problema" debido q que tiene causas variadas donde intervienen "factores biológicos, psicológicos y socio ambientales" (16). (13)

Actualmente el manual diagnóstico de trastornos mentales de la Asociación de Psiquiatría Americana – DSM 5- se ha determinado al juego patológico con una entidad con nosología propia, no sólo por las elevadas tasas de prevalencias que se empiezan a presentar en la población general, por lo mismo, la consecuencia que esta tiene en la salud mental de quienes la sufren. Esta investigación de carácter cualitativo, buscó identificar a través de una entrevista semiestructurada, los factores de riesgo que llevaron a un grupo de 50 jugadores de casino, a terminar con esta dependencia, "destacándose entre ellos los

factores individuales relacionados con el “aurosal” que produce el estar y jugar en los casinos, los factores socio ambientales y familiares y los culturales”. (17)

2.2. Pregunta de investigación general

¿Cuáles son los factores de riesgo para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens de Chincha Setiembre a diciembre de 2019?

2.3. Preguntas de investigación específicas

P.E.1:

¿Cuáles son los factores sociales para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens de Chincha Alta 2019?

P.E.2:

¿Cuáles son los factores económicos para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens de Chincha Alta 2019?

P.E.3:

¿Cuáles son los factores biológicos para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens de Chincha Alta 2019?

2.4. Justificación e importancia

2.4.1. Justificación.

La principal motivación que nos lleva a realizar nuestra investigación es la siguiente:

Buscamos una propuesta de solución a través de la aplicación de conceptos y teorías sobre el control de los factores de riesgo que conllevan a la adicción a los juegos de azar en las máquinas traga monedas; motivo por el cual debemos identificar dichos factores.

Los objetivos lo lograremos con la aplicación de técnicas de investigación a través de las encuestas y posterior

procesamiento de datos con la utilización de un software para evaluar las variables en estudio.

2.4.2. Importancia

De esta manera determinaremos los predictores que tienen relación con la adicción de ludopatía. Los resultados nos permitirán establecer un Plan de Mejora para la prevención de las adicciones por ludopatía en Chincha.

La población adulta será beneficiada con la presente investigación, al igual que la comunidad Chinchana, para beneficio de la salud pública y mejorar la calidad de sus vidas.

2.5. Objetivo general y específicos

2.5.1. Objetivo general

Determinar los factores de riesgo para la ludopatía en jugadores del tragamonedas Queens de Chincha Alta 2019

2.6. Objetivo general y específicos

2.6.1. Objetivos específicos

O.E.1:

Identificar el factor social para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens Chincha Alta 2019.

O.E.2:

Identificar el factor económico para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens Chincha Alta 2019.

O.E.3:

Identificar el factor biológico para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens Chincha Alta 2019.

2.7. Alcances y limitaciones

Alcances:

Delimitación social: Jugadores del Tragamonedas Queens Chincha Alta.

Delimitación temporal: en el 2019.

Delimitación espacial: Tragamonedas Queens del distrito de Chincha Alta, departamento de Ica, Perú.

Limitaciones:

Las informaciones sobre predictores para adicción reportan que existen investigaciones de algunos factores de manera separada por trabajos realizados a nivel internacional.

Tenemos limitaciones en la disponibilidad de información en la región, no existe antecedentes del presente estudio en la región. La gran mayoría de asistentes a las casas de juego, se rehúsan a participar con las encuestas por temor a sus resultados.

III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes

Al revisar las fuentes físicas y virtuales se ha podido ubicar trabajos que guardan relación indirecta con cada una de nuestras variables, siendo estos valiosos aportes:

Internacionales

“Oropeza y Col”. 2016 En su investigación nos muestran que la ludopatía oscila entre el 1 al 8% en adultos, mientras que en adolescentes se encuentra en un 6%. En América Latina, se calcula que existen una cantidad de 5 a 20 millones de jugadores con ludopatía, es decir; 1,37% y 3,37% de la población. El país que cuenta con el mayor número de ludópatas es Estados Unidos con 3 millones de jugadores; asimismo, refirieron que los países de Argentina y México, cuentan con una cifra aproximada de 2 millones de personas consideradas como jugadores de tipo patológico. El Reino Unido llega a 370 mil casos. Consideran que, en los países de Canadá, así como también en Australia, cuentan con una población adulta que es propensa a los juegos patológicos con una cifra que va desde el 2 a 4% respectivamente (18).

Oropeza-Tena, Roberto. Ávalos-Latorre, María Luisa Herrera-Díaz, Alfredo. Varela-Ramírez, Sergio. “DISTORSIONES COGNITIVAS Y BÚSQUEDA DE SENSACIONES EN ADULTOS CON LUDOPATÍA. 2016 “(18). En algunos usuarios apostar es primordial en sus vidas y, cuando se hace adictivo, puede destruir sus relaciones interpersonales, sus actividades comunes y su economía. El objetivo de este estudio fue analizar si existen distintas formas entre los 3 grupos de usuarios con conductas de juego distintas (peleas de gallos, cartas y

máquinas tragamonedas) en los niveles de tres variables dependientes: "Gravedad de la ludopatía, Distorsiones cognitivas y Búsqueda de sensaciones". En esta investigación participaron 83 adultos (hombres y mujeres), adictos a las apuestas. Respondieron instrumentos referentes al juego patológico, distorsiones cognitivas y búsqueda de sensaciones. Al contrario de lo que se esperaba, no hubo diferencias significativas entre los tres grupos de jugadores, ni en los niveles de ludopatía, ni en los niveles de distorsiones cognitivas. No obstante, de acuerdo a las hipótesis, "encontramos que el grupo de máquinas tragamonedas presentó puntuaciones significativamente mayores que el grupo de peleas de gallos en la dimensión de desinhibición de la búsqueda de sensaciones".

Villatoro Velázquez, Jorge Ameth; Reséndiz Escobar, Esbehidy; Bustos Gamiño, Marycarmen Noemí; Mujica Salazar, Ailema Roxana; Medina-Mora Icaza, María Elena; Cañas Martínez, Vianey; Soto Hernández, Itzia Sayuri; Fleiz Bautista, Clara; Romero Martínez, Martín

MAGNITUDE AND EXTENT OF GAMBLING DISORDER IN THE MEXICAN POPULATION. En países como México, se ha realizado un estudio con el propósito de conocer la extensión del problema del juego patológico para identificar y analizar los grupos demográficos en el que se presenta dicho problema, ello se logró a través de una encuesta probabilística y polietápica aplicado a 56 877 personas, quienes contestaron el cuestionario sobre consumo de sustancias adictivas y otras áreas como el juego patológico o ludopatía. El resultado indicó que un 24.5% de la población entre 12 a 65 años de edad habían jugado algún juego de azar en algún momento en su vida. Así mismo, los encuestados se determinó del género masculino,

presentaron prevalencias estadísticamente significativas más altas con respecto a las mujeres (7).

HIBAI López-González y Ana Estévez; ¿ESTÁ AUMENTANDO LA POBLACIÓN CON ADICCIÓN AL JUEGO? IS PROBLEM GAMBLING ON THE RISE? 2019. El aumento en nuestra día a día de los reclamos para jugar por dinero a instaurar la idea de que el juego patológico está en aumento. Sin embargo, ¿es realmente cierto que haya aumentado la prevalencia de la adicción al juego a nivel poblacional? "Este artículo repasa la evidencia científica disponible para aclarar esta cuestión. Se discuten los datos de epidemiológicos, así como otros indicadores alternativos como el número de jugadores totales, los jugadores que solicitan ser excluidos del juego, o el ascenso del juego femenino. El artículo concluye que existen datos para argumentar tanto que el juego patológico está en ascenso como que está estable, y aboga por una concepción del juego problemático más amplia, donde el daño provocado por el juego no se circunscriba únicamente a los perfiles que responden a la definición clínica de la adicción. (19)

En Gran Bretaña durante el año 2018, se realizaron las estimaciones anuales del comportamiento del juego de azar, Gambling participation in 2018. Estos resultados, incorporaron resultados correspondientes a la Encuesta de salud para Inglaterra, Encuesta de Salud Escocesa y la Encuesta de Problemas de Juegos de Gales, cuyo propósito era medir el índice de severidad de los jugadores. Debemos indicar que los instrumentos se aplicaron en algunos casos, vía telefónica y en línea. Este reporte anual de Gambling participation, reveló que las personas encuestadas habían participado en juegos de azar

durante las 4 últimas semanas de diciembre de 2018 constituyendo el 45% del total de encuestados, de los cuales el 31% de encuestados había realizado al menos un juego durante ese tiempo. El 1.5% realizaron apuestas en línea. 1.4% habrían jugado en máquinas tragamonedas. El 1.1% fueron clasificados como jugadores de riesgo moderado que llevan algunas consecuencias negativas. 2.4% fueron clasificados como jugadores de bajo riesgo. Un 6% de jugadores que se retiraron del juego por voluntad propia (autoexcluidos). 33% consideró que el juego es justo y que podían confiar en ellos mismo y finalmente un 41% de los encuestados considera que el juego está asociado al crimen. (20)

Cruz, Á Argeñal, A, Padilla, C. LUDOPATÍA: “CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN QUE ASISTE A SALAS DE JUEGO EN TEGUCIGALPA COMPULSIVE GAMBLING: CHARACTERIZATION OF PEOPLE THAT VISIT GAMBLING” 2010. En el año 2006, en Tegucigalpa, fue desarrollado un estudio cuyo objetivo fue caracterizar la población que asistía a los tragamonedas, la metodología empleada fue un estudio de tipo descriptivo transversal realizado en 384 personas que asistían a lugares de juego. Los resultados indicaron que el 37% fueron jugadores sociales, el 20% jugadores con problema y el 40% jugadores patológicos (21).

Nacionales

Los estudios Epidemiológicos de Salud Mental en el Perú, indican que anualmente un 20% de la población de personas mayores a 12 años de edad, presenta algún cuadro de trastorno mental. Las prevalencias más altas se encuentran en las urbes de las ciudades de Pucallpa y Ayacucho, el departamento de Puerto Maldonado, la

ciudad de Iquitos, al igual que los departamentos de Tumbes y Puno, mientras que el departamento de Lima representa un 10.4%. (22) No existiendo reportes de la provincia de Chincha

En el Perú, la ludopatía crece a un ritmo anual de 33% según cifras del Seguro Social de Salud (Es Salud), cifras que van en aumento según el Instituto de Salud Mental. Sin embargo, la ludopatía pasa desapercibida, porque los jugadores se consideran ocasionales y debido a su conducta cada vez más repetitiva por el placer que sienten en el juego y su aparente alivio a sus tensiones, que en etapas avanzadas se convierte en un problema patológico y sus consecuencias posteriores (10). Sin embargo, debemos indicar que desde el 2002 el Estado Peruano, incorpora la Ley 27796 para la prevención de la salud pública, no quedando muy claro el mensaje de la misma y posteriormente por preocupación del Legislativo se aprobó la Ley 29907 exclusivamente para la prevención y tratamiento de la ludopatía en las salas de juego de casinos y tragamonedas, por lo que los lugares de ocio de los tragamonedas, se ven en la obligación de publicar el mensaje: “Jugar en exceso causa ludopatía”(4), hecho que no es tomado en cuenta muchas veces por los usuarios con sus problemas consecuentes por adicción.

BEZADA, JESÚS FERNANDO RAMÍREZ “IMPORTANCIA DE LA RESPONSABILIDAD SOCIAL EMPRESARIAL Y LA INVERSIÓN EN LOS JUEGOS DE CASINO. En Lima el 2018, se realizó es estudio para determinar la responsabilidad social en los casinos, donde se pudo comprobar que ludopatía es un problema que daña la salud mental y sus efectos podrían prevenirse mediante una publicidad responsable por parte de las empresas que

las promueven, igualmente deberían de publicitarse los riesgos del juego irresponsable y recomendar los juegos responsables a través del control del dinero que van a invertir sin necesidad de contraer deudas para tratar de recuperar el dinero perdido en el juego. Se debe enfatizar que el propósito es entretenimiento y no un escape a problemas emocionales, así mismo se debería prohibir el incentivo al consumo de alcohol, por sus efectos en la pérdida del control de sus emociones. La investigación concluyó afirmando evidencia significativa por el incumplimiento de la responsabilidad social empresarial en los casinos (23).

Existen estudios que se dedican a revisar la ludopatía, la adicción al internet y a los videojuegos teniendo como resultado, el efecto dañino a que esto conlleva, muchos estudios demuestran la adicción que genera tener un contacto exagerado con la tecnología debido a la facilidad con la que hoy se puede obtener ya sea en una cabina o peor aún con los móviles de uso diario, también se ha podido identificar como otras consecuencias de esta adicción que la gran mayoría son las poblaciones vulnerables, es decir niños y adolescentes, generando que a posterior presenten conductas o patrones que no les permita desarrollarse en la sociedad y que asocien otro tipo de problemas adictivos con el tabaco y el consumo de alcohol, por su falta de relación con el entorno, también pueden presentar daños personales por la gran demanda de energía y el sacrificio de horas para actividades cotidianas pero necesarias (horas de sueño) haciendo así que sean personas poco tolerables a la frustración, personas irritables o con gran variabilidad en sus estados de ánimos.

HERRERA HUERTA, THALIA. JOAQUIN MENDOZA, HINI “NIVEL DE LUDOPATÍA Y ESTILOS DE VIDA EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ - HUANCAYO- 2016”. (15). En Huancayo el 2016, se realizó la investigación entre el nivel de ludopatía con respecto a sus estilos de vida de 800 jóvenes estudiantes de las facultades de ingenierías de la Universidad Nacional del Centro del Perú, cuyo juego patológico consistió en la ludopatía de las cabinas de internet. Se aplicó a 225 estudiantes el “cuestionario de PEVP II” para la valoración del estilo de vida y el “Cuestionario de evaluación del DSM-V para el juego patológico”, cuyos resultados mostraron que la cuarta parte de la muestra presentaban ludopatía, mientras que los dos tercios restantes no contaba con un estilo de vida saludable; así mismo demostró la correlación existente entre mayor ludopatía y menos vida saludable (15).

3.2. Bases Teóricas

Adicciones a los Juegos.

Jugar es un comportamiento formativo desde la infancia que permite el desarrollo normal en la salud mental de todo ser vivo, pero se llega a convertirse en un problema cuando pasa a un plano patológico. (16). Desde el año 1997 se legalizó el juego de azar en los casinos en el Perú, así mismo, se puede observar que los tratamientos por ludopatía han ido en ascenso a partir de ese año (24). La prevalencia en adictos ha incrementado por el aumento de locales con máquinas de juego en diferentes lugares, así como lo demuestran estudios realizados en España (25). Pero la mayor incidencia en los juegos son las máquinas recreativas, que cuentan con características más atractivas para el público que las frecuenta, a este hecho se le suma el consumo de alcohol y tabaco (19).

Adicciones Conductuales más relevantes en trastornos por Juegos de Azar o Ludopatías.

La palabra ludopatía proviene del latín ludus, 'juego', y del griego patheia, padecimiento o afección. A dicho término se le ha denominado también juego patológico (Comisión Nacional contra las Adicciones [CONADIC], 2012). Hace algunas décadas se consideraba que la ludopatía era solo un vicio contraído por personas irresponsables y de voluntad muy débil, en la actualidad se considera que es mucho más que eso. Desde los años setenta se le comenzó a estudiar como un trastorno mental, pues en efecto se trata de una enfermedad crónica y progresiva que consiste en la falta de control en los impulsos y un deseo irreprímible de participar en juegos de azar y de apuesta. La Organización Mundial de la Salud (OMS) define al juego patológico como "un trastorno consistente en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juego de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares de este" (OMS, 1992, p.350). (26)

Las facilidades para ingresar a las salas de juego, y el deseo de la falsa sensación de ganar, suponen una conducta que se transforma en adictiva, con algunos condicionantes como estilo de vida, factor socio cultural, factor económico, entre otros, son motivos suficientes para que el jugador patológico piense que a través del juego logrará olvidar los problemas, imagina que habrá ganancias y compensará su ausencia en relaciones sociales dándole la falsa ilusión del control. Sin embargo, la pérdida de control del jugador, trae como resultados ansiedad y depresión que en un extremo pueden llevar a conductas desesperadas y pensamientos suicidas (10)

Tipos de jugadores

En el estudio realizado en Tenerife – España, se ha considerado cuatro tipos de jugadores:

- Jugador social: Motivado por el ente quien está muy motivado por el entrenamiento sin estar condicionado a ganar o perder y lo más importante es que puede abandonar el juego en cualquier momento porque prioriza otros aspectos de la vida.
- Jugador Profesional: realiza el juego como parte de profesión, no es impulsivo, sus apuestas son calculadas.
- Jugador Problema: Es quien realiza apuestas excesivas de dinero, su actitud es el inicio de un juego patológico.
- Jugador Ludópata se caracteriza porque es un jugador compulsivo, siempre está pensando en jugar y recuperar lo perdido (27).

Causas del Juego:

Cuando hablamos de adicción normalmente nos referimos al uso de drogas, pero numerosos estudios han comprobado que las causas para presentar trastornos adictivos lo constituye la ausencia en el control de determinadas conductas, que en todos los casos se inician como un simple juego hasta volverse una actitud incontrolada llegando a dominar sus vidas, porque la ludopatía produce una sensación placentera y aparente alivio al iniciarse el problema que finalmente acabará con la pérdida de control y sus consecuencias (10).

El comportamiento en el juego patológico se inicia de manera sentimental luego se acompaña por un deseo controlado hasta convertirse en una obsesión muy intensa que al dejar de practicarlo puede dar como consecuencia el síndrome de abstinencia en el jugador y este hecho lo vuelve muy vulnerable que puede perder interés por otras

actividades y conductas que realizaba con satisfacción. Por todo ello, debemos agregar que las adicciones psicológicas a diferencia de las adicciones químicas a sustancias como el tabaco, alcohol, ansiolíticos, etc. llamadas también politoxicómanas, no siempre están relacionadas con el juego; muy por el contrario, las adicciones del juego patológico pueden asociarse a otra adicción química como el tabaquismo o alcoholismo (25).

Consecuencias

Una de las consecuencias del jugador patológico es el aislamiento, disminución de la autoestima y sentimientos de culpabilidad por el fracaso en el juego, caso contrario a lo que sucede con el jugador sano, quien vuelve su juego un constante disfrutar y tiene la capacidad de controlarlo, mientras jugador patológico su estado anímico está sujeto a los resultados del juego. Igualmente, las mujeres son quienes sufren mayormente alteraciones en el sistema digestivo, problemas en vigilia- sueño, insomnios, etc. También pueden presentarse dolores musculares, migrañas, cefaleas, sudoraciones y dificultades al respirar en los jugadores entre otras consecuencias que constituyen un problema de salud pública (28)

Factores de Riesgo

Los jugadores patológicos, en muchos casos reciben influencia del entorno en el lugar en que viven de acuerdo a sus estilos de vida; siendo más vulnerables psicológicamente a las adicciones aquellas personas que sufren de impulsividad (cuyo estado de ánimo es desagradable por las oscilaciones de su humor), son intolerantes y displacenteros por presentar dolores físicos, mucha fatiga, demasiadas preocupaciones y la ansiedad de vivenciar estados emocionales fuertes. Igualmente

pueden presentar problemas de autoestima, rechazo a su imagen corporal, excesiva timidez, fobias, entre otras (29).

Estilo de Vida:

El modo de vida, vienen a ser todos los hábitos que la persona ha aprendido, como son sus costumbres, modos de pensar, patrones en su conducta, entre otras, todas ellas relacionadas a enfrentar los diferentes momentos y acciones en el diario vivir de las personas. Los diferentes estilos de vida dependen de las oportunidades que toman las personas de la sociedad, en relación a los momentos socio- histórico, político cultural, económico y sociales (15).

La Organización Mundial de la Salud, nos indica que el estilo o forma de vida, se fundamenta en la identificación de patrones de comportamiento, los cuales permiten obtener características de índole personal e individual al igual que condiciones ambientales y socioeconómicas que cada persona desarrolla. Igualmente, los hábitos de salud son los responsables de los riesgos o condiciones que pueden incrementar la susceptibilidad de enfermedades. Diversos autores nos indican que el estilo de vida completamente óptimo no existe, debido a los diversos factores como el económico, social, entorno laboral, edad, etc. sin embargo; se puede promover una vida saludable que estará sujeto a los hábitos saludables. (16).

Los estilos de vida son formas de comportarse adoptando conductas o hábitos que pueden ayudar a recuperar mantener o generar salud, así como también puede ser adoptar conductas que pueden ser perjudicial para la misma salud, estas conductas que conllevan a la mejora de la salud son llamados factores protectores.

Los estilos de vida unidas a otras actividades complementarias no solo van a suplir las necesidades; sino van a definir la personalidad y todo ello con la influencia del medio ambiente generando patrones de bienestar en la salud creando hábitos que generen bienestar y buena salud.

Existen también conductas que las personas mantienen y muchas veces sin tomar en cuenta los riesgos que ello significa para su salud y susceptibilizando al individuo para contraer una serie de problemas de salud por sus malos hábitos ya sea en la alimentación o por el consumo de tabaco y/o alcohol.

Factor social:

El juego patológico tiene muchas implicancias desde el punto de vista económico, familiar, laboral, etc. El factor social en los ludópatas constituye una enorme ayuda dentro del tratamiento y recuperación de la ludopatía, y existen dos tipos de ayuda; el apoyo de tipo emocional en la cual la familia participa con el dialogo permanente y fomenta el desarrollo de la autoestima, mientras que el apoyo instrumental o práctica, des aquella que brinca la provisión de las metas para lograr resultados en la terapia, contribuyendo con la recuperación del paciente ludópata. De ambos tipos, el más eficaz es el apoyo social (30)

Dentro de este factor considera aspecto social como la consecuencia de una serie de vivencias que involucran hechos como la necesidad de no poder pertenecer a un grupo o vinculo de personas y amigos, hecho que supuestamente lo encuentran en las salas donde realizan sus juegos, que les da una falsa percepción de sentirse en compañía.

Por otro lado, la facilidad que existe hoy en día, en el acceso libre a los locales con máquinas tragamonedas que no publicitan los peligros en la adicción con el juego descontrolado, porque simplemente ven su local como negocio, sin importar la salud del usuario.

La causa de los supuestos problemas familiares que puede tener cada uno de los asistentes a los juegos, que representan una percepción muchas veces falsa de sentirse mejor en dichos lugares.

Factor Económico:

El factor económico es una de las causas de mayor importancia que predisponen a los jugadores patológicos, por su obsesión a la ganancia de grandes sumas de dinero como objetivo de su juego.

Sus constantes necesidades económicas y la falsa sensación de ganancia para pagar sus deudas, motivan a jugar perdiendo el control y grandes sumas de dinero incluso incrementando sus deudas.

El desempleo que muchos de los asistentes pueden tener en ese momento y su falsa expectativa de multiplicar el dinero que llevan consigo para generar una ganancia a través del juego.

Factores Biológicos:

Estudios genéticos en familias han identificado tasas de uso de sustancias psicoactivas de tres a cuatro veces mayor en gemelos monocigóticos que en gemelos dicigóticos. Sin embargo, los investigadores no han dado con ningún marcador biológico o defecto genético específico.

La única base sólida que existe en esta línea, aunque de escaso valor clínico, es la procedente de algunos estudios que apuntan a alelos asociados con variaciones en los receptores de dopamina. Según se ha visto, las variaciones pueden ser más comunes en personas dependientes de sustancias que en individuos no dependientes de las mismas.

Una hipótesis en la investigación de las dependencias ha sido hasta ahora la teoría de la estimulación psicomotriz, de forma que los mecanismos biológicos para la estimulación y para los efectos reforzadores de las sustancias o el juego serían los UNAN-León 20 mismos o por lo menos tendrían elementos comunes. Este sería el caso de la activación de neuronas dopaminérgicas del sistema mesocorticolímbico.

Estas neuronas desempeñan un papel central en conductas asociadas con la alimentación, la bebida, la estimulación eléctrica cerebral, la conducta sexual o la búsqueda de sustancias y estímulos gratificantes. Concretamente las neuronas dopaminérgicas del grupo A10, cuyos cuerpos celulares se encuentran en el área tegmental ventral (ATV), se proyectan hacia diversas regiones basales del cerebro anterior, incluyendo el núcleo accumbens (NAcc), tubérculos olfatorios, corteza prefrontal y singular anterior, el hipocampo y la amígdala. (Gavinet, 2005) factor Biológico (31).

3.3. Marco conceptual

Adicción

Conducta que se caracteriza por ser descontrolada ante ciertas actitudes o hechos. (6)

Ludopatía

Es la manera de jugar por placer sin control y entre ellos tenemos juegos que van desde el bingo, carrera de carreras de caballos, póquer, casinos e incluso con máquinas que tragan monedas (32).

Jugador Patológico

Es la persona que practica los juegos de manera adictiva y realiza su acción por dinero. (6)

Factores de Riesgo

Constituyen todos los factores que ponen en riesgo o predisponen la conducta hacia el juego sin control (17).

Ludópata

Persona que no tiene la capacidad de poder controlar las ansias de jugar y no mide las consecuencias desde ningún tipo de responsabilidad. (33)

IV. METODOLÓGICA

4.1. Tipo y Nivel de investigación.

Tipo que se empleará cuantitativo.

Nivel de investigación

- Observacional:
No se manipula las variables, sólo se observa.
- Cuantitativo
Se emplearán datos recogidos mediante la ficha de recolección de datos.
- Analítico se va a estudiar y analizar las variables en estudio
- Retrospectivo: ya que partimos del efecto hacia la causa evaluando de manera retrospectiva.

4.2. Diseño de Investigación

Observacional y cuantitativo.

4.3. Hipótesis general y específicas

4.3.1. Hipótesis general

HG: Los factores de riesgo para la ludopatía en jugadores del tragamonedas Queens de Chincha Alta son altos.

4.3.2. Hipótesis Específicas

- ✓ **H.E.1:** Dentro de los factores sociales, el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca la buena atención que brindan los tragamonedas
- ✓ **H.E.2:** Dentro de los factores económicos, el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca las deudas.
- ✓ **H.E.3:** Dentro del factor biológico el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca la Edad de los jugadores y el sexo.

4.4. Identificación de Variables

Variable de investigación

Variable Independiente:

Factores de Riesgo

Constituyen todos los factores que ponen en riesgo o predisponen la conducta hacia el juego sin control (17).

Variable Dependiente:

Ludopatía

Es la manera de jugar por placer sin control y entre ellos tenemos juegos que van desde el bingo, carrera de carreras de caballos, póquer, casinos e incluso con máquinas que tragan monedas (32).

4.5. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSION	INDICADOR	N° DE ÍTEM	DE ESCALA DE MEDICION	INDIVIDUAL VALOR	VALOR TOTAL
Factores de riesgo	Constituyen todos los factores que ponen en riesgo o predisponen la conducta hacia el juego sin control(17)	Sociales	• ¿Tienes alguna dependencia a parte del juego?	5 – 8		Si	Si
			• ¿Tienes amigos que son jugadores de tragamonedas?			No	
			• Vives con tu familia en tu hogar				
			• cómo es la atención en los tragamonedas				
		Económicos	• . Usted tiene algún tipo de deudas con entidades financieras	9 – 12		Si	No
			• Se encuentra trabajando en la actualidad			no	
• Piensas que la única forma de resolver tu situación económica es tener un golpe de suerte en el juego							

			<ul style="list-style-type: none"> • Después de perder, ¿sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tus pérdidas? 				
		Biológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Edad 	1 - 4	Si	Si	
			<ul style="list-style-type: none"> • sexo 				
			<ul style="list-style-type: none"> • grado de instrucción 				
			<ul style="list-style-type: none"> • estado civil 				
Ludopatía	Es la manera de jugar por placer sin control y entre ellos tenemos juegos que van desde el bingo, carrera de carreras de caballos, póquer, casinos e incluso con máquinas que tragan monedas (32).	Si No	Si No	-	-	-	

4.6. Población – Muestra

4.6.1. Población.

La población estuvo conformada por 60 jugadores de un tragamonedas Queens de Chincha Alta. Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014, pág. 174).

4.6.2. Muestra

La muestra fue constituida por 30 jugadores de un tragamonedas Queens de Chincha Alta.

4.6.3. Muestreo

El tipo de muestreo que se utilizó fue el muestreo aleatorio simple.

4.7. Recolección de datos

4.7.1. Técnica

La técnica que se usó para poder desarrollar el presente trabajo de investigación es la encuesta, la cual se aplicó a los jugadores del tragamonedas Queens de Chincha Alta.

4.7.2. Instrumento.

Se utilizó 1 instrumento; de las cual está compuesta por 12 preguntas cerradas y abiertas de las cuales se componen en preguntas como datos generales, y preguntas sobre las variables de estudio.

En cuanto a la validación del instrumento se llevó a cabo por medio de jueces expertos que dieron la valides del instrumento.

Técnicas de análisis e interpretación de datos

Los datos fueron analizados en una base en EXCEL y posteriormente se procedió a transferir la información a una base de datos elaborada mediante el programa SPSS 24, con este

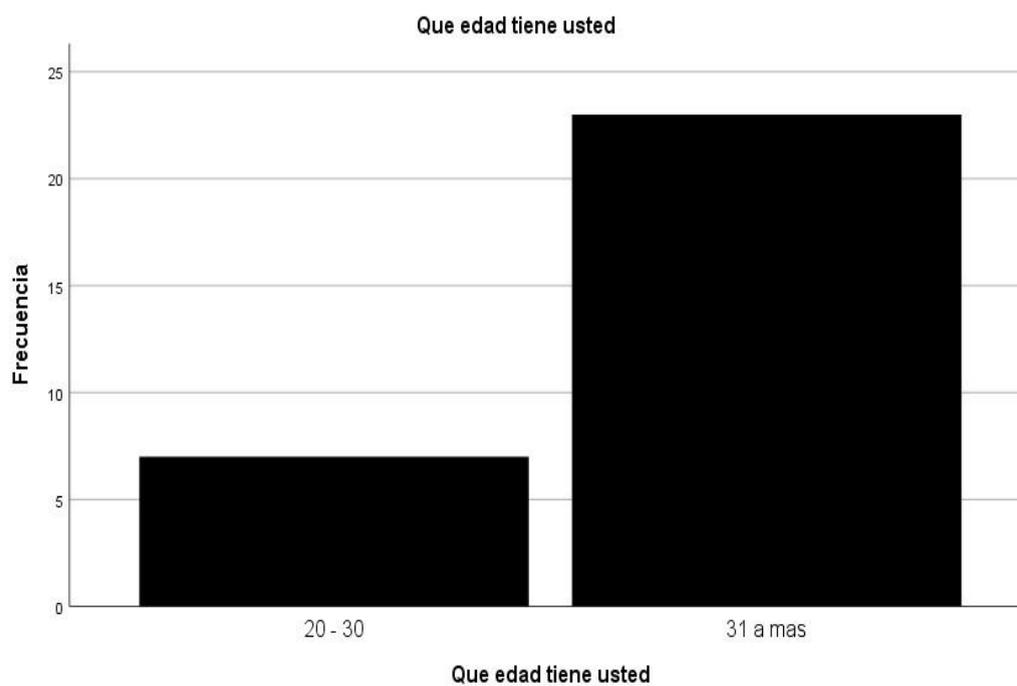
programa se procedió a realizar un análisis univariado, realizando pruebas estadísticas descriptivas, promedio, intervalos y gráficos de porcentajes, y mediante chi cuadrado para establecer si existe relación entre las variables de estudio para luego ser interpretado.

V. RESULTADOS

5.1. Presentación de Resultados

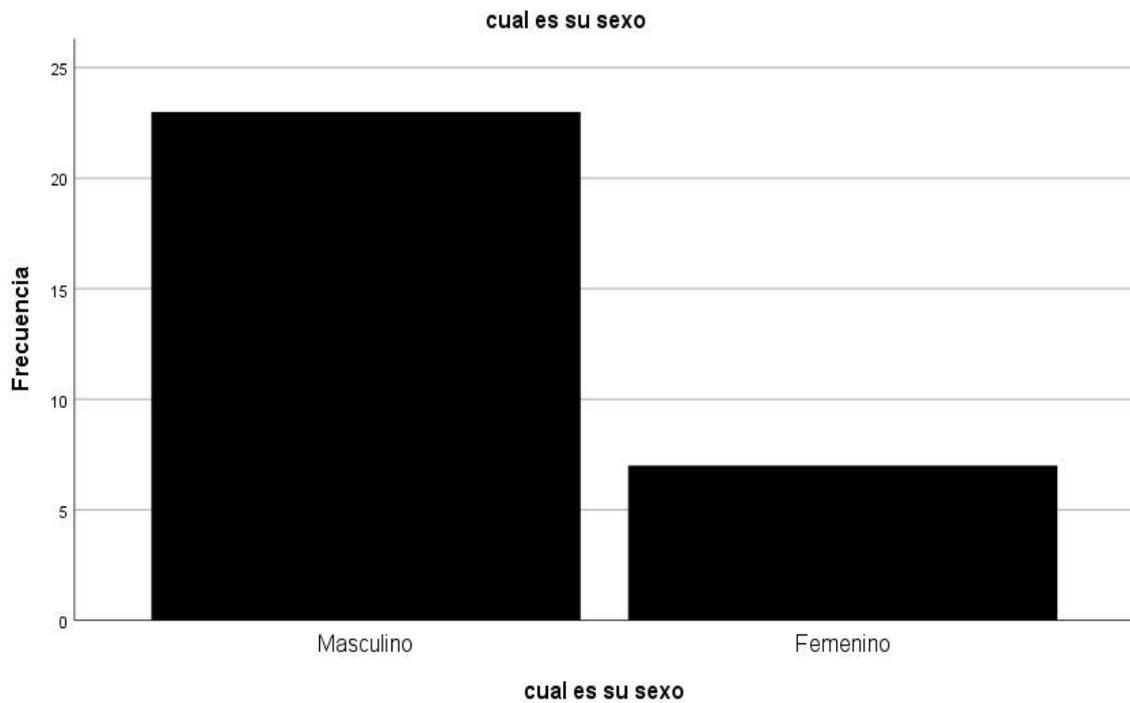
Cuadro 1: edades de los jugadores

Qué edad tiene usted					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	20 - 30	7	23,3	23,3	23,3
	31 a mas	23	76,7	76,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



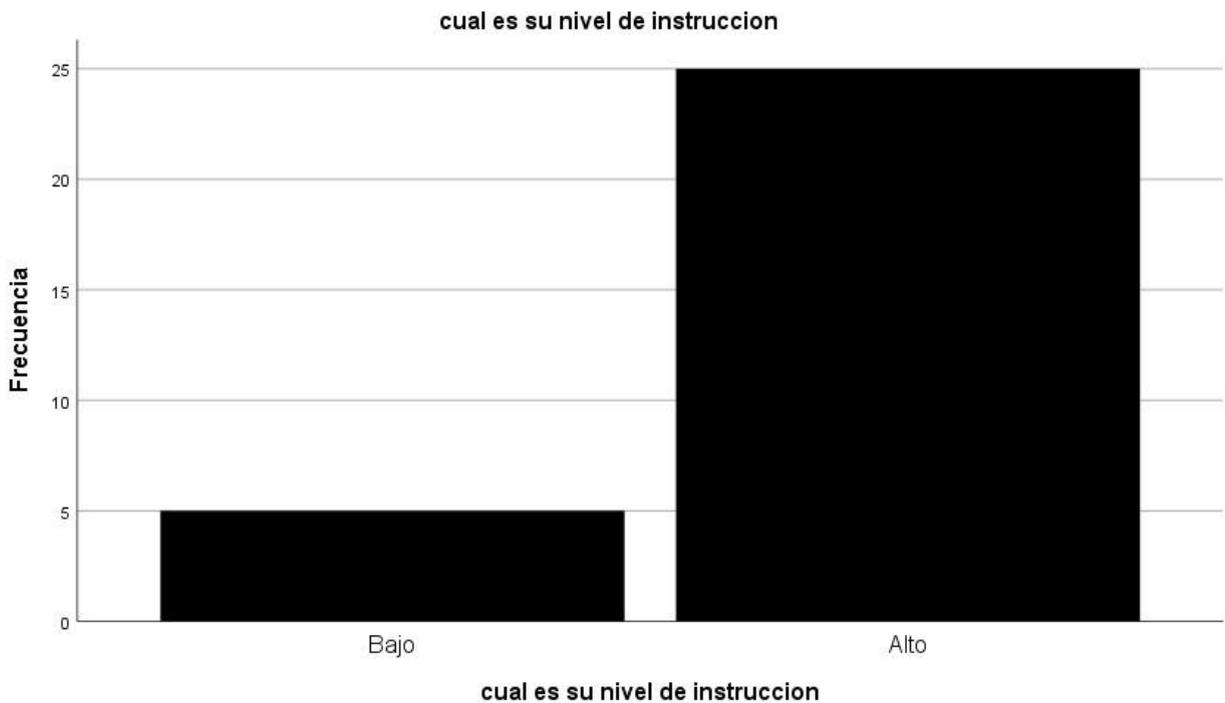
Cuadro 2: frecuencia del sexo de los jugadores

cuál es su sexo					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	23	76,7	76,7	76,7
	Femenino	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



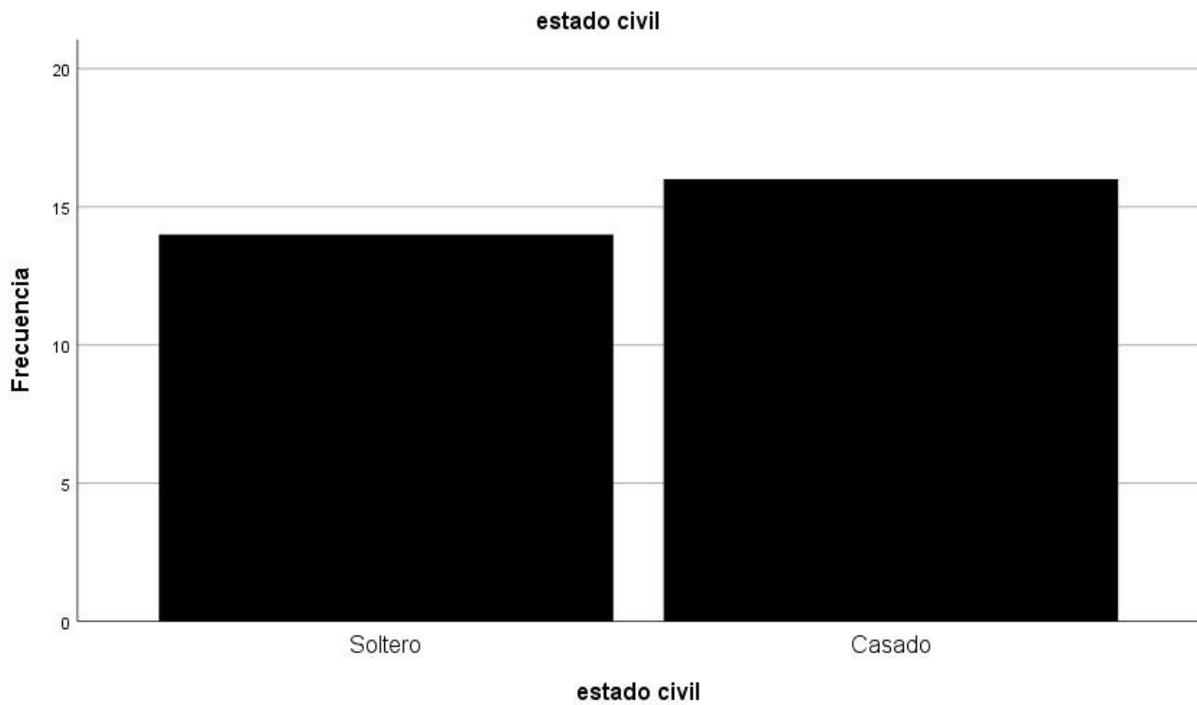
Cuadro 3: Frecuencia del nivel de instrucción de los trabajadores

cuál es su nivel de instrucción					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	5	16,7	16,7	16,7
	Alto	25	83,3	83,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



Cuadro 4: frecuencia del estado civil de los jugadores

Estado civil					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Soltero	14	46,7	46,7	46,7
	Casado	16	53,3	53,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



Cuadro 5:

¿Tienes alguna dependencia a parte del juego?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	17	56,7	56,7	56,7
	No	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



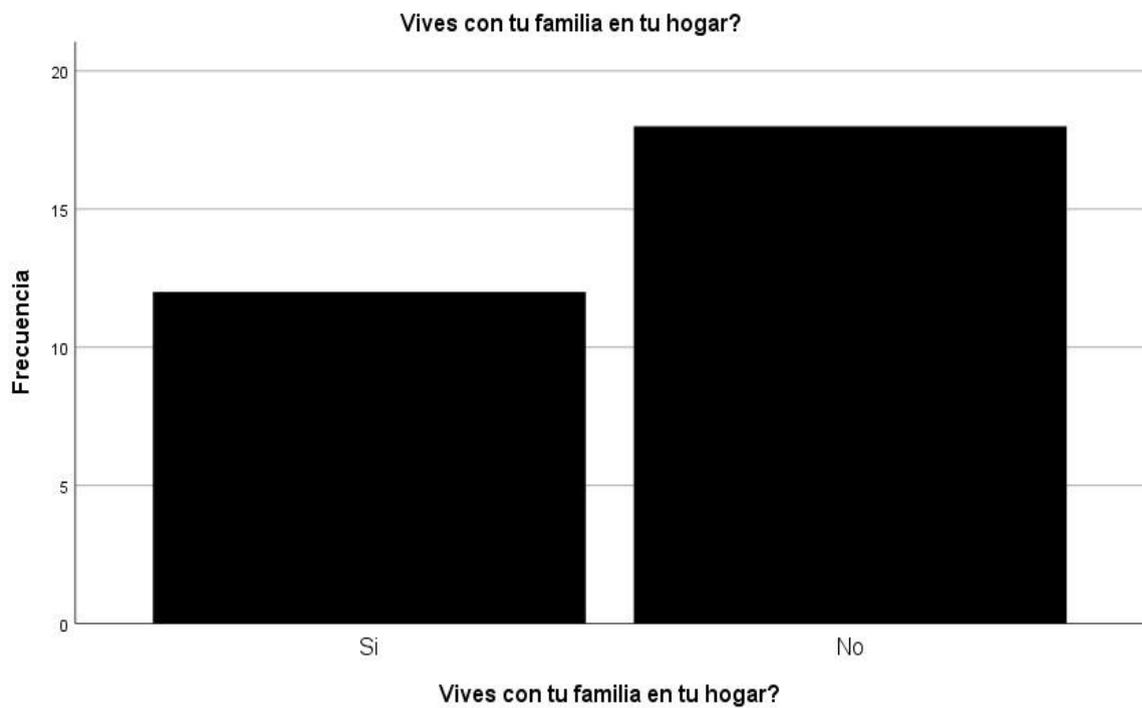
Cuadro 6: Tienes amigos que son jugadores de tragamonedas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	20	66,7	66,7	66,7
	No	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



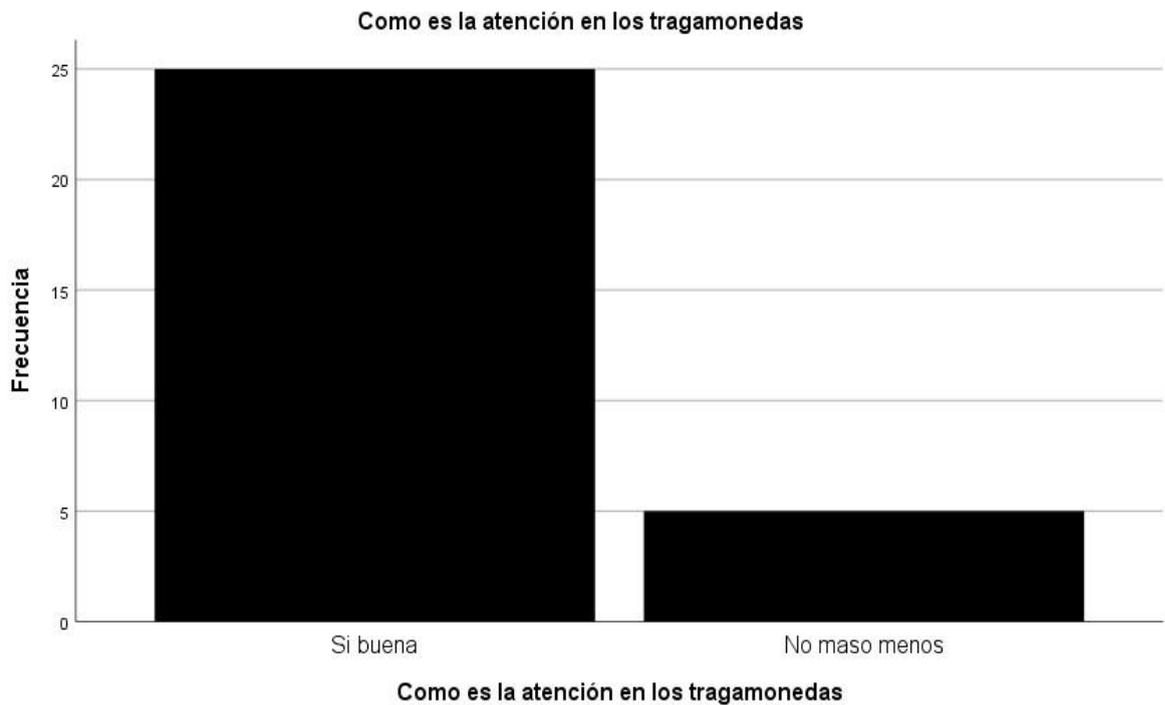
Cuadro 7: Vives con tu familia en tu hogar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	12	40,0	40,0	40,0
	No	18	60,0	60,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



Cuadro 8: Como es la atención en los tragamonedas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si Buena	25	83,3	83,3	83,3
	No más o menos	5	16,7	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



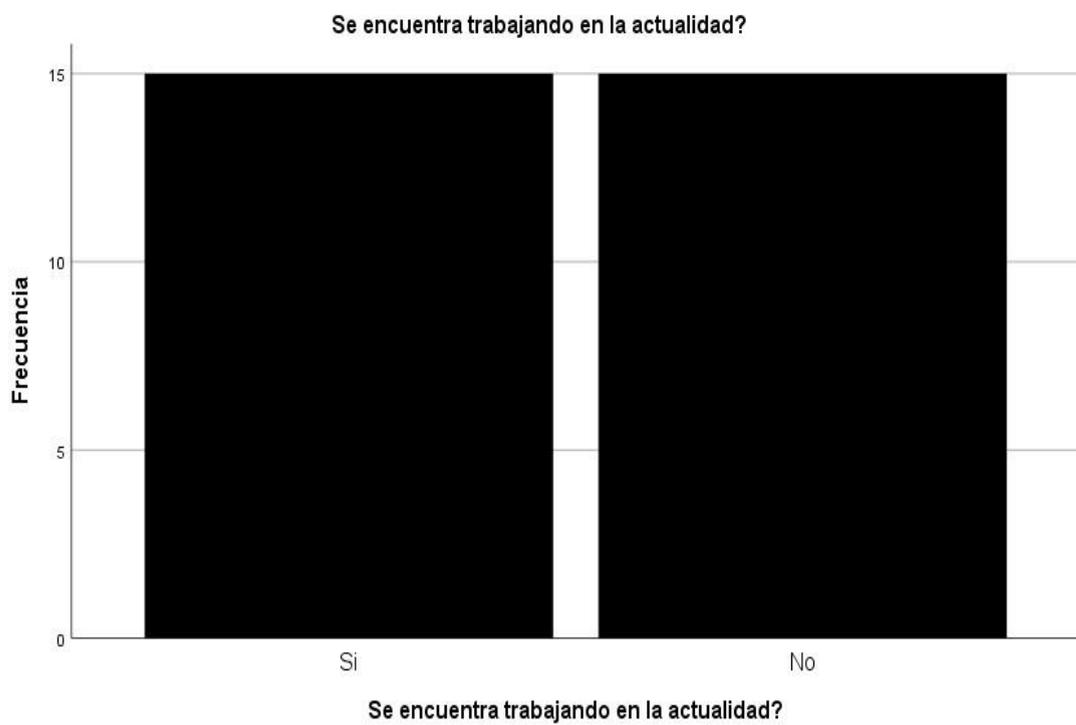
Cuadro 9: Usted tiene algún tipo de deudas con entidades financieras

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	26	86,7	86,7	86,7
	No	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



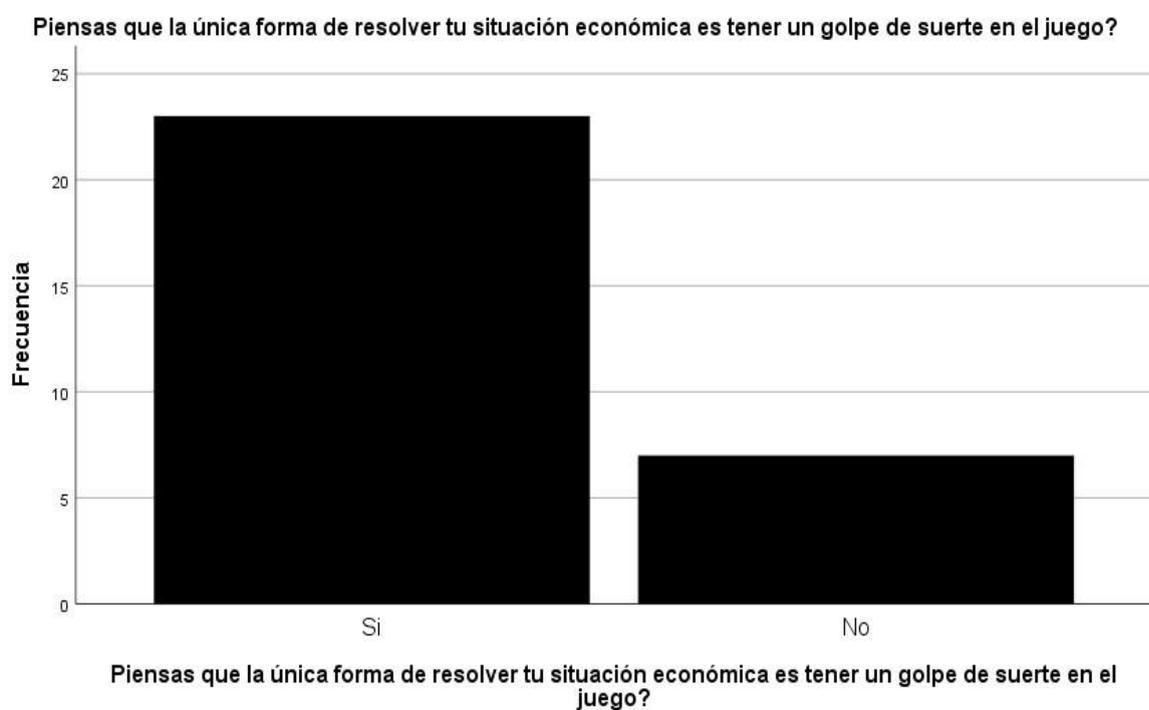
Cuadro 10: Se encuentra trabajando en la actualidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	15	50,0	50,0	50,0
	No	15	50,0	50,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



Cuadro 11: Piensas que la única forma de resolver tu situación económica es tener un golpe de suerte en el juego

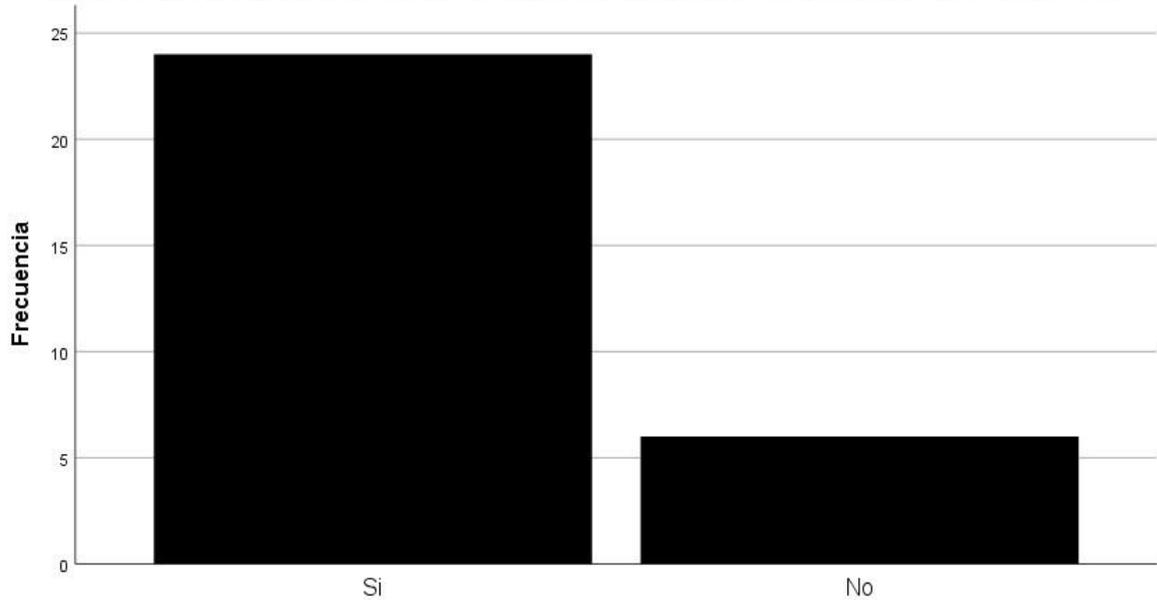
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	23	76,7	76,7	76,7
	No	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



Cuadro 12: Después de perder, ¿sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tus pérdidas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	24	80,0	80,0	80,0
	No	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Después de perder, ¿sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tus pérdidas?



Después de perder, ¿sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tus pérdidas?

5.2. Interpretación de los Resultados

En las líneas siguientes, se describen los resultados obtenidos de los datos recolectados de las variables, posterior a la aplicación de los instrumentos y presentados en la estadística descriptiva.

En el Cuadro 1 se observa que Participaron 30 personas de las cuales 7 personas estaban en la edad de 20 a 30 años con 23.3% y 23 respondieron que están en la edad de 31 años a mas con un 76.6%. En conclusión, encontramos más jugadores del casino que están entre la edad de 31 año a más.

En el Cuadro 2 que participaron 30 personas de diferentes sexos y en la encuesta encontramos a 23 niños del sexo masculino con un 76.7% y 7 del sexo femenino con 23.3% llegando a la conclusión que hay más Niños del sexo masculino.

En el Cuadro 3 se observa que una de las preguntas importantes también fue saber cuál era el grado de instrucción de las personas que asistían a los centros de juegos y encontramos 5 personas de bajo nivel con un 16.7%, 25 jugadores con un nivel alto con 83.3%. En conclusión, la mayoría de las personas que asisten a los centros de juegos tienen un nivel alto.

En el Cuadro 4 se observa que el estado civil de las personas que asisten a los juegos tragamonedas y encontramos a 14 personas solteras con un 46.7% y 16 personas casadas con un 53.3%. En conclusión, la mayoría de los jugadores están casados.

En el Cuadro 5 También queríamos saber si tenían alguna dependencia aparte de jugar y encontramos que 17 jugadores si tienen otra dependencia con un 56.7% y 13 no tienen dependencia con un 43.3%. Entonces la mayoría de los jugadores si tienen otros problemas aparte del juego.

En el Cuadro 6 se observa, otra de nuestras preguntas fue saber si tienen amigos que son jugadores de tragamonedas y 20 personas nos respondieron que si con 65.7%, 10 jugadores nos respondieron que no con 33.3%. Se ve claramente que también puede ser un problema que tengan amigos jugadores y que te pueden influenciar a jugar.

En el Cuadro 7 También queríamos saber si vive con su familia o solo ya que también puede ser un riesgo para asistir a los juegos y encontramos a 12 jugadores que nos respondieron que si viven con su familia con 40% y 18 nos respondieron que no viven con su familia con un 60%. Sabiendo esto llegamos a la conclusión que puede ser un factor de riesgo

En el Cuadro 8 se observa, un punto importante que nos manifestara si la atención es buena y es por ello que asisten a los juegos de tragamonedas y 25 personas nos respondieron que si es buena la atención con 83.3% y 5 personas nos respondieron que era más o menos la atención con un 16.7%. En conclusión, vemos que la gran parte de las personas asisten por la buena atención que brinda los centros de juegos.

En el Cuadro 9 se observa, en esta pregunta muchas personas se tocaron la cabeza y se pusieron a pensar el motivo por el cual tenían deudas con entidades financiera y nos respondieron 26 jugadores que si tenían problemas de deudas con un 86.7 y solo 4 de los encuestados nos respondieron que no tienen ningún tipo de deudas con las entidades financiera. Llegando a la conclusión que es un factor de riesgo principal por el cual asisten a estos lugares de juegos.

En el Cuadro 10 se observa, otras de las preguntas realizadas fueron si se encontraban trabajando en la actualidad y 15 nos respondieron que si con un 50% y 15 nos respondieron que no con 50%. Llegando

a la conclusión que de los 30 jugadores encuestados la mitad si se encuentra trabajando y la otra mitad están desempleadas.

En el Cuadro 11 se observa, Encontramos a 23 jugadores que piensan que la única forma de resolver sus problemas económicos es con tener un golpe de suerte en los juegos con un 76.7% y 7 personas que no piensan en la suerte con un 23.3%. En conclusión, también es un factor de riesgo principal para los jugadores de tragamonedas.

En el Cuadro 12 se observa, Una de las preguntas que resaltamos más en nuestra encuesta fue si después de haber perdido en los juegos sienten que tienen que volver lo antes posible para recuperar sus pérdidas y 24 nos respondieron que si con 80% y 6 nos respondieron que no con un 20%.

PRUEBAS DE HIPOTESIS

HIPOTESIS GENERAL

Ha: Los factores de riesgo para la ludopatía en jugadores del tragamonedas Queens de Chincha Alta son altos.

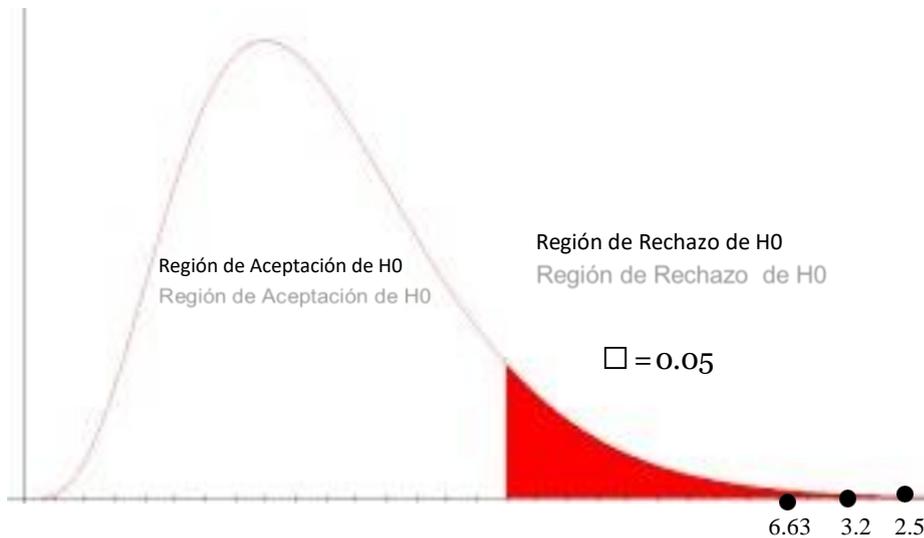
H0: Los factores de riesgo para la ludopatía en jugadores del tragamonedas Queens de Chincha Alta no son altos.

Selección de la prueba:

- 95% de confianza: $\alpha = 0.05$
- $N = 30$
- Prueba chi cuadrado (X^2)
- Enunciado: Si X^2 observado $>$ X^2 crítico, se rechaza la hipótesis nula.

Para realizar nuestra prueba de hipótesis, se definió con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$. Posteriormente operacionalizamos el estadístico de la Prueba del Chi-Cuadrado:

factores / ludopatía	Chi cuadrado X^2	Significancia
sociales / ludopatía	6,635	,234
Económicos / ludopatía	2,589	,523
biologicos / ludopatía	3,200	,854



INTERPRETACION

Se observa que, los factores de riesgo para la ludopatía en jugadores del tragamonedas Queens de Chincha Alta no son altos. Por lo tanto, se acepta la hipótesis NULA y se rechaza la hipótesis ALTERNA, ya que el valor $P < 0.05$ con una significancia del (0.566) y un $P = 2,63$.

HIPOTESIS ESPECIFICA 1

- ✓ **Ha:** Dentro de los factores sociales, el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca la buena atención que brindan los tragamonedas.

- ✓ **.H0:** Dentro de los factores sociales, el principal predictor de riesgo para los jugadores, no destaca la buena atención que brindan los tragamonedas

Selección de la prueba:

- 95% de confianza: $\alpha = 0.05$
- N = 30
- Prueba chi cuadrado (X^2)
- Enunciado: Si X^2 observado $>$ X^2 crítico, se rechaza la hipótesis nula.

FACTOR SOCIAL		CASOS		CONTROLES		P	OR
		N	%	N	%		
¿Tienes alguna dependencia a parte del juego?	NO	13	0.43	32	0.53	0.7647	1.14
	SI	7	0.57	28	0.47		
Tienes amigos que son jugadores de tragamonedas?	NO	10	0.33	36	0.6	0.017	3
	SI	20	0.67	24	0.4		
Vives con tu familia en tu hogar como es la atención en los tragamonedas	NO	18	0.6	22	0.37	0.0357	0.386
	SI	2	0.4	38	0.63		
	NO	5	0.17	30	0.5		

Fuente: Data del instrumento aplicado

Interpretación

La significancia dio un valor menor que 0,05. Lo cual indicó que la hipótesis nula se rechaza. Por tanto, estadísticamente dentro de los factores sociales, el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca la buena atención que brindan los tragamonedas.

HIPOTESIS ESPECIFICA 2

- ✓ **Ha:** Dentro de los factores económicos, el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca las deudas.
- ✓ **H0:** Dentro de los factores económicos, el principal predictor de riesgo para los jugadores, no destaca las deudas.

Selección de la prueba:

- 95% de confianza: $\alpha = 0.05$
- $N = 30$
- Prueba chi cuadrado (X^2)
- Enunciado: Si X^2 observado $>$ X^2 crítico, se rechaza la hipótesis nula.

FACTOR ECONOMICO		CASOS		CONTROLE S		P	OR
		N	%	N	%		
Usted tiene algún tipo de deudas con entidades financieras	NO	4	0.13	45	0.75	0	12
	SI	2	0.87	15	0.25		
Se encuentra trabajando en la actualidad	NO	1	0.5	20	0.33	0.1883	0.5
	SI	5	0.5	40	0.67		
Piensas que la única forma de resolver tu situación económica es tener un golpe de suerte en el juego	NO	7	0.23	21	0.35	0.0002	6.1
	SI	2	0.77	39	0.65		
Después de perder, ¿sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tus pérdidas?	NO	6	0.2	25	0.42	0.0414	2.85

Fuente: Data del instrumento aplicado

Interpretación

La significancia dio un valor menor que 0,05. Lo cual indicó que la hipótesis nula se rechaza. Por tanto, estadísticamente dentro de los factores económicos, el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca las deudas.

HIPOTESIS ESPECIFICA 3

Ha: Dentro del factor biológico el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca la Edad de los jugadores y el sexo.

Ho: Dentro del factor biológico el principal predictor de riesgo para los jugadores, no destaca la Edad de los jugadores y el sexo.

Selección de la prueba:

- 95% de confianza: $\alpha = 0.05$
- $N = 30$
- Prueba chi cuadrado (X^2)
- Enunciado: Si X^2 observado $>$ X^2 crítico, se rechaza la hipótesis nula.

FACTOR BIOLOGICO		CASOS		CONTROLES		P	OR
		N	%	N	%		
Edad	NO	7	0.23	25	0.42	0.0017	4.6
	SI	23	0.77	35	0.58		
sexo	NO	7	0.23	30	0.5	0.0154	3.2
	SI	23	0.77	30	0.5		
Nivel instrucción	NO	5	0.17	30	0.5	0.0022	5
	SI	25	0.83	30	0.5		
Estado civil	NO	14	0.47	20	0.33	0.2187	1.7

Fuente: Data del instrumento aplicado

Interpretación

La significancia dio un valor menor que 0,05. Lo cual indicó que la hipótesis nula se rechaza. Por tanto, estadísticamente dentro del factor biológico el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca la Edad de los jugadores y el sexo

VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

6.1. Análisis descriptivo de los Resultados

El estudio, se obtuvieron los siguientes resultados obtenidos mediante el análisis estadístico, de las cuales se dio a conocer que los jugadores que mayormente asisten a estos juegos se encuentran entre las edades de 31 años más, el sexo que predominó fue el masculino, el nivel de instrucción es alto en la gran mayoría, gran parte ellos son casados, un gran porcentaje son dependientes del juego, a su vez tienen amigos que también lo son, sin embargo un gran número de ellos no viven con su familia, ellos refieren que la atención es buena en su gran mayoría, asisten a esos lugares por lo que tienen deudas, a pesar que están trabajando, creyendo que es la única manera de arreglar su situación económica, por ello sienten la necesidad de regresar al juego.

6.2. Comparación de los resultados con el marco teórico

Según la tabla 1 al estimar el OR (ODS RATIO), evidencio que las personas con adicción a la ludopatía tienen 4 veces más de probabilidad de padecer ludopatía en los adultos.

A si mismo evaluando el ODS RATIO del genero encontramos que los hombres tienen 3 veces más de probabilidad de riesgo de ser ludópatas que las mujeres.

Respecto al nivel instrucción se estimó que el valor del OR 5 lo que demuestra que las personas de menor nivel económico tienen 5 veces más de probabilidad de sufrir esta adicción de ludopatía.

Según la tabla 2 queda demostrado que las personas que tienen amigos con adicción a las tragamonedas tienen 3 veces más de probabilidad de padecer ludopatía.

Respecto a la atención que nos brinda el personal que labora en la sala juego tiene 5 veces más de probabilidad de tener una buena

atención de calidad y eficiencia para que los clientes de dichos centros de juegos les motiven a asistir consecutivamente.

Según la tabla 3 se evidencia claramente que las personas que asisten a los juegos de tragamonedas tienen 12 veces más de probabilidad de tener deudas con entidades financieras.

Según el resultado OR podemos afirmar que en nuestro estudio el factor golpe de suerte, si es un factor de riesgo predominante para la adicción en juegos de tragamonedas, ludopatía. Con 6 veces más de probabilidad por ello tiene un alto contenido del problema económico.

CONCLUSIONES

- ✓ Con respecto al objetivo general tenemos que, Los factores de riesgo para la ludopatía en jugadores del tragamonedas Queens de Chincha Alta son altos”.
- ✓ Con respecto al objetivo específico 1 tenemos que, dentro de los factores sociales, el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca la buena atención que brindan los tragamonedas.
- ✓ Con respecto al objetivo específico 2 tenemos que, dentro de los factores económicos, el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca las deudas.
- ✓ Con respecto al objetivo específico 3 tenemos que, dentro del factor biológico el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca la Edad de los jugadores y el sexo.

RECOMENDACIONES

- ✓ Primera recomendación: Se recomienda realizar programas de inducción y promoción sobre los prejuicios y daños que ocasiona la ludopatía.

- ✓ Segunda recomendación: Evitar amistades con problema de adicción que nos inducen a tener más probabilidades de asistir a las salas de juegos.

- ✓ Tercera recomendación: Mejorar el manejo económico, familiar para evitar los préstamos bancarios y consumos con tarjetas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Arcaya M, Martina M, Gutiérrez C, Romero Y, Introducción R. Práctica de juegos de azar y su relación con la integración familiar en la población peruana. Rev Peru Epidemiol. 2012;16(1):01-7.
2. Diagn M, MANUAL DIAGNÓSTICO Y ESTADÍSTICO DE TRASTORNOS MENTALES, Mentales SDET. DSM-5. 2016. Disponible en: https://dsm.psychiatryonline.org/pb-assets/dsm/update/Spanish_DSM5Update2016.pdf
3. Panamericana OS. Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas Relacionados con la Salud. Décima Revisión. (554). 1995. Disponible e.: <https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/6282/Volume1.pdf>
4. GRASSE A. Análisis sobre la aplicación del Impuesto Selectivo al Consumo al sector de casino y máquinas tragamonedas. Tesis de maestría en la escuela de Posgrado EDE. Pontificia universidad católica del Perú. 2018; disponible en: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/15487/ALANIA_HUAMANTINCO_GRASSE_CRISTELL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
5. Ortega P, Vazquez B, Reidl LM. LUDOPATÍA Patricia O. Bibl Jurd Virtual del Inst Investig Juridicas [Internet]. 2005;259-83. Disponible en: <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2803/13.pdf>
6. Cía AH. Las adicciones no relacionadas a sustancias un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. 2013;
7. Villatoro Velázquez JA, Reséndiz Escobar E, Bustos Gamiño MN, Mujica Salazar AR, Medina-Mora Icaza ME, Cañas Martínez V, et al. Magnitude and extent of gambling disorder in the Mexican population. Salud Ment. 2018;41(4):157-67.

8. Gutiérrez JDS, Rubio G, Rodríguez F. La Impulsividad : ¿Antesala De Las Adicciones Comportamentales? Impulsivity: the Prelude To Behavioral Addictions? Heal Addict. 2013;13(2):145-55.
9. Universidad Miguel Hernandez de Elche. Instituto de Investigacion de Drogodependencias. GACVGARESM. Salud y drogas : revista del Instituto de Investigacion de Drogodependencias. Vol. 16, Salud y drogas. Instituto de Investigacion de Drogodependencias, Universidad Miguel Hernandez- Campus de Sant Joan; 2001.
10. Cía AH. Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. Rev Neuropsiquiatr. 2014;76(4):210.
11. Oscar J, Análisis YEL, Vinculaciones DEA. Entramados adictivos : la adicción al juego y el análisis de algunas vinculaciones asociadas a la problemática . ENTRAMADOS ADICTIVOS : LA ADICCIÓN AL JUEGO. 2018;
12. Fernández MG, Del Moral Arroyo G, Rincón PJ. Gambling antecedents and evaluation of family system of a sample of young pathological gamblers. Heal Addict / Salud y Drog. 2017;17(2):25-36.
13. Pérez GAC, Vallejo GAC, Escobar SMR. Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de medellín, Colombia. Heal Addict / Salud y Drog. 2016;16(2):135-45.
14. Miguel PB, Pascual IR, Sánchez CM. Contexto familiar y adicción al juego: Factores que determinan su relación. Heal Addict / Salud y Drog. 2016;16(2):81-91.
15. Herrera Huerta T, Joaquin Mendoza H. NIVEL DE LUDOPATÍA Y ESTILOS DE VIDA EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ - HUANCAYO- 2016. 2017;
16. Pérez C, Alonso G, Vallejo C, Adolfo G, Escobar R, Milena S, et al. De Casinos De La Ciudad De Medellín , Colombia Risk Factors Within a Group of Pathological Gambling. Salud Drogas. 2016;16(2):135-45.

17. Castaño Perez GA, Calderon Vallejo GA, Restrepo Escobar SM. Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Heal Addict y Drog*. julio de 2016;16(2):135.
18. Oropeza-Tena R, Ávalos-Latorre ML, Herrera-Díaz A, Varela-Ramírez S. Distorsiones cognitivas y búsqueda de sensaciones en adultos con ludopatía. *Rev Psicol [Internet]*. 2016;25(1):01-15. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-05812016000100002&script=sci_arttext
19. Lopez H y Estevez A. Is problem gambling on the rise ? XVI(1):77-83. Bilbao. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/334646590_Esta_aumentando_la_poblacion_con_adiccion_al_juego
20. Gambling Commission. Gambling participation in 2018: behaviour, awareness and attitudes Annual report. 2019;(February):3-53.
21. Cruz Á, Argeñal A, Padilla C. LUDOPATÍA: Características de la población que asiste a salas de juego en Tegucigalpa Compulsive gambling: characterization of people that visit gambling. *Rev la Fac* 2010;
22. Espinoza L. El Juego Patológico o Ludopatía La adicción Oculta. *Ludus-Pathia*. 2009 [En Línea]. [Fecha de Acceso: 21 de diciembre de 2016]. Disponible en <Http://Www.Ludopatia.Consultoria-Psicologica.Com/> Espinoza. Htm
23. BEZADA JFR. "IMPORTANCIA DE LA RESPONSABILIDAD SOCIAL EMPRESARIAL Y LA INVERSIÓN EN LOS JUEGOS DE CASINO. 2018;
24. Bermudez Zevallos MA. Factores de Riesgo de la ludopatía, en los adolescentes del colegio N° 80627 Leoncio Prado Gutiérrez, distrito El Porvenir, año 2015. *Univ Nac Trujillo [Internet]*. 2016; Disponible en: <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/7895>
25. Fernández-montalvo J, López-goñi JJ. Adicciones sin drogas: características y vías de intervención. 2014;(August).

26. Rubén P, Carolina S. La problemática social del juego patológico : un nuevo campo de exploración para el Trabajo Social. 2019;1-8.
27. Pérez Anton A. Factores De Riesgo Del Juego Patológico En El Alumnado De Grado En Trabajo Social De La Universidad De La Laguna. 2014;
28. Rodríguez Ochoa G. Comorbilidad de Trastornos Mentales en Jugadores Patológicos. 2013;1-20.
29. Echeburúa E, De Corral P. Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. Adicciones. junio de 2010;22(2):91.
30. Miragall M, Cebolla A. La percepción del apoyo social en jugadores patológicos y su relación con el éxito del tratamiento. Clínica y Salud. 2015;2:81-9.
31. Pérez BE del RMJBKMM. "Prevalencia, factores predisponentes y las consecuencias de la Ludopatía en las personas que visitaron el casino La Perla de la ciudad de León en el periodo abril- octubre, 2017.". 2019;
32. Espinoza LS. patológico en adolescentes y jóvenes tragamonedas. 2018;21(2):99-124.
33. Echeburúa E. Retos de futuro en el tratamiento del juego patológico TT - Challenges in the treatment for pathological gambling. Adicciones [Internet]. 2005;17(1):11-6. Disponible en: <https://search.proquest.com/docview/620765405?accountid=14568%0Ahttp://rj9jj8rc3u.search.serialssolutions.com/directLink?&atitle=Retos+de+futuro+en+el+tratamiento+del+juego+patológico&author=Echeburúa%2C+Enrique&issn=02144840&title=Adicciones&volume=17&is>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de Consistencia

Título: “FACTORES DE RIESGO PARA LA LUDOPATIA EN JUGADORES DEL TRAGAMONEDA QUEENS CHINCHA SETIEMBRE - DICIEMBRE DE 2019”

Responsable: GERI HUANCA, SEMIRA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿Cuáles son los factores de riesgo para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens de Chincha Setiembre a diciembre de 2019?</p> <p>Preguntas de investigación específicas P.E.1: ¿Cuáles son los factores sociales para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens de Chincha Alta 2019? P.E.2: ¿Cuáles son los factores económicos para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens de Chincha Alta 2019? P.E.3: ¿Cuáles son los factores biológicos para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens de Chincha Alta 2019?</p>	<p>Objetivo General: Determinar los factores de riesgo para la ludopatía en jugadores del tragamonedas Queens de Chincha Alta 2019</p> <p>Objetivos específicos O.E.1: Identificar el factor social para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens Chincha Alta 2019. O.E.2: Identificar el factor económico para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens Chincha Alta 2019. O.E.3: Identificar el factor biológico para la ludopatía en jugadores del Tragamonedas Queens Chincha Alta 2019.</p>	<p>Hipótesis General: HG: Los factores de riesgo para la ludopatía en jugadores del tragamonedas Queens de Chincha Alta son altos.</p> <p>4.4.2. Hipótesis Específicas □ H.E.1: Dentro de los factores sociales, el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca la buena atención que brindan los tragamonedas □ H.E.2: Dentro de los factores económicos, el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca las deudas. □ H.E.3: Dentro del factor biológico el principal predictor de riesgo para los jugadores, destaca la Edad de los jugadores y el sexo.</p>	<p>Variable 1: Factores de riesgo</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - D.1: Social - D.2: Económico - D3: Biológico <p>Variable 2: Ludopatía</p> <ul style="list-style-type: none"> - D.1: Si No 	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: básica</p> <p>Diseño de Investigación: No experimental, de cohorte transversal.</p> <p>Población: 60 jugadores de un tragamonedas Queens de Chincha Alta. Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones</p> <p>Muestra: Para el presente estudio la muestra se determinó mediante la fórmula de EPIDAT, quedando finalmente conformada por 30 jugadores.</p> <p>Técnica e instrumentos: Técnica: La encuesta</p>

Anexo 02: Instrumento de recolección de datos

Mi nombre es Luis Alberto Sánchez de la cruz Y Semira del pilar Geri Huanca, soy interno de enfermería, y estoy optando mi título por tesis en la universidad Autónoma De Ica. El presente es un estudio que tiene como objetivo de Determinar los principales factores que ejercen mayor influencia en la obesidad de los estudiantes de enfermería.

Los resultados se utilizarán solo con fines de estudio, es de carácter anónimo y confidencial. Se le agradece anticipadamente su valiosa participación.

INSTRUCCIONES

Indique por favor marcando con un (x) de acuerdo a su realidad en el test que se le presenta a continuación.

1.- Edad:

2.- Sexo: M

F

3.- Nivel de instrucción:

Bajo

Alto

4.- Ocupación:

Soltero

Casado

5.- ¿Tienes alguna dependencia a parte del juego?

SI NO

6.- ¿tienes amigos que son jugadores de tragamonedas?

SI NO

7.- ¿vives con tu familia en tu hogar?

SI NO

8.- ¿cómo es la atención en los tragamonedas?

SI NO

9. ¿usted tiene algún tipo de deudas con entidades financieras?

SI NO

10. ¿se encuentra trabajando en la actualidad?

SI NO

11. ¿Piensas que la única forma de resolver tu situación económica es tener un golpe de suerte en el juego??

SI NO

12. ¿Después de perder, ¿sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tú pérdidas?

SI NO

Anexo 3 Validación del instrumento

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACION:

75%

Chincha Alta, 13 de Diciembre de 2019


Candy Luz Tovar Avila
PSICÓLOGA
C.Ps.P. 27569

Datos del Evaluador: Candy Luz Tovar Avila
DNI: 46258139
Colegiatura: 27569

INFORME DE VALIDACION DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- DATOS GENERALES:

1.1 APELLIDOS Y NOMBRE DEL INFORMANTE:

DANTE GUILLERMO NAPURI REJAS

1.2 CARGO E INSTITUCION DONDE LABORA:

PSICOTERAPEUTA DE LA COMUNIDAD TERAPEUTICA

"SAN SEBASTIAN - RECUPERANDO VIDAS" CHINCHA.

1.3 NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

TEST DE SCREENING

1.4 OBJETIVO DE LA EVALUACION:

Medir la consistencia interna (Validez de Contenido) del instrumento en relación con la variable dependiente de la investigación.

1.5 AUTORES DEL INSTRUMENTO:

II. ASPECTOS DE VALIDACION:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
		00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje claro.				75%	
OBJETIVIDAD	No presenta sesgo ni induce respuestas.					90%
ACTUALIDAD	Esta de acuerdo a los avances de las teorías de la escuela para padres.		40%			
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica y coherente.				80%	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos en calidad y cantidad.			60%		

INTENCIONALIDAD	Adecuado para establecer los conocimientos de convivencia.			60%	
CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos y científicos.				90%
COHERENCIA	Entre los índices e indicadores.			65%	
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación descriptiva.			75%	

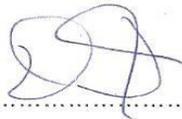
III. OPINION DE APLICABILIDAD:

El Aspecto Actualidad, no aplica a este toma de investigación.

IV. PROMEDIO DE VALORACION:

75%

Chincha Alta, 3 de Diciembre de 2019



Datos del Evaluador:

DNI: 44691378

Colegiatura: 21226

Lic. Danilo Guillermo Napurr Hódops

INFORME DE VALIDACION DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- DATOS GENERALES:

1.1 APELLIDOS Y NOMBRE DEL INFORMANTE:

PEREZ SANCHEZ Milagros Yessenia.

1.2 CARGO E INSTITUCION DONDE LABORA:

Licenciada de Enfermería "Centro de Salud Grodo Prado".

1.3 NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

TEST DE SCREENING.

1.4 OBJETIVO DE LA EVALUACION:

Medir la consistencia interna (Validez de Contenido) del instrumento en relación con la variable dependiente de la investigación.

1.5 AUTORES DEL INSTRUMENTO:

II. ASPECTOS DE VALIDACION:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje claro.				80%	
OBJETIVIDAD	No presenta sesgo ni induce respuestas.					90%
ACTUALIDAD	Esta de acuerdo a los avances de las teorías de la escuela para padres.		40%			
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica y coherente.				75%	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos en calidad y cantidad.			60%		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para establecer los conocimientos de convivencia.			60%		
CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos y científicos.					90%
COHERENCIA	Entre los índices e indicadores.				70%	
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación descriptiva.				85%	

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACION:

70%

Chincha Alta, 3 de Diciembre de 2019


Milagros Y. Pérez Sánchez
LIC. EN ENFERMERÍA
C.E.P. 73349

Datos del Evaluador: Pérez Sánchez Milagros.
DNI: 4362 0735
Colegiatura: 73349.

Anexo 04: Informe de Turnitin