



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**EL NIVEL DE LUDOPATÍA DURANTE EL PERIODO DE  
PANDEMIA DEL COVID – 19 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
SECUNDARIA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI-APLICACIÓN DE  
LA UNA PUNO  
TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. CINTHYA LAURA REJES PUMA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE LENGUA,  
LITERATURA, PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA**

**PUNO – PERÚ**

**2023**



NOMBRE DEL TRABAJO

**EL NIVEL DE LUDOPATÍA DURANTE EL PERIODO DE PANDEMIA DEL COVID - 19 EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECU**

AUTOR

**CINTHYA LAURA REJES PUMA**

RECuento DE PALABRAS

**18039 Words**

RECuento DE CARACTERES

**84455 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**78 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**1.0MB**

FECHA DE ENTREGA

**Jan 11, 2023 10:33 AM GMT-6**

FECHA DEL INFORME

**Jan 11, 2023 10:34 AM GMT-6**

● **20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)



Firmado digitalmente por SANCHEZ  
ROSSEL Myrna Cleofe FAU  
20145496170 soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 11.01.2023 11:39:08 -06:00



## DEDICATORIA

*La presente investigación está dedicada a Dios y a la Virgen por darme salud y así poder concluir mi carrera.*

*A mis padres quienes me dieron la vida, Martha Puma Turpo y Jesús Orestes Rejes Calizaya, quienes siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos para ser de mí una mejor persona.*

*A mi hermana Alison y hermanitos quienes siempre me apoyaron.*

*A mi querido esposo Jeff y mi hijo Santiago, quienes me motivaron e impulsaron a seguir creciendo día a día, para alcanzar nuevas metas, tanto profesionales como personales, agradezco mucho su apoyo.*

***Cinthy Laura***



## AGRADECIMIENTOS

*A Dios y la virgen María por darme salud y una vida estable al lado de mi familia; como también a la UNA PUNO, al programa de Lengua, Literatura, Psicología y Filosofía y a los excelentes maestros por enseñarme a superar cada obstáculo que se presentó, además darme la confianza de emprender este camino que demanda la EDUCACIÓN en una sociedad crítica y de reflexiones.*

*A los miembros del jurado por hacer que mejore profesionalmente.*

*Gracias maestra Mirna por su tiempo y paciencia.*

***Cinthy Laura***



# ÍNDICE GENERAL

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTOS**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE ACRÓNIMOS**

**RESUMEN ..... 12**

**ABSTRACT..... 13**

## **CAPÍTULO I**

### **INTRODUCCIÓN**

**1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... 16**

**1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA ..... 18**

1.2.1 Problema general..... 18

1.2.2 Problemas específicos ..... 18

**1.3 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN..... 18**

**1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 19**

**1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN ..... 22**

1.5.1 Objetivo general..... 22

1.5.2 Objetivos específicos ..... 22



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

<b>2.1 ANTECEDENTES.....</b>	<b>23</b>
2.1.1 Nivel internacional.....	23
2.1.2 Nivel nacional.....	23
2.1.3 Nivel local.....	25
<b>2.2 MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>25</b>
2.2.1 Ludopatía.....	25
2.2.2 Características de la Ludopatía.....	26
2.2.3 Fases de la Ludopatía.....	27
2.2.3.1 Fase de ganancia.....	27
2.2.3.2 Fase de pérdida.....	28
2.2.3.3 Fase de desesperación.....	29
2.2.3.4 Fase de desesperanza y abandono.....	30
2.2.4 Ludopatía en adolescentes.....	30
2.2.5 Ludopatía durante la pandemia COVID – 19.....	31
2.2.6 Juegos más rankeados en la adolescencia.....	32
2.2.7 Teorías explicativas del juego patológico.....	37
2.2.8 Modelo psicoanalítico de Freud.....	38
2.2.9 Modelo operante de Skinner.....	38
2.2.10 Niveles de ludopatía según el instrumento.....	39



2.2.10.1 No jugador .....	39
2.2.10.2 Jugador en riesgo .....	39
2.2.10.3 Jugador dependiente .....	40
<b>2.3 MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>42</b>
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>MATERIALES Y MÉTODOS</b>	
<b>3.1 UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>43</b>
<b>3.2 PERIODO Y DURACIÓN DE ESTUDIO .....</b>	<b>43</b>
<b>3.3 PROCEDENCIA DE MATERIAL UTILIZADO .....</b>	<b>43</b>
3.3.1 La técnica .....	43
3.3.2 Instrumento .....	43
<b>3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>45</b>
<b>3.5 DISEÑO ESTADÍSTICO .....</b>	<b>47</b>
3.5.1 Tipo de investigación .....	47
3.5.2 Diseño de la investigación .....	48
<b>3.6 PROCEDIMIENTO .....</b>	<b>48</b>
3.6.1 Procedimiento de recolección de datos .....	48
<b>3.7 VARIABLES .....</b>	<b>50</b>
3.7.1 Operacionalización de variables .....	50



**3.8 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS ..... 51**

**CAPÍTULO IV**

**RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

**4.1 RESULTADOS ..... 53**

4.1.1 No jugador..... 53

4.2.2 Jugador en riesgo ..... 56

4.2.3. Jugador dependiente..... 59

**4.2 DISCUSIÓN ..... 64**

**V. CONCLUSIONES..... 66**

**VI. RECOMENDACIONES ..... 68**

**VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 69**

**ANEXOS..... 73**

**Área** : Interdisciplinaridad en la dinámica educativa: Lengua, Literatura, Psicología y Filosofía.

**Tema** : Análisis del discurso y enseñanza

**Fecha de Sustentación:** 11 / abril/ 2023





## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Captura de pantalla de Geometry Dash .....	33
<b>Figura 2.</b> Captura de pantalla de juego FORNITE .....	34
<b>Figura 3.</b> Captura de pantalla de juego Free Fire.....	34
<b>Figura 4.</b> Captura de pantalla de juego Dota .....	35
<b>Figura 5.</b> Captura de pantalla del juego Call Of Duty .....	36
<b>Figura 6.</b> Nivel de ludopatía en no jugador .....	54
<b>Figura 7.</b> Nivel de ludopatía en jugador en riesgo.....	57
<b>Figura 8.</b> Nivel de ludopatía en jugador dependiente .....	60
<b>Figura 9.</b> Nivel de ludopatía .....	62



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Teorías explicativas del juego patológico.....	37
<b>Tabla 2.</b> Población estudiantil de la IES José Carlos Mariátegui- Aplicación de la UNAP .....	45
<b>Tabla 3.</b> Muestra estudiantil de los estudiantes de la IES “José Carlos Mariátegui- Aplicación” de la UNAP.....	47
<b>Tabla 4.</b> Escala que midió la frecuencia de ludopatía.....	51
<b>Tabla 5.</b> Escala que midió el nivel de ludopatía .....	51
<b>Tabla 6.</b> Tabla de datos .....	52
<b>Tabla 7.</b> Nivel de ludopatía en no jugador .....	54
<b>Tabla 8.</b> Nivel de ludopatía en jugador en riesgo .....	56
<b>Tabla 9.</b> Nivel de ludopatía en jugador dependiente.....	59
<b>Tabla 10.</b> Nivel de ludopatía.....	62



## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

<b>UNA</b>	: Universidad Nacional del Altiplano.
<b>DSM</b>	: Manual de Diagnóstico de los Trastornos Mentales.
<b>APA</b>	: Asociación Estadounidense de Psicología
<b>OMS</b>	: Organización Mundial de la Salud.
<b>CIE-10</b>	: Clasificación Internacional de Enfermedades 10
<b>MINSA</b>	: Ministerio de Salud del Perú.
<b>FAJER</b>	: Federación andaluza de jugadores de azar rehabilitados.
<b>MMORPG</b>	: Los videojuegos de rol multi jugador masivos en línea.
<b>IES</b>	: Institución Educativa Secundaria
<b>SPSS</b>	: Statistical Package for Social Sciences



## RESUMEN

La investigación titulada “El nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia del COVID-19 de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui- Aplicación de la UNA Puno”, tiene el propósito de determinar el nivel de ludopatía durante el periodo de la pandemia de la institución educativa mencionada. Siendo un estudio de tipo descriptivo, nivel simple, diseño no experimental. La población estuvo conformada por 329 estudiantes de primero a quinto grado, de los cuales mediante un muestreo probabilístico se determinó 175 estudiantes estratificando en 5 grados respectivamente, los cuales fueron sometidos a una encuesta y como instrumento fue el cuestionario. El procesamiento de los datos se realizó en el programa Microsoft Excel 365, demostrando en los resultados que el 54% nunca buscaron sitios que estén alejados de casa para jugar, el 46% de los estudiantes a veces cometieron hurtos para ir a jugar, el 63% nunca se sienten irritados por interrumpir su juego por una obligación familiar. Llegando a la siguiente conclusión: El nivel de ludopatía en los estudiantes durante el periodo de pandemia evidencian que el 42% de 75 estudiantes presentan un nivel de ludopatía de no jugador, entonces se infiere que, los estudiantes no tienen adicción hacia los juegos, evidenciando que se juega ocasionalmente juegos populares y legales por entretenimiento, mantienen control sobre los juegos y se es capaz de dejar el juego cuando se desee como también se puede olvidar jugar en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui” de la ciudad de Puno.

**Palabras Clave:** Ludopatía, Adicción, No jugador, Jugador en riesgo, Jugador dependiente.



## ABSTRACT

The research entitled "The level of compulsive gambling during the period of the COVID-19 pandemic of the José Carlos Mariátegui Secondary Educational Institution- Application of UNA Puno", has the purpose of determining the level of compulsive gambling during the period of the covid-19 pandemic. mentioned educational institution. Being a descriptive study, simple level, non-experimental design. The population consisted of 329 students from first to fifth grade, of which 175 students were determined by probabilistic sampling, stratifying into 5 grades respectively, who were subjected to a survey and the questionnaire was the instrument. The data processing was carried out in the Microsoft Excel 365 program, demonstrating in the results that 54% never looked for places that are far from home to play, 46% of the students sometimes committed theft to go play, 63% % never feel irritated about interrupting their game because of a family obligation. Reaching the following conclusion: The level of compulsive gambling in students during the pandemic period shows that 42% of 75 students present a non-player compulsive gambling level, then it is inferred that students do not have an addiction to games, evidencing who occasionally play popular and legal games for entertainment, maintain control over the games and are able to leave the game whenever they want, as well as forgetting to play in the students of the "José Carlos Mariátegui" Secondary Educational Institution in the city of Físt.

**Keywords:** Gambling, Addiction, Non-player, Gambler at risk, Gambler dependent.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

Según el Ministerio de la salud refiere que existe el incremento de cifras asociados al uso de dispositivos dedicados a videojuegos por la población estudiantil, convirtiéndose en una adicción, este hecho ocurrió como consecuencia del covid-19, debido a que la población fue entrando en confinamiento y las clases educativas pasaron a modalidad virtual, por lo que los estudiantes pasaron mayor tiempo conectados a internet, espacio que fue aprovechado por adolescentes tanto para cosas positivas y negativas siendo uno de ellos los videojuegos como un modo de entretenimiento afectando su salud mental.

Por otro lado, las clases virtuales en el periodo de pandemia han generado mucha controversia ya que los estudiantes se encontraban expuestos largas horas frente a dispositivos como el móvil, Tablet y computadoras y con ello se observó el cambio de diversión que fueron reemplazados por las vías digitales y esto ha incurrido de forma drástica en la vida de los estudiantes, en ámbitos como la búsqueda de información, interacción interpersonal y también en el mundo del entretenimiento, dentro de este último podemos encontrar los juegos online, videojuegos, Nintendo Wii, Nintendo switch, PlayStation; todo esto ha traído como consecuencia un fenómeno mundial y revolucionario que se ha dejado sentir por todos los sectores y niveles sociales; así como también ha traído consigo el consumo excesivo de estas plataformas virtuales, invirtiendo tiempo, dinero, afectando el nivel académico, psicológico y su relación con la familia, etc. De este modo se tuvo la necesidad de conocer en qué medida ha afectado este fenómeno en nuestra realidad y evidenciar el nivel de ludopatía que podrían presentar los estudiantes.



En cuanto a la conformación de la estructura del trabajo, la presente investigación está integrada por un total de cuatro capítulos:

**Capítulo I:** Abarca la introducción, planteamiento de problema, formulación del problema, justificación y los objetivos en sus dos niveles general y específico del estudio.

**Capítulo II:** Se presenta la revisión literaria, donde se exponen las investigaciones preliminares, el sustento teórico que aporato a plantear los objetivos, el marco conceptual que permitió comprender las categorías correspondientes.

**Capítulo III:** se expone la metodología que oriento esta investigación, donde se exponen los métodos y materiales donde se especifica el diseño, tipo, la muestra y el lugar donde se desarrolló esta investigación, Asimismo se consideró el procesamiento de información.

**Capítulo IV:** se expone los resultados que son sistematizados y tratados de acuerdo a los objetivos establecidos y estas son presentados en tablas y su respectiva interpretación argumentada con autores. Además, se expone la discusión realizada con investigaciones preliminares que otorgan validez de carácter científica este estudio.



## 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Estudios y evidencias muestran que el COVID-19 trajo impactos y cambios importantes, fue donde empezamos la era de la digitalización con el teletrabajo y la teleeducación basado en el formato virtual donde los adolescentes fueron líderes en adaptarse a la nueva tecnología. Sin embargo, la falta de control y la relación con los padres de familia empezó a surgir diferentes problemas y en nuestro caso la ludopatía donde en vez de salir a las calles empezaron a jugar online durante horas incluso noches enteras perjudicando la calidad de sueño provocando negativas consecuencias.

Analizando la problemática a nivel mundial, según muestra ESTUDES que en el periodo de pandemia en España hubo acceso a juegos en red, siendo la población entre 14 y 18 años quienes tienen registro mayor a estos sitios con 150.000 adolescentes, asimismo resalta que la proliferación de centros y establecimientos que ofrecen estos tipos de servicio se convirtieron en un medio para conllevar a una problemática social latente que es la adicción. Asimismo, reporta que las cifras en 2016 en cuando a chicos adolescentes que accedían a estos sitios era de 10,2% que en el último año se registra de 27,4%, un incremento significativo, respecto a mujeres adolescentes es en 2016 se registró 5,4% que en la actualidad se registra 25,3% (ESTUDES, 2021).

En nuestra región de Puno, demostró que la ludopatía no solo trae consigo problemas personales, sino que repercute a la familia, inclusive conlleva a presentar violencia o conflicto familiar, mantener comunicación distante o agresiva, donde los padres para no perder autoridad optan por ejercer estilo autoritario, situaciones que genera la ludopatía. Por otro lado, según la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL, 2021) se tuvo un estudio sobre usos del dispositivo móvil para videojuegos donde la mayoría (78%) se dedica a jugar más de 6 horas al día amaneciéndose y perjudicando la calidad de sueño, otros como 43,5% de los estudiantes prefieren pasar en las redes sociales hasta





altas horas de la noche, es por lo cual la presente investigación toma importancia para desarrollar con las siguientes interrogantes de investigación. Por otro lado, Ccorimaya y Quispe (2019) en su estudio concluye que existe dependencia mayor a los juegos online en estudiantes que proceden de familias disfuncionales. Asimismo, Mamani (2017), en su estudio concluye que se registra mayores casos de ludopatía en estudiantes que proceden de hogares donde es habitual la violencia, un ambiente hostil con 50,0%, mantener comunicación indiferente y agresividad con 40,0% y que los padres ejerzan estilo autoritario en el hogar con 66,3% aspectos que hace que el estudiante desarrolle esa tendencia a ludopatía que dedican más de 5 veces a la semana a estas actividades.

En la I.E.S. José Carlos Mariátegui “Aplicación” de la ciudad de Puno, los estudiantes prefieren dedicar tiempo mayor a videojuegos, además, podemos afirmar que en la actualidad el pasar más tiempo jugando online se ha convertido en un problema para los padres que no saben cómo manejar la situación, de igual manera para los educadores ya que se puede transformar en una adicción al juego y así afecta el buen desempeño académico de los estudiantes. Según los estudios del área social de la Institución Educativa se pudo comprobar que los estudiantes en horas de clases virtuales se dedicaban a jugar en sus celulares en grupo, donde 9 de cada 10 estudiantes simulaban ingresar a sesiones virtuales e ingresaban a jugar en redes a diferentes tipos de juegos, como también al momento de terminar su jornada escolar presencial recurrían a las cabinas de internet que se encuentra alrededores de la Universidad Nacional del Altiplano para seguir jugando hasta altas horas de la tarde; de igual manera se observó durante el periodo de mis prácticas preprofesionales la cantidad de juegos modo multijugador instalados en los móviles de los estudiantes donde realizando un control de horas la mayoría perjudica el rendimiento académico, la calidad de sueño y elevando el nivel de procrastinación que tienen en sus deberes académicos y domésticos.



## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia del COVID-19 de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui – Aplicación de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno, durante el año 2021?

### **1.2.2 Problemas específicos**

- ¿Cuál es el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia del COVID-19 en el que se ubican los estudiantes respecto a no jugador?
- ¿Cuál es el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia del COVID-19 en el que se ubican los estudiantes respecto a jugador con riesgo?
- ¿Cuál es el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia del COVID-19 en el que se ubican los estudiantes respecto a jugador dependiente?

## **1.3 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

Esta investigación no presenta hipótesis ya que es un estudio descriptivo mas no se busca los factores causales, debido que se enfoca en identificar las manifestaciones o características que presenta la población estudiada. Según Hurtado, (2000) refiere que “los tipos de investigación exploratoria, descriptiva, analítica y comparativa no se formulan hipótesis”, debido que no existe la asociación causa – efecto. “las investigaciones descriptivas se centran en medir con la mayor precisión posible un fenómeno para describirlo y este no requiere de hipótesis” (Hernandez-Sampieri & Mendoza, 2018).



## 1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Esta investigación cobra relevancia por que aborda una de las problemáticas latentes que va en aumento producto de la digitalización que conlleva a presentar adicciones a los videojuegos en su mayoría en la población adolescente y joven, esta fue visibilizada y expuesta con significancia mayor en la pandemia. Por tanto, es importante conocer las características que adquiere esta problemática, enfocándonos en estudios de nivel secundario para que esta sea tomada como base para plantear alternativas y estrategias de acción como una manera de afrontarlo. Psicólogos y tratadistas, como Mas Bagá y Mur de Víu, sostienen que “la ludopatía o juego patológico es considerado un problema psicológico que afecta diversos aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica”. Estudios demuestran que el individuo que padece ludopatía presenta problemas para el manejo de emociones, se descontrolan con facilidad, demuestran impulsividad y una actitud defensiva frente a situaciones no acordes al juego, solo se sienten tranquilos cuando acceden a los videojuegos y por tanto no puede posponer o dejar de hacerlo, cuando el entorno quiere que deje estos llegan a demostrar agresividad, irritabilidad, ansiedad, impulsividad, insomnio, entre otros.

Roa, (2019) manifiesta que la adicción de cada individuo es distinta y presenta rasgos diferentes, pero si presentan similitudes en demostrar intolerancia, dependencia y síndrome de abstinencia por tanto lo compara con la población que es adicta a sustancias psicoactivas. Demuestran impulsividad psicológico y físico cuando no pueden acceder a videojuegos, su ansiedad incrementa considerablemente, se preocupan y estresan por ver los medios posibles para conectarse a juegos, como sacar tiempos y dinero para ello, otro de los rasgos que resalta es que los individuos con este problema iniciaron como una forma de entretenimiento y olvidar los problemas que se presenta en el hogar y que con el tiempo el juego se convierte en adicción, pero no reconocen como problema negándose



y ocultando su adicción poniendo en riesgo sus actividades académicas, familiares y personales.

En una investigación de estudio realizado por especialistas de Mayo Clinic (2022) indican que “los factores de riesgo que están más asociados a la ludopatía son el trastorno de salud mental personas que juegan y apuestan de manera compulsiva, tienen problemas de abuso de sustancias, trastorno de personalidad, depresión o ansiedad, trastorno bipolar y trastorno obsesivo compulsivo o trastorno por déficit de atención con hiperactividad”. Top doctors, (2021) menciona que “estas adicciones pueden derivar en otras enfermedades o trastornos como la depresión, la ansiedad, el consumo de drogas o la esquizofrenia”. Asimismo, estas situaciones repercuten a su ambiente familiar, laboral, personal y escolar. Al respecto, Castilla, et al., (2013) menciona que “el DSM -III denominado como manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales involucró y catalogó como un juego patológico agrupando en la misma categoría que el resto de los trastornos adictivos; considera dos tipos de adicciones: los que se asocian con el consumo de sustancias y las adicciones conductuales que por el momento es la adicción al juego”. La OMS de igual modo incluyó el “trastorno por videojuegos gaming disorder, que se refiere al uso de juegos digitales o videojuegos, mediante conexión a internet o sin ella, en la CIE-11 Clasificación Internacional de Enfermedades”. Estas son algunas de las razones que permitieron hacernos reflexionar y preguntarnos sobre esta problemática específicamente en los estudiantes de la I.E.S. “José Carlos Mariátegui” de la ciudad de Puno en el año 2021.

Asimismo, los resultados arribados en este estudio servirán para la toma de decisiones acerca de las acciones que se van a tomar referente a la ludopatía de los estudiantes tanto por los padres de familia, plana docente y tutores del centro educativo mencionado buscando la incentivación al desarrollo de charlas conjuntamente con los



padres de familia y estudiantes para informar, sobre esta problemática que afecta a la sociedad que no son normales y que es una enfermedad de adicción. Se debe mencionar que, si se presenta algún criterio mencionado de acuerdo con el manual de diagnóstico “DSM V”, se debe tener una atención necesaria para tratar esta enfermedad. Consecuentemente, esta investigación, debe sensibilizar a los involucrados y se debe brindar información y realizar talleres de cómo prevenir esta enfermedad en todos los centros educativos.

### **Limitaciones del trabajo**

Una de las limitaciones fue la utilización del *cuestionario electrónico de juego patológico*” de Salinas y Roa, (2002) que mide el nivel de ludopatía en adultos enfocado en los juegos de azar y en este caso fue para medir el diagnóstico precoz del nivel de ludopatía que ciertamente también responde a tres grandes rasgos importantes como son personas sin problemas de juego, jugadores en riesgo de adicción y posibles jugadores patológicos.



## **1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1 Objetivo general**

Determinar el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia del COVID-19 de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui – Aplicación de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad Puno.

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia del COVID-19 en no jugador.
- Identificar el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia del COVID-19 en jugador con riesgo.
- Identificar el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia del COVID-19 en jugador dependiente.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1 ANTECEDENTES

##### 2.1.1 Nivel internacional

Hernández y Bujardón, (2020) en su estudio fundamentó los elementos epistemológicos sobre la ludopatía para su atención”, llegando a la siguiente conclusión: “pese a la similitud en las concepciones del problema en sí y el reconocimiento de la necesidad de afrontarlo en cualquier sociedad; las particularidades para su abordaje dependen de las condiciones propias del país. Se asume como regularidad para el análisis el reconocimiento del peligro que engendra la ludopatía para la formación integral de la personalidad, en la medida en que conlleva a que el individuo afronte un proceso de enajenación social, en detrimento de sus relaciones familiares y profesionales”.

Mairena y Meneses, (2019) en su investigación determinó la prevalencia, los factores predisponentes y las consecuencias de la Ludopatía, concluyendo que “las consecuencias predominantes fueron la mala comunicación de las parejas (53,8%), y discusiones con familiares por el mal manejo del dinero (55,8%). La prevalencia y los factores asociados identificados son similares a lo publicado en estudios internacionales”.

##### 2.1.2 Nivel nacional

Mayta, (2019) en su estudio determinó la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias” en lo cual, llegó a la siguiente conclusión: “la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria es negativa media (-0.436); Es decir, en la medida que los valores de la Ludopatía Virtual se incrementan los valores de las Competencias del Área de Ciencias Sociales bajan, o viceversa”



Barreto, López y Navarro, (2018) en su estudio determinó la relación entre el funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años, llegando a la siguiente conclusión: “para familias funcionales no se presentaron casos de nivel alto, mientras que para familias disfuncionales dicho porcentaje fue del 8,1%, sin embargo la diferencia encontrada no resultó estadísticamente significativa ( $p=0,459$ ). Los adolescentes presentan bajas características de ludopatía”.

Rebaza, (2022) en su investigación determinó los niveles de ludopatía y ansiedad, llegando a la siguiente conclusión: “el grupo etario y género que predominó fueron hombres adultos jóvenes, los cuales presentaron niveles alto de ludopatía y niveles moderado-severo de ansiedad”

Soto, (2018) en su investigación determinó la prevalencia puntual de probable ludopatía, nivel del clima social familiar presente y su respectiva correlación en estudiantes del nivel secundaria, llegando a la siguiente conclusión: “el 15% de la muestra se encuentra en el nivel de probable jugador patológico, con respecto al clima social familiar se hallan en un nivel medio, que significa una carencia general de buenos hábitos para un clima social familiar saludable”

Geri y Sánchez, (2021) en su investigación determinó los factores de riesgo para la ludopatía en jugadores, en lo cual llegó a la siguiente conclusión: “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”.





### **2.1.3 Nivel local**

Oshin, (2018) en su investigación determinó en qué medida la dinámica familiar se relaciona con la predisposición a la ludopatía, llegando a la conclusión que “Existe una relación directa entre la dinámica familiar y la ludopatía, donde el 50.9% de los estudiantes manifiestan que el tipo de comunicación familiar es dañada y la frecuencia con la que ingresan a los juegos de red es de 4 horas por día”.

## **2.2 MARCO TEÓRICO**

### **2.2.1 Ludopatía**

Para Ramos, (2006) “La ludopatía o juego patológico, es una adicción a los juegos de azar. Y como tal adicción, el sujeto no puede dejar de jugar, aunque esté arruinando su vida y su familia con tal de obtener un exiguo premio” (p. 157); Continúa diciendo que es una recompensa que definitivamente perderá en otro juego de azar en algún momento. Continúa describiendo cómo su "deseo" de jugar y recuperar sus pérdidas se hace tan grande que poco a poco consume todo su tiempo libre, una parte considerable de su jornada laboral y casi todas sus interacciones con amigos y familiares (p. 158), también “El ludópata arruina su vida, literalmente, en más de una acepción de esa palabra; por lo que sabemos hasta hoy, la ludopatía, como toda adicción, no se cura” (p. 159).

Muchas personas en nuestra cultura actual sufren de ludopatía, un patrón de comportamiento patológico que está relacionado con la oferta desmesurada de casinos en nuestras grandes ciudades. Este trastorno provoca el deterioro continuo del paciente y es una enfermedad con importantes ramificaciones sociales (Bisso, 2007).

La incapacidad progresiva de una persona para resistir el impulso de apostar, sintiendo una compulsión incontrolada por hacerlo, que resulta un daño significativo para sus relaciones con la familia, los amigos y su trabajo, se conoce como ludopatía. Según



el manual de enfermedades mentales de la OMS, la ludopatía está clasificada como un trastorno mental. Se considera que un problema de control de los impulsos es la ludopatía. Se trata de una adicción a todas las formas de juego, siendo las máquinas tragamonedas las más comunes debido a su accesibilidad. Comienza de forma gradual y con el conocimiento de que la situación está bajo control en el momento en que uno se lo propone, como cualquier otra adicción. Se empieza cambiando unos céntimos para jugar, se sigue cambiando más monedas y, finalmente, se gasta todo el dinero en el juego y en la determinación de recuperar lo perdido (Palacios, 2006).

### **2.2.2 Características de la Ludopatía**

Según Bisso, (2007) Una persona adicta al juego desarrolla una extraña fascinación como resultado de su adicción, que le lleva a jugar grandes cantidades de dinero que invariablemente pierde. Su necesidad de jugar le lleva a muchas consecuencias entre ellas el endeudamiento, que se desencadena en un círculo vicioso, juego excesivo y viéndose una situación de no poder como sobresalir. No pueda dejar el juego, porque, si lo hace, entra en una ansiedad febril que sólo desaparece cuando vuelve a apostar. Ya no busca las recompensas, sino que le interesa más el juego en sí, la emoción de jugar en las tragamonedas o en una mesa de casino. Como no hay restricciones ni forma de parar, todos sus ingresos se gastan en el juego, ya sea para cubrir el pago de préstamos o para saldar deudas de juego. Entonces venderán sus posesiones o se privarán de servicios, incluida la comida, antes de recurrir al robo o al fraude como último recurso. En estas circunstancias, cualquier cosa, resaltando realizar robos, suicidios, entre otras situaciones. Llega a la conclusión de que “el ludópata es un enfermo mental que acaba siendo pobre y no tiene más remedio que vivir de la ayuda pública, ir a la cárcel o ingresar en un centro de rehabilitación” (p. 29)



Cuando el azar entra en el juego, dejamos de ser participantes activos y nos convertimos en agentes pasivos. Nuestra única responsabilidad es estar atentos a una recompensa. En los juegos de azar, la emoción proviene de la obtención de un bien tangible sin esfuerzo por nuestra parte, más que del juego en sí, del vínculo que establecemos con nuestros compañeros o de la medición de nuestra habilidad. En este caso, la breve demora que existe entre la apuesta y la posibilidad de ganar el premio nos estimula y eleva nuestra tensión (Palacios, 2006).

### **2.2.3 Fases de la Ludopatía**

Para Custer, (1984) la ludopatía suele iniciarse en la adolescencia, aunque puede comenzar a cualquier edad, y se tarda una media de cinco años desde las primeras apuestas hasta la pérdida de control (con límites entre uno y veinte años). La adicción pasa por numerosas etapas durante su periodo de transición.

#### **2.2.3.1 Fase de ganancia**

Según Mayta, (2019) creen que juegan en esta etapa para divertirse, pero en realidad están cada vez más enredados emocionalmente con los juegos. Lo siguiente describe esta etapa: No juegan mucho. Aunque pierden la noción del tiempo, estas personas juegan para divertirse. Valoran la obtención del éxito económico. Estos jugadores tienen tendencia a maximizar sus ganancias sin reconocer que están ocupando más tiempo del permitido. Son optimistas. Juegan con mayor entusiasmo y motivación en previsión de aumentar sus posibilidades de ganar y divertirse porque tienen una perspectiva positiva de tener éxito en el juego. Un alto sentido de sí mismos. Muestran altos niveles de autoestima, son optimistas, se sienten a gusto en el juego y piensan que pertenecen a un círculo familiar y social deseable. En consecuencia, se esfuerzan por pasar más tiempo con otros jugadores.



Según Vásquez, (2012) el nuevo jugador comienza a interactuar con el juego y lo percibe como un pasatiempo agradable y emocionante. La suerte inicial del jugador es rápidamente sustituida por el buen juego, lo que se traduce en muchas rachas de victorias. Estas victorias provocan un grado creciente de entusiasmo, que aumenta la frecuencia del juego y anima a apostar sumas de dinero cada vez mayores. La alegría que se experimenta tras ganar se caracteriza tanto por la excitación fisiológica como por la autoestima. La mayoría de los jugadores sociales se detienen aquí; casi nunca pasan a "la gran victoria". Digamos que el jugador problemático siempre tiene una historia de "gran victoria" que contar. La gran victoria da al jugador la impresión de que podría volver a suceder y que fue el resultado de su propia habilidad.

### **2.2.3.2 Fase de perdida**

Según Guerri, (2021) “quien juega mantiene una reacción excesivamente optimista que le lleva a aumentar significativamente la cantidad de dinero que arriesga en el juego” (p. 56).

“Esta fase se caracteriza porque se juega más para ganar, se piden préstamos del recurso económico para jugar, cuando pierde piensa que la única forma para recuperar su dinero es continuar jugando” (Mayta, 2019).

Según Vásquez, (2012) el episodio de la gran victoria da paso a la segunda fase, o fase perdedora, y pone fin a la primera fase. Aquí aparece un optimismo irracional sobre las posibles recompensas que se convierte en un elemento básico de la personalidad del jugador. Donde expresa sus logros todo el tiempo viendo como le domina sus pensamientos el juego. Después de esto, el jugador suele empezar a jugar solo, y el juego pierde su elemento social. Además, a medida que se apuesta más dinero, las ganancias se pierden rápidamente, y la cantidad de dinero apostado aumenta notablemente, con rachas



de pérdidas difíciles de tolerar. El jugador tratará de apostar más y más en un esfuerzo por compensar sus pérdidas de cualquier manera posible. A partir de este momento, comienza el fenómeno conocido como "la caza". Para ello, recurrirá a préstamos privados o bancarios. La autoestima y la situación financiera del jugador se ven amenazadas por las deudas y las pérdidas. El ludópata hará un esfuerzo apresurado por pagar las deudas para evitar que su familia, amigos y otras personas se enteren de ello. Aumenta su tendencia a embellecer y mentir sobre sus hábitos de juego. Se le da bien hacer todo tipo de justificaciones y mentiras.

### **2.2.3.3 Fase de desesperación.**

Para Guerri, (2021) “Una vez que la persona se ha hecho jugador habitual, el factor más importante que va a facilitar que se convierta en jugador patológico”.

Cuando pierden dinero en el juego, los jugadores intentan compensar la diferencia pidiendo dinero prestado a sus familiares, amigos y cualquier otra persona de su círculo social (Mayta, 2019).

Los aspectos más peligrosos de esta época son el aumento de la cantidad de tiempo y dinero que se gasta en el juego, así como la aparición de un estado de pánico provocado por la conciencia de varios puntos de presión, como una deuda importante, el deseo de pagarla rápidamente, la ruptura de las relaciones con la familia y los amigos, el crecimiento de una mala reputación en la comunidad y el anhelo de volver rápidamente a los primeros años de ganancias. Las personas que padecen una adicción de este tipo empiezan a buscar dinero de forma desesperada e ilegal como resultado de esta presión. La persona nunca está relajada, como puede deducirse de esta circunstancia, pero en esta fase de irritabilidad, hipersensibilidad y falta de descanso, se agravan hasta el punto de que es imposible dormir. Consume alimentos de forma inconsistente y experimenta poca



alegría en la vida. Imagina que todo en su mundo se desmorona. Está muy endeudado, cansado física y mentalmente, se siente desesperado e inútil, se aísla de todo el mundo y permanece alejado de su entorno familiar. En este punto, son frecuentes la tristeza, pensamientos e intentar suicidarse (Vásquez, 2012).

#### **2.2.3.4 Fase de desesperanza y abandono**

En esta etapa se presentan los siguientes rasgos: aumento de la propensión al juego, no le interesa nada más que el deseo de seguir jugando, aparición de problemas legales y financieros, abandono del trabajo, alejamiento de los amigos y problemas psicológicos que provocan alteraciones en el comportamiento y las emociones (Mayta, 2019).

Los jugadores creen que nunca podrán dejar de jugar durante este tiempo. Aunque sean conscientes de que van a perder, juegan porque deben hacerlo; juegan hasta que se agotan. Dado que sus tendencias de juego van acompañadas de la creencia de que no sirve de nada intentar solucionar el problema, el pronóstico en tal circunstancia es muy pobre (Vásquez, 2012).

#### **2.2.4 Ludopatía en adolescentes**

Debido al uso inadecuado y excesivo de las nuevas tecnologías, la ludopatía está aumentando de forma alarmante entre los adolescentes. Dado que cada vez más personas pueden jugar en línea sin tener que salir de casa, esta tecnología fomenta una serie de hábitos adictivos (Espinoza, 2007). Los comportamientos de los adolescentes cambian cuando se convierten en adictos al juego; pasan mucho tiempo solos jugando compulsivamente, lo que los lleva a la adicción, que se traduce en el alejamiento de la familia, el abandono de los estudios y la aparición de la agresividad y la violencia (Ponce, 2016).



Los videojuegos, los ordenadores, la televisión y la publicidad tienen un impacto en la educación de los jóvenes, lo que ayuda a explicar por qué los jóvenes pueden encontrar el juego tan atractivo. Esto hace que los individuos desarrollen una mayor preferencia por los juegos de azar, que crece con el tiempo hasta convertirse en una condición conocida como ludopatía (Ocampo, Lozana, Nara, & Galán, 2010).

Los adolescentes de hoy en día han descubierto que los lugares donde pasan el rato y se reúnen con sus amigos son las salas de videojuegos. La proximidad de estas salas a los institutos, los centros educativos y las principales vías de comunicación facilita el acceso a estos juegos (Ponce, 2016).

Según Santos, (2008) los videojuegos y las máquinas de juego son el punto de partida de la adicción al juego, y cuanto más tentadores son, más adictivos se vuelven. Si los padres no intervienen, esto provocará un comportamiento adictivo en el adolescente. Al querer ganar siempre, el ludópata se forma un hábito ganador que le hace sentir bien. Sin embargo, pronto aprende que lo que realmente le motiva es jugar, no ganar.

### **2.2.5 Ludopatía durante la pandemia COVID – 19**

Debido a la reclusión y a la falta de compromiso con los compañeros de su edad, existe el incremento de cifras asociados al uso de dispositivos dedicados a videojuegos por la población estudiantil, convirtiéndose en una adicción, este hecho ocurrió como consecuencia del covid-19, debido que la población fue confinando y las clases educativas pasaron a modalidad virtual, por lo que pasaron mayor tiempo conectados a internet, espacio que fue aprovechado por adolescentes para acceder a videojuegos como un modo de entretenimiento afectando su salud mental. Una gran dependencia puede provocar problemas de postura, privación del sueño, trastornos alimentarios causados por



la necesidad de "desconectar" para comer, dejar de realizar sus actividades cotidianas, descanso y alteraciones en su conducta. (MINSA, 2021).

El número de adictos al juego ha aumentado considerablemente en los últimos años, superando incluso a los drogadictos. Naturalmente, el prolongado confinamiento en casa provocado por la pandemia de coronavirus ha acercado a estos enfermos a los casinos en línea y a otras formas de diversión del juego que permite el avance de tecnologías. Mayor parte de los jugadores que sufren esta adicción tienen entre 18 y 25 años, un grupo demográfico joven con mucho tiempo libre que puede acabar convirtiéndose en adicto a los juegos y a las apuestas (Fundación Patología Dual SEPD, 2020).

#### **2.2.6 Juegos más rankeados en la adolescencia**

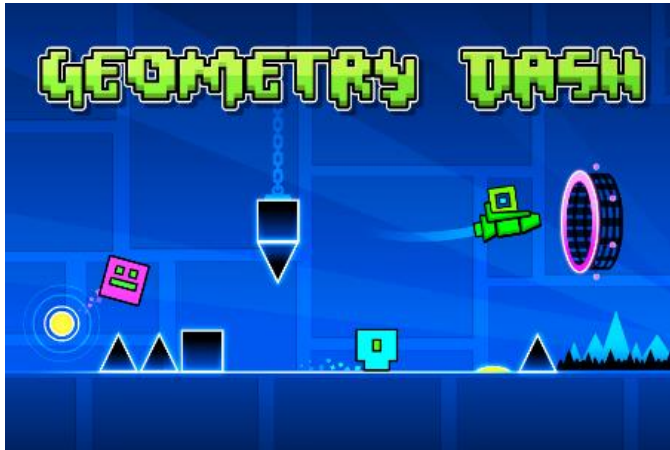
- **Clash Royale**

Es un juego de mazos que se compone por cartas y cada una de ellas debe luchar para conseguir monedas y así escalar más niveles y experiencia. se invierte s/6.90 para comprar gemas, cartas y cofres así también si juegas constante te da oro y gemas para continuar con el juego.



- **Geometry Dash**

El juego consiste en esquivar obstáculos para llegar a la meta y recoger una recompensa y logros. Se invierte descargando el aplicativo con el internet del celular.



*Figura 1.* Captura de pantalla de Geometry Dash

**Fuente:** Captura tomada del móvil de los estudiantes

- **Fornite**

Consiste en un juego de batalla real donde puedes adquirir experiencia y tener amigos de todo el mundo hay torneos en el cual se ganan premios como monedas llamados pavos con eso puedes comprar en bases elites, skins en montes y de armas. se invierte de 3 – 150 dólares

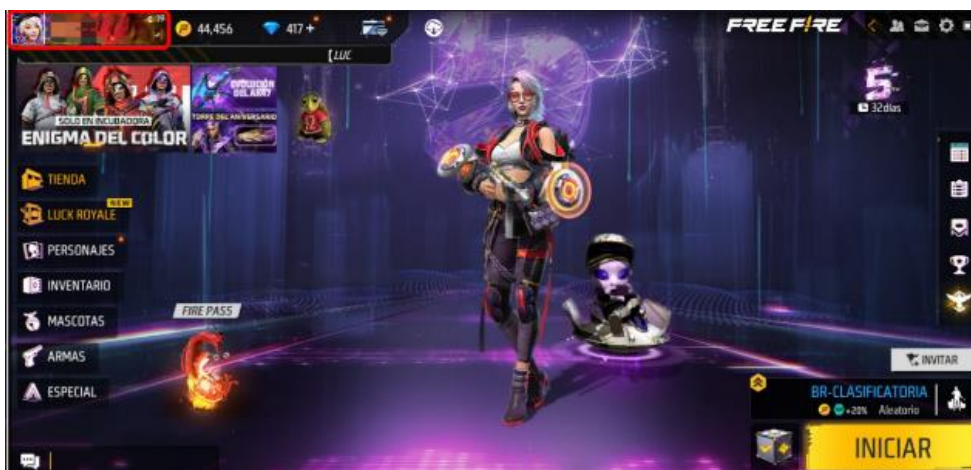


**Figura 2.** Captura de pantalla de juego FORNITE

**Fuente:** Captura tomada del móvil de los estudiantes

- **Free Fire**

Este juego pide llegar al nivel máximo que es gran maestro V y puedes socializar con los de tu región desde tu celular así mismo este Juego de armas y disparos tu meta es conseguir lut y subir de rango. Se invierte desde 3.50 hasta 250.00 soles así recargas y compras cosas para el jugador



**Figura 3.** Captura de pantalla de juego Free Fire

**Fuente:** Captura tomada del móvil de los estudiantes

- **Dota**

El objetivo de este juego es destruir la base enemiga que contiene una construcción llamada Ancestro, en este juego se puede comprar accesorios para el avatar que escoges, así también puedes invertir entre 10 – 50 soles para subir de niveles.



**Figura 4.** Captura de pantalla de juego Dota

**Fuente:** Captura tomada de las cabinas LAN CENTER

- **Call Of Duty**

Similar al juego de Free Fire que se juega en modo supervivencia lo cual tiene la opción de multijugador dice invierte comprando estrellas lo cual oscila desde un dólar a 100 dólares por paquete de estrella comprada.



*Figura 5.* Captura de pantalla del juego Call Of Duty

**Fuente:** Captura tomada de las cabinas LAN CENTER

## 2.2.7 Teorías explicativas del juego patológico

**Tabla 1.**

### *Teorías explicativas del juego patológico*

MODELOS PSICOANALÍTICOS		MODELOS OPERANTES	
Autores	Teorías	Autores	Teorías
Freud, (1928)	El juego patológico como sustituto de la conducta compulsiva de la masturbación.	Skinner, (1953)	Persistencia en el juego en función a tasas de refuerzo irregular (disponibilidad y exposición). Experimentos de laboratorio.
Von Hattingberg, (1914); Simmel, (1920); Greenson, (1947)	El juego como expresión de una neurosis subyacente, relacionada con una regresión a fases psicosexuales progenitales	Dickerson, (1979)	Dos tipos de reforzadores (ganancia de dinero y excitación asociada a las cogniciones y estímulos ambientales). Investigación de campo
Reik, (1942)	Intento de solucionar los conflictos con las figuras parentales.		
	Deseo inconsciente de perder, como un modo de autocastigo por los impulsos agresivos experimentados		
Bergler, (1957)	hacia la figura paterna		

**Fuente:** Aonujer (2018)



### **2.2.8 Modelo psicoanalítico de Freud**

Con su análisis de la psique de Dostoievski, despertó la preocupación y debate por expertos por esta enfermedad. El hábito compulsivo de la masturbación, que Freud considera la primera adicción a partir de la cual se desarrollan todas las demás, es sustituido por esta figura. Otros autores relacionan de alguna manera la figura paterna con el hábito de jugar. Los expertos consideran que jugar es típicamente un signo externo de una neurosis subyacente que está conectada con un retorno a las fases psicosexuales pregenitales, donde la actividad está motivada por impulsos eróticos. Los modelos que iniciaron en estudiar el aprendizaje e intentaron exponer la ludopatía se denominaron modelos operantes. Según estas teorías el juego es una actividad adquirida y con la suficiente exposición a situaciones de juego, todos podemos desarrollar tendencias de juego patológico o compulsivo (Secades & Villa, 1998).

### **2.2.9 Modelo operante de Skinner**

Es uno de los modelos que estudio el aprendizaje y que se esforzaron por explicar la ludopatía. Fundamentando que jugar es una actividad adquirida y tiene una presentación suficiente en circunstancias que implica jugar, todos podemos desarrollar tendencias de juego patológico o compulsivo (Secades & Villa, 1998). Encontraríamos reforzadores ya sean estas positivamente como negativamente, que estimulan comportamientos del juego, asimismo el refuerzo de manera inmediata en algunos juegos, haciendo que el jugador desarrolle comportamientos supersticiosos. (Skinner, 1953).



## **2.2.10 Niveles de ludopatía según el instrumento**

### **2.2.10.1 No jugador**

- Juega ocasionalmente juegos populares y legales por entretenimiento.
- Mantiene control sobre los juegos.
- Es capaz de dejar el juego cuando desee.
- Puede olvidar jugar.

Ochoa, (2014) afirma que “los siguientes son ejemplos de alteraciones psicológicas irritable, depresiones, inseguridad, se muestran apáticos, algunas veces se sienten culpables, miedosos, hasta pueden llegar a la muerte”.

Las personas pueden experimentar efectos importantes cuando el componente psicológico no funciona correctamente, lo que frecuentemente conduce a comportamientos ilógicos e inmaduros. Los adolescentes se las arreglan para pasar su tiempo libre jugando a los videojuegos, pensando frecuentemente que es una forma de relajación. Esto ocurre a pesar de que conservan con mucha facilidad niveles bajos de autoestima (Mayta, 2019).

### **2.2.10.2 Jugador en riesgo**

- Juega con más frecuencia.
- El juego no interfiere en sus relaciones sociales, laborales o familiares.
- Se presenta como una afición.

Ochoa, (2014) se refiere “al dinero endeudado, lo cual conlleva a la pobreza e incluso al fracaso total de las familias”.

En una sociedad como la nuestra, el estado de la economía tiene un impacto significativo en la forma en que interactúa la unidad familiar, dando lugar a conflictos,



mala comunicación e incluso actos violentos que repercuten en el entorno social en el que se desarrollan las familias. En particular, la relación entre los padres se ve directamente afectada por la economía, ya que los padres discuten con frecuencia porque no pueden satisfacer las necesidades básicas de sus hijos. Para hacer frente a los elementos que afectan al entorno familiar, es crucial mantener la comunicación regular, la confianza y el amor en el hogar (Mayta, 2019).

Báez, (2000) menciona que los efectos del juego excesivo incluyen "las pérdidas financieras resultantes y la creación de deudas. Incluso pedir dinero prestado a otros, que es robar, es algo que los jugadores harían, por lo que puede haber problemas legales".

### **2.2.10.3 Jugador dependiente**

- Presenta dependencia emocional
- Se pierde el control a partir de la necesidad de recuperar lo perdido.
- Fracasa en intentos de resistir el impulso.
- Razonamientos distorsionados sobre la realidad.
- Optimismo irracional.
- Pensamiento supersticioso.

Al no establecer vías para que sus hijos comuniquen sus sentimientos, la familia pierde la confianza de los niños. Debido a la desconfianza que han perdido por estar muy influenciados por los juegos, estas personas también experimentan problemas familiares, malas interacciones y una comunicación inadecuada. La desconfianza es otro síntoma que experimentan estas personas (Mayta, 2019).

El nivel de ludopatía en adolescentes se evidencia en la relación de los padres e hijos, donde muchos llegan a una adicción de ludopatía, así surgen personas agresivas con sus propios familiares de igual manera se deprimen demasiado alejándose de sus seres





queridos, cuando una persona tiene un nivel moderado de ludopatía tiende a ser una persona pasiva que no tiene comunicación y contacto con su entorno familiar, tal como lo hace un nivel asertivo cuando no tiene una adicción a los juegos.

### **Factores del juego patológico**

#### **Factor 1.- Conducta de escape.**

Según Roa, (2002) usan el juego como una vía de escape a los problemas.

#### **Factor 2.- Descontrol conductual en la adquisición del dinero.**

Según Roa, (2002) Cada vez el sujeto necesita más dinero y pasar más tiempo jugando.

#### **Factor 3.- Irritabilidad.**

Según Roa, (2002) Se sienten irritados e inquietos cuando no pueden jugar por algún motivo externo o cuando intentan controlar su adicción.

#### **Factor 4.- Ocultación y centralidad en el juego.**

Según Roa, (2002) Suelen minimizar, ocultar o negar su adicción

#### **Factor 5.- Persistencia en el juego persiguiendo las ganancias.**

Según Roa, (2002) Experimentan un deseo o un impulso emocional y físico que solo se calma una vez que inicia la conducta de apostar.

#### **Factor 6.- Perdida de la centralidad del rol laboral.**

Según Roa, (2002) Se ponen en riesgo, pierden o deterioran relaciones laborales, escolares, familiares. Etc.



### **Factor 7.- “Caza” de lo perdido.**

Según Roa, (2002) Jugar para conseguir el dinero perdido y se convierte en la preocupación principal.

## **2.3 MARCO CONCEPTUAL**

### **Ludópata**

Es una condición marcada por una incapacidad persistente y creciente de controlar el deseo de jugar con dinero. Al igual que no todos los bebedores se convierten en alcohólicos, no todos los jugadores adquieren una adicción al juego.

### **Pandemia COVID – 19**

El virus SARS-CoV-2 es la enfermedad infecciosa conocida como enfermedad por coronavirus. Esta patología afecta de manera rápida a seres humanos causándoles como fiebre, problemas para respirar, presión en el pecho entre otros que dependen mucho de la variación de covid-19.



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1 UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El estudio está constituido por los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui – Aplicación” de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno, que se localiza específicamente Av. Floral 1153, dentro de la ciudad universitaria de la ciudad de Puno.

#### 3.2 PERIODO Y DURACIÓN DE ESTUDIO

El desarrollo de estudio duro 7 meses que dio inicio con la aprobación del proyecto hasta la aplicación y realización del informe final.

#### 3.3 PROCEDENCIA DE MATERIAL UTILIZADO

##### 3.3.1 La técnica

Este estudio se aplicó la encuesta, la cual permitió obtener la información necesaria sobre los niveles de ludopatía o juego patológico en los estudiantes.

##### 3.3.2 Instrumento

El cuestionario fue utilizado como un instrumento que facilito recopilar datos que lleva por título: “Cuestionario de detección del Juego Patológico”, realizado y aprobado por Salinas y Roa (2002)

El cuestionario está compuesto de 20 ítems correspondiente divididas en 3 áreas: 1,2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 14 corresponden al área psicológico, del 4, 5, 12, 19 y 20, corresponden al área económico y del 13, 15, 16, 17, 18 corresponden al área familiar.



La selección de los ítems que enmarcan una relación, ítem-total corregido más alta. “También se tomó en cuenta que el contenido de dichos ítems fueran lo suficientemente diferentes, se hizo de forma conjunta se tomó como criterio preferentemente el comportamiento del ítem en la muestra de jugadores patológicos” (Salinas, 2004, p. 3).

Esta escala de medición fue realizada por Salinas y Roa (2002), refiere que “el análisis de los ítems se ha basado en dos muestras, una de 62 jugadores en inicio de rehabilitación y otro de 140 sujetos de la población general. El cuestionario final presenta una elevada fiabilidad (Alfa de Cronbach = 0,9325) y adecuada validez discriminativa (sensibilidad = 98,4% y especificidad = 93,5%). El análisis factorial muestra correspondencia entre los factores obtenidos y los ítems diagnósticos del DSM-IV”.

En la Universidad Nacional de San Agustín, Perú, la tesis titulada: “Uso de los videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau – Cayma” (Apaza & Bedregal, 2014). Por consiguiente, nos dice que comprende por 20 ítems y es planteado por y Salinas y Roa (2002), quienes sustentaron bajo estándares de DSM-IV construyendo un cuestionario que facilita identificar y determinar acerca de la supuesta adicción del juego patológico. “El análisis de los ítems se ha basado en dos muestras, una de 62 jugadores en inicio de rehabilitación y otra de 140 sujetos de la población general. El cuestionario final presenta una elevada fiabilidad (sensibilidad = 98,4% y especificidad = 93,5%)” (Apaza & Bedregal, 2014).



### 3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

#### 3.4.1 Población

Este estudio fue conformado por los estudiantes de la I.E.S. “José Carlos Mariátegui – Aplicación” perteneciente a la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno, correspondiente al año escolar 2021.

**Tabla 2.**

*Población estudiantil de la IES José Carlos Mariátegui-Aplicación de la UNAP*

	VARONES	MUJERES	TOTAL
Primero	34	36	70
Segundo	30	32	62
Tercero	40	23	63
Cuarto	42	33	75
Quinto	28	59	59
Total	174	155	329

**Fuente:** nómina de estudiantes matriculados en el año escolar 2021.

#### 3.4.1 Muestra

Según Ñaupas et al, (2014) menciona que “un instrumento de gran validez en la investigación que permitió seleccionar las unidades respectivas para obtener los datos que permitió obtener información acerca de la población a investigar, es decir es un subconjunto de la población” (p. 92). Siendo la muestra de tipo probabilístico porque todos los elementos de la población tienen una misma peripeicia de ser escogidos/as para la muestra.

Para tomar la muestra de la población presentada se aplica la siguiente fórmula:



$$n = \frac{Npqz^2}{(N - 1)E^2 + Z^2pq}$$

Donde:

n: muestra

N: población

E: margen de error (0.05)

Z: valor de distribución (1.96)

P: proporción de p (0.5)

q: proporción de q (0.5)

Muestra de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui –  
Aplicación de la región de Puno, 2021.

$$n = \frac{329(0.25)(1.96)^2}{(329 - 1)(0.05)^2 + (1.96)^2(0.25)} = 175$$

Por lo tanto, se trabajó con un total de 175 estudiantes tal como se muestra en la tabla 2.



**Tabla 3.**

*Muestra estudiantil de los estudiantes de la IES “José Carlos Mariátegui-Aplicación”  
de la UNAP*

ESPECIALIDAD	VARONES	MUJERES	TOTAL
Primero	31	03	34
Segundo	28	02	30
Tercero	34	01	35
Cuarto	30	07	37
Quinto	29	10	39
Total	152	23	175

**Fuente:** Población estudiantil de la IES “José Carlos Mariátegui-Aplicación” de la UNAP.

### **3.5 DISEÑO ESTADÍSTICO**

#### **3.5.1 Tipo de investigación**

El método utilizado incumbe al método de investigación descriptiva de nivel simple. Según Charaja, (2011) señala que “la estrategia de investigación o método corresponde a las investigaciones no experimentales porque no se manipula ninguna variable ni se preparan las condiciones de investigación. Los datos se recogieron tal como se presenta en la realidad” (p. 44). Es así, que el presente estudio describe el nivel de ludopatía o juego patológico en estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui-Aplicación de la UNAP en el año académico 2021.

### 3.5.2 Diseño de la investigación

La investigación es de diseño no experimental por la que no existe manipulación de datos en el proceso de recolección y se asume corresponde a las investigaciones de tipo diagnóstico, cuyo esquema es la siguiente (Hernandez-Sampieri & Mendoza, 2018)

Donde:  $M \rightarrow O$

M: Muestra de estudio

O: Observaciones

## 3.6 PROCEDIMIENTO

### 3.6.1 Procedimiento de recolección de datos

El procedimiento de recolección de datos consistió en las siguientes actividades:

**Primero:** Se mandó una solicitud al personal administrativo de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui” – Aplicación de la región de Puno, con el propósito de ejecutar la investigación.

**Segundo:** Se coordinó con los docentes de las correspondientes sesiones que estuvieron dictando sus clases para aplicar adecuadamente los instrumentos de investigación.

**Tercero:** Se aplicó el instrumento de investigación. Para el recojo de los datos se utilizó el cuestionario de detección del juego de Salinas y Roa (2002).

**Cuarto:** Posterior a su aplicación del cuestionario, se tabuló en programa estadístico Microsoft Excel 365





**Quinto:** El instrumento aplicado se calificó e interpreto acorde a la estimación o ponderación establecida para luego ser organizada de acuerdo con los objetivos planteados.

### 3.6.1 Procesamiento de análisis de datos

Los datos fueron procesados de acuerdo con las siguientes actividades:

**Primero:** se procesaron los datos y diseñaron las tablas o cuadros de distribución porcentual considerándose la escala de medición de cada variable.

**Segundo:** se ilustraron los cuadros de distribución porcentual.

**Tercero:** los cuadros fueron analizados, interpretados y discutidos de acuerdo con los objetivos planteados en la investigación.

### 3.7 VARIABLES

#### 3.7.1 Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala valorativa
Nivel de Ludopatía	1.1. No jugador	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Después de jugar siente la necesidad de volver a jugar para recuperar lo perdido.</li> <li>- Busca sitios alejados de casa para jugar.</li> <li>- Suele decir a la gente que ha ganado dinero, aunque no haya perdido.</li> <li>- Ha inventado tareas en la calle para salir a jugar.</li> </ul>	<p>No jugador (0 – 4)</p> <p>Jugador con riesgo (5 – 9)</p> <p>Jugador dependiente (10 o más)</p>
	1.2. Jugador en riesgo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuando juega se empeña a seguir jugando hasta ganar.</li> <li>- Juega para demostrar capacidad o destreza a los demás</li> <li>- Piensa que jugar resolverá el asunto económico.</li> <li>- Ha pedido dinero prestado a la familia o amigos para seguir jugando.</li> </ul>	
	1.3. Jugador dependiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los pensamientos sobre el juego interrumpen concentrarse en labores como la lectura o cuestiones de familia.</li> <li>- Los pensamientos sobre como conseguir dinero para seguir jugando, no dejan conciliar el sueño.</li> <li>- Juega gasta el punto de perder todo.</li> <li>- Juega más dinero de lo que tenía pensado.</li> <li>- Intento por dejar de jugar y no es capaz de ello.</li> <li>- Nervioso o irritado por dejar de jugar.</li> <li>- Irritado por interrumpir una sesión de juego por una obligación familiar.</li> <li>- Descuido de obligaciones personales o familiares por estar jugando.</li> <li>- Obtener dinero de prestamistas o usureros para jugar.</li> <li>- Hurto, robos, u otros delitos para conseguir dinero y jugar.</li> </ul>	

**Fuente:** Instrumento salinas y Roa (2002); (Ochoa y Labrador, 1994; Domínguez, 2009)

### 3.8 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En el ámbito de análisis de datos para cada una de las alternativas se codificó (en escalas), donde a cada nivel de escala se le da un valor respectivo, además para medir la frecuencia de ludopatía o juego patológico se realizó a través de la escala Likert, que nos permitió ubicar los resultados obtenidos en la escala mencionada, que se detalla de la siguiente manera:

**Tabla 4.**

*Escala que midió la frecuencia de ludopatía*

<b>Escala</b>	<b>Descripción</b>	<b>Valor</b>
<b>Nunca</b>	Significa que no hay problemas con el juego	0
<b>A veces</b>	Problemas con el juego.	1
<b>Muchas veces</b>	Serios problemas con el juego.	2

**Fuente:** Elaboración según cuestionario

Respecto a los rangos de punteros se desarrolló de la siguiente manera:

**Tabla 5.**

*Escala que midió el nivel de ludopatía*

<b>RANGOS DE PUNTEOS OBTENIDOS</b>	<b>INTERPRETACIÓN</b>
<b>0 - 4</b>	No jugador
<b>5 - 9</b>	Jugador con riesgo
<b>10 o más</b>	Jugador dependiente

**Fuente:** cuestionario on-line de screening del juego patológico – informe técnico, Salinas y Roa (2002).



**Tabla 6.**

*Tabla de datos*

<b>CUESTIONARIO</b>	<b>0 (nunca)</b>	<b>1(a veces)</b>	<b>2(muchas veces)</b>	<b>TOTAL</b>
<b>1</b>	66	58	51	175
<b>2</b>	71	55	49	175
<b>3</b>	69	66	40	175
<b>4</b>	55	58	62	175
<b>5</b>	69	59	47	175
<b>6</b>	56	74	45	175
<b>7</b>	101	47	27	175
<b>8</b>	110	34	31	175
<b>9</b>	88	36	51	175
<b>10</b>	81	53	41	175
<b>11</b>	77	51	47	175
<b>12</b>	48	53	74	175
<b>13</b>	95	43	37	175
<b>14</b>	79	55	41	175
<b>15</b>	84	41	50	175
<b>16</b>	79	53	43	175
<b>17</b>	78	58	39	175
<b>18</b>	87	51	37	175
<b>19</b>	84	62	59	175
<b>20</b>	46	80	49	175
<b>PROMEDIO</b>	<b>74.65</b>	<b>54.35</b>	<b>46</b>	<b>175</b>
<b>%</b>	<b>42.66%</b>	<b>31.06%</b>	<b>26.28%</b>	<b>100%</b>

Elaborado de base de datos

	<b>PROMEDIO</b>	<b>PROMEDIO</b>
<b>MODA</b>	<b>MAYOR</b>	<b>MENOR</b>
0	74.65	26.28%



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 RESULTADOS

Para el recojo de los datos se utilizó el cuestionario de detección del juego patológico de Salinas y Roa (2019) compuesta con 20 ítems correspondiente a los indicadores de la variable. La investigación se realizó en el año académico 2021. se aplicó la muestra estadística a 175 estudiantes de la institución educativa secundaria “José Carlos Mariátegui - Aplicación” de la UNAP de la región de Puno. Después de haberse tabulado los datos se elaboró la siguiente tabla de distribución porcentual.

##### 4.1.1 No jugador

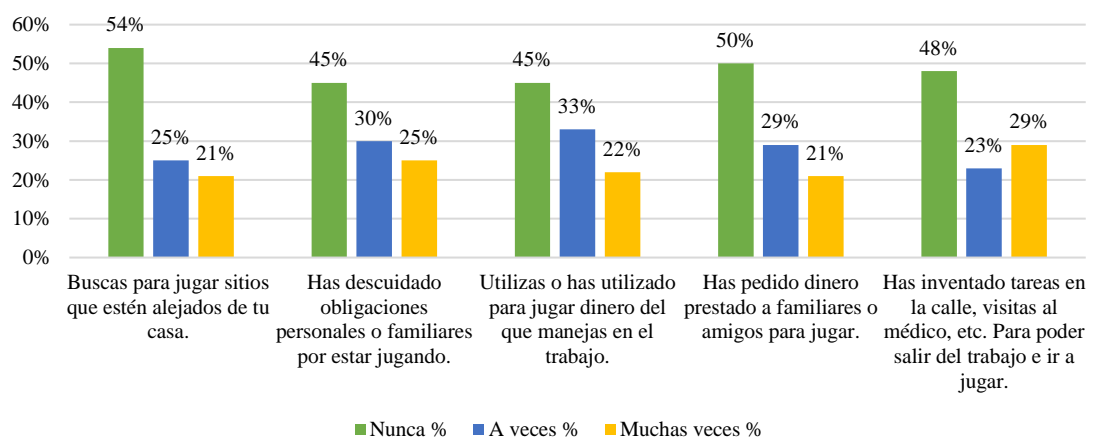
Después de la presentación, análisis e interpretación de los datos de la variable, se procede con la presentación de los resultados correspondientes a la primera dimensión.

**Tabla 7.**

*Nivel de ludopatía en no jugador*

Dimensión Indicador	NO JUGADOR							
	Nunca		A veces		Muchas veces		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa.	95	54%	43	25%	37	21%	175	100%
Has descuidado obligaciones personales o familiares por estar jugando.	79	45%	53	30%	43	25%	175	100%
Utilizas o has utilizado para jugar dinero del que manejas en el trabajo.	78	45%	58	33%	39	22%	175	100%
Has pedido dinero prestado a familiares o amigos para jugar.	87	50%	51	29%	37	21%	175	100%
Has inventado tareas en la calle, visitas al médico, etc. Para poder salir del trabajo e ir a jugar.	84	48%	41	23%	50	29%	175	100%
<b>Promedio</b>	<b>85</b>	<b>48%</b>	<b>49</b>	<b>28%</b>	<b>41</b>	<b>24%</b>	<b>175</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario de diagnóstico de ludopatía.



**Figura 6.** Nivel de ludopatía en no jugador



De los datos analizados se describe que de los indicadores con mayor porcentaje en el no jugador es de nunca, esto indica que el estudiante no busca lugares alejados de casa para seguir jugando. Según Ochoa (2014), menciona, dentro de las alteraciones psicológicas se consideran “irritabilidad, depresiones, inseguridades, se muestran apáticos algunas veces se sienten culpables, miedosos, y esto puede traer consecuencias como el escapar de casa para jugar”. (p.9). En este mismo sentido Mayta (2018), menciona que, cuando el aspecto psicológico no está funcionando bien puede causar graves consecuencias en la persona, generando muchas veces comportamientos irracionales. Son los adolescentes quienes muy fácilmente tienden a mantener bajos niveles de autoestima, logrando ocupar sus tiempos libres en los videojuegos creyendo muchas veces, que es una forma de relajación. En efecto, podemos afirmar que la frecuencia con la que se manifiesta la ludopatía en los estudiantes en no jugador, muestra que el estudiante no recurre a lugares para seguir jugando y esto no altera el aspecto psicológico. Morrison, indica que el escape de los problemas familiares es un patrón donde los individuos que experimentan depresión en algún momento o también muestran alteraciones de ánimo. Así como Pichot manifiesta que en algún momento del día se sienten tristes o vacíos y recurren a los juegos para relajarse.

#### 4.2.2 Jugador en riesgo

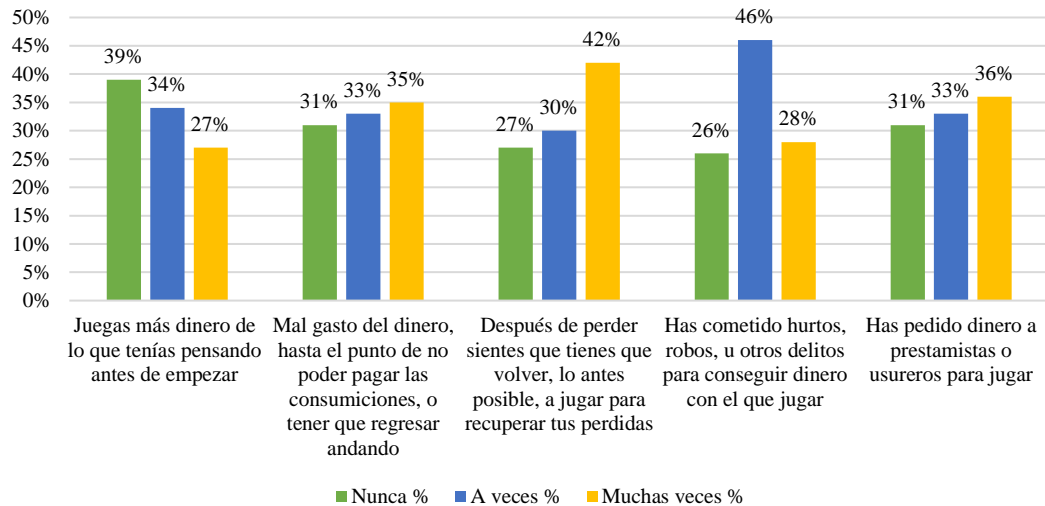
**Tabla 8.**

*Nivel de ludopatía en jugador en riesgo*

Dimensión	JUGADOR EN RIESGO							
	Nunca		A veces		Muchas veces		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
Juegas más dinero de lo que tenías pensando antes de empezar	69	39%	59	34%	47	27%	175	100%
Mal gasto del dinero, hasta el punto de no poder pagar las consumiciones, o tener que regresar andando	55	31%	58	33%	62	35%	175	100%
Después de perder sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tus pérdidas	48	27%	53	30%	74	42%	175	100%
Has cometido hurtos, robos, u otros delitos para conseguir dinero con el que jugar	46	26%	80	46%	49	28%	175	100%
Has pedido dinero a prestamistas o usureros para jugar	54	31%	58	33%	63	36%	175	100%
<b>Promedio</b>	<b>54</b>	<b>31%</b>	<b>62</b>	<b>35%</b>	<b>59</b>	<b>34%</b>	<b>175</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario de diagnóstico de ludopatía.





**Figura 7.** Nivel de ludopatía en jugador en riesgo

De la tabla en cuestión, se infiere que los indicadores con mayor incidencia en el jugador en riesgo indicaron que a veces cometieron hurtos o robos para jugar. Uno de los indicadores que en situaciones patológicas es una muestra característica de los estudiantes de educación secundaria. Por esta razón los padres de familia recurren al castigo físico o monetario. Tal como afirma Lamas (2015), esta enfermedad llamada ludopatía o juego patológico guarda relación con el área económico ya que el individuo tiene deudas cuantiosas, incumplimiento de pagos, empobrecimiento afectando su economía solo por el hecho de seguir jugando invirtiendo dinero y tiempo. Consecuentemente, Figueroa y Gómez (2020), consideran que, factores de riesgo individual se asocian a la impulsividad, búsqueda de sensaciones placenteras y aspiraciones económicas fuera de su alcance al momento de jugar. Así mismo, la inversión que se realiza se aumenta un mínimo y hace que sientas una sensación favorable y en consecuencia inviertes más para ganar más dinero cuando solo siempre es lo contrario y se vuelve dependencia cuando se juega más de lo planeado y que consecuentemente se convierte en adicción.



El centro psicológico Consuelo Tomas menciona que, la ludopatía la padecen los que no pueden controlar su impulso de jugar, invirtiendo cada vez más tiempo y dinero en apuestas, la persona con esta adicción no puede parar de jugar a pesar de los graves problemas y se origina en diferentes áreas de su vida siendo este el área económico donde el sujeto pide dinero prestado engañando a amigos y familiares para continuar jugando, no se puede cumplir con el pago, no se tiene dinero y se sumergen a las deudas, provocando hurtos, robos, apuestas etc. De esa forma, hoy en día el dinero se ha convertido en algo primordial para el ser humano y en cuestión si es importante, se convierte en dependencia cuando el sujeto invierte desmesuradamente y no tiene control sobre ello y cuando llega a tal punto de cometer hurtos, robos, solo por seguir jugando.

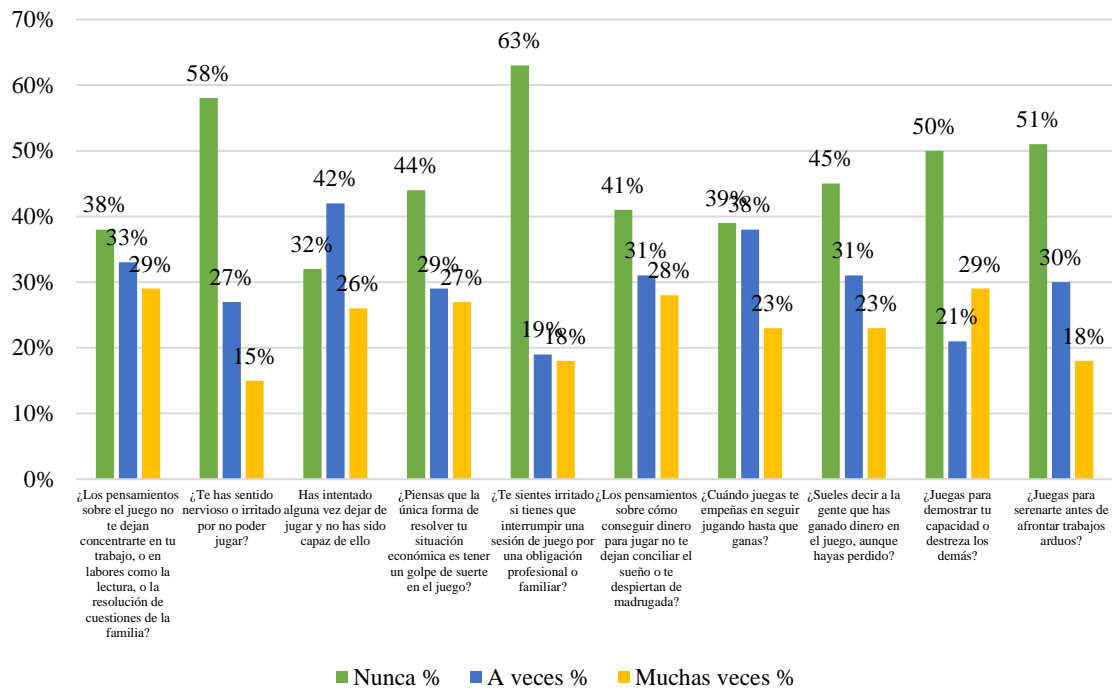
### 4.2.3. Jugador dependiente

**Tabla 9.**

*Nivel de ludopatía en jugador dependiente*

Dimensión Indicador	JUGADOR DEPENDIENTE							
	Nunca		A veces		Muchas veces		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
¿Los pensamientos sobre el juego no te dejan concentrarte en tu trabajo, o en labores como la lectura, o la resolución de cuestiones de la familia?	66	38%	58	33%	51	29%	175	100%
¿Te has sentido nervioso o irritado por no poder jugar?	101	58%	47	27%	27	15%	175	100%
Has intentado alguna vez dejar de jugar y no has sido capaz de ello	56	32%	74	42%	45	26%	175	100%
¿Piensas que la única forma de resolver tu situación económica es tener un golpe de suerte en el juego?	77	44%	51	29%	47	27%	175	100%
¿Te sientes irritado si tienes que interrumpir una sesión de juego por una obligación profesional o familiar?	110	63%	34	19%	31	18%	175	100%
¿Los pensamientos sobre cómo conseguir dinero para jugar no te dejan conciliar el sueño o te despiertan de madrugada?	71	41%	55	31%	49	28%	175	100%
¿Cuándo juegas te empeñas en seguir jugando hasta que ganas?	69	39%	66	38%	40	23%	175	100%
¿Sueles decir a la gente que has ganado dinero en el juego, aunque hayas perdido?	79	45%	55	31%	41	23%	175	100%
¿Juegas para demostrar tu capacidad o destreza los demás?	88	50%	36	21%	51	29%	175	100%
¿Juegas para serenarte antes de afrontar trabajos arduos?	90	51%	53	30%	32	18%	175	100%
<b>Promedio</b>	<b>81</b>	<b>46%</b>	<b>53</b>	<b>30%</b>	<b>41</b>	<b>24%</b>	<b>175</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario encuesta



**Figura 8.** Nivel de ludopatía en jugador dependiente

De los datos analizados se deduce que los indicadores con mayor incidencia en el jugador dependiente, los estudiantes refirieron que nunca buscan sitios alejados para jugar, pero cuando se les interrumpe el juego por labores domésticas dentro del ámbito familiar se sienten irritados. Este indicador representa la realidad actual de los estudiantes que recurren a estos juegos. Por eso, la falta de comunicación podría generar a que sus hijos asistan a estos juegos por sitios lejanos a su hogar, sin embargo, este resultado evidencia que la buena comunicación hace de que se prevengan situaciones que se pueden lamentar en el futuro.

. Según Menbrillo (2007), psicológicamente la familia es una serie de relaciones dialécticas que, a partir de la oposición de la personalidad, tiende a superarla en una nueva dialéctica de autoridad y amor; esta nueva dialéctica a su vez, puede revolverse en independencia para los hijos, y a su vez tiende hacia la responsabilidad personal. Carmona (2009) menciona que los efectos directos relacionados con la ludopatía son los problemas familiares y que estos son los más perjudicados por la falta de control sobre el juego. Se



produce aislamiento por parte del afectado, mentiras, gasto excesivo de dinero, desaparición de dinero y venta de objetos personales. Por otro lado, Lamas (2020), menciona que son muchas las consecuencias que acarrea el juego patológico afectando varias áreas como la familia donde se encuentra mentiras constantes y clima de desconfianza y deterioro de la comunicación.

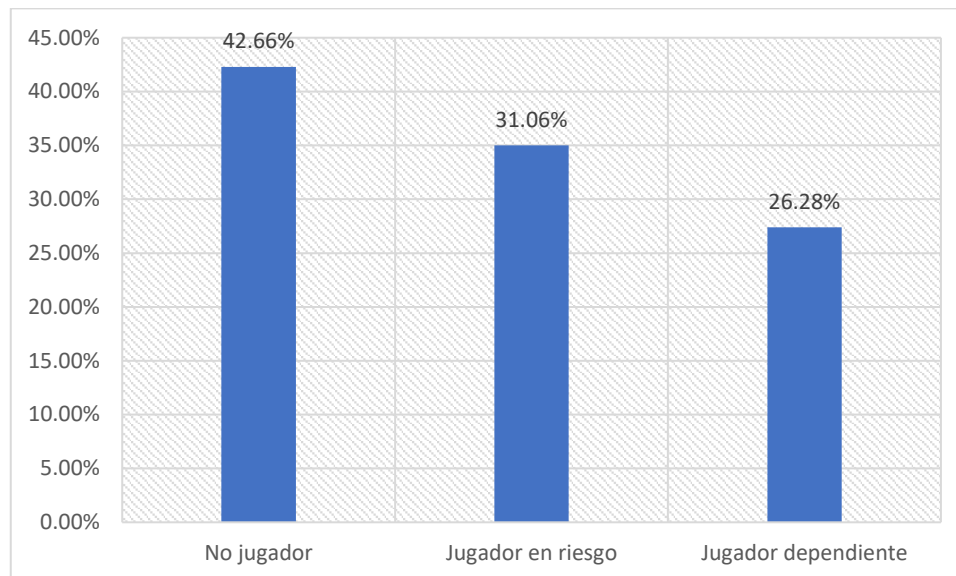
Mayta (2018), manifiesta que los hijos en la infancia y en la adolescencia, requieren del apoyo, amor y cariño de los padres, ya que se encuentran en pleno desarrollo y son muy susceptibles a ser influenciados, tanto, positiva como negativamente. Es por ello que deben ser comprendidos y presentarles mayor atención, ya que se están transformando diariamente en su forma de pensar, actuar, incluso en su aspecto físico. Astoray (2014), menciona que existe relación entre el tipo de funcionamiento familiar y la ludopatía y que la familia es un factor determinante en la adopción de conductas del adolescente. Se debe considerar que la familia es el eje principal para el desarrollo de la familia que este debe ser un ambiente adecuado para el adolescente, ya que si es lo contrario los estudiantes recurrirán a lugares donde distraerse con amigos alejándose de su familia

**Tabla 10.**

*Nivel de ludopatía*

NIVELES	fi	%
No jugador (0-4)	75	42.66%
Jugador en riesgo (5-9)	54	31.06%
Jugador dependiente (10 o más)	46	26.28%
TOTAL	175	100%

**Fuente:** Elaboración propia según cuestionario de encuesta.



**Figura 9.** Nivel de ludopatía

De la tabla 9 se observa que 75 estudiantes del (42,66%) representa un nivel de ludopatía referente a No jugador. 46 estudiantes del (26,28%) no son jugadores dependientes.

De los datos analizados se infiere que en su gran mayoría de los estudiantes de la I.E.S. “José Carlos Mariátegui – Aplicación” de la UNAP se diagnosticó no jugadores en los juegos online, videojuegos, Nintendo Wii, Nintendo switch, PlayStation etc. Esto quiere decir que el estudiante juega, pero es capaz y es consciente cuando se tiene que



dejar el juego, así también mantiene control y hasta puede olvidar esta actividad. El juego no interfiere en sus relaciones sociales, con amigos, laborales o familiares. Se presenta como una afición.



## 4.2 DISCUSIÓN

El resultado de la investigación concuerda con la siguiente investigación realizada por Ramos (2017), donde no afirma que existe factores de riesgo definidos para la adicción a videojuegos en estudiantes de la I.E.S. Francisco Javier de Luna Pizarro, José Gálvez y El Gran Amauta del distrito de Miraflores de la ciudad de Arequipa. Por otro lado, el siguiente trabajo de investigación no concuerda con el estudio realizado por Astoray (2014), señala que los adolescentes de la Institución Educativa Técnica Perú BIRF - República de Bolivia de Villa el Salvador 2012, dependen de los juegos con un total de 57% representando un nivel alto.

De acuerdo a los resultados obtenidos, no se evidenciaron niveles altos de ludopatía. Así como en la investigación de Mayta (2018) que concluye que los estudiantes manifiestan altos índices de Ludopatía siendo la mayoría (55.2%) que representa un nivel alto; es decir hay afectación en el aspecto psicológico, aspecto económico y relación con los padres, por lo que hay una marcada presencia de la ludopatía virtual en los estudiantes. Las tres investigaciones consideradas como antecedentes y el resultado alcanzado en la investigación, nos permite sostener como los estudiantes a nivel nacional están siendo dependientes de los juegos, esto debe preocupar a las autoridades de cada institución ya que cada uno tiene diferentes contextos y situaciones, en consecuencia, se debe tomar en cuenta las acciones necesarias que permitan dar solución a este problema de juego patológico ya que esto puede llegar a ser una adicción.

La fundación colombiana de juego patológico (2009) confirma el resultado que se alcanza en esta investigación donde la ludopatía o juego patológico es definida como una incapacidad progresiva del individuo para resistir los impulsos a jugar, en tal sentido, Herrera (2013) indica que cuando se hablaba de adicción se refería a adicción a las drogas





sin embargo se descubrió que el elemento principal a todos los trastornos adictivos es la falta de control, es decir, el descontrol, al comienzo le es placentera pero que luego va ganando terreno entre sus preferencias hasta llegar a dominar su vida.

Por consiguiente, tanto los antecedentes de investigación, y tratadistas nos permiten sostener que una de las características del estudiante y de la persona que padece dependencia a los juegos, es que frecuentan concurrentemente e invierten dinero y tiempo jugando, también tienen pensamientos sobre el juego. Llegamos a la conclusión que los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui” Aplicación de la ciudad de Puno, no tienen una adicción por los juegos y no padecen de problemas psicológicos.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** El nivel de ludopatía en los estudiantes durante el periodo de pandemia evidencian que el 42.66% de 75 estudiantes presentan un nivel de ludopatía de no jugador, entonces se infiere que, los estudiantes no tienen adicción hacia los juegos, así también, se juega ocasionalmente juegos populares y legales por entretenimiento, mantienen control sobre los juegos y se es capaz de dejar el juego cuando se desee como también se puede olvidar jugar en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “José Carlos Mariátegui” de la ciudad de Puno.

**SEGUNDA:** El nivel de ludopatía en los estudiantes durante el periodo de pandemia en no jugador muestra que el 54% nunca buscaron sitios que estén alejados de casa para jugar. Así se infiere que juega ocasionalmente juegos populares y legales por entretenimiento, se mantiene control sobre los juegos, es capaz de dejar el juego cuando desee y Puede olvidar jugar.

**TERCERA:** El nivel de ludopatía en los estudiantes durante el periodo de pandemia en jugador en riesgo muestra que el 63% de los estudiantes a veces cometieron hurtos para ir a jugar, así también, Juega con más frecuencia, el juego no interfiere en sus relaciones sociales, laborales o familiares. Y se presenta como una afición.

**CUARTA:** El nivel de ludopatía en los estudiantes durante el periodo de pandemia en jugador dependiente muestra que el 39% juega más dinero de lo que tenía pensado. Así también, presenta dependencia emocional, pierde el control a partir de la necesidad de recuperar lo perdido, fracasa en intentos de resistir



el impulso, razonamientos distorsionados sobre la realidad, Optimismo irracional y pensamiento supersticioso.



## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** A las autoridades de las Instituciones Educativas de la ciudad de Puno, se les sugiere que concienticen e informen más sobre las consecuencias que puede provocar el jugar en demasía, ya que esto provoca enfermedades psicológicas afectando la vida del estudiante, en este sentido, en la presente investigación se determinó que los estudiantes de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui”, no presentan adicción a los juegos con ciertas características de jugar y sobre llevar dicha actividad.

**SEGUNDA:** A las autoridades de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui” se le sugiere que se informe sobre las enfermedades psicológicas que puede traer el jugar constantemente como también esté presente en la agenda de reuniones de APAFA, así trabajar juntamente con los padres de familia y mejorar el hábito de jugar ya que si se incrementa el tiempo y dinero puede llegar a tener problemas psicológicos.

**TERCERA:** A los docentes de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui” se les sugiere trabajar informando sobre como economizar y no se haga gastos innecesarios, si bien se observó que en el tiempo de pandemia se invirtió excesivamente en la tecnología.

**CUARTA:** A los padres de familia de los estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui, se les sugiere que haya control sobre el uso correcto de la tecnología hacia sus hijos, así también, acompañen en las sesiones virtuales esto para mejorar la relación que existe padre hijo como también con los juegos online.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aonujer, L. (2018). *Fundamentación Teórica sobre la problemática del Juego*. AONUJER:  
[https://aonujer.org/images/aonujer/publicaciones/fundamentacion\\_ludopatias.pdf](https://aonujer.org/images/aonujer/publicaciones/fundamentacion_ludopatias.pdf)
- Báez, G. (2000). *La ludopatía. Jugando a perder*:  
<file:///C:/Users/ADMIN/Documents/TESIS%20MIRIAM%20UCV/19%20MANUAL%20LUDOPATIA.pdf>
- Barreto, E., López, G., & Navarro, M. (2018). Relación entre funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años de un colegio público Lima. [tesis de grado]. Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima.
- Bergler, E. (1957). *The psychology of gambling*. Nueva York: Hill and Wang.
- Bisso, A. (2007). Ludopatía. *Rev. Soc. Perú Med. Interna*, 20(2).
- Castilla, C., Berdullas, S., De Vicente, A., & Villamarín, S. (2013). Apuestas Online: El nuevo desafío del juego patológico. *INFOCOP*(61).  
<http://www.cop.es/infocop/pdf/2200.pdf>
- Ccorimanya, G. M., & Quispe, M. (2019). Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019. [Tesis de Psicología]. Universidad Peruana Unión, Juliaca - Puno.
- Charaja, F. (2019). *El MAPIC de la investigación científica* (Cuarta ed.). Puno, Perú: Corporación MERU E.I.R.L.
- Charaja, F. C. (2011). *El Mapic en la Investigación Científica* (Tercera ed.). Puno, Perú: Corporación Sirio Eirl. <https://doi.org/2018-06184>
- Custer, R. (1984). Profile of the pathological gambler. *The Journal of Clinical Psychiatry*, 45(12), 35-38.
- Dickerson, M. (1979). Fi schedules and persistence at gambling in the U.K. betting office. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 12(3), 315-323.
- Espinoza, L. (2007). *Juego Patológico o ludopatía*. Colombia: Guadecon.
- ESTUDES. (2021). *Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES), 1994 - 2021*. Ministerio de Sanidad de España :  
[https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES\\_2021\\_Informe\\_de\\_Resultados.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES_2021_Informe_de_Resultados.pdf)
- Freud, S. (1928). Dostoyevsky and parricide. En J. Strachey. *The complete psychological works of Sigmund Freud, XXI*.



- Fundación Patología Dual SEPD. (14 de Octubre de 2020). *MODELOS PSICOANALÍTICOS*. <https://fundacionpatologiadual.org/la-ludopatia-vuelve-a-crecer-durante-el-periodo-de-pandemia-del-coronavirus/>
- Geri, S., & Sánchez, L. (2021). Factores de riesgo para la ludopatía en jugadores del tragamonedas Queens Chincha Setiembre-Diciembre. [tesis de grado]. Universidad Autónoma de Ica, Chincha.
- Greenson, R. (1947). On gambling. *American Imago*, 4, 61-77.
- Guerri, M. (01 de Mayo de 2021). *Psicoactiva*. La adicción al juego o Ludopatía y los distintos tipos de jugadores: <https://www.psicoactiva.com/blog/adiccion-juego-ludopatia-distintos-tipos-jugadores/#:~:text=Una%20vez%20que%20la%20persona,es%20su%20accesibilidad%20al%20pr%C3%A9stamo>.
- Hernández, M., & Bujardón, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. *Rev Hum Med*, 20(3).
- Hernandez-Sampieri, H., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de Investigación las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Primera Edición ed.). (S. d. Interamericana Editores, Ed.) Mexico: Mc Graw Hill Education. <https://doi.org/ISBN: 978-1-4562-6096-5>
- Hurtado, J. (2000). *Metodología de la Investigación Holística* (Tercera edición ed.). Caracas: Fundación Sypal.
- Mairena, E., & Meneses, K. (2019). Prevalencia, factores predisponentes y las consecuencias de la Ludopatía en las personas que visitaron el casino La Perla de la ciudad de León. [tesis de grado]. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, León.
- Mamani, D. R. (2017). Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, 2016. [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- MAYO CLINIC. (11 de Agosto de 2022). *Ludopatía*. <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/compulsive-gambling/diagnosis-treatment/drc-20355184>
- Mayta, M. (2019). La Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal. [tesis de grado]. Universidad César Vallejo, Arequipa.
- MINSA. (13 de Marzo de 2021). *La pandemia por la covid-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación Cuantitativa-Cualitativa edacción de la Tesis* (Cuarta ed.). Mexico: Ediciones U.



- Ocampo, K., Lozana, F., Nara, K., & Galán, E. (2010). Juego patológico en estudiantes de una Universidad Pública Peruana en Cajamarca. [tesis de pregrado]. Universidad Técnica de Cajamarca, Cajamarca.
- Ochoa, U. (2014). Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E Sagrado Corazón De Jesús Chota. [tesis de grado]. Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca.
- Oshin, V. (2018). La dinámica familiar y su relación con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros. [tesis de grado]. Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Palacios, J. (2006). Ludopatía o adicción al juego. *Contraluz: Revista de la Asociación Cultural Arturo Cerdá y Rico*(3), 229-234.
- Ponce, D. (2016). Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez. [tesis de grado]. Universidad de Huánuco, Huánuco.
- Ramos, B. (2006). *Ludopatía: el otro lado del juego*. Universidad de Alcalá, Madrid.
- Rebaza, S. (2022). Niveles de ludopatía y ansiedad en las personas que asisten a las casas de apuestas. [tesis de grado]. Universidad César Vallejo, Trujillo.
- Reik, T. (1942). *From thirty years with Freud*. Londres: Hogarth Press.
- Roa, M. (2019). *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?* [https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019\\_Actualidadpublica/pdf/2019\\_CEAPA\\_Ludopatia.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019_Actualidadpublica/pdf/2019_CEAPA_Ludopatia.pdf)
- Salinas, J. M., & Roa, J. M. (2002). *Cuestionario de Detección del Juego Patológico*. La Federación Andaluza de Jugadores de Azar Rehabilitados y El Departamento de Psicología Social y Metodología de la Universidad de Granada: <https://www.ugr.es/~jsalinas/cudijupa.htm>
- Santos, J. (2008). *Manual de Intervención en juego patológico en adolescentes*. España: Editorial Servicio Extremeño de Salud.
- Secades, R., & Villa, A. (1998). *El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*. Madrid: Pirámide .
- Simmel, E. (1920). On the psychoanalysis of the gambler. *Internationale Zeitschrift fur Psychoanalyse*, 6.
- Skinner, B. (1953). *Science and human behavior*. Nueva York: MacMillan.
- Skinner, B. (1953). *Science and human behavior*. Nueva York: MacMillan.
- Soto, C. (2018). Clima Social Familiar Y Ludopatía En Estudiantes del Nivel Secundaria en una Institución Educativa de Huancayo. [tesis de grado]. Universidad Peruana los Andes, Huancayo.



- TOPDOCTORS. (26 de Mayo de 2021). *¿Qué es una Adicción?*  
<https://www.topdoctors.com.ar/articulos-medicos/las-adicciones-mas-comunes-en-el-2021/>
- UGEL. (2021). *Informe social en educación de le región Puno*. Unidad de Gestión educativa Local - Puno.
- Vásquez, M. (2012). *Ludopatía y mujer*. Un análisis desde la perspectiva de género:  
<https://idus.us.es/handle/11441/40956>
- Von Hattingberg, H. (1914). Analerotik, angstlust and eigensinn. *Internationale Zeitschrift fur Psychoanalyse*, 2, 244-258.





# ANEXOS

## ANEXO 1. Matriz de consistencia

Interrogantes	Objetivos	Variables y dimensiones	Indicadores	Diseño metodológico
<p><b>Problema general</b> ¿Cuál es el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia del 1ro a 5to grado de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui – Aplicación de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno, durante el año 2021?</p> <p><b>Problema específico</b> ¿Cuál es el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia en el que se ubican los estudiantes respecto a no jugador?</p> <p>¿Cuál es el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia en el que se ubican los estudiantes respecto a jugador en riesgo?</p> <p>¿Cuál es el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia en el que se ubican los estudiantes respecto a jugador dependiente?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia del 1ro a 5to grado de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui – Aplicación de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad Puno.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Identificar el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia en el no jugador. Identificar el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia en el jugador en riesgo. Identificar el nivel de ludopatía durante el periodo de pandemia en el jugador dependiente.</p>	<p><b>Variable 1</b> El nivel de ludopatía.</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p><b>1.1. No jugador.</b></p> <p><b>1.2 Jugador en riesgo</b></p> <p><b>1.3 Jugador dependiente</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obstrucción de los juegos en los pensamientos, concentración en tu trabajo o en labores como la lectura, o la resolución de cuestiones de la familia.</li> <li>-Te has sentido nervioso o irritado por no poder jugar.</li> <li>- Has intentado alguna vez dejar de jugar y no has sido capaz de ello</li> <li>- Piensas que la única forma de resolver tu situación económica es tener un golpe de suerte en el juego.</li> <li>-Te sientes irritado si tienes que interrumpir una sesión de juego por una obligación profesional o familiar.</li> <li>- Los pensamientos sobre cómo conseguir dinero para jugar no te dejan conciliar el sueño o te despiertan de madrugada.</li> <li>- Cuando juegas te empeñas en seguir jugando hasta que ganas.</li> <li>- Suelas decir a la gente que has ganado dinero en el juego, aunque hayas perdido.</li> <li>- juegas para demostrar tu capacidad o destreza los demás.</li> <li>- Juegas para serenarte antes de afrontar trabajos arduos.</li> <li>- Juegas más dinero de lo que tenías pensando antes de empezar.</li> <li>- Mal gasto del dinero, hasta el punto de no poder pagar las consumiciones, o tener que regresar andando.</li> <li>- Después de perder sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tus pérdidas.</li> <li>- Has cometido hurtos, robos, u otros delitos para conseguir dinero con el que jugar.</li> <li>- Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa.</li> <li>- Has descuidado obligaciones personales o familiares por estar jugando.</li> <li>- Utilizas o has utilizado para jugar dinero del que manejas en el trabajo.</li> <li>- Has pedido dinero prestado a familiares o amigos para jugar.</li> <li>- Has inventado tareas en la calle, visitas al médico, etc. Para poder salir del trabajo e ir a jugar.</li> </ul>	<p><b>Tipo de investigación</b> Descriptivo</p> <p><b>Diseño de investigación</b> Diagnostico No experimental</p> <p><b>Población</b> 329 estudiantes</p> <p><b>Muestra</b> 175 estudiantes</p> <p><b>Técnica</b> encuesta</p> <p><b>Instrumentos</b> Cuestionario de ludopatía o juego patológico.</p>



## ANEXO 2. Instrumentos de recolección de datos

### ENCUESTA PARA MEDIR EL NIVEL DE LUDOPATÍA O JUEGO PATOLÓGICO

*AUTOR: SALINAS MARTÍNEZ, J.M.; ROA VENEGAS, J.M*

Si en el último año usted **Nunca = 1** ha experimentado o realizado lo que se describe en la pregunta, marque con una (x) en la primera columna

Si en el último año **A veces = 2** se ha cumplido o realizado lo que se describe en la pregunta, marque con una (x) en la segunda columna.

Si en el último año **Muchas veces = 3** ha ocurrido lo que se pregunta, marque con una (x) en la tercera columna.

Preguntas	1	2	3
1. ¿Los pensamientos sobre el juego no te dejan concentrarte en tu trabajo, o en labores como la lectura, o la resolución de cuestiones de la familia?			
2. Los pensamientos sobre cómo conseguir dinero para jugar ¿No te dejan conciliar el sueño o te despiertan de madrugada?			
3. Cuando juegas ¿Te empeñas en seguir jugando hasta que ganas?			
4. Cuando juegas ¿Gastas todo el dinero, hasta el punto de no poder pagar las consumiciones, o tener que regresar andando?			
5. ¿Juegas más dinero de lo que tenías pensado antes de empezar?			
6. ¿Has intentado alguna vez dejar de jugar y no has sido capaz de ello?			
7. ¿Te has sentido nervioso o irritado por no poder jugar?			
8. ¿Te sientes irritado si tienes que interrumpir una sesión de juego por una obligación profesional o familiar?			
9. ¿Juegas para demostrar tu capacidad o destreza a los demás?			
10. ¿Juegas para serenarte antes de afrontar gestiones en el Ayuntamiento, Hacienda, tráfico, etc.			
11. ¿Piensas que la única forma de resolver tu situación económica es tener un golpe de suerte en el juego?			
12. Después de perder ¿Sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tus pérdidas?			
13. ¿Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa?			
14. ¿Sueles decir a la gente que has ganado dinero en el juego, aunque hayas perdido?			
15. ¿Has inventado tareas en la calle, visitas al médico, etc. para poder salir del trabajo e ir a jugar?			
16. ¿Has descuidado obligaciones personales o familiares por estar jugando?			
17. ¿Utilizas o has utilizado para jugar dinero del que manejas en el trabajo?			
18. ¿Has pedido dinero prestado a familiares o amigos para jugar?			
19. ¿Has pedido dinero a prestamistas o usureros para jugar?			
20. ¿Has cometido hurtos, robos, u otros delitos para conseguir dinero con el que jugar?			



**ANEXO 3:** *Base de datos*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	2	1	1	0	2	2	0	1	0	2	2	1	1	1	2	1	0	1	1
2	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	2	1	0	0	1	2	0	0	1	1
3	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	2	1	0	0	2	0	2	1	1
4	2	0	1	1	0	1	0	2	1	0	2	2	2	1	0	1	1	0	2	0
5	1	2	1	0	0	2	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
6	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1
7	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	1	1	0	2	1	2	1	0
8	0	1	0	0	0	0	2	0	1	1	0	2	1	0	0	1	1	0	0	1
9	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	2	1	0
10	0	2	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	2	0	2	1	1
11	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	2	0	0	1	0	1	1	0	1	1
12	1	2	1	1	0	2	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	2	0	2	0
13	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1
14	1	0	1	0	0	0	0	2	0	2	1	2	0	1	0	0	0	0	1	0
15	0	2	1	1	1	2	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	1	0	2	1
16	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	2	2	1	0	0	1	0	0	0	0
17	1	1	1	2	0	2	2	0	1	2	2	0	2	0	1	0	1	0	0	1
18	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	1
19	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1
20	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	2	1	0	0	1	1	0	2	1
21	0	1	1	1	0	2	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1
22	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
23	2	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	2	1	0	0	2	1	0	2	1
24	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	2	1	2
25	0	0	1	1	2	2	0	0	0	0	1	2	1	0	2	0	1	0	2	1
26	2	2	1	0	1	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	2	2	0	1	1
27	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	2	2	1	1	1	0	0	2	2
28	1	2	0	1	1	1	0	0	1	2	1	2	1	1	0	1	0	2	0	0
29	0	0	1	0	2	1	0	2	1	0	0	0	2	1	2	0	1	0	1	0
30	1	0	1	1	0	1	2	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	2	1
31	2	2	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	2	1	1	0	0	2
32	1	1	1	0	1	1	2	0	0	0	1	2	2	1	0	2	0	0	2	1
33	1	1	1	2	2	1	0	0	2	0	1	1	0	0	1	1	2	2	0	2
34	2	2	1	0	0	2	0	2	0	0	2	0	0	1	0	2	0	0	2	1
35	0	1	1	1	1	2	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
36	1	0	1	1	1	0	2	0	2	2	1	0	0	1	1	1	1	0	0	2
37	2	1	0	1	1	2	0	0	0	1	1	1	2	1	0	1	2	2	2	1



38	1	2	0	0	1	1	0	0	0	1	1	2	0	1	1	0	0	0	2	2
39	0	0	0	2	1	1	0	1	2	0	0	0	2	1	0	1	0	0	1	0
40	1	1	0	0	1	2	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0	0	2	2
41	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	2	0	1	0	1	0	0	0	0
42	1	2	1	0	2	1	2	2	2	1	0	2	1	1	2	0	0	0	2	0
43	2	1	0	2	0	2	0	0	0	1	1	2	0	1	0	0	0	0	1	2
44	0	1	1	1	0	1	1	0	0	2	1	2	1	1	0	0	0	0	2	1
45	2	0	1	2	0	0	0	2	2	0	2	2	1	1	2	0	0	0	1	1
46	1	1	0	1	2	2	0	0	1	2	0	2	0	1	0	0	0	0	2	2
47	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	2	2	0	0	1
48	2	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1
49	0	1	2	2	2	2	2	0	1	2	0	0	1	0	0	0	2	0	2	1
50	0	0	1	1	1	1	0	0	2	0	1	2	0	0	1	2	1	0	0	2
51	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	2	1	0	2	1	1	0	1	2
52	0	2	0	0	0	2	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	2	0	2	0
53	0	0	1	2	1	1	2	0	2	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	2
54	0	0	0	0	1	2	0	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	0	1	1
55	2	0	2	1	2	1	0	2	0	1	1	1	0	1	2	0	1	0	2	2
56	1	2	1	1	0	1	1	0	0	2	1	2	2	0	1	0	0	0	0	1
57	1	1	1	2	1	2	0	2	0	0	1	2	0	1	0	2	2	0	1	2
58	2	2	1	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	2	1	0
59	1	1	1	1	2	2	2	0	0	0	1	2	2	0	0	1	1	0	0	1
60	1	1	0	2	1	1	0	0	2	1	1	0	0	1	1	2	1	2	1	2
61	2	0	0	0	0	2	0	0	0	1	2	1	1	0	0	1	1	0	2	1
62	0	0	2	1	1	1	0	0	1	2	0	2	1	1	1	0	2	2	0	2
63	2	1	1	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	1	1	1	0	2	0	1
64	0	2	1	0	1	1	0	0	1	2	0	1	2	0	0	1	0	0	2	2
65	1	0	0	1	2	1	0	1	2	1	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0
66	0	0	1	1	1	1	2	0	0	1	2	2	1	0	2	0	2	2	1	0
67	2	0	2	2	0	2	0	0	0	2	1	1	1	2	0	0	1	2	2	1
68	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	2	1	0	1	1	0	1	2
69	0	0	0	1	2	0	0	0	2	1	1	0	0	0	2	0	0	2	1	1
70	2	0	0	2	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	2	2
71	0	2	1	0	0	0	0	2	0	2	2	1	0	2	2	2	1	0	0	1
72	0	0	2	2	1	0	0	0	2	0	0	2	0	2	1	1	2	0	0	0
73	0	2	0	0	0	2	1	0	0	0	0	2	2	1	1	0	1	0	0	1
74	1	0	2	2	0	0	0	1	0	0	0	2	0	1	2	1	1	0	2	1
75	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	1	0	0	1
76	1	0	0	2	1	0	0	1	2	0	0	2	1	0	2	2	2	0	2	1
77	1	2	0	0	2	0	1	1	0	2	2	0	1	1	0	0	0	0	1	1
78	2	1	2	0	1	2	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	2
79	1	1	0	1	1	1	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0



80	0	1	0	2	2	1	0	0	0	0	0	1	2	0	1	0	2	0	0	2
81	0	0	2	0	1	2	0	0	0	1	1	2	0	2	2	0	0	0	2	0
82	0	0	0	2	0	0	0	2	2	1	1	0	2	0	0	1	0	0	0	2
83	2	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	1	2	2	0
84	1	2	0	0	2	0	0	0	0	1	0	1	0	2	2	1	1	2	0	0
85	1	1	2	2	0	2	0	0	0	1	1	2	1	0	0	0	1	2	2	2
86	2	1	0	1	0	0	0	0	2	1	0	2	2	0	2	0	1	2	0	1
87	0	2	1	2	0	0	1	2	1	0	2	2	1	2	0	0	0	0	0	1
88	1	0	1	0	1	2	2	1	2	2	0	1	0	0	0	1	1	0	1	2
89	2	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	2	0	2	2	2	0	2	2	1
90	0	2	2	0	0	0	0	1	1	0	2	2	0	0	0	0	2	0	1	0
91	1	0	0	2	0	2	0	0	1	2	0	2	2	0	0	1	0	0	2	1
92	2	0	0	2	0	0	2	1	2	0	1	2	0	2	2	2	1	0	0	2
93	0	2	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0
94	2	0	0	2	1	2	0	2	2	2	1	0	2	2	2	0	1	2	2	2
95	0	0	1	0	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1
96	0	2	2	2	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	2	2	0	0
97	1	1	2	2	2	1	0	0	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2	2	0
98	1	1	0	1	1	0	0	2	0	2	1	2	1	0	0	0	1	0	0	1
99	1	0	1	2	2	0	0	0	0	0	0	2	1	1	2	0	0	0	1	1
100	1	2	2	0	0	1	2	0	2	0	0	2	2	2	0	2	2	0	2	2
101	0	1	1	2	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1
102	1	2	2	2	1	2	0	2	0	0	1	2	0	0	2	0	0	0	1	2
103	1	1	0	0	1	1	0	0	2	1	2	1	2	2	0	1	0	0	2	0
104	1	0	2	2	2	1	0	0	2	2	0	2	0	1	2	0	2	0	0	1
105	1	2	2	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	1	1	1	1	0	2	2
106	0	0	1	2	0	2	0	1	2	1	1	0	2	2	1	0	1	0	0	1
107	0	0	2	0	1	0	0	0	1	2	2	0	0	0	1	2	0	0	0	1
108	0	1	0	2	2	0	1	2	2	1	2	0	0	2	2	0	2	0	2	2
109	0	1	0	0	0	2	1	0	0	0	2	1	2	0	1	0	1	2	0	0
110	2	0	2	2	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	2	2	2	0	2	0
111	2	2	0	0	0	1	0	0	2	1	2	0	1	2	0	0	1	0	1	2
112	2	0	1	2	1	1	2	2	0	0	0	1	0	0	2	2	1	2	2	0
113	1	0	1	2	2	2	0	1	0	1	2	2	1	2	1	0	2	0	1	0
114	2	2	2	0	2	0	0	0	2	0	0	2	2	0	0	0	0	0	1	0
115	0	0	0	2	0	1	1	1	0	1	0	2	0	2	2	0	0	0	0	2
116	2	0	1	0	2	1	1	1	0	2	2	1	0	0	2	2	2	0	0	0
117	1	2	2	2	0	2	2	0	0	0	1	2	2	2	0	0	0	0	2	1
118	1	0	1	1	0	0	0	0	0	2	0	2	0	1	0	0	1	2	0	2
119	2	2	2	2	2	0	1	2	0	0	2	0	0	2	0	2	2	0	0	1
120	0	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2



121	0	0	2	0	0	0	0	1	0	2	0	1	0	0	1	1	0	2	0	0
122	2	0	0	2	2	0	0	0	2	0	2	0	0	2	1	1	1	0	1	0
123	2	0	2	1	2	2	0	2	1	0	0	0	2	0	2	1	2	0	1	2
124	2	0	0	1	1	1	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
125	0	0	1	1	0	0	0	1	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	2
126	2	2	2	2	2	2	1	0	0	1	0	2	2	2	0	0	2	0	1	0
127	1	0	0	2	2	1	2	0	2	1	0	2	0	0	2	0	0	0	0	0
128	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	2	0	1	2	0	2	0	0	2	0
129	2	2	2	1	2	2	0	0	2	2	0	1	2	2	2	0	2	0	0	1
130	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	1	2	1	0	2	2
131	0	1	0	2	0	0	0	1	0	1	2	1	2	0	1	0	1	0	1	1
132	2	2	2	1	2	0	1	0	2	0	0	1	0	0	2	0	2	2	2	1
133	1	1	0	2	1	0	1	2	0	2	2	1	0	2	1	2	0	0	1	2
134	2	1	0	1	1	2	0	1	0	1	0	1	0	0	2	1	0	2	1	0
135	0	2	2	0	1	1	0	0	2	1	2	0	2	1	0	1	0	0	2	0
136	2	1	0	2	0	1	0	0	1	0	1	1	0	2	2	2	2	0	0	1
137	2	2	0	2	2	1	2	2	2	0	2	0	2	1	1	0	0	0	0	2
138	1	1	2	2	2	2	1	0	0	1	0	0	0	0	2	2	0	0	2	1
139	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	1	2	0	1	0
140	0	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	0	0	0	0	2	0	0
141	2	1	0	2	2	2	0	1	1	2	0	2	0	0	2	0	0	0	1	0
142	1	0	2	1	1	1	2	0	2	2	2	2	1	2	1	1	0	0	1	2
143	2	1	1	2	0	1	0	0	0	2	0	1	1	1	1	0	2	0	2	1
144	0	0	1	2	2	0	1	1	0	2	2	2	0	2	2	2	0	0	0	1
145	0	1	2	1	0	0	0	0	2	2	0	2	1	0	0	0	0	2	2	2
146	0	2	0	0	1	2	1	2	0	1	2	1	0	0	0	0	2	0	1	1
147	0	0	2	1	2	1	1	0	2	2	0	2	0	2	2	2	1	0	1	2
148	0	0	1	1	2	1	1	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0
149	2	2	2	0	1	1	2	0	2	2	2	0	0	0	2	2	1	0	0	1
150	0	1	0	1	2	2	1	0	0	0	0	1	0	2	0	1	2	0	1	1
151	2	0	2	2	0	1	1	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0	1	2
152	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0	0	2	1	0	0	2	2	0	2	1
153	0	0	0	2	0	1	0	0	2	2	2	1	0	0	0	1	0	0	0	0
154	0	0	2	0	2	0	1	0	1	0	1	2	2	2	2	0	0	0	1	2
155	2	1	0	2	1	1	0	0	2	0	1	2	1	1	1	2	2	0	0	1
156	1	1	0	2	2	1	2	2	0	0	2	1	1	0	1	1	0	2	1	1
157	1	0	2	1	2	0	1	1	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2
158	0	0	0	2	0	0	1	1	0	0	1	1	2	1	0	1	0	0	0	1
159	2	2	2	2	0	2	2	0	0	1	2	1	0	2	0	0	0	2	2	0



160	1	1	0	1	2	1	0	1	0	2	0	1	0	0	2	2	2	0	0	1
161	2	2	1	2	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	1	1	0	1	1
162	2	1	0	1	2	1	0	2	0	1	0	2	2	2	2	1	1	2	2	2
163	1	0	1	2	0	1	2	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	0	1	1
164	0	2	0	2	1	1	1	0	2	2	2	0	1	0	0	2	0	0	0	1
165	2	0	0	0	2	1	0	2	0	1	0	1	1	0	2	1	0	0	1	2
166	2	1	2	2	1	2	0	1	0	0	2	1	0	2	1	2	0	2	2	1
167	2	2	0	0	2	0	1	1	2	1	0	0	2	1	1	0	2	0	0	0
168	0	1	1	2	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
169	0	2	1	1	0	1	2	0	2	2	2	2	1	0	2	2	1	0	2	1
170	2	2	0	1	2	1	1	0	0	0	0	1	2	2	0	1	1	2	1	1
171	2	0	1	2	0	2	0	2	2	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
172	0	0	2	2	1	1	2	1	0	0	0	1	1	1	0	1	2	0	2	2
173	2	2	1	1	2	1	1	0	2	2	2	2	1	2	2	2	0	0	1	1
174	1	2	2	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1
175	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	0	2	2





**ANEXO 4: Ficha de validación del instrumento**

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL  
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. Nombre del experto : Fabiola Huanco Quispe de Yoboue.  
 1.2. Actividad laboral del experto: Psicóloga  
 1.3. Institución laboral del experto: MINSA.  
 1.4. Nombre del instrumento : Cuestionario de detección del Juego Patológico  
 1.5. Autor del instrumento : Salinas Martínez, J.M.; Roa Venegas, J.M.

**II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO**

Ponderación: pésimo (P)=0.0 deficiente (D)=0.5 Regular(R)=1.5 Excelente (E)= 2.0

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	P	D	R	B	E
	0.0	0.5	1.0	1.5	2.0
1. CLARIDAD: los ítems o las preguntas están redactados con claridad y son coherentes a los indicadores de la variable que se quiere investigar, es decir, cada indicador esta expresado en un ítem o en una pregunta.					/
2. OBJETIVIDAD: Los ítems o las preguntas están redactados en forma de indicadores observables o medibles y, en conjunto, pueden ser tratados estadísticamente para probar la hipótesis según el diseño correspondiente.					/
3. ACTUALIDAD: Los ítems o las preguntas corresponden a las formas actuales de formulación de los instrumentos de investigación científica (pueden ser cerradas, abiertas o mixtas, según sea el caso).					/
4. ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems o preguntas tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación y, sobre todo, guardan relación con el orden de los indicadores de la variable respectiva.					/
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems o preguntas corresponde a la cantidad de indicadores de la variable que se pretenden medir y cuya operación se encuentra en el sistema de variables (cuadro).					/
6. COHERENCIA SEMÁNTICA: Los ítems o preguntas del instrumento de investigación permiten recoger los datos necesarios para probar la hipótesis o las hipótesis planteadas en la investigación.					/
7. CONSISTENCIA TEÓRICA: Los ítems o preguntas se sustentan en el marco teórico desarrollado y son coherentes para el propósito de la prueba de hipótesis correspondiente.					/



8. METODOLOGÍA: Este instrumento de investigación corresponde a la técnica apropiada para recoger los datos necesarios y confiables de la variable a investigarse.					✓
9. ESTRUCTURA FORMAL: El instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos: títulos, encabezamiento o parte informativa, cuerpo (conjunto de ítems) antecedido por la instrucción correspondiente.					✓
10. ORIGINALIDAD: Este instrumento es una elaboración propia con todos los criterios metodológicos básicos de elaboración, de lo contrario, es un instrumento ya utilizado (validado), cuya fuente se menciona al final.					✓
PUNTOS PARCIALES					20
PROMEDIO FINAL					20.

**III. DECISIÓN DEL EXPERTO:**

- El instrumento debe ser reformulado 01-10 ( )
- El instrumento requiere algunos reajustes 11-13 ( )
- El instrumento es adecuado 14-17 ( )
- El instrumento es excelente 18-20 (x)

**IV. RECOMENDACIONES** (En el caso que debe ser reformulado o reajustado):

.....

.....

.....

.....

Puno, 30 de Octubre de 2020.

  
Firma y Pos firma  
 Ps. Fabiola Huanca Quispe  
C.P.P. N° 35377  
PSICOTERAPEUTA



## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombre del experto : Diana Lisbet Josa Roque
- 1.2. Actividad laboral del experto: Psicología
- 1.3. Institución laboral del experto: MINSA
- 1.4. Nombre del instrumento : Cuestionario de Detección de Juego Patológico
- 1.5. Autor del instrumento : Salinas Martínez J. M. Roa Venegas J.M.

### II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO




Ponderación: pésimo (P)=0.0 deficiente (D)=0.5 Regular(R)=1.5 Excelente (E)= 2.0

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	P	D	R	B	E
	0.0	0.5	1.0	1.5	2.0
1. CLARIDAD: los ítems o las preguntas están redactados con claridad y son coherentes a los indicadores de la variable que se quiere investigar, es decir, cada indicador esta expresado en un ítem o en una pregunta.					/
2. OBJETIVIDAD: Los ítems o las preguntas están redactados en forma de indicadores observables o medibles y, en conjunto, pueden ser tratados estadísticamente para probar la hipótesis según el diseño correspondiente.					/
3. ACTUALIDAD: Los ítems o las preguntas corresponden a las formas actuales de formulación de los instrumentos de investigación científica (pueden ser cerradas, abiertas o mixtas, según sea el caso).				/	
4. ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems o preguntas tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación y, sobre todo, guardan relación con el orden de los indicadores de la variable respectiva.					/
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems o preguntas corresponde a la cantidad de indicadores de la variable que se pretenden medir y cuya operación se encuentra en el sistema de variables (cuadro).					/
6. COHERENCIA SEMÁNTICA: Los ítems o preguntas del instrumento de investigación permiten recoger los datos necesarios para probar la hipótesis o las hipótesis planteadas en la investigación.					/
7. CONSISTENCIA TEÓRICA: Los ítems o preguntas se sustentan en el marco teórico desarrollado y son coherentes para el propósito de la prueba de hipótesis correspondiente.					/





### ANEXO 5. Declaración jurada de autenticidad de tesis

 Universidad Nacional del Altiplano Puno       Vicerrectorado de Investigación       Repositorio Institucional

---

**DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS**

Por el presente documento, Yo Cinthya Laura Reyes Poma  
identificado con DNI 76190895 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
Educación Secundaria

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación para la obtención de  Grado  
 Título Profesional denominado:

El nivel de ludopatía durante el periodo de  
pandemia del COVID - 19 de la institución  
Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui  
Asplocación de la UNAP Puno.

Es un tema original.

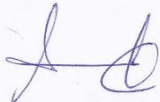
Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.


Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

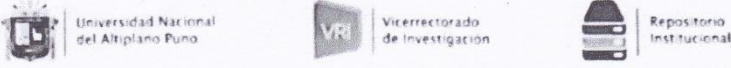
Puno 09 de enero del 2023

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA (obligatoria)

  
\_\_\_\_\_  
Huella



### ANEXO 6. Autorización para el depósito de tesis en Repositorio Institucional



**AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

Por el presente documento, Yo Cimbray Laura Rojas Puma  
identificado con DNI 76190895 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
Educación Secundaria

informo que he elaborado el  Tesis o  Trabajo de Investigación para la obtención de  Grado

Título Profesional denominado:  
El Nivel de ludopatía durante el periodo de Pandemia del COVID-19 de la institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui -Apuracay de la UNA Puno.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

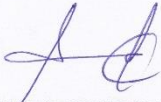
En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.


Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 09 de enero del 2023

  
 FIRMA (obligatoria)

  
 Huella