



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA
FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD**

TESIS

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN

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

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Salud Pública

PRESENTADO POR:

SANCHEZ DE LA CRUZ, LUIS ALBERTO

GERI HUANCA, SEMIRA

Investigación Desarrollada para Optar el Título de Licenciado en
Enfermería

Docente Asesor

Dra. Alicia Ibarra Bober

CODIGO ORCID: 0000-0001-8010-3445

CHINCHA – 2019

ASESORA:

Dra. Alicia Ibarra Bober

Dedicatoria

Se lo dedico al forjador de mi camino, a mi padre celestial, el que me acompaña y siempre me levanta de mi continuo tropiezo al creador, de mis padres y de las personas que más amo, con mi más sincero amor.

Agradecimiento

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que incluye este me formaron con reglas y algunas libertades, pero al final me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.

Contenido

ASESORA:	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCION.....	ix
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION	11
1.1. Descripción de la realidad problemática	11
1.1.1. Formulación del problema.....	15
1.1.2. Problema General	15
1.1.3. Problemas Específico	15
1.2.1. Objetivo general.....	15
1.2.2. Objetivos específicos.....	15
CAPITULO II: MARCO TEORICO	18
2.1. Antecedentes Internaciones /Nacionales.....	18
2.1. Bases Teóricas.....	24
2.3. Marcos Conceptual	31
2.4. formulación de la hipótesis.....	32
2.4.1. Hipótesis General.....	32
2.4.2 Hipótesis específica.....	32
2.5. Identificación de Variables e indicadores	32
2.5.1. Operacionalizacion de Variables.....	33
CAPITULO III: METODOLOGIA	34
3.1. Diseño metodológico	34
3.1.1. Tipo de Investigación	34
3.1.2. Nivel de investigación	34
3.1.3. Diseño de la investigación.....	34
3.1.4. Método de la investigación.....	34
3.2. Población – Muestra	34
3.3. Técnicas e Instrumento de Recolección de datos.....	35
3.3.1. Técnicas.....	35
3.3.2. Instrumento	35

3.4. Técnica para el procesamiento de la información.....	35
CAPITULO IV: RESULTADO	36
4.1. Validación de instrumento.....	36
4.2. tabla y gráficos	42
CAPITULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSION Y RECOMENDACIONES.....	43
5.1. Discusión de resultado.....	56
5.2. conclusión	57
5.3. Recomendación.....	57
FUENTES DE INFORMACION	58
Referencias bibliográficas	58
ANEXOS	62
ANEXO N°1 Instrumento de investigación.....	63
Anexo N°2: Ficha de validación de expertos.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo N°3: Valides del programa (Software u otros) (para FICA)	¡Error! Marcador no definido.
Anexo N°4: Informe del turnitin al 28% de similitud	¡Error! Marcador no definido.

RESUMEN

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

Palabras claves.

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

ABSTRACT

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

Keywords.

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

INTRODUCCION

La Organización Mundial de la Salud, identifica el problema de ludopatía como un trastorno que se manifiesta como alteración progresiva en su conducta, porque se manifiesta como adicción y siente la necesidad sin control de realizar juegos de azar (1). Está clasificado por la OMS como CIE-10 (F63.0) codificado como juego patológico(2)(3), que se ha convertido en un problema de conducta difícil de erradicar, trastorno que no distingue géneros, edades o clases sociales, provocando que un gran número de personas padezcan de esta enfermedad cuyos motivos son momentos de diversión y ocio(1) que perjudican su escala de valores, responsabilidad laboral, entorno social y sus relaciones familiares(2), siendo una actividad permitida en muchos países sujetas a regulación afectando su conducta, salud pública (4). En muchos casos las personas se ven motivadas por asistir a los locales de juego, para apostar y esperar un golpe de suerte sin medir consecuencias tratándose de una adicción (5)(1), porque la falta de control de la persona afecta su comportamiento, que en un inicio les brinda placer, luego se adueña de sus decisiones y se vuelve adicto, con sus consecuencias posteriores en el desarrollo de su vida, afectando su entorno familiar, laboral y social (6)(3). Mientras que el juego sano tiene como objeto la diversión como una actividad que obtiene placer y cuenta con el control por parte del jugador (5). A nivel mundial, entre .1% y el 5% de las personas muestran señales de juego problemático y del .1% al 2.2% presenta un resultado positivo en los criterios de juego patológico (7) El juego patológico es más común en 2- 3% en la población de género masculino (8).

Los juegos de apuestas como: bingos, loterías, caballos, gallos, tragamonedas, etc. datan históricamente en las tradiciones y la

cultura de nuestro país. En ciertos casos los jugadores predispuestos a ciertos factores de riesgo de tipo social y económico, es probable que desarrollen una adicción llamada ludopatía. (9).

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

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

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Descripción de la realidad problemática

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

Garrido Fernández, Miguel; del Moral Arroyo, Gonzalo; Jaén Rincón, Pedro "ANTECEDENTES DE JUEGO Y EVALUACIÓN DEL SISTEMA FAMILIAR DE UNA MUESTRA DE JÓVENES JUGADORES PATOLÓGICOS"

Introduction. The presence of problem gambling among adolescents and young people is an issue of concern in different countries. Most studies have focused on analyzing individual characteristics, personality factors and comorbidity with other disorders, and only a few studies have focused on describing the family characteristics of young gamblers. Objectives. This study analyzes the profile and gambling antecedents of a sample of young pathological gamblers and compares the

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

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

Pilar Blanco Miguel, Iván Rodríguez Pascual y Cinta Martos Sánchez: "CONTEXTO FAMILIAR Y ADICCIÓN AL JUEGO. FACTORES QUE DETERMINAN SU RELACIÓN" Anteriormente la comunidad a sido observada como un factor adyacente a los problemas de adicción al juego. Ideología que con el tiempo se ha ido cambiando ya que, cada vez son muchas las poblaciones que ven el círculo familiar como parte principal en los procesos de regulación de esta conducta adictiva. Objetivos. Evidenciar cómo el contexto conyugal puede terminar

transformándose en un elemento capaz de predisponer, generar o mantener límites de juego ludópata. "Se ha preferido por una metodología de carácter cualitativo y cómo principal técnica la historia de vida". Se realizó una metodología cualitativo y cómo principal método la historia de vida. En forma general hemos observado cómo la familia, no sólo se encuentran en el centro de la adicción, así mismo, se mantiene conductas adictivas que son inicio en el seno familiar. "Tanto si la familia actúa como iniciadora, mantenedora, o ambas cosas a la vez, la realidad que hemos evidenciado es que ésta se hace presente de forma demoledora a la hora de analizar esta problemática". (14)

Los juegos de apuestas hoy en día son una alternativa para buscar que generar un ingreso aparente, una justificación para calmar la ansiedad en los jugadores que son motivados por las diferentes causales de riesgo (21) (15)

Herrera Huerta Jeri Talía. Bach. Joaquín Mendoza Hiny Wuberling "NIVEL DE LUDOPATÍA Y ESTILOS DE VIDA EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ - HUANCAYO- 2016" (15) tomando en cuenta que la ludopatía es una problemática en nuestra comunidad trayendo alteraciones negativas en la calidad de vida de las personas, se realizó el estudio de investigación con el objetivo de "determinar la relación entre Nivel de Ludopatía y Estilos de vida en estudiantes de la Universidad Nacional del Centro del Perú – Huancayo en el 2016" , el estudio es descriptivo trasversal de tipo correlacional, con una muestra referencial de 800 estudiantes de las facultades de: "Ingeniería de Minas, Ingeniería Metalúrgica y de Materiales, Eléctrica y Electrónica, Ingeniería Mecánica e Ingeniería de Sistemas" ,que asistían a las cabinas de internet, se determinó una muestra de 235 estudiantes a los que se les aplicó el "Cuestionario PEVP II" para valorar el estilo de vida y el "Cuestionario de evaluación del DSM-V para el juego patológico"; los instrumentos poseen validez

comprobada KMO mayor a 0.85 y 0.90 respectivamente ; entre los resultados se destaca que cerca de la cuarta parte de los estudiantes presentan problemas de ludopatía y dos tercios de los estudiantes no llevan un estilo de vida ideal, también se observaron que: cuando la ludopatía es mayor, la calidad de vida en los alumnos es menos saludable (coeficiente de correlación de Pearson moderada negativa; -0,763).

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

Actualmente el manual diagnóstico de trastornos mentales de la Asociación de Psiquiatría Americana – DSM 5- se ha determinado al juego patológico con una entidad con nosología propia, no sólo por las elevadas tasas de prevalencias que se empiezan a presentar en la población general, por lo mismo, la consecuencia que esta tiene en la salud mental de quienes la sufren. Esta investigación de carácter cualitativo, buscó identificar a través de una entrevista semiestructurada, los factores de riesgo que llevaron a un grupo de 50 jugadores de casino, a terminar con esta dependencia, "destacándose entre ellos los factores individuales relacionados con el “aurosal” que produce el estar y jugar en los casinos, los factores socio ambientales y familiares y los culturales”. (17)

1.1.1. Formulación del problema

1.1.2. Problema General

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

1.1.3. Problemas Específico

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

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

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

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

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

1.2.2. Objetivos específicos

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

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

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

1.3. Justificación e importancia de la investigación

1.3.1. Justificación

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

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

Los objetivos lo lograremos con la aplicación de técnicas de investigación a través de las encuestas y posterior procesamiento de datos con la utilización de un software para evaluar las variables en estudio.

1.3.2. Importancia

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

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

1.4. Limitaciones y Delimitación de la investigación

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

Tenemos limitaciones en la disponibilidad de información en la región, no existe antecedentes del presente estudio en la región.

La gran mayoría de asistentes a las casas de juego, se rehúsan a participar con las encuestas por temor a sus resultados.

Delimitación

Nuestra investigación será viable por la disposición de recursos y materiales.

Contamos con la autorización del local de juegos.

Existe la disponibilidad horaria para el acompañamiento de la investigación en la aplicación de los instrumentos.

CAPITULO II: MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes Internaciones /Nacionales

Antecedentes Internacionales

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

Oropeza-Tena, Roberto. Ávalos-Latorre, María Luisa Herrera-Díaz, Alfredo. Varela-Ramírez, Sergio. “DISTORSIONES COGNITIVAS Y BÚSQUEDA DE SENSACIONES EN ADULTOS CON LUDOPATÍA. 2016 “(18)

En algunos usuarios apostar es primordial en sus vidas y, cuando se hace adictivo, puede destruir sus relaciones interpersonales, sus actividades comunes y su economía. El objetivo de este estudio fue analizar si existen distintas formas entre los 3 grupos de usuarios con conductas de juego distintas (peleas de gallos, cartas y máquinas tragamonedas) en los niveles de tres variables dependientes: "Gravedad de la ludopatía, Distorsiones cognitivas y Búsqueda de sensaciones". En esta investigación participaron 83 adultos (hombres y mujeres), adictos a las apuestas. Respondieron

instrumentos referentes al juego patológico, distorsiones cognitivas y búsqueda de sensaciones. Al contrario de lo que se esperaba, no hubo diferencias significativas entre los tres grupos de jugadores, ni en los niveles de ludopatía, ni en los niveles de distorsiones cognitivas. No obstante, de acuerdo a las hipótesis, "encontramos que el grupo de máquinas tragamonedas presentó puntuaciones significativamente mayores que el grupo de peleas de gallos en la dimensión de desinhibición de la búsqueda de sensaciones".

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

MAGNITUDE AND EXTENT OF GAMBLING DISORDER IN THE MEXICAN POPULATION

En países como México, se ha realizado un estudio con el propósito de conocer la extensión del problema del juego patológico para identificar y analizar los grupos demográficos en el que se presenta dicho problema, ello se logró a través de una encuesta probabilística y polietápica aplicado a 56 877 personas, quienes contestaron el cuestionario sobre consumo de sustancias adictivas y otras áreas como el juego patológico o ludopatía. El resultado indicó que un 24.5% de la población entre 12 a 65 años de edad habían jugado algún juego de azar en algún momento en su vida. Así mismo, los encuestados se determinó del género masculino, presentaron prevalencias estadísticamente significativas más altas con respecto a las mujeres (7).

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

En Gran Bretaña durante el año 2018, se realizaron las estimaciones anuales del comportamiento del juego de azar, Gambling participation in 2018. Estos resultados, incorporaron resultados correspondientes a la Encuesta de salud para Inglaterra, Encuesta de Salud Escocesa y la Encuesta de Problemas de Juegos de Gales, cuyo propósito era medir el índice de severidad de los jugadores. Debemos indicar que los instrumentos se aplicaron en algunos casos, vía telefónica y en línea. Este reporte anual de Gambling participation, reveló que las personas encuestadas habían participado en juegos de azar durante las 4 últimas semanas de diciembre de 2018 constituyendo el 45% del total de encuestados, de los cuales el 31% de encuestados había realizado al menos un juego durante ese tiempo. El 1.5% realizaron apuestas en línea. 1.4% habrían jugado en máquinas

tragamonedas. El 1.1% fueron clasificados como jugadores de riesgo moderado que llevan algunas consecuencias negativas. 2.4% fueron clasificados como jugadores de bajo riesgo. Un 6% de jugadores que se retiraron del juego por voluntad propia (autoexcluidos). 33% consideró que el juego es justo y que podían confiar en ellos mismo y finalmente un 41% de los encuestados considera que el juego está asociado al crimen. (20)

Cruz, Á Argeñal, A, Padilla, C. LUDOPATÍA: “CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN QUE ASISTE A SALAS DE JUEGO EN TEGUCIGALPA COMPULSIVE GAMBLING: CHARACTERIZATION OF PEOPLE THAT VISIT GAMBLING” 2010

En el año 2006, en Tegucigalpa, fue desarrollado un estudio cuyo objetivo fue caracterizar la población que asistía a los tragamonedas, la metodología empleada fue un estudio de tipo descriptivo transversal realizado en 384 personas que asistían a lugares de juego. Los resultados indicaron que el 37% fueron jugadores sociales, el 20% jugadores con problema y el 40% jugadores patológicos (21).

Antecedentes Nacionales:

Los estudios Epidemiológicos de Salud Mental en el Perú, indican que anualmente un 20% de la población de personas mayores a 12 años de edad, presenta algún cuadro de trastorno mental. Las prevalencias más altas se encuentran en las urbes de las ciudades de Pucallpa y Ayacucho, el departamento de Puerto Maldonado, la ciudad de Iquitos, al igual que los departamentos de Tumbes y Puno, mientras que el departamento de Lima representa un 10.4%. (22) No existiendo reportes de la provincia de Chincha

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

BEZADA, JESÚS FERNANDO RAMÍREZ “IMPORTANCIA DE LA RESPONSABILIDAD SOCIAL EMPRESARIAL Y LA INVERSIÓN EN LOS JUEGOS DE CASINO. En Lima el 2018, se realizó un estudio para determinar la responsabilidad social en los casinos, donde se pudo comprobar que la ludopatía es un problema que daña la salud mental y sus efectos podrían prevenirse mediante una publicidad responsable por parte de las empresas que las promueven, igualmente deberían de publicitarse los riesgos del juego irresponsable y recomendar los juegos responsables a través del control del dinero que van a invertir sin necesidad de contraer deudas para tratar de recuperar el dinero perdido en el juego. Se debe enfatizar que el propósito es entretenimiento y no

un escape a problemas emocionales, así mismo se debería prohibir el incentivo al consumo de alcohol, por sus efectos en la pérdida del control de sus emociones. La investigación concluyó afirmando evidencia significativa por el incumplimiento de la responsabilidad social empresarial en los casinos (23).

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

HERRERA HUERTA, THALIA. JOAQUIN MENDOZA, HINI “NIVEL DE LUDOPATÍA Y ESTILOS DE VIDA EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ - HUANCAYO- 2016”. (15)

En Huancayo el 2016, se realizó la investigación entre el nivel de ludopatía con respecto a sus estilos de vida de 800 jóvenes estudiantes de las facultades de ingenierías de la Universidad

Nacional del Centro del Perú, cuyo juego patológico consistió en la ludopatía de las cabinas de internet. Se aplicó a 225 estudiantes el “cuestionario de PEVP II” para la valoración del estilo de vida y el “Cuestionario de evaluación del DSM-V para el juego patológico”, cuyos resultados mostraron que la cuarta parte de la muestra presentaban ludopatía, mientras que los dos tercios restantes no contaba con un estilo de vida saludable; así mismo demostró la correlación existente entre mayor ludopatía y menos vida saludable (15).

2.1. Bases Teóricas

Adicciones a los Juegos.

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

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

La palabra ludopatía proviene del latín ludus, ‘juego’, y del griego pathēia, padecimiento o afección. A dicho término se le ha denominado también juego patológico (Comisión Nacional contra las Adicciones [CONADIC], 2012). Hace algunas décadas se consideraba que la ludopatía era solo un vicio contraído por

personas irresponsables y de voluntad muy débil, en la actualidad se considera que es mucho más que eso. Desde los años setenta se le comenzó a estudiar como un trastorno mental, pues en efecto se trata de una enfermedad crónica y progresiva que consiste en la falta de control en los impulsos y un deseo irreprimible de participar en juegos de azar y de apuesta. La Organización Mundial de la Salud (OMS) define al juego patológico como “un trastorno consistente en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juego de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares de este” (OMS, 1992, p.350). (26)

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

Tipos de jugadores

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

- Jugador social: Motivado por el ente quien está muy motivado por el entrenamiento sin estar condicionado a ganar o perder y lo más importante es que puede abandonar el juego en cualquier momento porque prioriza otros aspectos de la vida.

- Jugador Profesional: realiza el juego como parte de profesión, no es impulsivo, sus apuestas son calculadas.
- Jugador Problema: Es quien realiza apuestas excesivas de dinero, su actitud es el inicio de un juego patológico.
- Jugador Ludópata se caracteriza porque es un jugador compulsivo, siempre está pensando en jugar y recuperar lo perdido (27).

Causas del Juego:

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

El comportamiento en el juego patológico se inicia de manera sentimental luego se acompaña por un deseo controlado hasta convertirse en una obsesión muy intensa que al dejar de practicarlo puede dar como consecuencia el síndrome de abstinencia en el jugador y este hecho lo vuelve muy vulnerable que puede perder interés por otras actividades y conductas que realizaba con satisfacción. Por todo ello, debemos agregar que las adicciones psicológicas a diferencia de las adicciones químicas a sustancias como el tabaco, alcohol, ansiolíticos, etc. llamadas también politoxicómanas, no siempre están relacionadas con el juego; muy por el contrario, las adicciones del juego patológico pueden asociarse a otra adicción química como el tabaquismo o alcoholismo (25).

Consecuencias

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

Factores de Riesgo

Los jugadores patológicos, en muchos casos reciben influencia del entorno en el lugar en que viven de acuerdo a sus estilos de vida; siendo más vulnerables psicológicamente a las adicciones aquellas personas que sufren de impulsividad (cuyo estado de ánimo es desagradable por las oscilaciones de su humor), son intolerantes y displacen a otros por presentar dolores físicos, mucha fatiga, demasiadas preocupaciones y la ansiedad de vivenciar estados emocionales fuertes. Igualmente pueden presentar problemas de autoestima, rechazo a su imagen corporal, excesiva timidez, fobias, entre otras (29).

Estilo de Vida:

El modo de vida, vienen a ser todos los hábitos que la persona ha aprendido, como son sus costumbres, modos de pensar, patrones en su conducta, entre otras, todas ellas relacionadas a enfrentar los diferentes momentos y acciones en el diario vivir de las personas. Los diferentes estilos de vida dependen de las oportunidades que

toman las personas de la sociedad, en relación a los momentos socio- histórico, político cultural, económico y sociales (15).

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

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

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

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

Factor social:

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

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

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

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

Factor Económico:

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

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

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

Factores Biológicos:

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

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

Una hipótesis en la investigación de las dependencias ha sido hasta ahora la teoría de la estimulación psicomotriz, de forma que los mecanismos biológicos para la estimulación y para los efectos reforzadores de las sustancias o el juego serían los mismos o por lo menos tendrían elementos comunes. Este sería el

caso de la activación de neuronas dopaminérgicas del sistema mesocorticolímbico.

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

2.3. Marcos Conceptual

Adicción

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

Ludopatía

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

Jugador Patológico

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

Factores de Riesgo

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

Ludópata

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

2.4. Formulación de la hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

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

2.4.2 Hipótesis específica

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

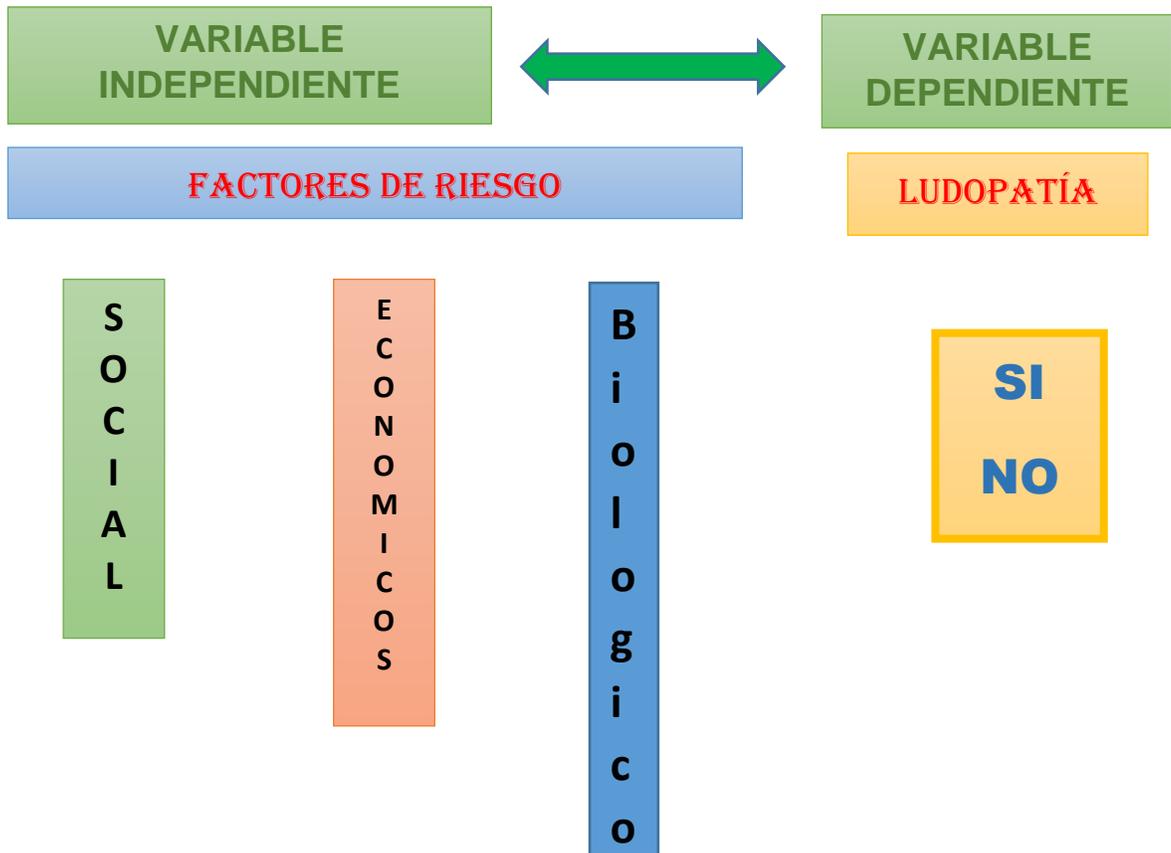
2.5. Identificación de Variables e indicadores

Variable de investigación

Variable Independiente:
Factores de Riesgo

Variable Dependiente:
Ludopatía

2.5.1. Operacionalizacion de Variables



CAPITULO III: METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

El tipo y diseño de la investigación, se utilizará será de tipo observacional, analítico.

3.1.1. Tipo de Investigación

Tipo de diseño que se empleará cuantitativo.

3.1.2. Nivel de investigación

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

3.1.3. Diseño de la investigación

Observacional y cuantitativo.

3.1.4. Método de la investigación

Encuestas anónimas y datos estadísticos.

3.2. Población – Muestra

Población

Se considerará una población de 60 personas.

Muestra de 30 personas.

Valores de confianza tabla Z	
95%	1.96
90%	1.65
91%	1.7
92%	1.76

3.3. Técnicas e Instrumento de Recolección de datos

Instrumento de recolección

Para la recolección de información se construyó un cuestionario.

El cuestionario consta de 12 preguntas adaptadas del cuestionario según el principio de Screening del Juego Patológico y comprende dos factores.

3.3.1. Técnicas

“Para la recolección de información se tomará en cuenta: ítem para el factor social, para el factor económico y Biológico.

3.3.2. Instrumento

Con la información recogida de los usuarios a través del instrumento antes descrito, se creará una base de datos en SPSS, las mismas que después de un control de datos sobre las respuestas, estos se someterán a los análisis estadísticos

3.4. Técnica para el procesamiento de la información

Validez

La escala de los factores, tendrá un soporte de validez de contenido a través del juicio de expertos.

Fiabilidad

La finalidad es evaluar la fiabilidad del instrumento

CAPITULO IV: RESULTADO

4.1. Validación de instrumento

INFORME DE VALIDACION DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- DATOS GENERALES:

1.1 APELLIDOS Y NOMBRE DEL INFORMANTE:

CANDY LUZ TOVAR AVILA

1.2 CARGO E INSTITUCION DONDE LABORA:

UNIVERSIDAD SAN LUIS GONZAGA DE ICA

1.3 NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

TEST DE SCREEN

1.4 OBJETIVO DE LA EVALUACION:

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

1.5 AUTORES DEL INSTRUMENTO:

II. ASPECTOS DE VALIDACION:

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

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACION:

75%

Chincha Alta, 13 de Diciembre de 2019


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

Datos del Evaluador: Candy Luz Tovar Avila
DNI: 46238139
Colegiatura: 27569

INFORME DE VALIDACION DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- DATOS GENERALES:

1.1 APELLIDOS Y NOMBRE DEL INFORMANTE:

DANTE GUILLERMO NAPURI REJAS

1.2 CARGO E INSTITUCION DONDE LABORA:

PSICOTERAPEUTA DE LA COMUNIDAD TERAPEUTICA

"SAN SEBASTIAN - RECUPERANDO VIDAS" CHINCHA.

1.3 NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

TEST DE SCREENING

1.4 OBJETIVO DE LA EVALUACION:

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

1.5 AUTORES DEL INSTRUMENTO:

II. ASPECTOS DE VALIDACION:

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

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

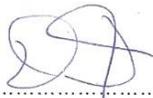
III. OPINION DE APLICABILIDAD:

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

IV. PROMEDIO DE VALORACION:

75%

Chincha Alta, 3 de Diciembre de 2019



Datos del Evaluador:
DNI: 44691378
Colegiatura: 21226

Lic. Dante Guillermo Napari Rojas
- PSICÓLOGO
C.Ps.P. 22226

INFORME DE VALIDACION DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- DATOS GENERALES:

1.1 APELLIDOS Y NOMBRE DEL INFORMANTE:

Perez Sanchez Milagros Yesenia.

1.2 CARGO E INSTITUCION DONDE LABORA:

Licenciada de Enfermeria "Centro de Salud Grodó Prado".

1.3 NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

TEST DE SCREENING.

1.4 OBJETIVO DE LA EVALUACION:

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

1.5 AUTORES DEL INSTRUMENTO:

II. ASPECTOS DE VALIDACION:

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

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACION:

70%

Chincha Alta, 3 de Diciembre de 2019


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

Datos del Evaluador: Pérez Sanchez Milagros.
DNI: 43620733
Colegiatura: 73349.

4.2. Tabla y gráficos

FACTOR BIOLÓGICO		CASOS		CONTROLES		P	OR
		N	%	N	%		
Edad	NO	7	0.23	25	0.42	0.0017	4.6
	SI	23	0.77	35	0.58		
sexo	NO	7	0.23	30	0.5	0.0154	3.2
	SI	23	0.77	30	0.5		
Nivel instrucción	NO	5	0.17	30	0.5	0.0022	5
	SI	25	0.83	30	0.5		
Estado civil	NO	14	0.47	20	0.33	0.2187	1.7
	SI	16	0.53	40	0.67		
FACTOR SOCIAL		CASOS		CONTROLES		P	OR
		N	%	N	%		
¿Tienes alguna dependencia a parte del juego?	NO	13	0.43	32	0.53	0.7647	1.14
	SI	17	0.57	28	0.47		
Tienes amigos que son jugadores de tragamonedas?	NO	10	0.33	36	0.6	0.017	3
	SI	20	0.67	24	0.4		
Vives con tu familia en tu hogar	NO	18	0.6	22	0.37	0.0357	0.386
	SI	12	0.4	38	0.63		
como es la atención en los tragamonedas	NO	5	0.17	30	0.5	0.0004	5
	SI	25	0.83	30	0.5		
FACTOR ECONÓMICO		CASOS		CONTROLES		P	OR
		N	%	N	%		
Usted tiene algún tipo de deudas con entidades financieras	NO	4	0.13	45	0.75	0	12
	SI	26	0.87	15	0.25		
Se encuentra trabajando en la actualidad	NO	15	0.5	20	0.33	0.1883	0.5
	SI	15	0.5	40	0.67		
Piensas que la única forma de resolver tu situación económica es tener un golpe de suerte en el juego	NO	7	0.23	21	0.35	0.0002	6.1
	SI	23	0.77	39	0.65		
Después de perder, ¿sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tus pérdidas?	NO	6	0.2	25	0.42	0.0414	2.85
	SI	24	0.8	35	0.58		

Estadísticos

		Qué edad tiene usted	cuál es su sexo	cuál es su nivel de instrucción	estado civil	¿Tienes alguna dependencia a parte del juego?
N	Válido	30	30	30	30	30
	Perdidos	0	0	0	0	0

Estadísticos

		Tienes amigos que son jugadores de tragamonedas?	Vives con tu familia en tu hogar	Como es la atención en los tragamonedas	Usted tiene algún tipo de deudas con entidades financieras	Se encuentra trabajando en la actualidad
N	Válido	30	30	30	30	30
	Perdidos	0	0	0	0	0

Estadísticos

		Piensas que la única forma de resolver tu situación económica es tener un golpe de suerte en el juego	Después de perder, ¿sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tus pérdidas?
N	Válido	30	30
	Perdidos	0	0

Tabla de frecuencia

Qué edad tiene usted

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

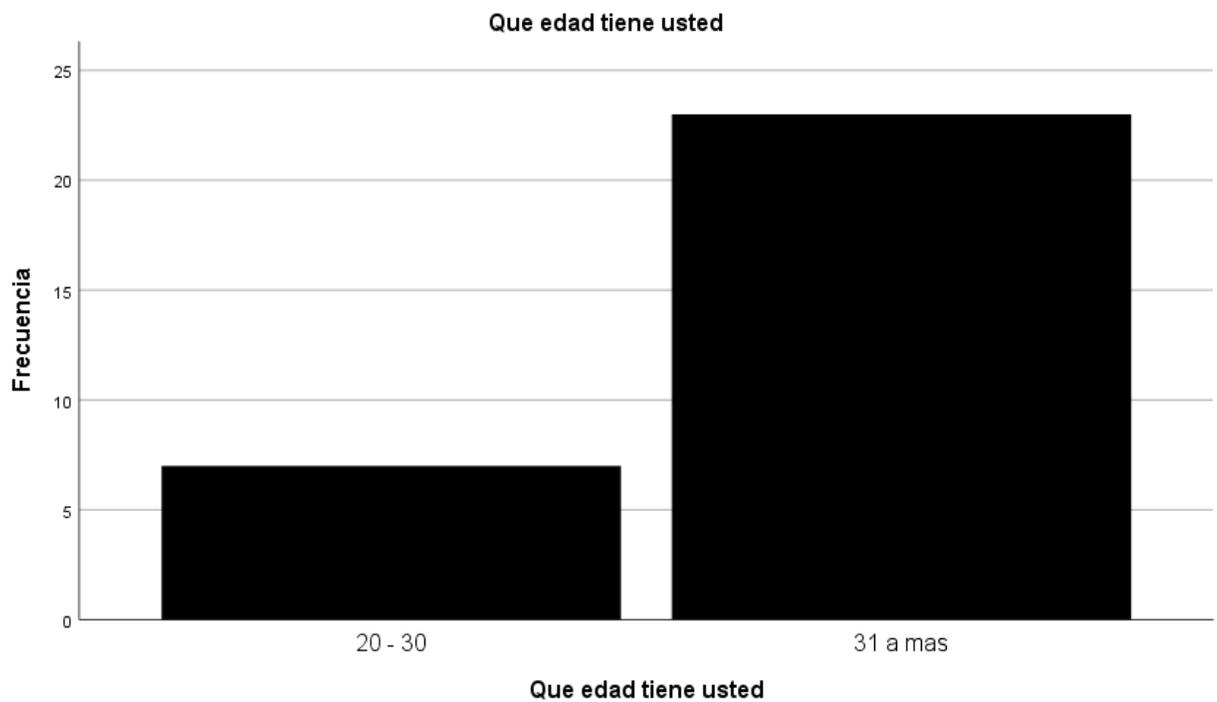


Figura 1; Para esta encuesta Participaron 30 personas de las cuales 7 personas estaban en la edad de 20 a 30 años con 23.3% y 23 respondieron que están en la edad de 31 años a mas con un 76.6%. En conclusión encontramos más jugadores del casino que están entre la edad de 31 año a más.

cuál es su sexo

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

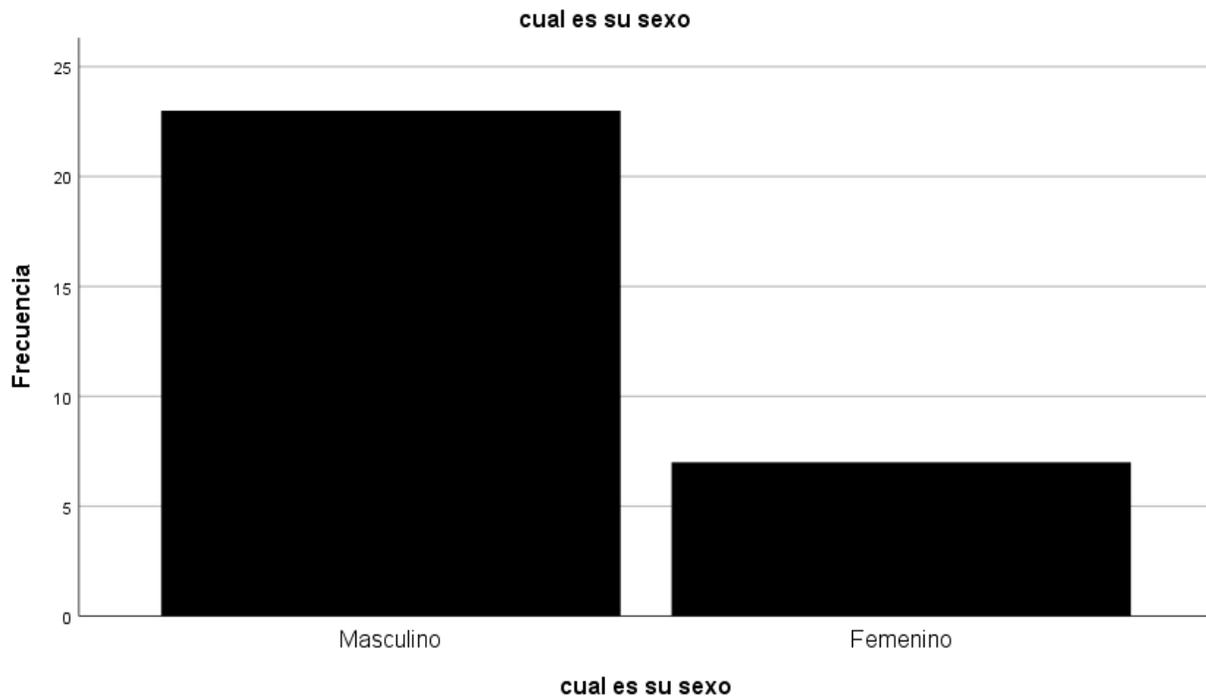


Figura 2; Para esta encuesta participaron 30 personas de diferentes sexos y en la encuesta encontramos a 23 niños del sexo masculino con un 76.7% y 7 del sexo femenino con 23.3% llegando a la conclusión que hay más Niños del sexo masculino.

cuál es su nivel de instrucción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	5	16,7	16,7	16,7
	Alto	25	83,3	83,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

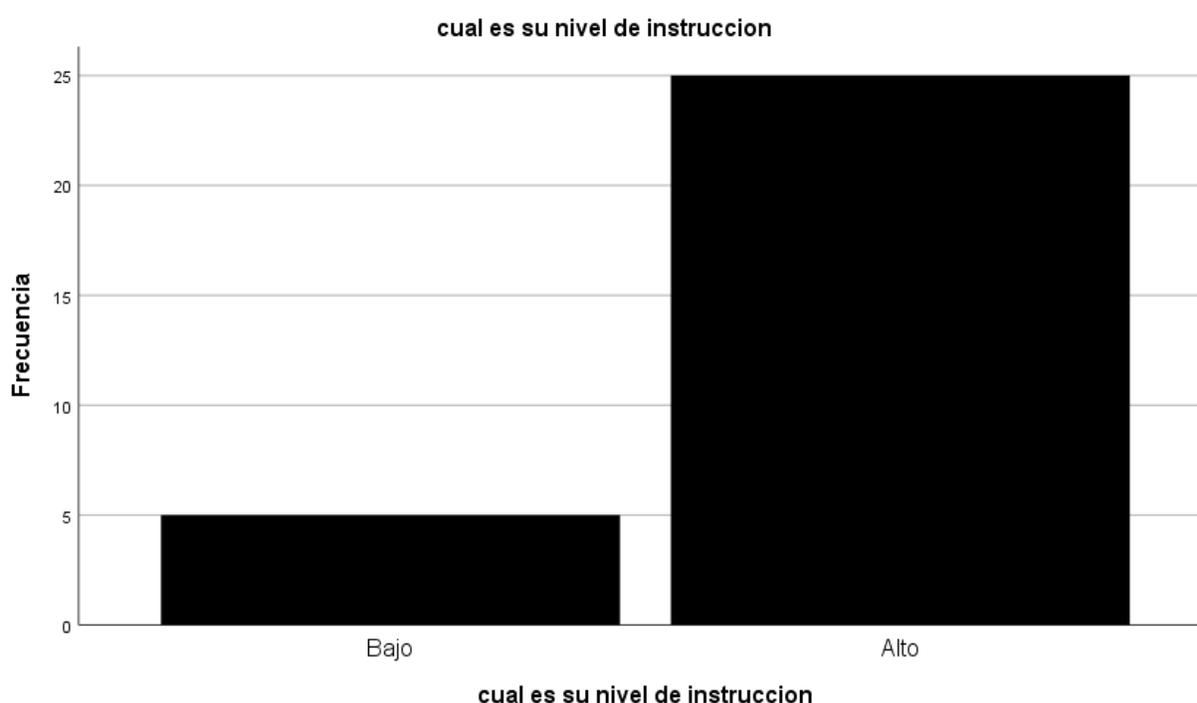


Figura 3; Una de las preguntas importantes también fue saber cuál era el grado de instrucción de las personas que asistían a los centros de juegos y encontramos 5 personas de bajo nivel con un 16.7%, 25 jugadores con un nivel alto con 83.3%. En conclusión la mayoría de las personas que asisten a los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

estado civil

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

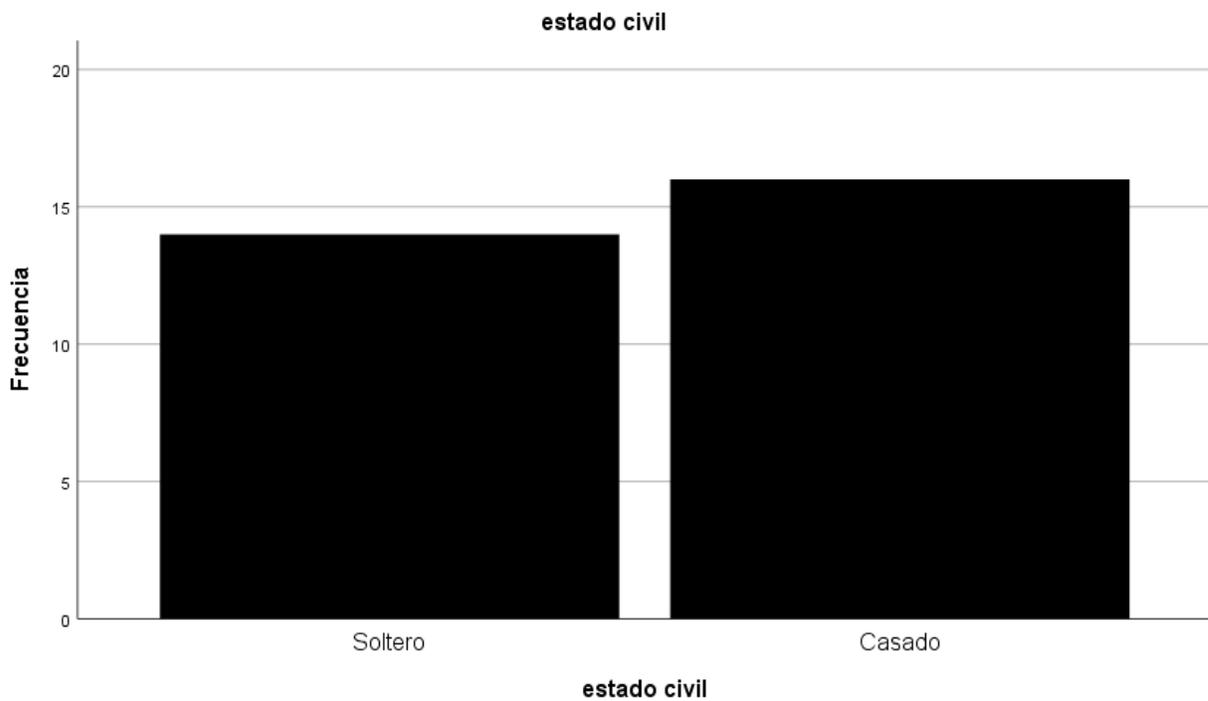


Figura 4; En esta figura vemos el estado civil de las personas que asisten a los juegos tragamonedas y encontramos a 14 personas solteras con un 46.7% y 16 personas casadas con un 53.3%. En conclusión la mayoría de los jugadores están casados.

¿Tienes alguna dependencia a parte del juego?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	17	56,7	56,7	56,7
	No	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



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

Tienes amigos que son jugadores de tragamonedas

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



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

Vives con tu familia en tu hogar

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

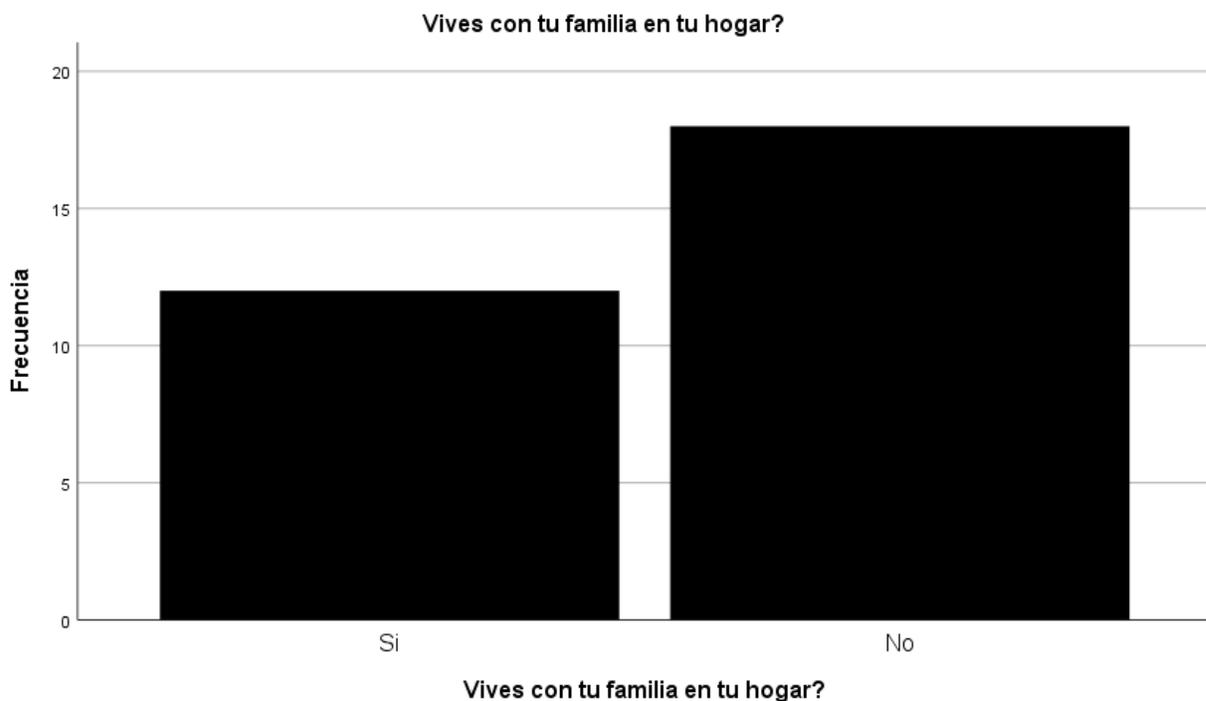


Figura 7; También queríamos saber si vive con su familia o solo ya que también puede ser un riesgo para asistir a los juegos y encontramos a 12 jugadores que nos respondieron que si viven con su familia con 40% y 18 nos respondieron que no viven con su familia con un 60%. Sabiendo esto llegamos a la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

Como es la atención en los tragamonedas

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

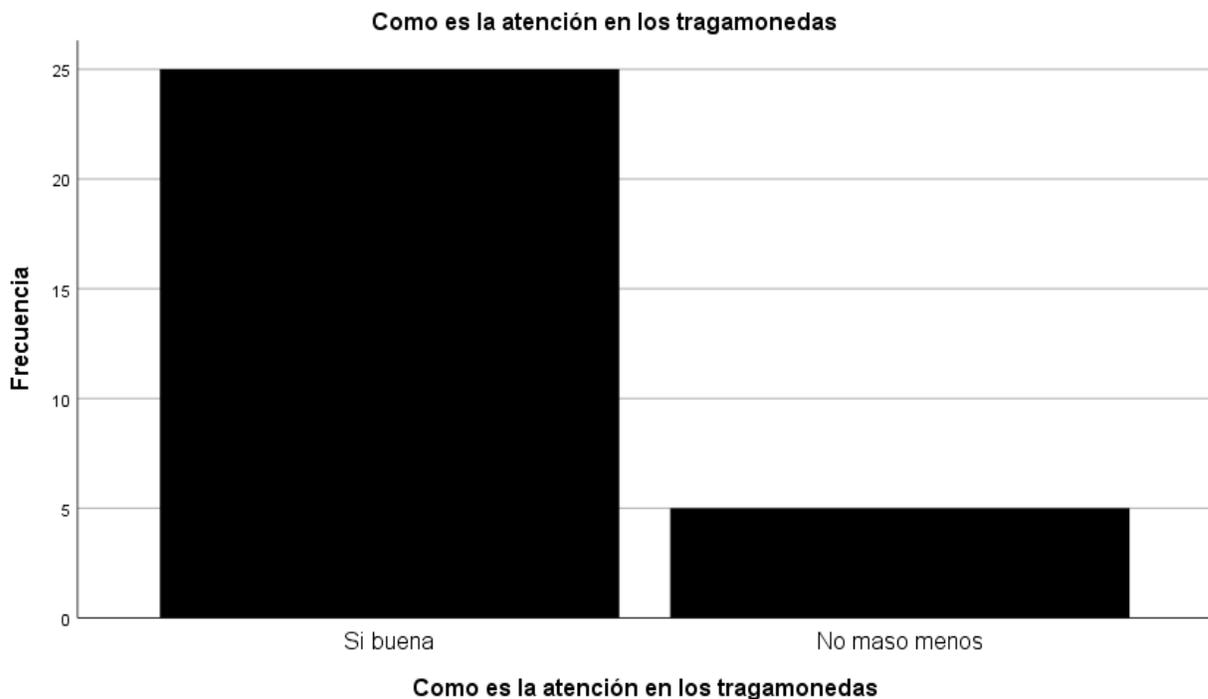


Figura 8; en la siguiente figura presentada es un punto importante que nos manifestara si la atención es buena y es por ello que asisten a los juegos de tragamonedas y 25 personas nos respondieron que si es buena la atención con 83.3% y 5 personas nos respondieron que era más o menos la atención con un 16.7%. En conclusión vemos que la gran parte de las personas asisten por la buena atención que brinda los centros de juegos.

Usted tiene algún tipo de deudas con entidades financieras

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



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

Se encuentra trabajando en la actualidad

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



Figura 10; otras de las pregunta realizada fue si se encontraban trabajando en la actualidad y 15 nos respondieron que si con un 50% y 15 nos respondieron que no con 50%. Llegando a la conclusión que de los 30 jugadores encuestados la mitad si se encuentra trabajando y la otra mitad están desempleadas.

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

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

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

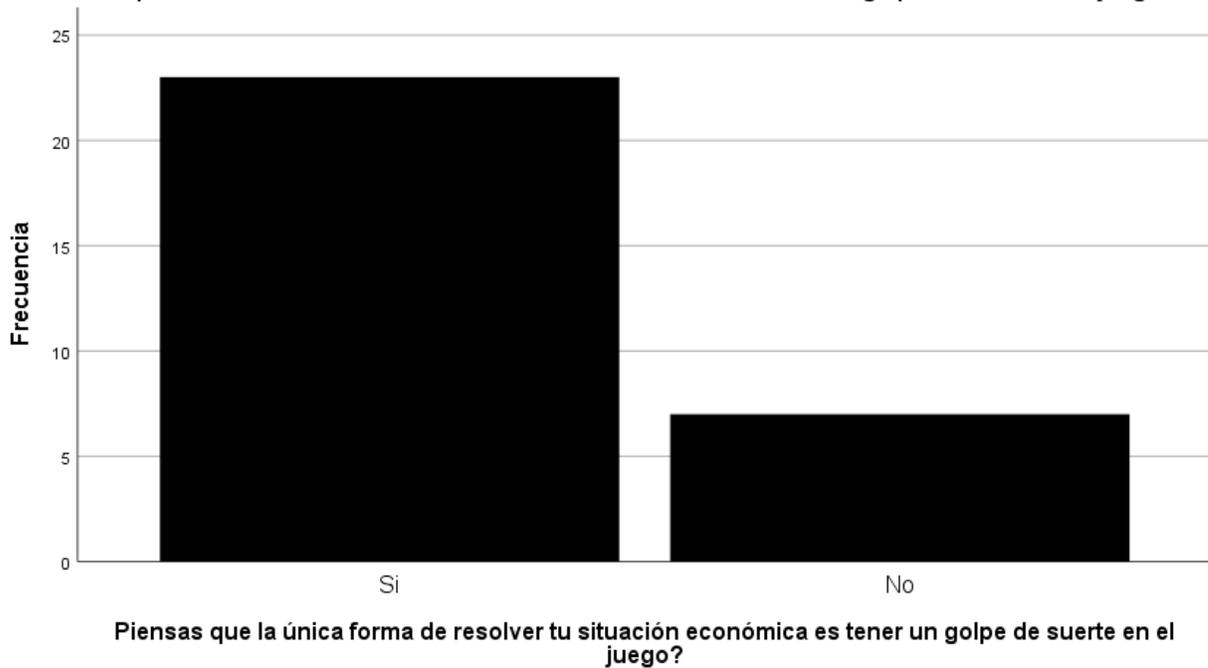


Figura 11; Encontramos a 23 jugadores que piensan que la única forma de resolver sus problemas económicos es con tener un golpe de suerte en los juegos con un 76.7% y 7 personas que no piensan en la suerte con un 23.3%. En conclusión también es un factor de riesgo principal para los jugadores de tragamonedas.

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

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

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

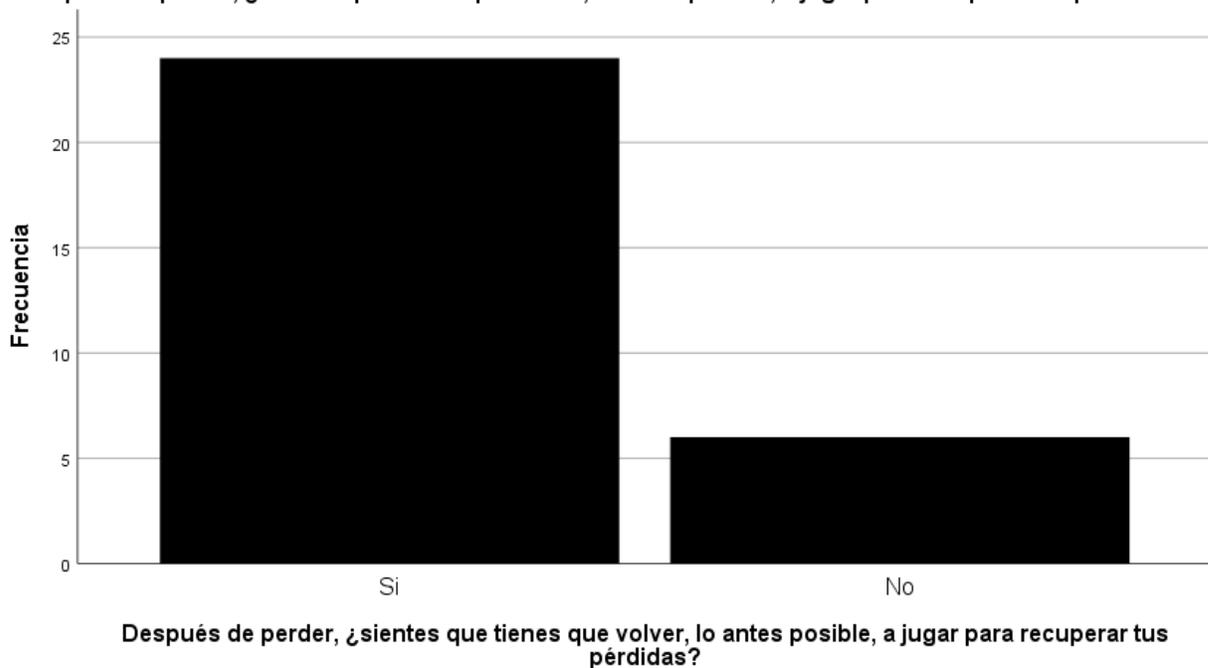


Figura 13; Una de las preguntas que resaltamos más en nuestra encuesta fue si después de haber perdido en los juegos sienten que tienen que volver lo antes posible para recuperar sus pérdidas y 24 nos respondieron que si con 80% y 6 nos respondieron que no con un 20%.

CAPITULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSION Y RECOMENDACIONES

5.1. Discusión de resultado

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

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

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

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

Respecto a la atención que nos brinda el personal que labora en la sala juego tiene 5 veces más de probabilidad de tener una buena atención de calidad y eficiencia para que los clientes de dichos centros de juegos les motiven a asistir consecutivamente.

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

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

5.2. Conclusión

Factor biológico:

Edad, sexo y nivel de instrucción se asocia en forma significativa a la ludopatía.

Factor social:

Se encuentra asociación significativa entre la dimensión:

La atención, amistades con problema de adicción a los juegos de tragamonedas como factor de riesgo asociado a la ludopatía.

Factor económico:

Se encuentra asociación significativa entre el factor económico:

Deudas con entidades financieras, posibilidad de tener un golpe de suerte.

5.3. Recomendación

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

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

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

FUENTES DE INFORMACION

Referencias bibliográficas

1. Arcaya M, Martina M, Gutiérrez C, Romero Y, Introducción R. Práctica de juegos de azar y su relación con la integración familiar en la población peruana. Rev Peru Epidemiol. 2012;16(1):01-7.
2. Diagn M, Mentales SDET. DSM-5. 2016;
3. Panamericana OS. Décima Revisión. (554).
4. Posgrado EDE. Pontificia universidad católica del Perú. 2018;
5. Ortega P, Vazquez B, Reidl LM. LUDOPATÍA Patricia O. Bibl Jurd Virtual del Inst Investig Juridicas [Internet]. 2005;259-83. Disponible en: <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2803/13.pdf>
6. Cía AH. Las adicciones no relacionadas a sustancias un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. 2013;
7. Villatoro Velázquez JA, Reséndiz Escobar E, Bustos Gamiño MN, Mujica Salazar AR, Medina-Mora Icaza ME, Cañas Martínez V, et al. Magnitude and extent of gambling disorder in the Mexican population. Salud Ment. 2018;41(4):157-67.
8. Gutiérrez JDS, Rubio G, Rodríguez F. La Impulsividad : ¿Antesala De Las Adicciones Comportamentales? Impulsivity: the Prelude To Behavioral Addictions? Heal Addict. 2013;13(2):145-55.
9. Universidad Miguel Hernández de Elche. Instituto de Investigación de Drogodependencias. GACVGARESM. Salud y drogas : revista del Instituto de Investigación de Drogodependencias. Vol. 16, Salud y drogas. Instituto de Investigación de Drogodependencias, Universidad Miguel Hernández- Campus de Sant Joan; 2001.
10. Cía AH. Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las

- clasificaciones categoriales vigentes. Rev Neuropsiquiatr. 2014;76(4):210.
11. Oscar J, Análisis YEL, Vinculaciones DEA. Entramados adictivos : la adicción al juego y el análisis de algunas vinculaciones asociadas a la problemática . ENTRAMADOS ADICTIVOS : LA ADICCIÓN AL JUEGO. 2018;
 12. Fernández MG, Del Moral Arroyo G, Rincón PJ. Gambling antecedents and evaluation of family system of a sample of young pathological gamblers. Heal Addict / Salud y Drog. 2017;17(2):25-36.
 13. Pérez GAC, Vallejo GAC, Escobar SMR. Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de medellín, Colombia. Heal Addict / Salud y Drog. 2016;16(2):135-45.
 14. Miguel PB, Pascual IR, Sánchez CM. Contexto familiar y adicción al juego: Factores que determinan su relación. Heal Addict / Salud y Drog. 2016;16(2):81-91.
 15. Herrera Huerta T, Joaquin Mendoza H. NIVEL DE LUDOPATÍA Y ESTILOS DE VIDA EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ - HUANCAYO- 2016. 2017;
 16. Pérez C, Alonso G, Vallejo C, Adolfo G, Escobar R, Milena S, et al. De Casinos De La Ciudad De Medellín , Colombia Risk Factors Within a Group of Pathological Gambling. Salud Drogas. 2016;16(2):135-45.
 17. Castaño Perez GA, Calderon Vallejo GA, Restrepo Escobar SM. Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. Heal Addict y Drog. julio de 2016;16(2):135.
 18. Oropeza-Tena R, Ávalos-Latorre ML, Herrera-Díaz A, Varela-Ramírez S. Distorsiones cognitivas y búsqueda de sensaciones en adultos con ludopatía. Rev Psicol [Internet]. 2016;25(1):01-15. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-05812016000100002&script=sci_arttext
 19. Est A. Is problem gambling on the rise ? XVI(1):77-83.
 20. Gambling Commission. Gambling participation in 2018: behaviour, awareness

and attitudes Annual report. 2019;(February):3-53.

21. Cruz Á, Argeñal A, Padilla C. LUDOPATÍA: Características de la población que asiste a salas de juego en Tegucigalpa Compulsive gambling: characterization of people that visit gambling. Rev la Fac 2010;
22. Perú 2018. 2018;
23. BEZADA JFR. "IMPORTANCIA DE LA RESPONSABILIDAD SOCIAL EMPRESARIAL Y LA INVERSIÓN EN LOS JUEGOS DE CASINO. 2018;
24. Bermudez Zevallos MA. Factores de Riesgo de la ludopatía, en los adolescentes del colegio N° 80627 Leoncio Prado Gutiérrez, distrito El Porvenir, año 2015. Univ Nac Trujillo [Internet]. 2016; Disponible en: <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/7895>
25. Fernández-montalvo J, López-goñi JJ. Adicciones sin drogas: características y vías de intervención. 2014;(August).
26. Rubén P, Carolina S. La problemática social del juego patológico : un nuevo campo de exploración para el Trabajo Social. 2019;1-8.
27. Perez Anton A. Factores De Riesgo Del Juego Patológico En El Alumnado De Grado En Trabajo Social De La Universidad De La Laguna. 2014;
28. Rodriguez Ochoa G. Comorbilidad de Trastornos Mentales en Jugadores Patológicos. 2013;1-20.
29. Echeburúa E, De Corral P. Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. Adicciones. junio de 2010;22(2):91.
30. Miragall M, Cebolla A. La percepción del apoyo social en jugadores patológicos y su relación con el éxito del tratamiento. Clínica y Salud. 2015;2:81-9.
31. Pérez BE del RMJBKMM. "Prevalencia, factores predisponentes y las consecuencias de la Ludopatía en las personas que visitaron el casino La Perla de la ciudad de León en el periodo abril- octubre, 2017.". 2019;
32. Espinoza LS. patológico en adolescentes y jóvenes tragamonedas.

2018;21(2):99-124.

33. Echeburúa E. Retos de futuro en el tratamiento del juego patológico TT - Challenges in the treatment for pathological gambling. Adicciones [Internet]. 2005;17(1):11-6. Disponible en: <https://search.proquest.com/docview/620765405?accountid=14568%0Ahttp://rj9jj8rc3u.search.serialssolutions.com/directLink?&atitle=Retos+de+futuro+en+el+tratamiento+del+juego+patol%C3%B3gico&author=Echebur%C3%BAa%2C+Enrique&isn=02144840&title=Adicciones&volume=17&is>

ANEXOS

ANEXO N°1 Instrumento de investigación

INTRODUCCION

Questionario

BUEN DIA:

Mi nombre es Luis Alberto Sánchez de la cruz Y Semira del pilar Geri Huanca, soy interno de enfermería, y estoy optando mi título por tesis en la universidad Autónoma De Ica.

El presente es un estudio que tiene como objetivo de Determinar los principales factores que ejercen mayor influencia en la obesidad de los estudiantes de enfermería.

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

INSTRUCCIONES

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

1.- Edad:

2.- Sexo: M F

3.- Nivel de instrucción:

Bajo

Alto

4.- Ocupación:

Soltero

Casado

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

SI NO

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

SI NO

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

SI NO

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

SI NO

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

SI NO

10. ¿se encuentra trabajando en la actualidad?

SI NO

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

SI NO

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

SI NO