



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

“Propiedades psicométricas de una escala de adicción a videojuegos en estudiantes de instituciones privadas de Puente Piedra, zona central, 2018”

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

AUTORA:

FUENTES BOLAÑOS Ibette Yohana

ASESOR:

Mg. POMAHUACRE CARHUAYAL Juan Walter

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Psicometría


LIMA – PERÚ

2018

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don
(a) Fuente Bolaños, Thelma Yohana
cuyo título es: Propiedades psicométricas de una Escala de adicción
a videojuegos en estudiantes de instituciones privadas de Puente
Piedra, Zona Central, 2018

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por
el estudiante, otorgándole el calificativo de: 1.3 (número)
trece (letras).

Lima Norte, 4 de octubre del 2018


.....
PRESIDENTE

Dr. Castro García Julio César


.....
SECRETARIO

Mg. Manrique Tapia César Raúl


.....
VOCAL

Mg. Dámaso Flores Jesús Liborio



Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	--	--------	-----------

Dedicatoria

A Dios, por permitirme
lograr este objetivo.

A mis padres, por saber
encaminarme.

A mi hijo, por darme la
fuerza y ser el más puro
amor.

A mi esposo, por su
apoyo y motivación.

Agradecimiento

Al asesor Mgrt. Juan Walter Pomahuacre C. por su guía y calidad competitiva demostrada en cada sesión en el desarrollo de mi investigación.

Al Psic. Hugo Mendoza por permitirme trabajar con su Escala.

A los alumnos por aceptar ser parte de la presente investigación.


Declaratoria de autenticidad

Yo, Ibette Yohana Fuentes Bolaños, con DNI: 46432119, estudiante de la Escuela de Psicología de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada “Propiedades psicométricas de una escala de adicción a videojuegos en estudiantes de instituciones privadas de Puente Piedra, zona central, 2018”, declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, 04 de octubre del 2018



Ibette Yohana Fuentes Bolaños
DNI 46432119

Presentación

Señores miembros del jurado calificador:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de Grados y Títulos para la elaboración y la sustentación de la Tesis de la Escuela Académica Profesional de Psicología de la Universidad “César Vallejo”, para optar el título Profesional de Licenciada en Psicología, presento la tesis titulada: “Propiedades psicométricas de una escala de adicción a videojuegos en instituciones privadas de Puente Piedra, zona central, 2018”. La investigación tiene la finalidad de determinar las Propiedades Psicométricas de la Escala HAMM-1ST de adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundaria de Instituciones Educativas Privadas de la Zona Central de Puente Piedra.

El documento consta de siete capítulos: el primer capítulo denominado introducción, en la cual se describen los antecedentes, el marco teórico de la variable, la justificación, la realidad problemática, la formulación al problema y la determinación de los objetivos. El segundo capítulo denominado marco metodológico, el cual comprende la operacionalización de la variable, la metodología, tipo de estudio, diseño de investigación, la población, muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis de datos. En el tercer capítulo se encuentran los resultados, el cuarto capítulo la discusión, en el quinto capítulo las conclusiones, en el sexto capítulo las recomendaciones, en el séptimo capítulo las referencias bibliográficas y por último los anexos.

Espero señores miembros del jurado que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la Universidad y merezca su aprobación.

Ibette Yohana Fuentes Bolaños

Índice

Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	V
Presentación	vi
Índice	vii
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCION	12
1.1 Realidad Problemática	12
1.2 Trabajos Previos	13
1.3 Teorías Relacionadas al Tema	14
1.4 Formulación al problema	23
1.5 Justificación del estudio	23
1.6 Objetivos	23
II. MÉTODO	25
2.1 Diseño de Investigación	25
2.2 Variables, Operacionalización	25
2.3 Población y Muestra	26
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	28
2.5 Métodos de análisis de datos	29
2.6 Aspectos éticos	30
III.RESULTADOS	30
IV.DISCUSIÓN	46
V.CONCLUSIONES	47
VI.RECOMENDACIONES	48
VII.REFERENCIAS	49
VIII.ANEXOS	55

Índice de tablas

Tabla 1 Prueba de adecuación muestral KMO	32
Tabla 2 Análisis de validez mediante el método de Análisis Factorial Exploratorio de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	32
Tabla 3 Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Focalización de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	33
Tabla 4 Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Modificación del estado de ánimo de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	34
Tabla 5 Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Tolerancia de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	35
Tabla 6 Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Síntomas de abstinencia de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	36
Tabla 7 Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Conflicto de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	37
Tabla 8 Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Recaída de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	38
Tabla 9 Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Focalización de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	39
Tabla 10 Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Modificación del estado de ánimo de la escala de adicción a videojuegos –	40

HAMM-1ST

Tabla 11 Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Tolerancia de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	41
Tabla 12 Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Síntomas de abstinencia de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	42
Tabla 13 Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Conflicto de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	43
Tabla 14 Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Recaída de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	44
Tabla 15 Análisis de confiabilidad por consistencia interna mediante el método de Alfa de Cronbach de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	45
Tabla 16 Análisis de confiabilidad por consistencia interna por el método de Alfa de Cronbach de las dimensiones de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	45
Tabla 17 Análisis de confiabilidad por consistencia interna mediante el método Omega de las dimensiones de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST	46

RESUMEN

La presente investigación titulada “Propiedades psicométricas de una escala de adicción a videojuegos en estudiantes de instituciones privadas de Puente Piedra, zona central, 2018”. El objetivo de la investigación es determinar las propiedades psicométricas de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra. Se trabajó con la escala de videojuegos HAMM – 1ST cuyo autor es el Lic Hugo A. Mendoza Mezarina (2013), con el consentimiento de dicho autor y el consentimiento informado para cada estudiante. Se trabajó con una muestra de 360 estudiantes de nivel secundaria de dos instituciones educativa privada de la zona central del distrito de Puente Piedra cuyas edades oscilaban entre los 11 y 17 años.

La validez de constructo se midió mediante el análisis factorial con la medida de adecuación muestral Kayser Mayer Olkin (KMO) demostró un puntaje de .985 y la puntuación de esfericidad de Bartlet de .00, con una varianza acumulada de 82.396%.

Finalmente la confiabilidad del instrumento se halló mediante el Alfa de Cronbach, obteniendo un resultado de .985 lo cual indica una fuerte correlación entre las variables, demostrando multicolinealidad.

Palabras clave: Adicción a videojuegos, propiedades psicométricas, validez, confiabilidad, multicolinealidad.

ABSTRACT

The present investigation is entitled "Psychometric properties of a scale of addiction to videogames in students of private institutions of Puente Piedra, central zone, 2018". The objective of the research is to determine the psychometric properties of a videogame scale in adolescents of private educational institutions of Puente Piedra. We worked with the HAMM - 1ST videogame scale whose author is Lic. Hugo A. Mendoza Mezarina (2013), with the consent of said author and the informed consent for each student. We worked with a sample of 360 secondary school students from a private educational institution in the central area of the Puente Piedra district whose ages ranged between 12 and 17 years. Sampling was by the non-probabilistic convenience method. The results showed good reliability with an alpha of .985. Finally, a strong correlation between the variables was found, demonstrating multicollinearity.

Construct validity was measured by factor analysis with the sample adequacy measure Kayser Mayer Olkin (KMO) showed a score of .985 and Bartlett's sphericity score of .00, with an accumulated variance of 82.396%.

Finally, the reliability of the instrument was found by Cronbach's alpha, obtaining a result of .985 which indicates a strong correlation between the variables, demonstrating multicollinearity

Key words: Video game addiction, psychometric properties, validity, reliability, multicollinearity.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

Actualmente la adicción a los videojuegos es un problema que se evidencia a nivel mundial. En Estados Unidos el 8,5 % de adolescentes tienen problemas de adicción, en China hay un porcentaje de 10,3 %, en Australia 8,0 %, en Alemania un alarmante 11,9 % y en Taiwán 7,5 %. En general se podría decir que 10 adolescentes es adicto al juego (Physorg, 2017).

En países hispanohablantes, la realidad parece ser más alarmante. Así se sabe que en España hay un alto índice del uso de videojuegos con un porcentaje de 20,3% por parte de los adolescentes (Consultora GFK para la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento –ADESE-, 2005).

Y es por eso que en España el 36,2% de niños y adolescentes que juega videojuegos han desaprobado algún curso del colegio (Choliz y Marco, 2011).

En América Latina, en la ciudad de Bogotá, el 7,4 de los adolescentes tienden a tener problemas de adicción (Ariza, 2017).

Nuestro país tampoco escapa a esta alarmante problemática. Se ha encontrado que hay un preocupante 45% con problemas de adicción a los videojuegos cuyas edades van de los 12 a 19 años (Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas –Cedro- 2016).

Estudios que caracterizan esta población, menciona que sobre los efectos que puede causar el abuso del uso de los videojuegos el 76,8% tiene un nivel de conocimiento medio y bajo, mientras que el 23,2% presenta un nivel de conocimiento alto. Con respecto al número de horas que juegan en los videojuegos, el 44,4% juega más de 30 horas a la semana (Calle, Tafur, Ruiz y Villar, 2012).

Ante lo expuesto se hace necesario evaluar las propiedades psicométricas del instrumento usado por muchos psicólogos y practicantes de diferentes Instituciones

Educativas Privadas de la Zona central de Puente Piedra sin saber si la prueba es válida y confiable para esa población y así diagnosticar de manera efectiva conductas adictivas en los estudiantes que preocupa a las escuelas por el rápido incremento y la necesidad de detectar los casos más graves para su respectivo tratamiento.

1.2 Trabajos previos

1.2.1 Nacionales

Rodríguez (2017) en su investigación con objetivo determinar las propiedades psicométricas de un cuestionario de adicción a redes sociales en estudiantes de todo el nivel secundario en dos instituciones educativas estatales del distrito de Trujillo, con una muestra de 308 alumnos de entre los 11 a 20 años. Usó el cuestionario de adicción a redes sociales - ARS, creado por Miguel Ecurra Mayaute y Edwin Salas Blas. Los resultados obtenidos de validez interna mediante el análisis factorial confirmatorio fue de .97, en cuanto al Analisis Factorial Exploratorio indica que la matriz de la determinante fue de .02, la prueba de adecuación muestral KMO obtuvo un valor de .95, la confiabilidad mediante el alfa de Cronbach de .56 en control personal, .80 en obsesión por las redes sociales y .82 en uso excesivo de las redes sociales.

Ecurra y Salas (2014) construyeron el test de Adicción a Redes Sociales (ARS), con una población de 380 personas entre hombres y mujeres de 16 a 42 años de diversas carreras universitarias en Lima. Los resultados obtenidos en la validez de contenido por criterio de jueces fue una concordancia del 100%, en la prueba de adecuación muestral de KMO, obtuvo como resultado .80, en el análisis factorial exploratorio, para la validez interna del test alcanzo un 57.49%, en cuanto a comunalidades obtuvo .53 a .95, en análisis factorial confirmatorio alcanzo un .92; en su confiabilidad se obtuvo por el método de consistencia interna del coeficiente Alfa de Cronbach, evidenciando puntajes de .88.

Mendoza (2013) construyo una escala de adicción a videojuegos llamado HAMM-1ST, en una población de 650 adolescentes de ambos sexos, entre 11 y 17 años de instituciones educativas públicas y privadas en el distrito de Los Olivos, obtuvo

como resultado en la validez por medio de V de Aiken de .95 y una confiabilidad con el método de alfa de Cronbach de .957.

1.2.2 Internacionales

Letona (2012) en su estudio realizado para establecer la relación de la ciberadicción con la conducta agresiva de los adolescentes, con una muestra de 45 sujetos de 12 a 14 años de ambos sexos del ciclo escolar primario y secundario que asisten a los videojuegos en Mazatenango - Guatemala donde se obtuvo un intervalo de confianza de .57.

Choliz y Marco (2011) realizaron un estudio para la Universidad de Murcia en Valencia - España sobre el uso y dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. La muestra estuvo compuesta por 621 niños y adolescentes entre 10 y 16 años. En la confiabilidad mediante el alfa de Cronbach obtuvo como resultado .94.

Pinzón y Briñez (2010) en su investigación con adolescentes sobre la Actividad física y su relación con Agresividad, Impulsividad, Internet y Videojuegos con una población de 254 adolescentes de Colombia de 12 a 17 años. En el análisis de confiabilidad obtuvo un puntaje de .87, para análisis factorial se calculó la adecuación muestral KMO obteniendo un puntaje de .766.

Lemmens, Valkenburg y Peter (2009) crearon la Escala de Adicción del Videojuego para Adolescentes en dos diferentes muestras de adolescentes y niños jugadores de Los Ángeles - EEUU, la primera de 352 y la segunda muestra de 369; en la confiabilidad obtuvo un puntaje de .94 en el alfa de Cronbach para la primera muestra y .92 en la segunda muestra.

1.3 Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Adicción

Echeburúa (1999) refiere que hace un tiempo el concepto de la adicción estaba

circunscrito a las sustancias químicas que producían dependencia, y no se había determinado las adicciones atípicas; en este error el factor de riesgo era definido como un elemento de naturaleza individual o social cuya presencia pone en riesgo o es propenso a un individuo del uso drogas.

Valleur y Matysiak (2003) definieron como adicto a toda persona cuya existencia está orientada hacia la búsqueda de los efectos producidos sobre su cuerpo y su espíritu por una sustancia más o menos toxica o por una conducta; bajo riesgo de padecer un intenso malestar físico y/o psicológico.

También considera que existen dos elementos fundamentales para definir la adicción: Primero, no poder dejar de usar una cosa (sustancia) o de hacer una cosa (conducta), bajo riesgo de padecer algún malestar.

Segundo, que esa sustancia o cosa se transforme en el centro mismo de la existencia, que nada importe más allá de tal droga o juego, etc.

El centro de Psicología Bilbao (s.f.) señala que la adicción se da cuando una persona necesita un estímulo para lograr una sensación de bienestar y por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo.

Becoña (2010) menciona que una “adicción consiste en una pérdida de control de la persona ante cierto tipo de conductas que tienen como características producir dependencia, síndrome de abstinencia, tolerancia, vivir para y en función de esa conducta”.

Ponce de León (1998) considera la adicción como una “dependencia a alguna sustancia o actividad de tal intensidad que altera el habitual funcionamiento fisiológico, psicológico y comportamiento de la persona”.

Goodman (1999) considera estos criterios para considerarlo adicción:

Imposibilidad de resistir los impulsos para realizar la conducta.

Sensación de aumento de tensión que anticipa el inicio de la conducta.

Satisfacción durante su uso.

Sensación de pérdida de control durante la conducta.

Duran más de un mes o se repiten durante un periodo más extenso.

Griffiths (2005) llama a las "adicciones tecnológicas" como adicciones no químicas que comprometen la interrelación sujeto-máquina. Puede ser pasiva (televisión) o activa (consola o Internet). Estas serían formas de adicciones psicológicas.

Marlatt y Gordon (1985) definen a la adicción como un modelo de conducta complejo y gradual, que tiene de por medio una predisposición biológica, psicológica y sociales. Las características son su desmedido compromiso por parte de la persona, un excesivo deseo a continuar jugando, falta de habilidad para controlarlo y persistir a aun conociendo las consecuencias negativas que puede presentar el individuo.

Según Egli y Meyers (1984), los video jugadores no creen que sea un problema, pero el 10-15% que son los sujetos que juegan con mayor frecuencia, considera esta conducta como "compulsiva", esto quiere decir que reconocen ser adictos a los videojuegos, tienden a tener mayor satisfacción con los videojuegos más que con cualquier otra actividad.

Por otro lado, Estallo (2009) menciona que una adicción que va siendo cada vez más importante en los últimos años, sobre todo en países desarrollados y especialmente en adolescentes, son los videojuegos. Algunos padres autorizan que sus hijos vean la televisión por un tiempo prolongado, adquiriendo una dependencia de la misma. Con posterioridad les regalan una consola de videojuegos, en la cual el uso descontrolado podría llegar a ser adictivo, ya que, el joven podría retarse a sí mismo o a otros, intentando superar los niveles del juego, pues así incrementando el tiempo que le dedica al mismo.

Etapas del proceso adictivo

Washton (1991) a finales de los 80 indico estas etapas del proceso adictivo:

Enamoramiento: en la primera experiencia con la sustancia o actividad.

Luna de miel: gratificaciones sin consecuencias negativas.

Traición: dependencia y comienzo del declive.

Ruina: consecuencias negativas.

Aprisionamiento: desesperación y destrucción personal.

Seguel (1994) considera el proceso adictivo en términos de uso, abuso y dependencia.

Uso: conducta realizada, no de forma temporal y cuya realización no genera ningún malestar para el usuario, lo que permite suponer que esta conducta de jugar eventualmente no causa daños significativos en la persona.

Abuso: se da cuando hay un uso continuado a pesar de las consecuencias negativas derivadas del mismo.

Dependencia: aparece con el uso excesivo de una sustancia o ejecución de una conducta, que genera consecuencias negativas significativas a lo largo de un amplio periodo de tiempo.

Guerreschi (2007) dice que estas consecuencias negativas repercuten en el funcionamiento global de la vida del individuo, provocando una condición de padecimiento general.

Tipos de Adicción

Becoña (2010) dice que existen dos tipos, uno es de sustancias químicas y otra basada en comportamientos. Entre se puede considerar al alcohol y/o drogas como la nicotina y heroína. En la adicción basada en el comportamiento tenemos la ludopatía que muestra conductas compulsivas, las compras que son conductas que evidencian adicción.

Echeburua y Paz De Corral (1999) consideran una conducta adictiva no por la continuidad con que realiza, sino porque la persona pierde el control e interrumpe su vida cotidiana.

Griffiths (2005) menciona que dentro de las adicciones conductuales están las adicciones tecnológicas y dentro de estas la adicción a los videojuegos.

Adicción a los videojuegos

Para Estallo (2009) es la motivación intrínseca de la persona que le impulsa a seguir jugando aun habiendo terminado una partida.

Según Van Rooij (2011) dice que es el inapropiado y exagerado uso que se le da a los videojuegos, y esto genera pérdida del control.

El centro de psicología de Bilbao (s.f.) nos dice que la necesidad de ocupar el tiempo de la persona conlleva a la adicción y que si se continúa genera consecuencias negativas.

Para Lemmens, Valkenburg y Peter (2009) dicen que es incapacidad de controlar las horas de juego excesivo aun siendo conscientes de los problemas sociales o emocionales asociados.

Por último, para Mendoza (2013) es una conducta obsesiva compulsiva que genera un deterioro cognitivo, que afecta la conducta de la persona y conlleva a un desequilibrio emocional, fisiológico y social.

Causas de la adicción a los videojuegos

El centro de psicología de Bilbao (s.f.) señala lo siguiente:

Personalidad dependiente: Disposición de algunas personas a desarrollar adicciones a diferencias con otras.

Problemas familiares: Inadecuada comunicación dentro de la familia o también casos como divorcios, poca atención a los hijos.

Problemas sociales: Poca capacidad de poder socializar.

Síntomas de la adicción a los videojuegos

Para Griffiths (2009) el diagnóstico a la adicción a las tecnologías de la información y comunicación, grupo al que pertenecen la adicción a los videojuegos, parte del mismo principio que las adicciones a sustancias. Se señalan tres síntomas elementales:

Incapacidad de control e impotencia: La conducta se realiza a pesar de intentar controlarla y/o no se puede detener una vez iniciada.

Dependencia psicológica: Implica el deseo, ansia o compulsión irresistible y la focalización atencional; convirtiéndose así en la actividad más importante al dominar

los pensamientos y sentimientos.

Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos para la persona: Conflicto con la familia, amigos, trabajo, estudios, ocio, relaciones sociales, etc.

Consecuencias de la adicción a los videojuegos

Griffiths (2009) indica que dos tercios de los jugadores de videojuegos se quejaban de ampollas, callos, dolor de tendones y entumecimiento de dedos, manos y codos como consecuencia física del juego.

Rushton, Chrisjhon y Fekken (1981) afirma que los jugadores de videojuegos pueden sufrir de problemas de articulaciones y músculos como consecuencias físicas.

Griffiths y Hunt (1995) menciona que el ausentismo a clase, robo de dinero para la compra de discos de videojuegos, bajas calificaciones son las mayores consecuencias de jugar con videojuegos.

Griffiths (2005) considera que la obesidad infantil está asociada también a periodos largos del uso de los videojuegos.

Diagnóstico de adicción a los videojuegos

Según el DSM – IV considerado trastorno por consumo de sustancias:

Abuso: “patrón desadaptativo de consumo de sustancias que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo, expresado por uno o más de los ítems siguientes, durante un periodo de 12 meses”:

Uso reiterativo, que conlleva a no realizar las obligaciones en el trabajo, la escuela o casa.

Uso en algún momento físicamente peligroso.

Problemas con la ley por los efectos provocados por el consumo y la falta de control en el comportamiento.

Uso reiterativo, aun generándole conflictos con la sociedad o familia.

Dependencia: “patrón desadaptativo de consumo de la sustancia que conlleva un

deterioro o malestar clínicamente significativos, expresado por tres o más de los ítems siguientes en algún momento de un período continuado de 12 meses”:

Necesidad de usar cada vez más la sustancia u objeto.

Se usa o consume algo similar para entirse aliviado.

Aumento del uso.

Anhelos de poder dominar o reducir el uso.

Se realiza actividades relacionadas con el problema.

Falta de interés de socializar.

Uso a pesar de ser consciente de las consecuencias psicológicas y físicas.

1.3.2 Definición de adolescentes

Para Papalia, Wendkos y Duskin, (2009) la adolescencia engloba desde los 11 a 20 años, en donde la persona madura biológica, emocional y socialmente

En su portal la Organización Mundial de la Salud (2010) define la adolescencia como la etapa de desarrollo humano que se da entre los 10 y los 19 años.

1.3.3 Definición de videojuego

Para Calvo (1996) quien es el más citado por otros autores define al videojuego como todo entretenimiento electrónico con objetivos divertidos y agradables que usan la tecnología y se presentan en consolas y computadoras personales.

1.3.4 HAMM-1ST

Es una escala desarrollada por el Licenciado Hugo Aquiles Mendoza Mezarina en el año 2013, con motivo de la obtención de su título profesional en psicología.

El instrumento está construido sobre la base de los postulados de Griffiths (2009). Éste menciona que cualquier conducta como jugar videojuegos que coincida con los siguientes seis principios, será considerada como una adicción:

Focalización: La persona piensa que jugar es la labor más importante en su vida.

Modificación del Estado de Ánimo: Usar videojuegos genera cambios en el estado de ánimo.

Tolerancia: Jugar más tiempo para sentir mayor satisfacción.

Síntomas de Abstinencia: Malestar físico y/o psicológicos que siente la persona cuando deja de jugar por un tiempo.

Conflicto: Conflictos interpersonales, intrapersonales, académicos o laborales.

Recaída: La persona regresa a los nidos de juego donde comenzó a jugar.

1.3.5 Psicometría

Aliaga (2006) no dice que es una rama de la psicología y los profesionales la usan para medir investigaciones psicológicas.

Así mismo para Muñiz (2010) psicometría es el uso de técnicas, métodos y teorías que se conlleva al medir variables psicológicas.

Validez

Muñiz (2010) refiere que son datos que se obtienen para respaldar la eficacia del instrumento.

Abad, Garrido, Olea y Ponsoda (2006) dice que se añade diferentes métodos para confirmar si es que el instrumento mide lo que desea medir.

Validez de contenido

Muñiz (2010) se usa para garantizar que el instrumento establezca una apropiada muestra y que represente los argumentos que evalúa.

Por otro lado, Gualberto y Sierra (1997) asegura que el instrumento tendrá una validez de contenido si los ítems muestran una adecuada definición al que se hace referencia.

Validez de Constructo

Muñiz (2010) la define como una recolección de certeza que certifique la presencia de un constructo psicológico en las condiciones exigibles a cualquier otro modelo o

teoría científica.

Confiabilidad

Para Pino (2007) se refiere a la consistencia, exactitud y estabilidad de los resultados alcanzados al aplicar nuestros instrumentos.

Escala Likert

La escala de Likert mide actitudes. El valor de cada ítem se consigue por la suma de las respuestas marcadas (Briones, 1995).

Análisis Factorial Exploratorio

Su finalidad es determinar una cantidad grande de indicadores que se cree que miden el constructo, analiza los indicadores para encontrar relaciones entre ellos, para así poder definir el constructo (Pérez, Chacón y Moreno, 2000).

Análisis Factorial Confirmatorio

Se usa este tipo de análisis para comparar de manera metodológica las relaciones que se han realizado con anterioridad entre las variables para constituir y comprobar la hipótesis (Martínez, Hernández y Hernández, 2014).

Consistencia Interna

Determina que cada uno de los ítems sea equivalente con los demás ítems dentro de la misma prueba (Meneses *et al.*, 2013).

Multilinealidad

Cuando los ítems en la prueba no son independientes entre sí, surgen problemas de colinealidad o multilinealidad en el análisis, lo que conduce a aumentar los valores provocando intervalos de confianza más amplios (Wonsuk, Sejong, Qinghua y

James, 2014).

1.4 Formulación al problema

¿La Escala de Videojuegos HAMM-1ST cuenta con adecuadas propiedades psicométricas en estudiantes de nivel secundaria de IEP particulares de la Zona Central de Puente Piedra?

1.5 Justificación del estudio

Esta investigación pretende aportar en el ámbito teórico, ofreciendo mayor información y conocimiento sobre la adicción a los videojuegos, lo cual será la base para investigaciones futuras. En el ámbito metodológico, busca determinar las propiedades psicométricas de la Escala de Videojuegos HAMM-1ST ya que en la Zona Central del distrito de Puente Piedra no hay una prueba que sirva para la identificación y diagnóstico de este problema.

Con esta investigación se verán beneficiados tanto los profesionales de la salud mental y los adolescentes tanto para prevenir como para detectar.

Es adecuado llevar a cabo esta investigación puesto que la adicción a los videojuegos es un tema de mucha importancia a tratar en la sociedad y en este caso en instituciones educativas del distrito de Puente Piedra, ya que la población de esta investigación son adolescentes que pasan la mayor parte del tiempo frente a una ordenador o consola de videojuego estando propensos a un problema de adicción.

1.6 Objetivo

1.6.1 Objetivo General

Determinar las Propiedades Psicométricas de una escala de videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018.

1.6.2 Objetivos Específicos

O1: Determinar la validez de constructo mediante el análisis factorial confirmatorio de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018.

O2: Determinar la validez de constructo mediante el análisis factorial exploratorio de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018.

O3: Determinar la validez por el método de comunalidades de las dimensiones de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018.

O4: Determinar la validez por el método Ítem – Test de las dimensiones de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018.

O5: Determinar la confiabilidad por consistencia interna con el método de Alfa de Cronbach de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018.

O6: Determinar la confiabilidad por consistencia interna con el método de Alfa de Cronbach de las dimensiones de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018.

O7: Determinar la confiabilidad por consistencia interna por el método Omega, de las dimensiones de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

2.1.1 Tipo

El tipo de esta investigación es instrumental; puesto que el objetivo de estudio es determinar las propiedades psicométricas de un instrumento (Ato, López y Benavente, 2013)

2.1.2 Diseño

El diseño es de tipo no experimental porque no se manipula la variable; los fenómenos se estudian tal como se desarrollan en su contexto natural (Hernández, Ramos, Plasencia, Indacochea, Quimis, Moreno, 2018)

De corte transversal: porque busca conseguir información de una muestra, en un solo momento (Bernal, 2010).

2.1.3 Nivel

Investigación básica según Padrón (2006) porque tiene como finalidad obtener y recopilar información para construir una base de conocimiento que se va agregando a la información previa existente.

2.2 Variables, Operacionalización

Variable: Adicción

Llama a las "adicciones tecnológicas" como adicciones no químicas que comprometen la interrelación sujeto-máquina. Puede ser pasiva (televisión) o activa (consola o Internet). Estas serían formas de adicciones psicológicas (Griffiths, 2005).

Definición Operacional: Son los puntajes obtenidos en la Escala de adicción a los videojuegos HAMM-1ST en adolescentes de una Institución Educativa Particular de la zona central del distrito de Puente Piedra.

Uso < 41

Abuso 42 - 75

Dependencia >76

Dimensiones e Ítem: Focalización (1, 7, 13, 19, 25, 31), Modificación del estado de ánimo (2, 8, 14, 20, 26, 32), Tolerancia (3, 9, 15, 21, 27, 33), Síntomas de Abstinencia (4, 10, 16, 22, 28, 34), Conflicto (5, 11, 17, 23, 29, 35) y Recaída (6, 12, 18, 24, 30, 36).

Escala de Medición: Ordinal - Politómica

Dimensión del Ítem: Directa

2.3 Población y muestra

2.3.1 Población

La población está conformada por 1530 estudiantes de secundaria de ambos sexos de 11 a 17 años de Instituciones Educativas Privadas de la Zona Central del Distrito de Puente Piedra - UGEL 04.

Unidad de análisis

Para obtener la unidad de análisis se necesitó de un alumno de nivel secundaria de la Zona Central del Distrito de Puente Piedra.

2.3.2 Muestra

La muestra estuvo conformada por 360 estudiantes de secundaria de ambos sexos de 11 a 17 años de dos Instituciones Educativas Privadas de la Zona Central del Distrito de Puente Piedra.

$$n = \frac{Z^2 p \cdot q \cdot N}{(e^2(N-1) + Z^2 p \cdot q)}$$

Donde:

n: Tamaño de Muestra

z=Nivel de confianza (1.96)

p= Probabilidad de error (0.5)

q= Probabilidad en contra (1-p)

N= Población objetivo (1530)

e= error de estimación (0.05)

2.3.3 Muestreo

Los participantes con los que se trabajo fue mediante el método no probabilístico por conveniencia. (Palella y Martins, 2012)

Criterio de inclusión de la muestra:

Estudiante de nivel secundaria.

Hombre.

Mujer.

De 11 a 17 años de edad.

Que estudie en alguna I.E.P. de la Zona Central del Distrito de Puente Piedra.

Criterios de exclusión de la muestra:

Estudiante de no sea de nivel secundaria.

De sea menor de 11 años de edad.

Que sea mayor de 17 años de edad.

Que no estudie en alguna I.E.P. de la Zona Central del Distrito de Puente Piedra.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1 Técnica de recolección de datos

Para la recolección de datos se usó la técnica de la encuesta de modalidad personal (Tamayo y Silva, 2010)

2.4.2 Ficha Técnica del Instrumento

Título Original: Escala HAMM-1ST de Videojuegos.

Autor: Hugo Aquiles Mendoza Mezarina.

Administración: Individual y/o grupal.

Tiempo de Aplicación: 25 min.

Número de Ítems: 36.

Fecha de Publicación: 2013.

Aplicación: Estudiantes adolescentes entre 11 a 17 años.

Dimensiones:

Focalización: 1, 7, 13, 19, 25, 31.

Modificación del Estado de Amino: 2, 8, 14, 20, 26, 32.

Tolerancia: 3, 9, 15, 21, 27, 33.

Síntomas de Abstinencia: 4, 10, 16, 22, 28, 34.

Conflicto: 5, 11, 17, 23, 29, 35.

Recaída: 6, 12, 18, 24, 30, 36.

Aspectos Psicométricos:

Validez de Contenido: V de Aiken (0.95) e Índice Binomial (0.00)

Validez de Constructo: Análisis Factorial y Kaiser - Meyer - Olkin (KMO) (0.971).

Estadístico Descriptivos: Media (28.51), Varianza (57.799), Desviación Típica (23.938) y Curtosis (1.116).

Análisis de Homogeneidad de Ítems: Correlación Ítem-Test.

Confiabilidad: Alfa de Cronbach (0.957), Dos Mitades y Guttman.

Baremación: Percentiles.

2.4.3 Estudio Piloto

El estudio piloto estuvo conformada por 100 alumnos de 11 a 17 años de ambos sexos de una I.E.P. de la zona central del distrito de Puente Piedra.

Confiabilidad del estudio piloto

Los resultados del alpha de Cronbach en la escala total, muestra un nivel de confiabilidad de .984

2.5 Métodos de análisis de datos

La presente investigación es de enfoque cuantitativo, ya que los datos recolectados son expresados gráficamente a través de los paquetes estadísticos SPSS y hojas de cálculo de Excel, para la respectiva interpretación de los resultados.

Para la evaluación de las propiedades psicométricas de la escala HAMM-1ST de videojuegos se realizó un estudio piloto (n=100) para evaluar la validez y confiabilidad.

Para la investigación propiamente dicha, se ha tomado en cuenta realizar las siguientes actividades:

1) El análisis factorial confirmatorio, una técnica multivariante con ecuaciones estructurales, en donde a la luz de los resultados exploratorios, se someterá a evaluación la pertinencia de la estructura factorial y de los ítems del instrumento.

Respecto a la estadística inferencial para los datos de la validez se realizó el análisis de los ítems de la escala mediante la correlación ítem-test.

La confiabilidad total y por dimensiones se realizó a través de la evaluación del estadístico de alfa de Cronbach (1972) y Coeficiente Omega para calcular la consistencia interna, el cual cede preciar la confiabilidad del instrumento, por medio de todos los ítems que deben medir un solo constructo.

Se realizó un análisis factorial de los ítems para determinar el número de factores de la escala para ello se utilizó el test de Káiser- Meyer-Olkin (KMO).

Respecto a la estadística inferencial para los datos de la validez se realizó el análisis de los ítems de la escala mediante la correlación ítem-test.

2.6 Aspectos éticos

Las consideraciones éticas de la presente investigación se tomaron en cuenta desde el inicio de la misma. El compromiso y el alto grado de responsabilidad se evidenciarán en el minucioso cuidado de plagio y/o falsedades, respetando la propiedad intelectual de los autores primarios y secundarios que colaboraron con la presente investigación.

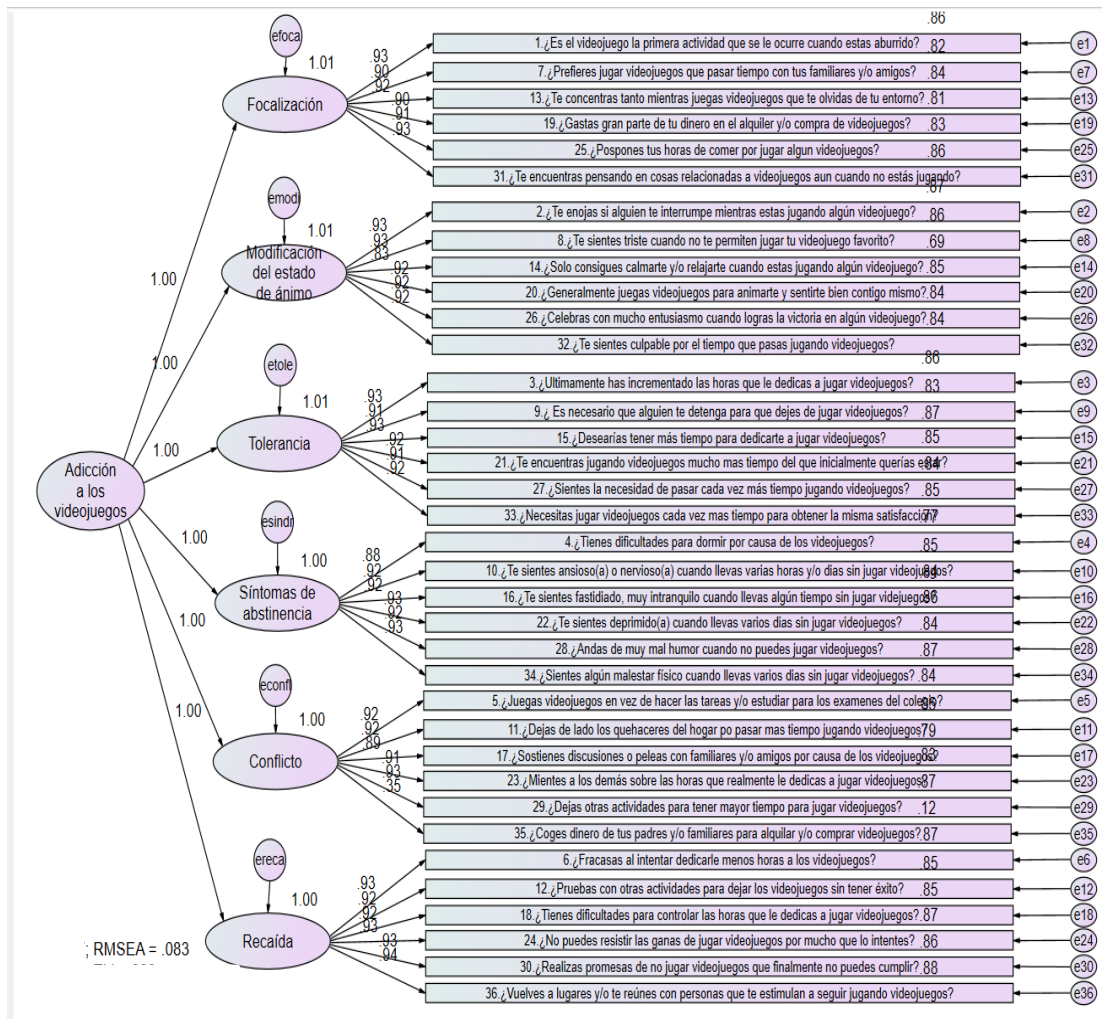
En cuanto al trabajo de campo, se ha considerado oportuno la utilización de consentimientos informados a cada uno de los participantes, tanto los que participaron del piloto, como aquellos que formarán parte estrictamente de la investigación. Es así que para la aplicación del instrumento se brindó la información necesaria acerca de la investigación, su finalidad y sus objetivos. En todo momento se enfatizará el carácter de confidencialidad de los datos vertidos.

III. RESULTADOS

En la presente investigación se obtuvieron resultados que se mostrarán a continuación de acuerdo a la estadística, los cuales se obtuvieron a través del instrumento utilizado.

Figura 1

Estructura factorial Confirmatorio de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes del distrito de Puente Piedra, según el Análisis Factorial Confirmatorio con Amos.



En la figura 1 se puede observar las cargas factoriales estandarizadas de los 36 ítems de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST cuyos valores oscilan entre 0.35 y 0.94. En cuanto al RMSEA indica un valor de .083, se considera razonable valores entre 0.5 y 0.8 según Browne y Cudeck (1993).

Tabla 1

Prueba de adecuación muestral KMO

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		0.985
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	22944.939
	gl	630
	Sig.	0.000

En la tabla 1 se aprecia que el valor de KMO obtenido es igual a .985, lo que presenta una adecuada relación entre los valores obtenidos y la muestra seleccionada. Por otro lado se obtiene la prueba de esfericidad de Bartlett una significancia de .000, lo que indica una relación muy significativa entre los ítems de la variable, obteniendo así la conformidad para la aplicación del análisis factorial. Según Kaiser, Meyer y Olkin si $KMO \geq 0,75$ es aceptable.

Tabla 2

Análisis de validez mediante el método de Análisis Factorial Exploratorio de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes.

Varianza total explicada

Factor	Autovalores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	29.820	82.834	82.834	29.663	82.396	82.396

En la tabla 2 el resultado de Análisis Factorial Exploratorio, muestra el porcentaje de varianza acumulada para el modelo KMO, donde muestra su varianza acumulada de 82%, esto indica que la escala se mide en una sola dimensión por ello es unidimensional.

Tabla 3

Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Focalización de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes.

Comunalidades	
1.¿Es el videojuego la primera actividad que se le ocurre cuando estas aburrido?	.887
7.¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?	.838
13.¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?	.882
19.¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?	.837
25.¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuegos?	.860
31.¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?	.879

En la tabla 3 se observa que la dimensión Focalización, en su validez por el método de comunalidades en el ítem 1 obtiene un puntaje de .887, en el ítem 7 obtiene un puntaje de .838, en el ítem 13 obtiene un puntaje de .882, en el ítem 19 obtiene un puntaje de .837, en el ítem 25 obtiene un puntaje de .860 y en el ítem 31 obtiene un puntaje .879

Tabla 4

Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Modificación del estado de ánimo de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes.

Comunalidades	
2.¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?	.874
8.¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?	.881
14.¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?	.757
20.¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?	.874
26.¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?	.883
32.¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?	.858

En la tabla 4 se observa que la dimensión Modificación, del estado de ánimo en su validez por el método de comunalidades en el ítem 2 obtiene un puntaje de .874, en el ítem 8 obtiene un puntaje de .881, en el ítem 14 obtiene un puntaje de .757, en el ítem 20 obtiene un puntaje de .874, en el ítem 26 obtiene un puntaje de .883 y en el ítem 32 obtiene un puntaje .858

Tabla 5

Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Tolerancia de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes.

Comunalidades	
3.¿Ultimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?	.888
9.¿ Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?	.867
15.¿Desearías tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?	.882
21.¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?	.881
27.¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?	.846
33.¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?	.880

En la tabla 5 se observa que la dimensión Tolerancia, en su validez por el método de comunalidades en el ítem 3 obtiene un puntaje de .888, en el ítem 9 obtiene un puntaje de .867, en el ítem 15 obtiene un puntaje de .882, en el ítem 21 obtiene un puntaje de .881, en el ítem 27 obtiene un puntaje de .846 y en el ítem 33 obtiene un puntaje .880

Tabla 6

Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Síntomas de abstinencia de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes.

Comunalidades	
4.¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?	.820
10.¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?	.878
16.¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?	.864
22.¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?	.883
28.¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?	.855
34.¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?	.883

En la tabla 6 se observa que la dimensión Síntomas de abstinencia, en su validez por el método de comunalidades en el ítem 4 obtiene un puntaje de .820, en el ítem 10 obtiene un puntaje de .878, en el ítem 16 obtiene un puntaje de .864, en el ítem 22 obtiene un puntaje de .883, en el ítem 28 obtiene un puntaje de .855 y en el ítem 34 obtiene un puntaje .883

Tabla 7

Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Conflicto de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes.

Comunalidades	
5.¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?	.866
11.¿Dejas de lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?	.870
17.¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?	.834
23.¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?	.857
29.¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?	.885
35.¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?	.157

En la tabla 7 se observa que la dimensión Conflicto, en su validez por el método de comunalidades en el ítem 5 obtiene un puntaje de .866, en el ítem 11 obtiene un puntaje de .870, en el ítem 17 obtiene un puntaje de .834, en el ítem 23 obtiene un puntaje de .857, en el ítem 29 obtiene un puntaje de .885 y en el ítem 35 obtiene un puntaje .157

Tabla 8

Análisis de validez mediante el método de comunalidades de la dimensión Recaída de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes.

Comunalidades	
6.¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?	.892
12.¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?	.871
18.¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?	.885
24.¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?	.881
30.¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?	.891
36.¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?	.896

En la tabla 8 se observa que la dimensión Recaída, en su validez por el método de comunalidades en el ítem 6 obtiene un puntaje de .892, en el ítem 12 obtiene un puntaje de .871, en el ítem 18 obtiene un puntaje de .885, en el ítem 24 obtiene un puntaje de .881, en el ítem 30 obtiene un puntaje de .891 y en el ítem 36 obtiene un puntaje .896

Tabla 9

Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Focalización de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-IST en adolescentes.

	ritc
1.¿Es el videojuego la primera actividad que se le ocurre cuando estas aburrido?	.914
7.¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?	.878
13.¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?	.911
19.¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?	.878
25.¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuegos?	.895
31.¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?	.909

En la tabla 9 se observa que la dimensión Focalización, en su validez por el método Ítem – Test en el ítem 1 obtiene un puntaje de .914, en el ítem 7 obtiene un puntaje de .878, en el ítem 13 obtiene un puntaje de .911, en el ítem 19 obtiene un puntaje de .878, en el ítem 25 obtiene un puntaje de .895 y en el ítem 31 obtiene un puntaje .909 denominados como aceptables por Palella y Martins (2012).

Tabla 10

Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Modificación del estado de ánimo de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-IST en adolescentes.

ritc	
2.¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?	.904
8.¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?	.909
14.¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?	.818
20.¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?	.904
26.¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?	.911
32.¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?	.892

En la tabla 10 se observa que la dimensión Modificación del estado de ánimo, en su validez por el método Ítem – Test en el ítem 2 obtiene un puntaje de .904, en el ítem 8 obtiene un puntaje de .909, en el ítem 14 obtiene un puntaje de .818, en el ítem 20 obtiene un puntaje de .904, en el ítem 26 obtiene un puntaje de .911 y en el ítem 32 obtiene un puntaje .892 denominados como aceptables por Palella y Martins (2012).

Tabla 11

Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Tolerancia de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes.

ritc	
3.¿Ultimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?	.915
9.¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?	.900
15.¿Desearías tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?	.911
21.¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?	.911
27.¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?	.885
33.¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?	.910

En la tabla 11 se observa que la dimensión Tolerancia, en su validez por el método Ítem – Test en el ítem 3 obtiene un puntaje de .915, en el ítem 9 obtiene un puntaje de .900, en el ítem 15 obtiene un puntaje de .911, en el ítem 21 obtiene un puntaje de .911, en el ítem 27 obtiene un puntaje de .885 y en el ítem 33 obtiene un puntaje .910 denominados como aceptables por Palella y Martins (2012).

Tabla 12

Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Síntomas de abstinencia de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-IST en adolescentes.

	ritc
4.¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?	.864
10.¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?	.908
16.¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?	.897
22.¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?	.912
28.¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?	.890
34.¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?	.911

En la tabla 12 se observa que la dimensión Síntomas de abstinencia, en su validez por el método Ítem – Test en el ítem 4 obtiene un puntaje de .864, en el ítem 10 obtiene un puntaje de .908, en el ítem 16 obtiene un puntaje de .897, en el ítem 22 obtiene un puntaje de .912, en el ítem 28 obtiene un puntaje de .890 y en el ítem 34 obtiene un puntaje .911 denominados como aceptables por Palella y Martins (2012).

Tabla 13

Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Conflicto de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes.

ritc	
5.¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?	.894
11.¿Dejas de lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?	.899
17.¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?	.867
23.¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?	.885
29.¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?	.909
35.¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?	.318

En la tabla 13 se observa que la dimensión Conflicto, en su validez por el método Ítem – Test en el ítem 5 obtiene un puntaje de .894, en el ítem 11 obtiene un puntaje de .899, en el ítem 17 obtiene un puntaje de .867, en el ítem 23 obtiene un puntaje de .885, en el ítem 29 obtiene un puntaje de .909 y en el ítem 35 obtiene un puntaje .918 denominados como aceptables por Palella y Martins (2012).

Tabla 14

Análisis de validez mediante el método Ítem – Test de la dimensión Recaída de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes.

	ritc
6.¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?	.920
12.¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?	.904
18.¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?	.914
24.¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?	.911
30.¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?	.919
36.¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?	.922

En la tabla 14 se observa que la dimensión Recaída, en su validez por el método Ítem – Test en el ítem 6 obtiene un puntaje de .920, en el ítem 12 obtiene un puntaje de .904, en el ítem 18 obtiene un puntaje de .914, en el ítem 24 obtiene un puntaje de .911, en el ítem 30 obtiene un puntaje de .919 y en el ítem 36 obtiene un puntaje .922 denominados como aceptables por Palella y Martins (2012).

Tabla 15

Análisis de confiabilidad por consistencia interna mediante el método de Alfa de Cronbach de la escala de adicción a videojuegos –HAMM-1ST en adolescentes.

Estadística de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	0.985

En la tabla 15 los resultados del Alfa de Cronbach en la escala total, muestra un nivel de confiabilidad de 0,98. Por lo tanto es confiable, ya que según los autores, es confiable si >0.80 (Meneses et al., 2013).

Tabla 16

Análisis de confiabilidad por consistencia interna por el método de Alfa de Cronbach de las dimensiones de la escala de adicción a videojuegos –HAMM-1ST en adolescentes.

Estadística de confiabilidad	
Focalización	.968
Mod. del estado de ánimo	.908
Tolerancia	.971
Síntomas de abstinencia	.969
Conflicto	.925
Recaída	.935

En la tabla 16 se observa que la dimensión Focalización, tiene un índice de confiabilidad de .968, modificación del estado de ánimo tiene un índice de confiabilidad de .908, tolerancia tiene un índice de confiabilidad de .971, síntomas de abstinencia tiene un índice de confiabilidad de .969, conflicto tiene un índice de confiabilidad de .925 y recaída tiene un índice de confiabilidad de .935. Por lo tanto las dimensiones son confiables, ya que según los autores es confiable si $> .80$ (Meneses et al., 2013).

Tabla 17

Análisis de confiabilidad por consistencia interna mediante el método Omega de las dimensiones de la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes.

Omega	
Focalización	.96
Mod. del estado de ánimo	.96
Tolerancia	.97
Síntomas de abstinencia	.96
Conflicto	.93
Recaída	.97

En la tabla 17 se observa que la dimensión Focalización, tiene un Omega de .96, Modificación del estado de ánimo tiene un Omega de .96, Tolerancia tiene un Omega de .97, Síntomas de abstinencia tiene un Omega de .96, Conflicto tiene un Omega de .93 y Recaída tiene un Omega de .97. Por lo tanto las dimensiones son confiables, ya que según los autores es confiable si $> .80$ (Meneses et al., 2013).

IV. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como finalidad determinar las propiedades psicométricas de la escala de adicción a videojuego HAMM – 1ST, creado por Lic. Hugo Aquiles Mendoza Mezarina (2013), a través de la validez de constructo mediante el análisis factorial exploratorio, la confiabilidad por el procedimiento de Consistencia Interna de Coeficiente de Alfa de Cronbach y del método de Coeficiente Omega y así mismo determinar el índice de homogeneidad por el método de correlación Ítem- test de la escala de adicción a videojuegos HAMM – 1ST en adolescentes estudiantes de nivel secundaria en el distrito de Puente Piedra, en una muestra representativa de 360 alumnos.

En el análisis factorial exploratorio, la Adecuación Muestral KMO demostró un valor de .985; en la construcción de la prueba Mendoza (2013) obtuvo un valor de .971; Rodríguez (2017) obtuvo un valor de .95; Escurra y Salas (2014) obtuvieron un valor de .80 y Pinzón y Briñez (2010) obtuvieron .766 en su valor de KMO.

En la varianza se obtuvo el 82.396% y Ecurra y Salas (2014) obtuvieron el 57.7%.

La confiabilidad del instrumento se halló mediante el Alfa de Cronbach, lo cual indica un puntaje de .985 en su escala total, obteniendo resultados similares en el estudio piloto de 100 alumnos con un puntaje de .984

En la construcción de la prueba, la confiabilidad del instrumento medida con el mismo estadístico, quien obtuvo un puntaje de confiabilidad de .957; así como Rodriguez (2017) obtuvo una confiabilidad de .56, .80 y .82 en cada una de sus dimensiones; también Ecurra y Salas (2014) obtuvieron un puntaje de .88; Choliz y Marco (2011) obtuvieron en el alfa de Cronbach de .94 y Lemmens, Valkenburg y Peter obtuvieron un puntaje de .94 y .92 en la confiabilidad de cada una de sus muestras.

Finalmente, basándonos en los resultados de la presente investigación se puede concluir que la escala de adicción a videojuegos HAMM – 1ST no es válido ni confiable para adolescentes en el distrito de Puente Piedra puesto que los datos obtenidos en el análisis de validez y confiabilidad evidenciando una correlación entre los ítems de las dimensiones generando que la puntuación se infle aparentando una alta validez y confiabilidad.

Todo ello, en cuanto a la investigación psicométrica del mismo pudiéndose trabajar en otros contextos, con el fin de brindar un alcance especializado en el abordaje de este problema que se presenta a nivel mundial.

De manera general los resultados evidencian que todos los ítems miden el mismo constructo y por lo tanto no son válidos.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Los resultados obtenidos en los análisis estadísticos realizados confirman que el instrumento no es válido ni confiable en adolescentes estudiantes de instituciones educativas privadas en el distrito de Puente Piedra, por mostrar multicolinealidad en sus dimensiones.

SEGUNDA: La escala de adicción a videojuegos HAMM – 1ST demostró tener un solo factor evidenciando así multicolinealidad en sus dimensiones, siendo así no válida para la población trabajada.

TERCERA: La escala de adicción a videojuegos HAMM – 1ST demostró tener una

varianza acumulada de 82%, al ser mayor del 50% indica que la escala se mide en una sola dimensión, siendo así unidimensional.

CUARTA: La escala de adicción a videojuegos HAMM – 1ST en el análisis de validez por comunalidades en las dimensiones, demostró niveles de entre .157 a .896. Demostrando así puntajes inflados confirmando la multicolinealidad.

QUINTA: La escala de adicción a videojuegos HAMM – 1ST en la validez por Item-test demostró en las dimensiones niveles de entre .318 a .922. Demostrando así puntajes inflados confirmando la multicolinealidad.

SEXTA: La escala de adicción a videojuegos HAMM – 1ST demostró en la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach un resultado de .985 demostrando multicolinealidad por su puntaje inflado.

SETIMA: La escala de adicción a videojuegos HAMM – 1ST en la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach demostró niveles de .968 en la escala de focalización, .908 en la escala de modificación del estado de ánimo, .971 en la escala de tolerancia, .969 en la escala de síntomas de abstinencia, .925 en la escala de conflicto y .935 en la escala de recaída. Demostrando así puntajes inflados confirmando la multicolinealidad.

OCTAVA: La escala de adicción a videojuegos HAMM – 1ST en la confiabilidad por OMEGA demostró niveles de .96 en la escala de focalización, .96 en la escala de modificación del estado de ánimo, .97 en la escala de tolerancia, .96 en la escala de síntomas de abstinencia, .93 en la escala de conflicto y .97 en la escala de recaída. Demostrando así puntajes inflados confirmando la multicolinealidad.

NOVENA: La escala de adicción a videojuegos HAMM – 1ST muestra altos puntajes de validez y confiabilidad, demostrando multicolinealidad, esto quiere decir que los puntajes obtenidos se muestran muy altos porque hay una correlación entre los ítems sin respetar las dimensiones.

VI. RECOMENDACIONES

De los resultados obtenidos en la presente investigación se puede derivar algunas recomendaciones relacionadas al tema de investigación:

1. Realizar el estudio en poblaciones más extensas, para verificar el nivel de validez y confiabilidad del instrumento con la finalidad de poder generalizar resultados.

2. Añadir o modificar los ítems que correspondan a las dimensiones usadas.
3. Realizar el estudio debido a la escala para establecer si mide adicción o abuso de videojuegos.
4. Realizar otro tipo de validez para verificar el grado en que la escala correlaciona con otras variables.

VII. REFERENCIAS

Abad, F., Garido, B., Olea, J. y Ponsoda, V (2006) *Introducción a la Psicometría: teoría Clásica de los test y teoría de la respuesta al ítem*.

Aliaga, J. (2006). Psicometría; test psicométricos, confiabilidad y validez. En: Quintana A.; Montgomery W. (eds). *Psicología: Tópicos de actualidad*. Lima: UNMSM, pp. 85-108

Ariza (2017) *Niveles de Adicción a los Videojuegos en Adolescentes de Los Colegios de la Policía Nacional en la Ciudad de Bogotá D.C.* Recuperado de: <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1393>.

Becoña, E. (2010). *Manual de adicción para psicólogos Especialista en Psicología Clínica en Formación, España: Martin Impresores S.L*

Briones G., (1995). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales*. (1º. ed.). Colombia: ARFO. Reuperado de: <https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/metodologia-de-la-investigacion-guillermo-briones.pdf>.

Calle, Tafur, Ruiz y Villar (2012). *Mal uso de la tecnología* (3.a ed.) Perú: FER.

Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (2016). Recuperado de <http://www.cedro.org.pe/>

Calvo, A. (1996). *Videojuegos: Del juego al medio didáctico*. Mallorca, España: Servicio de publicaciones de la Universidad de las Islas Baleares.

Centro de psicología de Bilbao (s.f.). Adicción a los videojuegos. Recuperado de: <http://www.centropsicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>

Choliz y Marco (2011). Universidad de Murcia. Anales de Psicología (27). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019pdf>.

Echeburua, E. y Paz De Corral J. (1999). ¿Adicción sin drogas? Bilbao, España: Desclée de Brouwer

Egli, E. y Meyers, L. (1984). The role of videogame playing in adolescent life: Is there reason to be concerned?. Bulletin of Psychonomic Society. Recuperado de: [file:///C:/Users/windows/Downloads/La%20adiccion%20a%20los%20videojuegos.%20Una%20revision%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/windows/Downloads/La%20adiccion%20a%20los%20videojuegos.%20Una%20revision%20(3).pdf)

Escurra, M y Salas, E. (2014). Construcción y validación del cuestionario de adicción a redes sociales (ARS). Liberabit. Revista de Psicología (1729). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68631260007>

Estallo, J. A. (2009). El diagnóstico de “adicción a videojuegos”: uso, abuso y dependencia. Madrid: Pirámide.

Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos. (ADESE). (2005). Asociación Española de Videojuegos. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/adese-presenta-el-estudio-de-habitos-y-usos-de-los-videojuegos/>

Goodman, A. (1999). ¿Adicciones sin drogas?. Bilbao, España: Desclée de Brouwer.

Griffiths, M. (2005). Components model of addictions within a biopsychosocial framework. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/232089655_A_Components_Model_of_Addiction_within_a_Biopsychosocial_Framework

Griffiths M. (2009). *Adicción a los Videojuegos: Una Breve Revisión Psicológica*. Recuperado

de:https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/3855975/RP_VG_Addiction__Spanish__2009.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1511459596&Signature=Ojslj7XF2seK1zGBx32zsWBJB5A%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DGriffiths_M.D._and_Beranuy_Fargues_M._20.pdf

Griffiths, M. y Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*.

Gualberto, J. & Sierra, C. (1997). *Manual de Evaluación Psicológica: Fundamentos, Técnicas y Aplicaciones*. Madrid: Siglo Veintiuno de España Editores.

Guerreschi, C. (2007). *Las nuevas Adicciones: Internet, trabajo, sexo, teléfono celular, compras*. Argentina: Lumen.

Hernandez, R., Fernandez, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación científica*. México: Mc Graw – Hill. Recuperado de: <http://www.comscore.com/lat/Prensa-y-Eventos/Comunicados-de-prensa/2012/6/Latinoamerica-Es-La-Region-Mas-Involucrada-En-Redes-Sociales-a-Nivel-Global>

Griffiths, M., (2005). *Adicción a los Videojuegos: Una revisión de la literatura*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/273951321_ADICCION_A_LOS_VIDEOJUEGOS_UNA_REVISION_DE_LA_LITERATURA

Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2009) Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology: Psychology*

Letona, M. (2012). *Agresividad en adolescentes ciberadictos* <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Letona-Maria.pdf>

Marlatt, G.A. y Gordon, J.R. (1985). *Relapse prevention: Maintenance strategies in the treatment of addictive behaviors*. New York: Guilford

Martínez R., Hernández J. y Hernández V. (2014). *Psicometría* (1º. ed.). Madrid: Alianza.

Mendoza, H (2013). Escala HAMM-1ST de Videojuegos. (Tesis para obtener el título de licenciado , Universidad César Vallejo). (Acceso el 16 de abril del 2018)

Meneses, J. et al. (2013). *Psicometría*. Barcelona: UOC.

Muñiz, J. (2010). *Teoría clásica de los test*. España: Universidad de Oviedo.

Ponce de León, E. (1998). *Tiempo libre y rendimiento académico*. España: Universidad de Rioja

Organización mundial de la salud (O.M.S.) *Trastornos Mentales y del Comportamiento. Décima Revisión de la Clasificación Internacional de las Enfermedades*. Descripciones Clínicas y pautas para el diagnóstico. Organización Mundial de la Salud, Ginebra, 1992

Palella, S. y Martins, F. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Recuperado de: <https://issuu.com/originaledy/docs/metodologc3ada-de-la-investigac3b>

Papalia D., Wendkos S., Duskin R., (2009). *Desarrollo humano*. (10!. Ed.). México: Mc Graw – Hill. Recuperado de

<https://iessb.files.wordpress.com/2015/03/175696292-desarrollo-humano-papalia.pdf>

Pérez J., Chacón S., Moreno R., (2000). En papel. *Psicothema* (2014). Recuperado de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=601>

Physorg, D (2017). *Consecuencias de la Adicción a los Videojuegos*. Recuperado de http://tecnologia.facilísimo.com/blogs/ocio/videojuegos/consecuencias-de-la-adiccion-a-los-videojuegos_614939.html

Pinzón y Briñez. (noviembre, 2010). *Sistema de Información Científica*. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/2972/297224114002/>

Rodríguez, C. (2017). *Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Adicción a redes sociales en adolescentes del distrito de Trujillo*. (Tesis para obtener el título profesional de licenciado en psicología). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.

Rishton, J., Chrisjohn, R. y Fekken, C. (1981). *The altruistic personality and the self-report altruism scale*. Recuperado de: <http://philipperushton.net/wp-content/uploads/2015/02/personality-prosocial-rushton-personality-individual-differences-1981.pdf>

Seguel, M. (1994). *Abuso y Dependencia de Sustancias Psicoactivas*. Boletín Esc. De medicina. Chile: Universidad Católica de Chile.

Tamayo, C., Silva, I., (2010). *Técnica de Metodología de la Investigación*. Perú: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Valleur, M. y Matysiak, J. (2003). *Las nuevas adicciones del siglo XXI: Sexo, pasión y Videojuegos*. París, Francia: Elammarion

Van Rooij, A. J. (2011). *Online Video Game Addiction. Exploring a new phenomenon*. (Tesis Doctoral). Recuperada de <http://repub.eur.nl/res/pub/23381/>.

Washton, A. (1991). *Cocaine Addiction: Treatment, Recovery, and Relapse Prevention* by Arnold. EEUU: Los Angeles.

Wonsuk, R., Sejong, K., Qinghua, P. y Tuskegee, L. (2014). *A Study of Effects of Multicollinearity in the Multivariable Analysis*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Wonsuk_Yoo3/publication/272096023_A_Study_of_Effects_of_MultiCollinearity_in_the_Multivariable_Analysis/links/56b0b63908ae8e372151c61a/A-Study-of-Effects-of-MultiCollinearity-in-the-Multivariable-Analysis.pdf?origin=publication_detail

ANEXOS

Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	METODO	INSTRUMENTO
“Propiedades psicométricas de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018”	General	General	Tipo y diseño	Compromiso Organizacional
	El uso de la escala HAMM-1ST de Adicciones a los Videojuegos se usa sin haber corroborado que sus indicadores sean adecuados a la población del Distrito de Puente Piedra.	Determinar las Propiedades Psicométricas de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018.	Instrumental No experimental	HAMM-1ST de adicción a los videojuegos.
			Población – muestra	
			1530 – 360	Dimensiones: Focalización Modificación del estado de animo Tolerancia
		Específicos	Estadísticos	Síntomas de abstinencia
		Determinar la validez de constructo mediante el análisis factorial confirmatorio de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018	Descriptiva K-S	Conflicto
		Determinar la validez de		Recaída

		<p>constructo mediante el análisis factorial exploratorio de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018</p> <p>Determinar la validez mediante el método de comunalidades de las dimensiones de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018.</p> <p>Determinar la validez por el método Ítem – Test e las dimensiones de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones</p>		
--	--	---	--	--

		<p>educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018</p> <p>Determinar la confiabilidad por consistencia interna con el método de Alfa de cronbach de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018</p> <p>Determinar la confiabilidad por consistencia interna con el método de Alfa de Cronbach de las dimensiones de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018</p> <p>Determinar la confiabilidad por</p>		
--	--	---	--	--

		consistencia interna por el método Omega, de las dimensiones de una escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018.		
--	--	--	--	--

Tabla 1

Validez de Constructo

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,843
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	609,063
	gl	15
	Sig.	,000

La tabla 1 nos muestra que el KMO es de 0,84 con una significancia de 0,00 lo que indica que es aceptable y por lo tanto permite realizar un análisis factorial.

Tabla 2

Validez de Constructo mediante Análisis Factorial Exploratorio

Componente	Varianza total explicada								
	Autovalores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado			Sumas de rotación de cargas al cuadrado		
	Total	% de	%	Total	% de	%	Total	% de	%
		varianz	acumulad		varianza	acumul		varianz	acumulad
	a	o			ado		a	o	
1	27,218	77,765	77,765	27,218	77,765	77,765	24,760	70,743	70,743
2	1,870	5,344	83,109	1,870	5,344	83,109	4,328	12,366	83,109
3	,742	2,120	85,229						
4	,533	1,522	86,752						
5	,488	1,394	88,146						
6	,437	1,248	89,394						
7	,398	1,137	90,531						
8	,350	1,000	91,531						
9	,298	,853	92,384						
10	,274	,784	93,168						

En la tabla 2 el resultado de Análisis Factorial Exploratorio, la cual muestra el porcentaje de varianza explicada para el modelo KMO, donde muestra su varianza explicada de 70,743% y 12,366%.

Tabla 3

Análisis de Confiabilidad de la Escala HAMM-IST de Adicción a los Videojuegos.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	0,984
Dos Mitades de Guttman	0,982
Omega	0,999

En la tabla 3, los resultados del alpha de Cronbach en la escala total muestran un nivel de confiabilidad muy alto de 0,984. También observamos que tiene un nivel de 0,982 en los resultados de Dos Mitades y en cuanto al análisis de Omega tiene un nivel de 0,999. Por lo tanto es confiable ya que según los autores, es confiable si >0.80 (Meneses et al., 2013).

Tabla 4

Análisis de Confiabilidad de la dimensión Focalización de la Escala HAMM-1ST de Adicción a los Videojuegos.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	0,942
Dos Mitades de Guttman	0,898
Omega	0,972

En la tabla 4, los resultados del alpha de Cronbach en la escala total muestran un nivel de confiabilidad muy alto de 0,942. También observamos que tiene un nivel de 0,898 en los resultados de Dos Mitades y en cuanto al análisis de Omega tiene un nivel de 0,972. Por lo tanto es confiable ya que según los autores, es confiable si >0.80 (Meneses et al., 2013).

Tabla 5

Análisis de Confiabilidad de la dimensión de Modificación del Estado de Ánimo de la Escala HAMM-1ST de Adicción a los Videojuegos.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	0,925
Dos Mitades de Guttman	0,952
Omega	0,980

En la tabla 5, los resultados del alpha de Cronbach en la escala total muestran un nivel de confiabilidad muy alto de 0,925. También observamos que tiene un nivel de 0,952 en los resultados de Dos Mitades de Guttman y en cuanto al análisis de Omega tiene un nivel de 0,980. Por lo tanto es confiable ya que según los autores, es confiable si >0.80 (Meneses et al., 2013).

Tabla 6

Análisis de Confiabilidad de la dimensión de Tolerancia de la Escala HAMM-1ST de Adicción a los Videojuegos.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	0.923
Dos Mitades de Guttman	0,974
Omega	0.975

En la tabla 6, los resultados del alpha de Cronbach en la escala total muestran un nivel de confiabilidad muy alto de 0,923. También observamos que tiene un nivel de 0,974 en los resultados de Dos Mitades de Guttman y en cuanto al análisis de Omega tiene un nivel de 0,975. Por lo tanto es confiable ya que según los autores, es confiable si >0.80 (Meneses et al., 2013).

Tabla 7

Análisis de Confiabilidad de la dimensión de Síntomas de Abstinencia de la Escala HAMM-1ST de Adicción a los Videojuegos.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	0.948
Dos Mitades de Guttman	0,893
Omega	0.966

En la tabla 7, los resultados del alpha de Cronbach en la escala total muestran un nivel de confiabilidad muy alto de 0,948. También observamos que tiene un nivel de 0,893 en los resultados de Dos Mitades de Guttman y en cuanto al análisis de Omega tiene un nivel de 0,966. Por lo tanto es confiable ya que según los autores, es confiable si >0.80 (Meneses et al., 2013).

Tabla 8

Análisis de Confiabilidad de la dimensión de Conflicto de la Escala HAMM-1ST de Adicción a los Videojuegos.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	0.913
Dos Mitades de Guttman	0,929
Omega	0.966

En la tabla 8, los resultados del alpha de Cronbach en la escala total muestran un nivel de confiabilidad muy alto de 0,913. También observamos que tiene un nivel de 0,929 en los resultados de Dos Mitades de Guttman y en cuanto al análisis de Omega tiene un nivel de 0,966. Por lo tanto es confiable ya que según los autores, es confiable si >0.80 (Meneses et al., 2013).

Tabla 9

Análisis de Confiabilidad de la dimensión de Recaída de la Escala HAMM-1ST de Adicción a los Videojuegos.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	0.942
Dos Mitades de Guttman	0,965
Omega	0.975

En la tabla 9, los resultados del alpha de Cronbach en la escala total muestran un nivel de confiabilidad muy alto de 0,942. También observamos que tiene un nivel de 0,965 en los resultados de Dos Mitades de Guttman y en cuanto al análisis de Omega tiene un nivel de 0,975. Por lo tanto es confiable ya que según los autores, es confiable si >0.80 (Meneses et al., 2013).

ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

Nombres y Apellidos : Edad: Sexo:
 Institución Educativa : Publica () Privada ()
 Grado y Sección : Hora Inicio: Hora Termino:

 ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS 

INSTRUCCIONES

Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee detenidamente cada una de ellas y elije la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas:

1. Nunca 2. Raras veces 3. A Veces 4. Con Frecuencia 5. Siempre

A continuación podrás decirnos cómo te sientes, piensas o actúas en la mayoría de las ocasiones. Elije solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro del recuadro correspondiente a la columna de tu respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad. Si deseas cambiar alguna respuesta, borra o anula la marca realizada y marca el espacio que consideres adecuado. Asegúrate de contestar a todas las preguntas.

		Nunca	Raras Veces	A Veces	Con Frecuencia	Siempre
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					
11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					

ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

		Nunca	Raras Veces	A Veces	Con Frecuencia	Siempre
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?					
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?					
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?					
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?					
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?					
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?					
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?					
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?					
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?					
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?					
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?					
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?					
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?					
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?					
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?					
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?					
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?					
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?					
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?					
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?					
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?					

Gracias por completar el cuestionario.

Hugo Kike Aquiles aceptó tu solicitud.



Hola Ibett, si claro. Dame tu correo y en el transcurso del día te envío la información.

ivett_38@hotmail

Muchas gracias

De nada

Te lo envío en unas horas



Que tengas buen día

08/09/2017 7:10



Buenos días por favor me podrías enviar la prueba de adicción a los videojuegos a mi correo ivett_38@hotmail.com gracias



Buenos días Ibett, lo siento. Ayer no tuve tiempo. Dame un par de horas por favor.

08/09/2017 10:49

Muchas gracias por la información la usaré para mi tesis

De nada



Que tengas buen día

igual usted psicologo

Los Olivos, 10 de setiembre de 2018

CARTA INV. N° 685 - 2018/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sr. (a)
Ing. Johnny Lluén Llontop
Coordinador General
I.E.P. SAN MIGUELITO
Psje. San Miguel Mz. A Lt. 6 Km. 31.700 – Pte. Piedra

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **FUENTES BOLAÑOS, IBETTE YOHANA** estudiante de la Carrera de Psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación sobre: "**PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DE UNA ESCALA DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES PRIVADAS DE PUENTE PIEDRA, ZONA CENTRAL, 2018**", agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su Dirección.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.



Atentamente,


Mgtr. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima Campus Lima Norte



MSG/ALF

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Los Olivos, 10 de setiembre de 2018

CARTA INV. N° 686 - 2018/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sr. (a)
Dora Celia Chauca Jimenez
Directora
I.E.P. SOLDEVILA
Psje. Los Claveles Mz. K Lt. 47 - Pte. Piedra

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **FUENTES BOLAÑOS, IBETTE YOHANA** estudiante de la Carrera de Psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación sobre: "**PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DE UNA ESCALA DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES PRIVADAS DE PUENTE PIEDRA, ZONA CENTRAL, 2018**", agradecemos por antelación le brindé las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su Dirección.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.



Atentamente,


Mgtr. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima Campus Lima Norte



MSG/ALF

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Yo, Juan Walter Pomahuacre Carhuayal, docente de la Facultad de Humanidades y Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo Filial Lima Norte, revisor de la tesis titulada "Propiedades psicométricas de una escala de adicción a videojuegos en estudiantes de instituciones privadas de Puente Piedra, zona central, 2018", de la estudiante FUENTES BOLAÑOS, Ibette Yohana, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender, la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 20 de julio de 2018



Firma

Juan Walter Pomahuacre Carhuayal

DNI: 41866762

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------



FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

“Propiedades psicométricas de una escala de adicción a videojuegos en estudiantes de instituciones privadas de Puente Piedra, zona central, 2018”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

AUTOR:

FUENTES BOLAÑOS Ibette Yohana

ASESOR:

Resumen de coincidencias

18 %

- | | | | |
|---|--|------|---|
| 1 | Entregado a Universida...
Trabajo del estudiante | 15 % | > |
| 2 | repositorio.ucv.edu.pe
Fuente de Internet | 1 % | > |
| 3 | docplayer.es
Fuente de Internet | 1 % | > |
| 4 | Entregado a Pontificia ...
Trabajo del estudiante | <1 % | > |
| 5 | javierdisan.com
Fuente de Internet | <1 % | > |



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS
EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

Yo... Fuentes Bolaños Ibette Yohana....., identificado con DNI
Nº 46432119....., egresado de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad
César Vallejo, autorizo (X) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi
trabajo de investigación titulado
" Propiedades psicométricas de una escala de
adicción a videojuegos en estudiantes de instituciones
privadas de Puente Piedra zona central, 2018....."; en el
Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en
el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....


FIRMA

DNI: 46432119.....

FECHA: 23 de Julio del 2018.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Apróbó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------



Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Fuentes Bolaños Ivette Yohana
D.N.I. : 46432119
Domicilio : Av. Buenos Aires 786
Teléfono : Fijo : Móvil : 969875119
E-mail : ifuentes6@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

[X] Tesis de Pregrado

Facultad : Humanidades
Escuela : Psicología
Carrera : Psicología
[] Grado Licenciada en Psicología [X] Título

[] Tesis de Post Grado

[] Maestría [] Doctorado
Grado :
Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Fuentes Bolaños Ivette Yohana

Título de la tesis:

Propiedades psicométricas de una Escala de adicción a videojuegos en estudiantes de instituciones privadas de Piura, 2018.

Año de publicación : 2018

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis. [X]

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis. []

Firma :

[Handwritten signature]



Fecha :

23 de julio del 2018



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR LA PRESENTE, EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE
INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE PSICOLOGÍA

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Fuentes Bolaños, Ibette Yohana

INFORME TÍTULADO:

Propiedades psicométricas de una escala de adicción a videojuegos en estudiantes de instituciones privadas de Puente Piedra, zona central, 2018

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciado en Psicología

SUSTENTADO EN FECHA: 04/10/2018

NOTA O MENCIÓN: 13

ROSARIO QUIROZ, FERNANDO JOEL

DNI 32990613

