



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Evidencia De Validez Y Confiabilidad De La Escala De Adicción a Videojuegos  
Para Adolescentes De La Ciudad De Trujillo.

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

**AUTORES:**

Cahuaza Jaén, Yair Neisser (ORCID 0000-0001-5805929X)

Paz Gil, Anthonella Marysol (ORCID 0000-0001-5898-3124)

**ASESORAS:**

Dra. Aguilar Armas, Haydee Mercedes (ORCID 0000-0001-93686184)

**LINEA DE INVESTIGACION:**

Psicométrica

TRUJILLO-PERÚ

2019

## **DEDICATORIA**

Este estudio va dedicado a nuestros padres, quienes han sido fuente de inspiración y parte de la fortaleza para no rendirnos, quienes continuamente, brindan su apoyo moral, emocional y financiero.

A nuestros hermanos, familiares, amigos y compañeros de clase que compartieron sus consejos y conocimientos.

Y, por último, dedicamos este trabajo de investigación a Dios, por la fuerza, el poder de la voluntad y brindarnos salud para poder culminar este estudio de investigación.

Anthonella Marysol Paz Gil

Yair Neisser Cahuaza Jaén

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecidos con Dios, quien nos brindó salud y el bienestar, que fueron necesarios para poder completar el presente trabajo de investigación. Deseando expresar nuestro más sincero agradecimiento a la directora de la Escuela de Psicología la Dra. Velia Calmet, así mismo por brindarnos la constante orientación para el desarrollo de la investigación a nuestra asesora de tesis la Dra. Mercedes Haydee Aguilar Armas y sobre todo por su continuo aliento.

Anthonella Marysol Paz Gil

DNI: 71285749

Yair Neisser Cahuaza Jaén

DNI: 71924588

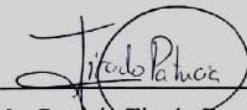
**PAGINA DE JURADO**



Dra. Mercedes Aguilar Armas  
Presidenta de Jurado



Mg. Lilia Zegarra Pereda  
Secretaria de Jurado



Mg. Patricia Tirado Bocanegra  
Vocal de Jurado

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Nosotros:

Cahuaza Jaén, Yair Neisser, identificado con DNI N° 71924588 y Paz Gil, Anthonella Marysol identificada con DNI N° 71285749; ambos alumnos de la escuela profesional de psicología de la Universidad Cesar Vallejo – Trujillo, presentamos nuestra investigación denominada “Evidencia de Validez y Confiabilidad de la Escala de Adicción de videojuegos para adolescentes”.

Es por ello, se declara bajo juramento que toda la información procesada, es netamente de nuestra autoría. Para lo cual, se emplearon de manera correcta citas y referencias, las cuales fueron fuentes utilizadas únicamente en la presente investigación.

Por otro lado, de encontrarse información no reconocida por el autor original o cualquier tipo de ocultamiento o falsedad, se asume toda la responsabilidad y nos sometemos a la sanción impuesta según el procedimiento dispuesto en el reglamento de las normas académicas de la Universidad Cesar Vallejo.

Trujillo, 30 de septiembre del 2019

Anthonella Marysol Paz Gil

DNI: 71285749

Yair Neisser Cahuaza Jaén

DNI: 71924588

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del jurado, ante ustedes presentamos la Tesis titulada “Evidencia De Validez Y Confiabilidad De La Escala de Adicción de Videojuegos para Adolescentes De La Ciudad De Trujillo”, con el objetivo de determinar la evidencia de validez y confiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes de la Ciudad de Trujillo, cumpliendo con el reglamento de grados y títulos de la Universidad Cesar Vallejo, para la obtención del Título Profesional de licenciamiento en Psicología.

Antonella Marysol Paz Gil

Yair Neisser Cahuaza Jaén

## INDICE

RESUMEN .....	viii
ABSTRACT .....	ix
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	10
<b>II. MÉTODO</b> .....	17
2.1. Tipo y diseño de Investigación.....	17
2.2. Operacionalización:.....	18
2.3. Población, muestra y muestreo.....	19
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	21
2.5. Procedimiento.....	22
2.6. Método de análisis de información .....	23
2.7. Aspectos éticos.....	24
<b>III. RESULTADOS</b> .....	25
<b>3.1. Evidencia de validez basadas en el contenido de las inferencias mediante el criterio de jueces</b> .....	25
<b>3.2. Evidencias de validez basadas en la estructura interna</b> .....	26
<b>3.3. Análisis factorial confirmatorio</b> .....	27
<b>3.4. Análisis de Confiabilidad</b> .....	30
<i>Nota: <math>\omega</math>: Coeficiente de consistencia interna: IC: Intervalos de Confianza.</i> .....	30
<b>IV. DISCUSION</b> .....	31
<b>V. CONCLUSIONES</b> .....	34
<b>VI. RECOMENDACIONES</b> .....	34
REFERENCIAS:.....	35
ANEXO 1.....	41
ANEXO 2.....	42

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 .....	19
Tabla 2 .....	26
Tabla 3 .....	27
Tabla 4 .....	28
Tabla 5 .....	28
Tabla 6 .....	29
Tabla 7 .....	31



## RESUMEN

Dicha investigación de línea instrumental se planteó como principal objetivo; Determinar la evidencia de validez y confiabilidad de la escala de adicción a videojuegos para adolescentes de la Ciudad de Trujillo, teniendo como muestra un total de 400 participantes, población tanto femenina como masculina, que oscilan entre 15 a 27 años de edad, teniendo como muestra a población gamer, Iniciando con validez de contenido, el cual se realizó mediante la V de Aiken obtuvo como resultados en claridad de índices de .72 a .92, en cuanto a relevancia de .86 a .94 y una coherencia de .81 a .92, seguido a ello para la estructura interna donde se llevó a cabo el método de máxima verosimilitud, alcanzó índices de ajuste con un coeficiente de CFI = .71; TLI = .57; RMSEA = .185, con cargas factoriales de .42 a .82, finalmente al hablar de confiabilidad, la cual se obtuvo mediante el método de consistencia interna, del coeficiente Omega, alcanzo una puntuación de .70.

**Palabras Claves:** Instrumental, validez, confiabilidad, adicción a los videojuegos.

## ABSTRACT

This instrumental line research was proposed as the main objective; Determine the evidence of validity and reliability of the scale of addiction to video games for adolescents of the City of Trujillo, taking as sample a total of 400 participants, both male and female population, ranging from 15 to 27 years of age, taking as sample Gamer population, Beginning with content validity, which was performed by the V of Aiken obtained as a result of clarity indexes of .72 to .92, in terms of relevance of .86 to .94 and a consistency of .81 to .92, followed by the internal structure where the maximum likelihood method was carried out, reached adjustment indexes with a score of CFI = .71; TLI = .57; RMSEA = .185, with factorial loads of .42 to .82, finally speaking of reliability, which was obtained by the internal consistency method of the Omega coefficient, reached a score of .70.

**Key words:** Instrumental, validity, reliability, addiction to video games.

## I. INTRODUCCIÓN

Por lo general, para la sociedad el término adicción se enfoca solo en el consumo de drogas, sin embargo, hoy en día dentro de aquél se ven incluidos una serie de comportamientos, los cuales no implican ingestión de aquellas, sino una serie de videojuegos potencialmente adictivos para la sociedad (Griffiths, 2005). Años atrás nuestro contexto social se ha compuesto con distintos factores; ya sean externos e internos, si bien es cierto hemos ido viviendo diferentes tipos de etapas en cuanto a nuestro desarrollo la cual viene presentando cambios abismales, los juguetes se han reemplazado con tabletas, computadoras, teléfonos celulares e incluso han ido creando juegos con mayor avance tecnológico. Si bien es cierto, la sociedad inculcó el juego como un medio de tipo saludable, con el cual además el ser humano podrá entretenerse, y sobre todo poder desarrollar las habilidades de cada uno de los individuos, el cual ha ido teniendo cambios como los que ya se han mencionado anteriormente en cuanto a su infraestructura, sin embargo también se han visto cambios en la interacción; ya que actualmente no hay necesidad de salir del hogar para socializar e interactuar con demás personas, debido que ahora se llega a concretar y realizar dicha situación con diferentes plataformas virtuales; haciendo uso de los videojuegos on-line (Farfán y Muñoz, 2018). Así mismo, Ferguson (2011), menciona también que el uso consecutivo de los videojuegos da sus primeros inicios en edades tempranas, donde esta problemática ha logrado énfasis en la adolescencia; etapa en la cual el proceso de socialización se ha visto quebrantada por algunos videojuegos. Donde su aumento y recurrencia se ha visto en una parte cada vez mayor en la vida cotidiana de muchos de ellos, por lo que si se cumplen seis criterios; los cuales para Griffiths (2005) son: prominencia, cambio de estado de ánimo, tolerancia a distintas situaciones, abstinencia, conflictos y recaídas, se considera como una adicción.

Por otro lado, Estados Unidos en el año 2015 está ubicado en segundo lugar en el mundo con ingresos altos y un aumento del 4%, teniendo una cifra de 184.9 millones de jugadores estadounidenses (Global Games Market Newzoo, 2015), así como también la población que destaca es la gran cantidad de jugadores se encuentran entre jóvenes, adolescentes y adultos con años que fluctúan entre 14 y 34 (Asociación Española de Videojuegos, 2015). Por lo tanto, es propenso a esparcirse en las próximas décadas, en relación a las nuevas tecnologías como los videojuegos y el uso que les dan son más altos en los países desarrollados, sin

embargo, en las naciones menos desarrolladas y con pocos medios tienden a tener menos hogares con ordenadores y videojuegos (Moyer & Riddle, 2015). Al hablar de Perú, autores como Vallejos y Capa (2010), nos menciona que de cada dos de diez adolescentes entre 11 y 18 años presenta una sujeción a los videojuegos y siete de diez adolescentes exceden de ello. Así mismo, de acuerdo con el porcentaje del Ministerio de Salud (MINSA), el cuidado para niños adictos a esta problemática en hospitales estatales ha ido en aumento con un 25% (citado por La República, 2014). Así como también, el Instituto Nacional de Salud Mental (INSM) (2014), menciona que han llegado a atender en total 297 pacientes nuevos con la conducta problema; adicción a internet y ludopatía, haciendo mayor énfasis en que el porcentaje de la población que es adicta a los videojuegos está conformado la mayoría por adolescentes y adultos jóvenes.

Como lo menciona Patiño (2017), Los videojuegos se encuentran presentes en nuestra vida cotidiana y más aún en los jóvenes, es por ello que la investigación se basa en direccionar y sobre todo detectar de manera precoz el abuso que le están proporcionando a estas actividades de ocio y como el exceso de este ha ido generando problemas secundarios; como en la socialización y otros factores. Para ello se han utilizado distintos instrumentos, siendo algunos de ellos; El Cuestionario de experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV), que contiene 17 preguntas con respecto a la preocupación, negación, tolerancia en aumento, consecuencias negativas, disminuyen ciertas actividades, escaso o nulo control, evasión y necesidad de juego, teniendo como participantes netamente a alumnos de Instituciones Educativas Nacionales (Chamarro et al., 2014). Así mismo, se hace mención de la Escala HAMM-1ST de Videojuegos contando con 36 ítems, separándose en seis factores; los cuales son, focalización, modificación de estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída, el cual se encarga de evaluar el nivel de adicción (Mendoza, 2013). Por último, hacemos mención a la Escala de Adaptación a videojuegos para adolescentes (GASA), tipo Likert contando con 7 ítems, quien en su proceso de adaptación a la versión española se realizaron dos estudios interdependientes el primer grupo fue con 466 jóvenes de 15 a 27 años de edad y el segundo grupo de 556 con edades de 21 a 24 años, por lo tanto dicha versión ha obtenido resultados satisfactorios mostrándose adecuada fiabilidad y estructura factorial, sus puntuaciones van dirigidas esencialmente a 4 criterios vinculados al juego problemático los cuales son: Intensidad, Frecuencia de juego, Impulsividad y Estructura Factorial (Lloret, Morell, Marzo y Tirado, 2017), obteniendo resultados que muestran una adecuada medida para la evaluación de la conducta problema

con respecto a los videojuegos. En comparación con los ya mencionados instrumentos, los cuales arrojan una fiabilidad similar; sin embargo en cuanto a cantidad y/o número de ítems, se puede observar que GASA, además de la calidad por ser válido y confiable para su aplicación es mucho más fácil y rápido de responder, tornándose sencillo evaluar a la población con menor cantidad de ítems, debido a que muchos de los gamers no cuentan con tiempo para responder más de 20 ítems, ya sean por factores netamente personales o por el simple hecho de dar inicio y dedicarle tiempo al tan ansiado videojuego.

Es por ello que Lloret et al. (2017), se corrobora como único antecedente, investigación la cual tuvo como finalidad la adaptación y validez de la Escala de Adicción a Videos juegos para Adolescentes (GASA) a población juvenil española, realizando dos estudios independientes; el primer estudio está compuesto por un absoluto de 466 escolares de tres centros educativos (dos públicos y un particular), teniendo de 15-27 años de edad y el segundo lo componen 556 alumnos de la UMH de España, entre 21-24 años de edad, contando con una confiabilidad adecuada  $>.81$ , así como también con CFI de entre  $.94$  y  $.95$ , con cargas factoriales de entre  $.23$  al  $.74$  ajustándose a las características de la población y con un error cuadrático medio aceptable  $.08$  coherente con los estimados por los autores originales de la ya mencionada escala.

Para definir principalmente Adicción en general, mencionamos a Ávila (2016), quien refiere que actualmente la dificultad superior hace énfasis en la población la cual ingiere drogas, tanto legales como ilegales las cuales en mayor parte son aquellas que alteran el funcionamiento de sistema fisiológico en general; dentro de ello incluyendo aspectos cognitivos, contexto social, adicionalmente causando algún tipo de adicción y daños severos al SNC (sistema nervioso central), por lo cual, dicha forma de comportarse se consideraran patológicos, puesto que se da cierta modificación en la estructura global del cerebro. Como también Balado (2016), nos dice que es una incapacidad para abstenerse conscientemente, donde el deterioro se ve enfatizando en el control del comportamiento y las relaciones interpersonales. Afirma también que es una enfermedad crónica y de recompensa cerebral, motivación y circuitos relacionados, lo cual se induce en ciertas manifestaciones de tipo biopsicosociales y espirituales. Viéndose reflejado en recompensas o alivios. Asimismo, la adicción trae consigo etapas de recaídas, donde la recuperación se vuelve parte de la negación y la adicción se vuelve cada vez más progresiva, y puede traer como consecuencia ciertas discapacidades y/o muertes a corta edad. Ranna (2017), resalta que el comportamiento patológico de la adicción es una circunstancia complicada, una alteración a

nivel neuronal que conlleva al consumo exagerado de estas sustancias, debido al uso, aun teniendo conocimiento de los daños perjudiciales que presentan. Las personas con adicción tienen un enfoque intenso en la utilización de ciertos compuestos tóxicos, como el alcohol y las drogas, llegando a un punto en el cual pueden llegar a terminar con su propia vida. Asimismo, Para Dryden & Matweychuk (2009). La adicción es una enfermedad compleja, a menudo crónica en la naturaleza, que afecta el funcionamiento del cerebro y el cuerpo. También, causa graves daños a familias, relaciones, escuelas, lugares de trabajo y vecindarios. Los síntomas más comunes de la adicción son la pérdida severa de control, el uso continuo a pesar de las consecuencias graves, la preocupación por el uso, los recurrentes ensayos por dejar de consumir, la tolerancia y la abstinencia. Además, afirma que puede ser tratada y controlada por profesionales, en apoyo con la familia del afectado. Por otro lado, para Health Direct (2018), Es una condición en donde la persona se involucra en el uso de una sustancia o comportamiento para el cual, los efectos de recompensa proporcionan un incentivo convincente. La adicción puede involucrar el uso de sustancias como alcohol, o comportamientos tales como el juego; existe evidencia científica de que las sustancias y conductas adictivas comparten una característica neurobiológica clave: activan intensamente las vías cerebrales de recompensa y refuerzo, muchas de las cuales involucran al neurotransmisor dopamina.

Por consiguiente, al hablar de Adicción a Internet; mencionamos a Figueroa et. al (2011), el impacto de la tecnología ha ido aumentando en cuanto a su uso en la vida y sobre todo en el desarrollo de las relaciones interpersonales de las personas, internet se ha llegado a posicionar como una herramienta útil y ventajosa, por lo que ya en muchas localidades se han informado sobre las consecuencias debido al abuso de su uso, etiquetándose como “ciberadicción, desorden, uso compulsivo, uso patológico, o simplemente adicción a internet”, así como también Serna (2017), considera la adicción a Internet como parte de la patología, etiquetada por el escaso control de impulsos, que no necesariamente implica una sustancia psicoactiva o fármaco. En cuanto a la socialización, ciertos usuarios sumergidos en el mundo del internet llegan a crear lazos y/o vínculos de amistad en línea y las actividades que crean en las pantallas de sus computadoras, haciendo uso para ello de los chats que incluyen dentro de las redes sociales, donde pueden dialogar acerca de sus ideales, y sobre todo de ciertos grupos virtuales donde se incluyen a miles de personas que tienen gustos en común. Algunos usuarios de esta red pasan un sin fin de horas investigando temas de interés en línea. Al igual que otras adicciones, los que sufren de esta adicción utilizan el mundo

virtual para contactar a personas que viven en otros países, que en su mayoría de veces llegan a mantener relaciones no solo amicales, sino coitales, llegando a ser pareja.

Finalmente, Lloret et al. (2017), quien nos dice que toda conducta la cual produce placer y/o satisfacción puede convertirse en patología, ello siempre y cuando su nivel de intensidad aumente y la frecuencia llegue a interferir en los aspectos familiares, sociales, académicos y/o laborales del implicado. Se dice también que la conducta adictiva se torna excesiva, incontrolable y sobre todo psicológica y físicamente destructiva, ya que en los jugadores adictos se activan circuitos cerebrales iguales a los que se presencia en adictos a drogas. Así como también Carbonell (2014), resalta una particularidad importante de la adicción a videojuegos en línea es el uso excesivo o recurrencia de forma persistente durante varias horas de juego, suelen ser grupales; llevando a muchos chicos a la interacción social y con frecuencia se juega en equipos, sin embargo para Maldonado, Amaya y Baquero (2014), los videojuegos traen consigo críticas que suelen ser habituales, las cuales hacen referencia a un supuesto potencial adictivo, que mientras más tiempo de su vida los jóvenes le dediquen a los juegos y sobre todo solo se relacionen basándose en torno a ellos, se habla de una afinidad con cierta dependencia a sustancias, además de ello existen diversas categorías, las cuales se agrupan en videojuegos de acción, juegos de manejo, multijugador, musicales, lucha libre y/o peleas, vuelo, aventuras, estrategia y defensa, puzzles, simuladores y deportes, como también se hablan de juegos independientes (Iglesias, 2011). Actualmente hablando, Gonzales (2013), menciona que hay evidencias que en la actualidad el uso desmedido de los videojuegos se ha convertido en una actividad intensiva, aunque no todas las investigaciones concretan que dicho uso traigan consigo efectos negativos, existen también efectos positivos de su uso, sin embargo el problema empieza cuando se empiezan a crear problemas escolares, familiares y/o laborales e incluso a de adaptación de la persona para con su medio o contexto social, ello debido al abuso de dichos videojuegos, para ello mencionamos a Lemmens, Valkenburg, Peter (2009), considera siete dimensiones con respecto a adicción a videojuegos, los cuales son:

**Saliencia:** Acción de un juego, actividad la cual para la persona se prioriza en todo el tiempo, dominando el pensamiento del individuo (preocupación), sentimientos (antojos) y el comportamiento (uso excesivo). **Tolerancia:** Proceso mediante el cual una persona comienza a jugar a menudo, por lo tanto, aumenta gradualmente la cantidad de tiempo dedicado a los juegos. **Modificación del estado de ánimo:** Son aquellas experiencias propias de la persona, que son resultados de la práctica de los juegos. Dimensión la cual se

ha etiquetado como euforia, donde se incluyen también sentimientos de relajación; los cuales se relacionan con la evasión. **Retirada:** Hace referencia desagradable, sobre todo a aquellas consecuencias físicas que suceden una vez que dicho juego se disminuye repentinamente o se interrumpe. Dicha dimensión consiste en cambios de humor e irritabilidad, pero también puede incluir síntomas fisiológicos, como temblores, agitación. **Recaída:** Es aquella tendencia de regresar y/o volver consecutivamente a los patrones anteriores de juego, donde post a periodos de abstinencia dichas conductas se vuelven a activar. **Conflicto:** Se refieren a aquellos conflictos interpersonales, los cuales fueron causados por la excesiva conducta de juego, existiendo también conflictos entre el jugador y su entorno social, haciendo énfasis en que los conflictos pueden incluir argumentos, negligencia, mentira y engaño. **Problemas:** se hace referencia a ciertos problemas que han sido causados por el juego en exceso, tornándose un problema en distintas actividades, tales como la escuela, el trabajo y la socialización. Así como también pueden causarse problemas intrapersonales, sobre todo en el aspecto emocional y sentimientos de pérdida de control.

Por otro lado, La American Psychiatric Association (APA, 2014), considera en el DSM-5 que para poder diagnosticar y/o considerar a una persona adicta al juego; conocido también como juego patológico se deben presentar al menos con cuatro en adelante de los síntomas mencionados, ello tiene que ser relevante entre doce meses: 1) Necesidad de apostar grandes cantidades de dinero, 2) Nerviosismo e irritación cuando se intenta reducir o el abandono completo del juego, 3) Esfuerzos consecutivos para el control, reducción o abandono de la adicción, sin éxito alguno, 4) Ideando apuestas a futuro, 5) Realiza apuestas cuando tiene episodios de ansiedad, depresión, etc., 6) Vuelve al día siguiente para volver a apostar, a pesar de haber perdido, 7) A menudo mienten para ocultar su implicancia con dicho juego, 8) Ponen en peligro el aspecto laboral, familiar, académico, amoroso a causa del juego, 9) Tiene amigos los cuales le hacen prestamos de dinero.

Para ello ha sido de mayor importancia basarnos en un modelo teórico, el cual ha sido de Griffiths (2005), quien se centra en el modelo biopsicosocial. Haciendo énfasis en aspectos negativos que son causados por el abuso repetitivo y descontrolado de los videojuegos por lo que se pueden generar comportamientos distintos en la vida cotidiana del individuo creando síntomas de dependencia los cuales se incrementarán con el transcurso del tiempo conllevando al aislamiento; ya sea solo o en compañía, así como también afectando el desempeño académico, eso en cuanto a adolescentes así como en el aspecto laboral; en el caso de los jóvenes, ello con respecto al nivel social. Por otro lado, al hablar del componente



psicológico, se refiere a elementos emocionales como lo son el escaso autocontrol lo cual en muchas ocasiones lleva al individuo a actuar por impulso, sin haber dialogado o pensando antes de, así como también se pueden evidenciar confusiones de tipo emocional, sentir felicidad por unos minutos, tristeza, rabia o frustración por otros, fusionándose también con pensamientos negativos llegando a la desvalorización de sí mismo. Por último, pueden tener consecuencias en cuanto al aspecto fisiológico, dándose el deterioro de la materia gris cerebral, causando con la prolongación del tiempo futuros trastornos mentales orgánicos. Mencionando cada nivel, en lo que respecta el *nivel biológico*, permite entender la causa de la adicción, como aquella que se origina en el organismo. También se incluye cierta carga genética del individuo, ya que aquella es crucial en la aparición de ciertas patologías tanto las que dañan de manera fisiológica (cuerpo) o neurológica (cerebro). En cuanto al *nivel social*, investiga ciertas causas comunitarias, como el estatus económico, la cultura y contexto social, pobreza, tecnología y religión, y cómo estos alcanzan a actuar en comportamientos adictivos. En tanto al *nivel psicológico*, se encuentran causas como la falta de autocontrol, confusión emocional, y sobre todo los razonamientos negativos. Por lo tanto, si bien es cierto el modelo biopsicosocial plantea un papel fundamental en el funcionamiento del ser humano, ya que puede definir al individuo en tres aspectos, desde un aspecto biológico donde se podrán indagar ciertos antecedentes, teniendo también al aspecto psicológico o emocional, y que tanto se ve afectado en cuanto al ámbito social. Es por ello, que dicho modelo se tomó en cuenta en el caso de adicciones, ya que nos permite explorar de manera precisa y/o concisa ciertas etiologías de los individuos, los cuales corren el riesgo de caer en este tipo de adicción.

Es por ello que, para dicho problema nos planteamos la siguiente pregunta;

¿Cuál es la evidencia de Validez y Confiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) de la Ciudad de Trujillo?

Así mismo, para justificar nuestra investigación contamos con cuatro niveles, los cuales son; *a nivel Teórico*, quien permitirá el fortalecimiento del repertorio en cuanto a investigaciones del ámbito psicológico. Como también, a partir de las nuevas aportaciones en cuanto a los conocimientos ya existentes del uso excesivo de los videojuegos. *A nivel Práctico*, se basa en la importancia del estudio de dicho instrumento y evaluar sus propiedades psicométricas, se ve arraigado en cuan relevante y útil será para la evaluación a poblaciones en riesgo,

detectar las características y/o criterios que se presentan en cuanto a adicción a los videojuegos. *A nivel Social*, nos permitirá la adaptación de un instrumento el cual además de ser novedoso será factible de propiedades psicométricas para nuestro contexto y/o cultura, sirviendo también como base para la ejecución de programas; preventivos y de tratamiento psicológico ligados al uso indiscriminado de los videojuegos. *Y a nivel Metodológico*, contribuirá a investigaciones netamente psicométricas, en este caso a futuras investigaciones que se relacionen y contengan temas sobre adicción a videojuegos, sumándole la importancia de medir la variable dentro del campo de investigación; para así poder generar antecedentes a futuras investigaciones psicométricas. Teniendo como Objetivo Principal y/o General:

- Determinar la evidencia de validez y confiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes de la Ciudad de Trujillo.

Así como también contando con tres Objetivos específicos:

- Establecer las evidencias de validez basadas en el contenido de las inferencias mediante el criterio de jueces de la Escala de Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes de la Ciudad de Trujillo.
- Establecer las evidencias de validez basadas en la estructura interna a través del análisis factorial confirmatorio de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes de la Ciudad de Trujillo.
- Establecer la confiabilidad por consistencia interna de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes de la Ciudad de Trujillo.

## **II. MÉTODO**

### **2.1. Tipo y diseño de Investigación**

Al basarnos en un modelo y/o diseño de investigación, nos apoyamos en el tipo de estudio de Huamaní (2011), quien menciona a uno de sus modelos denominado investigación tecnológica, refiriendo a su vez que es aquella que contesta a la problemática netamente técnica centrándose en la teoría científica, resultado de la investigación, distribuye también algunas consignas o técnicas básicas cuya aplicación posibilita cambios en la actualidad. En cuanto al diseño de investigación, se denomina de tipo Instrumental, el cual Según Montero y León (2007), indicando que son aquellas investigaciones que están netamente arraigados

y/o encaminados por realización de instrumentos psicométricos, incluyéndose también el diseño de la prueba y sobre todo su adaptación.

Por consiguiente, tenemos a nuestra variable definida conceptual y operacionalmente, mencionando sus dimensiones y a la escala que esta pertenece:

## 2.2. Operacionalización:

**Tabla 1**

### *Operacionalización*

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Escala de Medición
Adicción a Videojuegos	Uso excesivo y/o recurrente de los videojuegos, el cual trae como consecuencias problemas en el aspecto emocional, como también social y a pesar de aquello el individuo y/o jugador no puede llegar a regular cierta conducta (Lloret et al. 2017).	Puntajes obtenidos después de la aplicación de la Escala de Adicción de Videojuegos para Adolescentes (Lloret et al. 2017).	En cuanto a la Escala Original consta de 7 dimensiones (Lemmens et al. 2009): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saliencia: se refiere al hecho de que el videojuego adquiere una importancia preponderante en la vida de la persona y domine sus pensamientos, sentimientos y conducta. Ítem: 01, 02,03.</li> <li>• Tolerancia: incremento de la frecuencia y el tiempo de juego. Ítem: 04, 05 .06.</li> <li>• Emoción: aquel estado que se encuentra entre eufórico y relajante, obteniéndose como consecuencia de la conducta de juego. Ítem: 07, 08, 09.</li> </ul>	Escala Escala Ordinal Cuenta con propiedades, identidad y cierta magnitud, donde los valores numéricos se representan de manera cualitativa, y pueden expresarse si dicha observación tiene más de la cualidad que se está

- 
- Abstinencia: son aquellos midiendo pensamientos de tipo que otra desagradable que se dan al (Orlandoni, disminuir dicho juego. 2010). Ítem: 10, 11, 12.
  - Recaídas: cierta conducta de retomar el juego después de haber pasado la etapa de abandono. Ítem: 13, 14, 15.
  - Conflictividad: donde las relaciones interpersonales empiezan a disminuirse debido al uso excesivo del juego, incluyendo ciertas costumbres de mentir. Ítem: 16, 17, 18.
  - Problemas: donde se ve afectado el aspecto social (perdida de amigos, conflictos familiares, de pareja), laboral, académico. Ítem: 19, 20 y 21.
- 

### **2.3. Población, muestra y muestreo**

En cuanto a las características de los participantes, principalmente definimos población; López (2004), resalta aquel grupo de personas y/u objetos de los cuales se requieren sean parte de algún tipo de estudio o investigación, llega a estar formado por seres humanos. Animales y otros. Es por ello, que el presente estudio se trabajó con sujetos que oscilan las edades de 15 a 27 años en Cabinas Gamers, de la Ciudad de Trujillo estableciéndose así una

población de carácter finita conformada por 400 individuos. Así mismo, al hablar de muestra Ludewing, Rodriguez y Zambrano (1998), se denomina muestra a aquel subconjunto de dicha población de estudio, la cual será obtenida para investigar ciertas características de aquella. Así mismo, la muestra es de tipo no probabilista la cual según Ávila (2006) dependerá de ciertas características, elementos y/o criterios netamente personales de los investigadores. Por lo tanto, con respecto al tamaño de muestra se considera en base a cierta cantidad según criterios de Gardner (2003), quien refiere que se debe estimar un mínimo de 400 sujetos y los de Clark-Carter (2002), quien estima que mientras mayor sea la cantidad de la muestra, dicha investigación obtendrá un aporte mucho más importante y beneficiario. Por lo tanto, la muestra estuvo constituida por 400 sujetos entre 15 a 27 años de edad. en base a la accesibilidad brindada por los dueños de cada Cabina Gamer, con la asistencia de 80 a 100 personas por día. Por otro lado, para hablar de muestreo mencionamos a Sánchez, Solanilla, Clavijo y Zambrano (2010), quien dice que es aquello que ayuda a seleccionar ciertas muestras de una población. Además de ello, según lo refiere Gonzales y Salazar (2008), todo ello se realiza una vez se haya establecido un marco muestral, que represente netamente a la población objetivo, luego de ello se seleccionan dichos elementos de la muestra a través de los tipos existentes de aquella. Para lograr obtener la muestra de nuestra presente tesis se realiza el muestreo no probabilístico por conveniencia, que para Ozten y Manterola (2017), se define por cierta población que se determina para hacer utilizada por su proximidad, y sobre todo por la accesibilidad que los investigadores tienen ante la población. Así como también, para Kinnear & Taylor (1998), quienes refieren que dicha población se seleccionara debido a su fácil disponibilidad a dicha información requerida. Es decir, como el propio termino lo dice, se clasifican teniendo en cuenta la conveniencia del investigador. Por lo que, para ello, según Malhotra (2004), incluyen cinco grupos, uno de ellos se basa en estudiantes, grupos cristianos, subordinados de empresas, en el segundo grupo se estiman encuestas en centro comerciales sin calificación a la persona encuestada, el tercer grupo haciendo uso de listas de cuentas de crédito, en el cuarto grupo cuestionarios los cuales se incluyen en revistas y distintas entrevistas a peatones que transiten en la calle. Así mismo, hemos tomado ciertas características de inclusión y exclusión, empezando por definir inclusión se menciona a Arias, Villasís y Miranda (2016), quienes nos dicen que son ciertas características que deben cumplir un grupo de sujetos o aquel sujeto u objeto de estudio para que pueda ser incluido y ser parte de dicha investigación, sus características pueden llegar a ser; edad, sexo, nivel socioeconómico, enfermedad en específica, estado

civil, etc. Por lo que se decide tener en cuenta a; Personas que oscilan entre 15 a 27 años de edad, Población Gamer, e Individuos que dediquen más de dos días a la semana a los videojuegos. Por consiguiente, definimos exclusión que según Fuentes (2015), son ciertas características que impiden a dicha población ser partícipes de algún tipo de investigación. Por lo que se excluyen para dicha investigación a; Personas menores a 15 años, Personas con alguna discapacidad visomotora, y Personas que no respondan de manera correcta al instrumento.

#### **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se presentan también los métodos usados para la recolección de datos principalmente se realizó la Evaluación de tipo Psicométrica, que para Ballesteros (2013), es aquel que se da mediante la resolución de conflictos o problemas y sobre todo para llegar a tomar decisiones; la cual se da inicio por parte de la persona o sujeto hacia el psicólogo investigador. Donde el proceso incluirá algunas actividades netamente profesionales. Así como también lo menciona Muñiz (1992), son aquellas técnicas y teorías las cuales están implicadas en la medición de dicha variable netamente psicológica, estudiando a su vez propiedades métricas, estableciendo, mediciones las cuales se realizan de manera correcta y/o adecuada.

Para lo cual, se eligió un Instrumento Psicométrico, siendo descrito a continuación por su autor original; Lemmens et al. (2009), quien elaboró la Escala de Adicción de Videojuegos para Adolescentes (GASA), para medir la adicción a la computadora y videojuegos, creando 21 ítems. Dicha escala va dirigida a adolescentes con edades que oscilan entre 15 a 27, la misma se compone por siete dimensiones; Saliencia (ítems 1-3), Tolerancia (ítems 4-6), Estado de ánimo (ítems 7-9), Modificación (ítems 10-12), Recaída (ítems 13-15), Retirada (16-18), Conflictos (ítems 16-18) y Problemas (ítems 19-21). En cuanto a su realización se ejecutará de manera individual y colectiva En cuanto a los criterios de calificación se puede obtener de forma directa; a una mayor puntuación indica una conducta de juego más problemática, teniendo como opciones de respuesta; Nunca (1), Casi Nunca (2), A veces (3), A menudo (4), Muy a menudo (5). Así mismo, Para obtener una validez adecuada, Lemmens e al. (2009), se basa en dos tipos; la concurrente se mide mediante las construcciones similares o mediante la correlación de las puntuaciones de la escala de adicción es decir si los conceptos de, satisfacción con la vida, soledad, competencia social y la agresión se relacionan, en cuanto a la segunda de población cruzada, se evalúa mediante la exploración si los resultados que han sido encontrado en una muestra de población también pueden ser

encontrados en otra muestra extraída de la misma población, donde los resultados mostraron que la escala es altamente fiable a través de ambas muestras, y en cuanto a su modelo de ajuste es aceptable obteniendo puntuaciones  $>.50$ . En cuanto a la adaptación al castellano realizada por Lloret et al. (2017), con respecto al análisis de la estructura interna de dicha escala, se elaboró a través del análisis factorial confirmatorio estimándose un índice de ajuste de  $.90$  con distintos modelos estructurales coincidentes con la unidimensionalidad, obteniendo en cuanto al primer estudio cargas factoriales superiores a  $.23$  y con respecto al segundo estudio puntajes mayores al  $.20$ . Con lo que respecta a la Confiabilidad, Ruiz (2015), define a la confiabilidad como aquella que es equivalente en cuanto a estabilidad y predictibilidad. Puede darse en grado de igualdad de los ítems de la escala como también en relación con las características que pretenden medir. Así mismo la investigación de Lemmens et al. (2009), llegó a obtener una confiabilidad de Cronbach de  $.94$  en la primera muestra de y  $.92$  en la segunda. Por consiguiente, en cuanto a la fiabilidad de la Escala adaptada por Lloret et al. (2017), realizada mediante la prueba de alfa de Cronbach, mostrando en su primer estudio un valor superior al  $.81$ , mientras que en su segundo estudio se evidencian valores superiores al  $.83$ .

## **2.5. Procedimiento**

Inicialmente cada ítem de la prueba fue evaluado y/o analizada con un total de 12 jueces, los cuales brindaron un puntaje según su criterio, una vez corregidos los ítems, se procedió a realizar el consentimiento informado, el cual junto al administrador del local de cabinas gamers se dio el visto bueno con identidad y firma del ya mencionado, para poder iniciar con las evaluaciones dirigida a sus clientes. Luego de ello, una vez culminada la evaluación se requirió un procedimiento de análisis de toda la información recaudada, es por ello que cada uno de los puntajes obtenidos fueron procesados en Microsoft Excel, priorizando al análisis estadístico descriptivo, para lo cual se hizo uso de la asimetría; quien nos permitirá analizar cierta distribución de las puntuaciones de cierto grupo y/o conjunto denominado como asimétricos, el cual se estima cuando es  $> 0$  y no se estima cuando la puntuación asimétrica corresponde a  $< 0$ . Así como también, se tomó en cuenta dicha medida denominada Curtosis, quien examinó las reparticiones de dichos valores de determinado grupo, donde se estiman puntajes de  $3$ ; el cual se considera como Normal,  $> 3$ ; quien se considera leptocúrticas y por último a  $< 3$ ; denominado platicúrticas (Pérez, 2012).

## 2.6. Método de análisis de información

Los métodos utilizados para la investigación, fueron basados en diferentes procedimientos estadísticos, donde para poder cumplir los objetivos planteados, tuvimos que iniciar por la realización de validez de contenido, haciendo uso de la V de Aiken; donde las puntuaciones estimadas derivadas de las pruebas juegan un rol importante; puesto que otorgara evidencias con respecto a validez de constructo (Ding & Hershberger, 2002, citado por Escobar y Cuervo, 2008). Es por ello que, Prieto (2016), hace referencia a la metodología que se basa en aquel análisis de algunos jueces y/o expertos realizan acerca de dicha coherencia, relevancia y claridad de cada ítem, por lo que el fin de cierta validez no es en si el test, sino más bien la sustentación de algunas puntuaciones, lo cual quiere decir que es de suma importancia que los ítems correspondientes a la escala de medición sean relevantes y sobre todo representativos de la variable a medir. Por otro lado, Escobar y Cuervo (2008), mencionan un estadístico donde su rango oscila entre -1 y 1, sin embargo, en su mayoría se ubica únicamente entre 0 y 1, donde 1 indicará un acuerdo positivo y -1 ó 0 un resultado negativo.

Por consiguiente, se usó el programa AMOS de SPSS, para llevar a cabo la evidencia de la estructura interna de dicha investigación, el cual se basó en asimetría, distribución univariada (asimetría ( $g1 \pm 1.5$ ), curtosis ( $g2 \pm 3$ ) según Forero, Maydeu-Olivares, Gallard-Pujol (2009) y multivariada (Rodríguez Ayán & Ruiz, 2008; Mardía  $< .70$ ) e indicador de multicolinealidad (Pérez, Medrano y Sánchez, 2013; multicolinealidad  $> .85$ ), seguido a ello el análisis factorial confirmatorio, a través de máxima verosimilitud, donde se hallaron el RMSEA, CFI y TLI. que para De la Fuente (2011), se caracterizan por ser técnicas que reducen ciertos datos, con el fin de hallar grupos homogéneos de dichas variables desde un grupo amplio de aquellas. De igual forma Batista, Coenders y Alonso (2004), quien menciona que el análisis confirmatorio se realiza cuando se ha recopilado suficientes conocimientos previos, con el fin de formular objetivos y/o hipótesis exactas con relación a los indicadores y la variable. Es quien nos permitirá definir cuantas dimensiones y/o factores se evidencian en nuestra Escala, y de qué forma aquellos se relacionan entre sí, sumándose a ello cuales son los ítems que se relacionan con cada dimensión, donde se podrán apreciar las cargas factoriales ( $> .40$ ), y la relación entre cada dimensión ( $< .90$ ) y el error (Stevens, 2002, citado por Field, 2009).

En tanto la evidencia de validez interna la cual según Sánchez y Botella (2014), busca contrastar empíricamente si los ítems se adecuan a la dimensión creada por el investigador



de la prueba, así mismo si un test es elaborado para estimar a una población determinada por lo tanto se intenta adaptar a una población entonces es necesario averiguar si la estructura interna de la prueba se mantiene invariante, por lo contrario, el significado de las puntuaciones diferirá entre ambas poblaciones. Así mismo (Bentler, 2007, citado por Herrero, 2010), define análisis confirmatorio como todo aquello que permite contrastar un modelo que ya ha sido anteriormente construido, donde los investigadores podrán establecer independientemente aquellas relaciones entre los elementos que lo conforman.

Por último, para valorar la confiabilidad, nos basamos en Ventura y Caycho (2017), quienes describen al coeficiente de omega a diferencia del alfa de Cronbach, que es quien se encarga de trabajar las estimaciones en cuanto a cargas factoriales que son las sumas ponderadas de algunas variables de tipo estandarizadas, la transformación de estas las hace más estables a los cálculos, el cual se da a inicios de cierta equivalencia, y también puede lograr incumplirse si algunas preguntas o ítems llegan a conformar un grupo con puntuaciones distintas. Es por ello que se considera una puntuación estimada de confiabilidad mediante este tipo de coeficiente (omega), los cuales son .70 y .90 según Campos y Oviedo (2008), como también para Katz (2006), que acepta valores mayores o superiores a .65.

## **2.7. Aspectos éticos**

Finalmente, se requiere la ética de la presente investigación, como lo menciona Delgado (2002), algunas investigaciones exigen tener el consentimiento informado, así como otras no, por lo que aquellas investigaciones que no requieren del dicho consentimiento son las que no tienen riesgos, quienes cuentan con información la cual es otorgada de la recolección de datos; historias clínicas, anamnesis, etc., donde no existen intervenciones con intención de modificar ciertas variables de tipo biopsicosocial, donde se evidencien entrevistas o cuestionarios en los cuales aquellos no sean identificados personalmente. Es por eso que durante el proceso de dicha investigación se trató de ser lo más cauteloso y objetivos posibles, se pudo llevar a cabo el procedimiento para la información brindada sobre la escala. Como también, no hubo involucramiento directo con los evaluados, ya que ello puede alterar los resultados y perjudicar de alguna u otra manera la investigación realizada. Por último, se realizó una carta testigo con el fin de evitar perjudicar tanto la investigación como los locales donde se aplicará dicho instrumento.

### III. RESULTADOS

#### 3.1. Evidencia de validez basadas en el contenido de las inferencias mediante el criterio de jueces

Se pasó revisión de los 7 ítems que forman parte de la escala de adicción de videojuegos por 12 jueces, quienes, verificaron si estos estaban redactados con claridad, eran coherentes con la teoría y principalmente si eran relevantes para la medición de concepto adicción, al respecto, el criterio de los expertos presento que en un rating de 1 a 4, los jueces valoraron de forma aceptable estos criterios en cada uno de los reactivos, quienes en referencia a la evidencia demuestran ser aceptables, ello debido a que el límite inferior de sus intervalos de confianza llega a un mínimo de .62. (tabla 2)

**Tabla 2**

Validez de contenido, mediante la V de Aiken de la Escala de Adicción de Videojuegos ( $n_{\text{jueces}} = 12$ ).

ítem	Criterio	V <sub>AIKEN</sub>	LI	LS
item1	Relevancia	.89	.75	.96
	Coherencia	.86	.71	.94
	Claridad	.72	.56	.84
item2	Relevancia	.94	.82	.98
	Coherencia	.92	.78	.97
	Claridad	.92	.78	.97
item3	Relevancia	.86	.71	.94
	Coherencia	.89	.75	.96
	Claridad	.86	.71	.94
item4	Relevancia	.89	.75	.96
	Coherencia	.86	.71	.94
	Claridad	.92	.78	.97
item5	Relevancia	.86	.71	.94
	Coherencia	.81	.65	.90
	Claridad	.83	.68	.92
item6	Relevancia	.86	.71	.94
	Coherencia	.83	.68	.92
	Claridad	.78	.62	.88
item7	Relevancia	.86	.71	.94
	Coherencia	.89	.75	.96
	Claridad	.83	.68	.92

Nota: **LI**: Límite inferior del intervalo de confianza; **LS**: Límite superior del intervalo de confianza

### 3.2.Evidencias de validez basadas en la estructura interna

La puntuación de cada ítem de la escala de adicción a los videojuegos reporta medidas en rango de 1 a 5 puntos, cada uno de ellos con distribución de puntuaciones dentro del estándar normal tal como indican los coeficientes de asimetría ( $g^1 < +/- 1.5$ ) y curtosis ( $g^2 < +/- 3$ , tabla 3), respecto a la distribución univariada, Asimismo, en la distribución multivariada (Mardia = 2.459)

**Tabla 3**

*Resumen de puntuación de los ítems de la Escala de Adicción de Videojuegos (n = 400).*

Ítem	Mín.	Máx.	M	DE	$g^1$	$g^2$
It1	1	5	3.68	0.941	-0.368	-0.333
It2	1	5	3.47	1.083	-0.327	-0.558
It3	1	5	3.00	1.267	-0.144	-0.949
It4	1	5	2.93	1.309	-0.126	-1.061
It5	1	5	2.73	1.336	0.087	-1.160
It6	1	5	2.56	1.316	0.287	-1.096
It7	1	5	3.09	1.174	-0.218	-0.673

*Nota: M: Media;  $\sigma$ : Desviación estándar;  $g^1$ : Asimetría;  $g^2$ : curtosis.*

En la tabla 4, existe estimación de las intercorrelaciones entre ítems, se alcanzaron valores desde .25 a .66 en 5 de los 5 reactivos, siendo las excepciones las correlaciones que obtuvieron los ítems 1 y 2 (desde -.06 hasta .10, Ver tabla 4). Dado que las correlaciones no superaron el indicador de multicolinealidad, es decir valores superiores a .90, se continuo con el análisis factorial confirmatorio.

**Tabla 4**

*Matriz de correlaciones ítems de la Escala de Adicción de Videojuegos.*

Ítem	7	6	5	4	3	1	2
It7	-						
It6	0.34	-					
It5	0.35	0.66	-				
It4	0.28	0.52	0.54	-			
It3	0.25	0.47	0.48	0.38	-		
It1	-0.03	-0.06	-0.06	-0.05	-0.04	-	
It2	0.05	0.10	0.10	0.08	0.07	-0.01	-

### 3.3. Análisis factorial confirmatorio

El modelo teórico de la escala GASA supone solo una dimensión con 7 ítems, los que, a su vez, representan una dimensión. En la especificación se identificaron medidas de ajuste tanto absoluto como comparativo que no alcanzan mínimos valores de ajuste ( $\chi^2/g1 = 18.207$ , RMSEA = .185, S-RMR = .132, CFI = .71; TLI = .57, Ver tabla 3). Las cargas factoriales por su parte, denotarían la ausencia de pertinencia por parte de los ítems 1 y 2 ( $\lambda < .30$ , Ver tabla 5).

**Tabla 5***Índices de ajuste de la Escala de Adicción de Videojuegos.*

Modelo	x <sup>2</sup>	gl	x <sup>2</sup> /gl	RSMEA	IC 95%	S-RMR	CFI	TLI
<b>Modelo1 (VO)</b>	253.975	14	18.14	0.207	(.185 - .230)	0.132	0.71	0.57
<b>Modelo2 (5i)</b>	49.401	5	9.88	0.149	(.113 - .188)	0.056	0.93	0.86

*Nota:* x<sup>2</sup>: Chi cuadrado; gl: Grados de libertad; RSMEA: Raíz cuadrada media del error de aproximación; SRMR: Raíz del residuo cuadrático media estandarizado; CFI: Índice de ajuste comparativo; TLI: Índice de Tucker-Lewis; VO: Versión Original; i: Ítem.

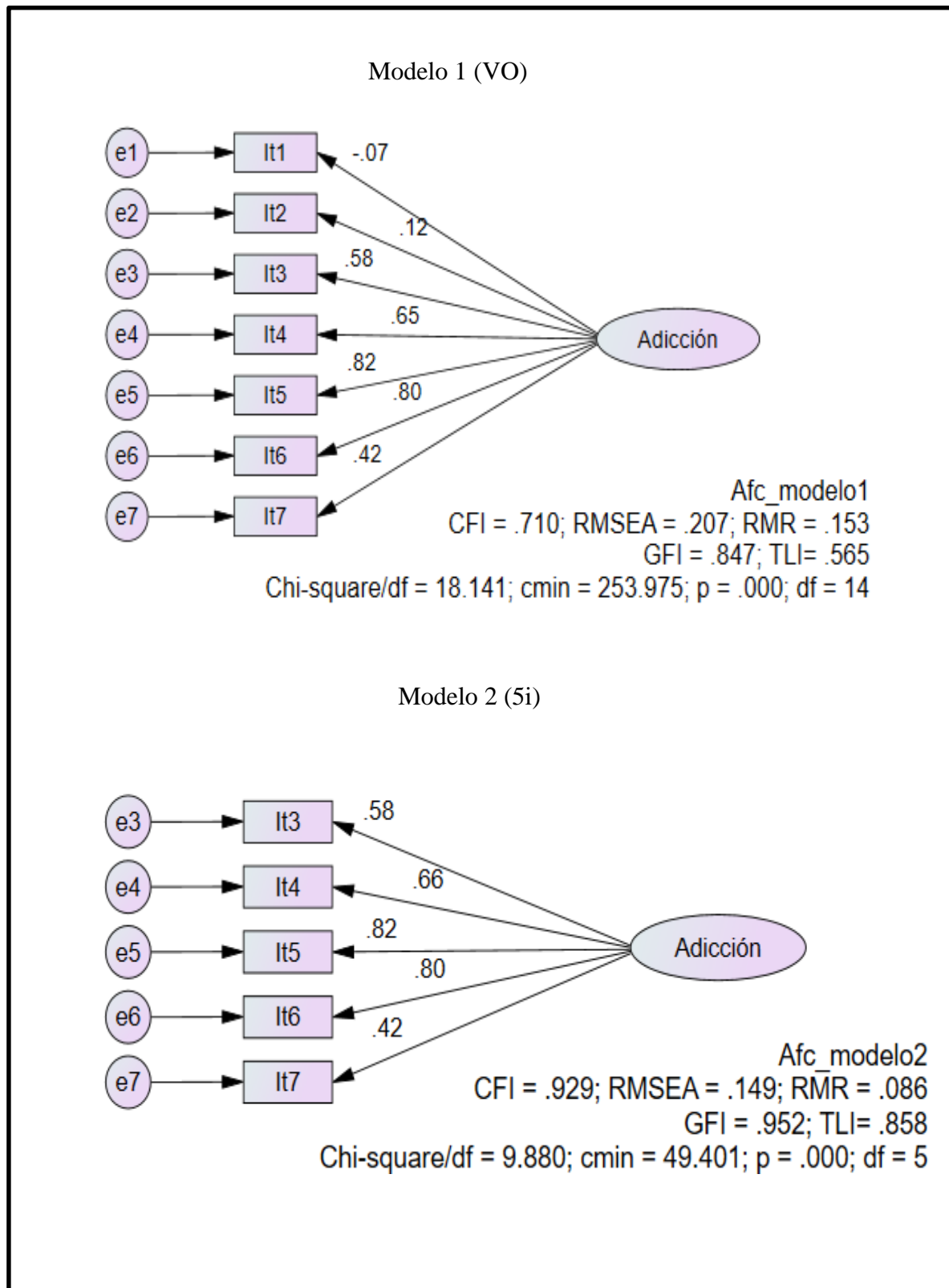
En la tabla 6, se aprecia un modelo hipotético, ya que tales datos llevaron a re-especificar un modelo en los que no se considere los ítems 1 y 2, lo cual arrojó una mejora del ajuste (S-RMR = .056, CFI = .93; TLI = .86) con la respectiva pertinencia de cada ítem, es decir, cargas factoriales desde .42 hasta .82 (Ver tabla 6).

**Tabla 6***Cargas factoriales de la Escala de Adicción de Videojuegos.*

Ítem	Modelo1 (VO)	Modelo2 (5i)
It7	.42	.42
It6	.80	.80
It5	.82	.82
It4	.65	.66
It3	.58	.58
It1	-.07	-
It2	.12	-

*Nota:* e-: Errores correlacionados

**Figura 1.** Gráficos de senderos de la Escala de Adicción de Videojuegos.



### 3.4. Análisis de Confiabilidad

La consistencia interna en ambos modelos estudiados alcanzo a superar los estándares de criterio aceptable, pero siendo mayor en el modelo 2 ( $\omega = .77$ ). (Tabla 7)

**Tabla 7**

*Consistencia interna de la Escala de Adicción a los videojuegos.*

Factor	modelo 1	IC95%	modelo 2	IC95%
Adicción	.70	[.65 - .75]	.77	[.73 - .83]

*Nota:  $\omega$ : Coeficiente de consistencia interna: IC: Intervalos de Confianza.*

#### IV. DISCUSION

La facilidad con la que es posible en la actualidad acceder a los juegos ha venido acompañada desde hace más de 10 años en medios nacionales, de una creciente necesidad de los niños o adolescentes que acceden a ellos, de tener acceso sin restricciones, al punto que, llegue a desarrollarse cierta sintomatología que incluye la pérdida severa de control, el uso continuo a pesar de las consecuencias graves, la preocupación por el uso, los intentos fallidos de dejar y, en algunos casos más severos, la tolerancia y la abstinencia. Tal problemática exigió la creación de instrumentos psicológicos con los cuales detectar su existencia y a posteriori desarrollar formas de intervenir. De los instrumentos elaborados, fue la Escala de Adaptación a videojuegos para adolescentes (GASA) uno de los más destacados, pero dado que su aplicación exige como rigor científico su validación en el contexto donde se pretenda aplicar, se llevó a cabo esta investigación, donde, después de recolectar y procesar información sobre la Escala GASA, a continuación, se analiza cada resultado obtenido, en un total de 400 concurrentes a cabinas Gamers de la ciudad de Trujillo.

Se planteó como primer objetivo establecer las evidencias de validez basadas en el contenido de las inferencias mediante el criterio de jueces de la escala GASA. Reportando resultados que señalan a los ítems 2, 3 y 4 con cumplimiento aceptable en cuanto a su claridad de reacción, su coherencia enunciado constructo y su relevancia dentro de la escala, según el criterio conservador que sugiere Charter (2003) sobre el límite inferior de los intervalos de confianza que se estiman para el coeficiente V de Aiken. Los restantes 4 ítems (1, 5, 6 y 7) en cambio presentaron límites inferiores que denotarían cierto grado de ausencia de claridad en su redacción, siendo menor en el ítem 1 (“¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses piensas en jugar durante el día?”), pero, también en coherencia, los ítems 5 (“¿Has sentido tristeza, angustia cuando no has podido jugar?”) y 6 (“¿Te has peleado con otros (amigos, padres, hermanos) por el tiempo que dedicas al juego?”) presentaron valores de coherencia que no alcanza el valor de corte  $>.70$  sugerido por Charter (2003). Pero, se toma la decisión de considerar su permanencia para los análisis de estructura y consistencia, al tomar en cuenta el criterio liberal postulado de  $>.50$  por Cicchetti (1994), quien alude un valor estándar al de Charter (2003), al cual, si llegan alcanzar los reactivos sindicados, además que, en el criterio de relevancia los siete ítems alcanzaron valores por sobre el criterio del autor más exigente.



Tales resultados, sugieren un aporte a la revisión de evidencias de validez estudiadas para la escala GASA, si se toma en cuenta que, en el estudio de creación y en el estudio de adaptación no se llevó a cabo tal proceso. Aun cuando se ha resaltado la importancia de la revisión de esta evidencia, puesto que, pasar por ella exige, en la creación del instrumento, una adecuada Operacionalización del dominio y las garantías de que cada ítem elaborado representa al dominio y es pertinente a él (Sireci, 1998). Lo que llevaría a reflexionar sobre la creación del instrumento.

El segundo objetivo, en cambio, obedece a la intención de establecer la validez basada en la estructura interna de la escala GASA, quien supone un modelo de 7 dimensiones representadas en los 7 reactivos que representan y un factor de segundo orden o factor general que vendría a ser el constructo adicción a los videojuegos. Sobre esto, los resultados indicaron que dicho modelo, no alcanza un ajuste aceptable, tanto en lo que corresponde al ajuste absoluto, como en lo correspondiente al ajuste comparativo, puesto que los valores obtenidos en el radio de verosimilitud ( $\chi^2/df$  entre 1 y 3) está fuera de los criterios que establecen autores como Pérez, Medrano y Sánchez (2013) y los errores cuadrático (RSMEA  $< .08$ ) y estandarizado (SRMR  $< .08$ ) además de índice comparativo (CFI  $\geq .90$ ) y de Tucker-Lewis (TLI  $\geq .90$ ), no alcanzar siquiera valores próximos al punto de corte establecido por (Bentler 1990).

De modo que, al analizar la pertinencia de los ítems, se identificó que los reactivos 1 (“¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses piensas en jugar durante el día?”) y 2 (“¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?”) alcanzan valores muy por debajo del estándar mínimo requerido  $>.40$  en criterios de relevancia practica por (Stevens, 2002, citado por Field, 2009). Razón por la que, como sugieren Barbero, Vila y Holgado (2011), se re-especificó el modelo a fin de evaluar mejoras en el ajuste, lo cual involucraría retirar los ítems 1 (“¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses piensas en jugar durante el día?”) y 2 (“¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?”); el ítem 1, ya declarado por los expertos en la revisión de contenido como falta de claridad. Ambos alcanzaron cargas factoriales próximas a 0, lo cual señala la mínima existencia de varianza en las respuestas de los participantes con respecto al ítem, mencionando para ello a Morales (2013); quien refiere que, para obtener una varianza adecuada, debe existir coherencia en las respuestas y a su vez los ítems puedan correlacionarse entre sí de manera positiva. Por lo cual ambos ítems no resultan pertinentes en la medida del factor adicción, haciendo mención también lo considerado por Velicer y Fava (1998), quienes refieren que el tamaño de muestra

llamado “regla de los 10”, es decir que una muestra 10 veces mayor al número de ítems de nuestra prueba, es más recomendable para la obtención de valores dentro de lo estimado.

El modelo re-especificado que dejaría al instrumento con solo 5 ítems, por su parte, mejoro en el ajuste alcanzando valores aceptables, según el criterio establecido por Bentler (1990) para el ajuste comparativo, pero, solamente para uno de los índices de ajuste absoluto, la Raíz del residuo cuadrático media estandarizado. La mejora del ajuste en el modelo hipotetizado, sugiere que un modelo de solo 5 ítems, es decir, para el caso del instrumento, un modelo de 5 dimensiones da una mejor medida sobre la adicción a los videojuegos. Sin embargo, es necesario que se valoren en otros tamaños muestrales, si se toma en cuenta que los valores de ajuste absoluto reportan que no hay ajuste de la matriz de datos a la matriz hipotética.

Los resultados difieren respecto a lo reportado en los estudios de adaptación del instrumento, llevado a cabo por Lloret et al. (2017), estos investigadores concluyeron un ajuste adecuado por parte del modelo de 7 reactivos en cada índice de ajuste. Y las cargas con menor carga factorial fueron los ítems 3 y 7. Esto supondría sobre lo antes revisado, la necesidad de valorar una mejora en los ítems 1 y 2, que en esta investigación demuestran ser poco pertinentes en la medida de la adicción a los videojuegos, o una revisión sobre si, los postulados teóricos que fundamentan al instrumento se pueden aplicar en contexto trujillano.

Finalmente, se estableció la confiabilidad por consistencia interna de la Escala GASA, por medio del coeficiente Omega, sobre el cual se obtuvieron resultados que permite aceptar sus valores obtenidos como consistentes, ajustándose para ello, a los criterios que sugiere Campos y Oviedo (2008),  $>.70$ . El modelo hipotético de 5 ítems-factores es el que mejor medidas de consistencia alcanzo, pero los valores reportados por el modelo original también alcanzaron valores aceptables.

En este punto si se coincide con lo encontrado por Lloret et al. (2017), en ambas investigaciones, el antecedente y la ejecutada, los valores de consistencia obtenidos superan el punto de corte y llegan a sugerir que son medidas consistentes.

## **V. CONCLUSIONES**

- Se pudo determinar las evidencias de validez y confiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes de la Ciudad de Trujillo, las cuales, obtuvieron valores favorables como se indica.
- Se logró establecer la evidencia de validez basada en el contenido de las inferencias a través del criterio de jueces, donde aquellos coincidieron en la existencia de claridad, coherencia y relevancia en los ítems.
- Se estableció la evidencia de validez basada en la estructura interna, a través del análisis factorial confirmatorio de la Escala de Adicción a Videojuegos, donde se sugeriría que un modelo de 5 ítems-factores se ajusta mejor a la medida de concepto.
- Finalmente, se dio el establecimiento de la confiabilidad por consistencia interna, quien resulto aceptable.

## **VI. RECOMENDACIONES**

- A partir de la adaptación de prueba, realizar el análisis exploratorio.
- Adaptar el instrumento con un tamaño muestral diez veces mayor al número de ítems, para la obtención de mejores valores.

## REFERENCIAS:

- American Psychiatric Association (APA) (2014), Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM V. España: Medica panamericana.
- Arias, J. Villasís, M. y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. Metodología de la investigación. *Revista Alerg Méx.* 62(2), p. 201-206.
- Asociación Española de Videojuegos. (2015). *Estudio de hábitos y usos de los videojuegos*. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/adese-presenta-el-estudio-de-habitos-y-usos-de-los-videojuegos/>
- Ávila, D. (2016). Análisis Psicométrico de la escala de adicción al internet de Lima (EAIL). *Corporación Universitaria Iberoamericana*. Recuperado de: <http://repositorio.iberoamericana.edu.co/bitstream/001/252/5/Art%C3%ADculo.pdf>
- Ávila, H. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación*. Recuperado de: <https://clea.edu.mx/biblioteca/INTRODUCCION%20A%20LA%20METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION.pdf>
- Barbero, M. I., Vila, E. y Holgado, F. P. (2011). *Introducción básica al análisis factorial* [Basic introduction to factor analysis]. Madrid, España: UNED.
- Batista, J., Coenders, G, y Alonso, J. (2004). Análisis factorial confirmatorio. Su utilidad de la validación de cuestionarios relacionados con la salud. *Medicina Clínica*, 122 (1), 1-79. Recuperado de: <https://www.elsevier.es/es-revista-medicina-clinica-2-articulo-analisis-factorial-confirmatorio-su-utilidad-13057542>
- Balado, F, (2016), *La cara oculta de las adicciones*. España, Barcelona: Chiado.
- Ballesteros, F. (2013). *Evaluación Psicológica*. Madrid: Pirámide.
- Bentler, P. (1990). Comparative fit indexes in structural models. *Psychological Bulletin*, 107, 238-246.
- Campos, A. y Oviedo, H. (2008). Propiedades psicométricas de una escala: la consistencia interna. *Revista Salud Pública*, 10 (5). 831-839.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*. 26(2). 91-95.
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz, R., Ortega, R., Lopez, M., Batalla, C. Toran, P. (2014). El Cuestionario de Experiencia Relacionadas con los Videojuegos

- (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26 (4), 303-31.
- Charter, R. (2003). A breakdown of reliability coefficients by test type and reliability method, and the clinical implications of low reliability. *Journal of General Psychology*, 130(3), 290-304.
- Cicchetti, D. (1994) Guidelines, criteria, and rules of thumb for evaluating normed and standardized assessment instruments in psychology. *Psychological Assessments*, 6, 284-290.
- Clark-Carter, D. (2002). *Investigación cuantitativa en psicología, del diseño experimental al reporte de investigación*. México, Universidad Iberoamericana.
- Delgado, M. (2002). Aspectos éticos de toda investigación consentimiento informado ¿Puede convertirse la experiencia clínica de investigación científica? *Revista Colombiana de Anestesiología*, 30(2). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1951/195118154004.pdf>
- Dryden, W. & Matweychuk, W. (2009). *Como superar las Adicciones*. Barcelona, Hispano Europea, S. A.
- De la Fuente, S. (2011). Análisis factorial. *Universidad Autónoma de Madrid*, 1-15.
- Escobar, J. & Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances de medición*, 1(6), 28-32. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/302438451\\_Validez\\_de\\_contenido\\_y\\_juicio\\_de\\_expertos\\_Una\\_aproximacion\\_a\\_su\\_utilizacion](https://www.researchgate.net/publication/302438451_Validez_de_contenido_y_juicio_de_expertos_Una_aproximacion_a_su_utilizacion)
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). *Dependencia a Videojuegos en Estudiantes del VII Ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa nacional*. (Tesis para optar el título de licenciado en psicología). Universidad católica santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo.
- Ferguson. (2011). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y Rendimiento Escolar. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 3(3), 237-248. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4917007>

- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS* (pp. 645). London: UK; SAGE Publications.
- Figueroa, N., Contreras, H., Mori, E., Nizama, M., Gutiérrez, C., Hinostroza, W., Torrejón, E., Hinostroza, R., Coaquira, E., Hinostroza, W. (2011). Adicción a internet: Desarrollo y validación de un instrumento en escolares adolescentes de Lima, Perú. *Peruana de Medicina Experimental y Salud Publica*. 28(3), 462-463.
- Forero, C., Maydeu-Olivares, A., & Gallardo-Pujol, D. (2009). Factor analysis with ordinal indicators: A Monte Carlo study comparing DWLS and ULS estimation. *Structural Equation Modeling*, 16(4), 625-641.
- Fuentes, S. (2015) ¿Cómo se desarrolla un protocolo? *Revista Othotips*, 11(2), 80-81. Recuperado de: <http://www.medigraphic.com/pdfs/orthotips/ot-2015/ot152e.pdf>
- Gardner, R. (2003). *Estadística para la psicología usando SPSS para Windows*. México, Pearson educación de México.
- Gonzales, C. (2013). *Videojuegos en redes sociales: perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula*. Barcelona, Laertes.
- Gonzales, R. y Salazar, F. (2008). *Aspectos básicos del estudio de muestreo y Población para la elaboración de los proyectos de investigación* (Tesis para obtener licenciatura). Universidad de oriente del núcleo del ciclo de azufre. Escuela de administración curso especial de grado, Cumana-Venezuela.
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los Videojuegos: Una revisión de la Literatura. *Psicología Conductual*, 13, 445-448. Recuperado de: [https://www.academia.edu/429551/Griffiths\\_M.D.\\_2005\\_.Adicci%C3%B3n\\_a\\_los\\_videojuegos\\_una\\_revisi%C3%B3n\\_de\\_la\\_literature.Psicologia\\_Conductual\\_13\\_4\\_45-462](https://www.academia.edu/429551/Griffiths_M.D._2005_.Adicci%C3%B3n_a_los_videojuegos_una_revisi%C3%B3n_de_la_literature.Psicologia_Conductual_13_4_45-462)
- Health Direct. (2018). *¿Por qué comienza la Adicción?* Recuperado de: <https://www.healthdirect.gov.au/what-is-addiction>
- Herrero, J. (2010). El análisis factorial confirmatorio en el estudio de la estructura y estabilidad de los instrumentos de evaluación: un ejemplo con el cuestionario de Autoestima CA-14. *Psychosocial Intervention*. 19(3). Recuperado de: [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1132-0592010000300009](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-0592010000300009)

- Huamaní, P. (2011). *La investigación tecnológica*. Universidad Ricardo Palma. Lima, Perú. Pp 4-7. Recuperado de: <http://v-beta.urp.edu.pe/pdf/id/4274/n/huamani-la-investigacion-tecnologica.pdf>
- Iglesias, A. (2011). *Desarrollo de Videojuegos*. (Universidad Nacional de Luján). Recuperada de: [https://tesis.blanque.com.ar/tesis/Home\\_files/Tesis\\_Alejandro\\_Adrian\\_Iglesias.pdf](https://tesis.blanque.com.ar/tesis/Home_files/Tesis_Alejandro_Adrian_Iglesias.pdf)
- Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado – Hideyo Noguchi. (2014). *Expertos en salud mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción*. Recuperado de: <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.html>
- Katz, M. (2006). *Multivariable analysis* Reino Unido: Cambridge University Press.
- Kinney, C. & Taylor, R. (1998). *Investigación de mercados*. Mexico, Mc Graw Hill.
- La República. (2014). *Adicción a los videojuegos es una enfermedad que la familia debe ayudar a superar*. Recuperado de: <https://larepublica.pe/sociedad/764262-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-que-la-familia-debe-ayudar-a-superar>
- Lemmens, J., Valkenburg, P., Peter, J. (2009). Development and Validation of Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 77-95.
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J., Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes. *Atención Primaria*, 1-7, doi: 10.1016/j.aprim.2017.03.015
- López, P. (2004). Población muestra y muestreo. *Scielo*, 9(8).
- Ludewing, C. Rodriguez, A. y Zambrano, A. (1998). *Taller de metodología de la investigación*. Barquisimeto, FUNDAEDUCO.
- Malhotra, N. (2004). *Investigación de mercados un enfoque aplicado*. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=SLmEblVK2OQC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Maldonado, M., Amya, M., Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *TOG*, 11(2), 1-22. Recuperado de: <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>

- Mendoza, H. (2013). *Escala de Adicción Videojuegos en Adolescentes Escolares* (Tesis para obtener el título de Licenciatura en Psicología). Universidad Cesar Vallejo, Lima-Perú.
- Montero, I. León, O. (2007). A guide for naming research studies in Psychology. *International Journal of Clinical and Health Psychocoly*, 7(3), 847-862.
- Morales, P. (2013). *El Análisis Factorial en la construcción e interpretación de tests, escalas y cuestionarios*. *Revista de Psicología*, 2 (1), 145-155. Recuperado de <http://www.upcomillas.es/personal/peter/investigacion/AnalisisFactorial>
- Moyer, E. & Riddle, K. (2015). *El impacto de los medios de comunicación en la infancia Guía para padres y Educadores*. Recuperado de: <http://www.editorialuoc.com/el-impacto-de-los-medios-de-comunicacion-en-la-infancia-guia-para-padres-y-educadores>
- Muñiz, J. (1992). *Teoría Clásica de los test*. España, Piramide.
- Global Games Market Newzoo. (2015). *The US Games Market*. Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-3-the-us-games-market/>
- Orlandoni, G. (2010). Escalas de medición en Estadística. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*. 12 (2), 243-247.
- Ozten, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas del instrumento sobre la población de estudio, *Scielo*. 35 (1), 227-232. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Patiño, M. (28, febrero, 2018). *Videojuegos: La frontera que divide al gamer profesional del jugador patológico*. Recuperado de: <https://gestion.pe/tendencias/videojuegos-frontera-divide-gamer-profesional-jugador-patologico-228224>
- Pérez, E., Medrano, L. y Sanchez, J. (2013). El Path Analysis: conceptos básicos y ejemplos de aplicación. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*. 5 (1), 52-66
- Pérez, R. (2012). Estadística aplicada a las ciencias sociales. *Madrid, UNED*. Recuperado de: [https://www.intecca.uned.es/upload/noticias/20130614114556u\\_CURSO0DEESTA\\_DISTICAAPLICADA.pdf](https://www.intecca.uned.es/upload/noticias/20130614114556u_CURSO0DEESTA_DISTICAAPLICADA.pdf)



- Prieto, G (2016). Fiabilidad y Validez. *Papeles del Psicólogo*. Recuperado de: <http://www.papelesdelpsicologo.es/contenido?num=1137>
- Ranna, P. (2017). Addiction and Substance use disorders ¿What is addiction?. *American Psyquiartric Assotiation*. Recuperado de: <https://www.psychiatry.org/patients-families/addiction/what-is-addiction>
- Rodríguez Ayán, M. y Ruiz, M. (2008). Atenuación de la asimetría y de la curtosis de las puntuaciones observadas mediante transformaciones de variables: Incidencia sobre la estructura factorial. *Psicológica*, 29, 205-227.
- Ruiz, C. (2015). *Programa Interinstitucional*. (Doctorado en Educación), UPEL, Caracas. Pp. 24-29.
- Sánchez, J. Botella, H. (2014). Revisiones sistemáticas y meta análisis. *Herramientas para la práctica Profesional*, 31(1). Recuperado de: <http://www.papelesdelpsicologo.es/contenido?num=1137>
- Sánchez, A., Solanilla, L., Clavijo, J., y Zambrano, A. (2010). Afijación optima de tamaños de muestra en muestreo aleatorio estratificado vía programación matemática. *Revista de comunicación en estadística*, 3(1). 7-10. Recuperado de: <http://revistas.usta.edu.co/index.php/estadistica/article/viewFile/28/26>
- Serna, J. (2017). *Ciber Adicción*. España, Tektime.
- Sireci, S.G. (1998b). The construct of content validity. *Social Indicators Research*, 45, 83-117.
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Videojuegos: Adicción y factores predictores. *Avances Psicológicos*, 18 (1), 103-110. Recuperado de: <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
- Velicer, W. y Fava, J. (1998). Effects of variable and subject sampling on factor pattern recovery. *Psychological Methods*, 3(2), 231-251
- Ventura, J. Caycho, T (2017). El coeficiente omega un método alternativo para la estimación de confiabilidad. (Colombia). *Latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud*, 15 (1), 2-4 Recuperado de : [https://www.researchgate.net/publication/313623697\\_El\\_coeficiente\\_Omega\\_un\\_mtodo\\_alternativo\\_para\\_la\\_estimacion\\_de\\_la\\_confiabilidad](https://www.researchgate.net/publication/313623697_El_coeficiente_Omega_un_mtodo_alternativo_para_la_estimacion_de_la_confiabilidad)

## ANEXO 1

### CUESTIONARIO DE LA ESCALA DE ADICCION DE VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES

(GASA)

**EDAD:**                      **SEXO:**    (F) - (M)                      **LUGAR DE PROCEDENCIA:**

**GRADO DE INSTRUCCIÓN:** Secundario ( )                      Técnico ( )                      Superior ( )

	Nunca	Casi nunca	A veces	A menudo	Muy a menudo
1.- ¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses piensas en jugar durante el día?	1	2	3	4	5
2.- ¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
3.- ¿Juegas para olvidarte de los problemas?	1	2	3	4	5
4.- ¿Alguien ha intentado que reduzcas el tiempo que le dedicas al juego?	1	2	3	4	5
5.- ¿Has sentido tristeza, angustia cuando no has podida jugar?	1	2	3	4	5
6.- ¿Te has peleado con otras personas (amigos, padres, hermanos) por el tiempo que dedicas al juego?	1	2	3	4	5
7.- ¿Has desatendido actividades importantes (escuela, familia, deportes) por jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5

## ANEXO 2

### FICHA DE TAMISAJE

**EDAD:**                      **SEXO:**    (F) - (M)              **LUGAR DE PROCEDENCIA:**

**GRADO DE INSTRUCCIÓN:** Secundario ( )              Técnico ( )              Superior ( )

¿Le dedicas más de dos días a la semana a los videojuegos?

**SI** ( )              **NO** ( )

### ANEXO 3

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Somos alumnos, estudiantes de Psicología, Antitaneu Paz Gil con número de DNI 71285744 y Nasser Corroza Jara, con número de DNI 71424588, de la facultad de Humanidades de la Universidad César Vallejo de Trujillo. En esta oportunidad me encuentro realizando un estudio para mi proyecto de tesis para obtener el grado académico de Licenciatura en Psicología. El presente estudio tiene por objetivo, determinar la evidencia de validez y confiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes de la Ciudad de Trujillo., para lo cual se invita los jóvenes a participar de la investigación. Resaltando la participación voluntaria, así mismo la recolección de información es de carácter confidencial, utilizándola para fines netamente académicos. En el siguiente párrafo se le pedirá que coloque sus datos para facilitar el proceso.

Yo Juan Rodríguez Torres, con número de DNI 10008481 Administrador de la S.A., acepto por medio del presente documento que mis clientes sean partícipes de dicho estudio, verificando que la investigación ha explicado los objetivos y beneficios respectivos, recalcando la participación voluntaria y confidencialidad de los datos.

Trujillo, 20 de Mayo del 2018.



Administrador

Nombre: Juan Rodríguez Torres

DNI: 10008481



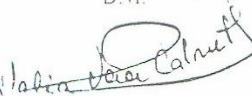
Evaluadores

Nombre: Antitaneu Paz Gil

DNI: 71285744

Nombre: Nasser Corroza Jara

DNI: 71424588



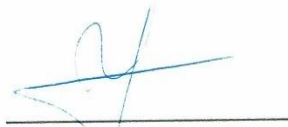
**Dra. Velia Vera Calmet**  
Directora  
Escuela de Psicología

## ANEXO 4

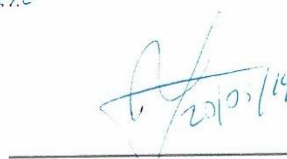
### CARTA TESTIGO

Con esta declaración yo Juan Rodrigo Lopez.....  
certifico que los internos de Psicología: Cahuaza Jaén, Yair y Paz Gil, Anthonella se  
presentaron para evaluar a los clientes menores de edad de la S.A el  
día 20 de mayo..... a las 3:00..... En la localidad de Trujillo.....

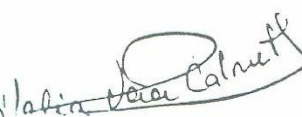
También confirmo que los participantes evaluaron con los protocolos requeridos además  
dentro de los límites de tiempo establecido. Si hubiera alguna cuestión se puede contactar  
en esta dirección Av. Jesús de Nazaret 190



Firma del testigo



Fecha de la firma



**Dra. Velia Vera Calmet**  
Directora  
Escuela de Psicología



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

Código : F08-PP-PR-02.02  
Versión : 10  
Fecha : 10-06-2019  
Página : 1 de 1

Yo Yair Néiser Cahuaza León....., identificada con DNI N° 71924588.....  
egresado de la Escuela Profesional de Psicología..... de la  
Universidad César Vallejo, autorizo () , No autorizo () la divulgación y  
comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado  
"Evidencia de Validez y Confiabilidad de la Escala de Atención de Video Juegos para  
Adolescentes de la Calle de Trujillo"; 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: 71924588.....

FECHA: 30 de Septiembre del 2019.

 Revisó Vicerrectoría de Investigación / DEVAC	 Revisó	 Revisó	 Aprobó Rectorado PERU
---	------------	------------	---------------------------

NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, y cualquier archivo electrónico que se encuentren fuera del Campus Virtual Trilce serán considerados como COPIA NO CONTROLADA.

Yo Antonella Harysol Paz Gil....., identificado con DNI N° 71285749  
 egresado de la Escuela Profesional de Psicología..... de la  
 Universidad César Vallejo, autorizo  , No autorizo  la divulgación y  
 comunicación pública de mi trabajo de Investigación, titulado  
 " Estudio de Validez y confiabilidad de la Escala de Adicción de Videojuegos  
 para adolescentes de la ciudad de Trujillo"; 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: 71285749

FECHA: 30 de Septiembre del 2019.

 Revisó:  Vicerrectoría de Investigación / DEVAC / <u>TRUJILLO</u>	 <u>TRUJILLO</u>	 <u>TRUJILLO</u>	 Aprobó:  Rectoría UCV PERU
--	--	--	---

NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, y cualquier archivo electrónico que se encuentren fuera del Campus Virtual Trilce serán considerados como COPIA NO CONTROLADA.