



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**Elaboración de una escala de adicción a los videojuegos en estudiantes  
universitarios de una universidad privada de la ciudad de – Piura**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciada en Psicología**

**AUTORA:**

Tume Namuche, Gladys Liliana (ORCID: 0000-0002-3263-3713)

**ASESOR:**

Dr. Vela Miranda, Oscar Manuel (ORCID: 0000-0001-8093-0117)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Psicométrica

PIURA – PERÚ

2020

## **Dedicatoria**

Mi investigación se lo dedico a Dios porque siempre estado en cada momento mi vida, me a demostrado lo bueno y malo, también a mi padre que siempre a estado apoyándome en cada etapa de mi vida brindándome el apoyo moral y ser parte de mi formación académica, a Álvaro que siempre me dio esos ánimos de seguir adelante, a mi abuelita que siempre a estado en cada etapa de mi vida bríndame su gran cariño y amor.

La autora

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por cada momento de mi vida y a mis maestros que fueron parte de mi formación profesional especialmente a mí asesor de mi tesis que fue mi guía, a mi abuelita, Álvaro por el apoyo emocional a mis padres por cada momento de mi vida.

La autora

## Índice de Contenidos

Carátula .....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y Diseño de investigación .....	15
3.1 Variables y operacionalización.....	16
3.2 Población, muestra y muestreo .....	17
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	17
3.4 Procedimiento.....	18
3.5 Métodos de análisis de datos.....	19
3.6 Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS .....	20
V. DISCUSIÓN.....	28
VI. CONCLUSIONES .....	32
VII. RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS.....	35
ANEXOS.....	36

## Índice de tablas

Tabla 1	Validez de contenido a través del método de criterio de expertos de la Escala de adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada de la ciudad de - Piura. ....20
Tabla 2	Validez convergente obtenida a través del método dominio total de la Escala de adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de universidad privada de la ciudad de - Piura. ....22
Tabla 3	Validez de constructo a través del método de análisis factorial exploratorio de la Escala de adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de la ciudad de Piura.....23
Tabla 4	Varianza total explicada obtenida a través del método de análisis factorial exploratorio de la Escala de adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada de la ciudad de Piura. ....25
Tabla 5	Matriz de factores rotados obtenida a través del método de análisis factorial exploratorio de la Escala de adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada de la ciudad de Piura .....26
Tabla 6	Confiabilidad compuesta adquirida a través del coeficiente Omega de McDonald de la Escala de adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada de la ciudad de Piura .....26
Tabla 7	Normas percentilares de la Escala de adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada de la ciudad de - Piura .....27

## Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar los procesos psicométricos de la Escala de Adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de la ciudad de Piura. La investigación fue de tipo aplicada, tecnológica y transversal, con un diseño instrumental – no experimental. La muestra estuvo constituida por 300 estudiantes universitarios de una universidad privada de la ciudad de Piura, se trabajó con un muestreo no probabilístico – por conveniencia. En lo que respecta al análisis de resultados, la validez de contenido, se trabajó con 10 jurados los cuales evaluaron la claridad, relevancia y coherencia de los ítems. Así también, en lo que respecta a validez convergente se obtuvo buenas correlaciones en cada uno de sus factores, los cuales oscilan entre, 0,983 y 0,855. En cuanto al análisis factorial se obtuvo un KMO de 0,946, considerándose aceptable, de esta forma, se obtuvieron 49 ítems ubicados en los 3 factores encontrados. Por otro lado, la confiabilidad mediante el coeficiente omega obtuvo puntajes que van desde, 0,941 hasta, 0,867, asimismo el instrumento obtuvo una fiabilidad general de, 0,938. Finalmente se establecieron baremos con categorías bajo, medio y alto, por lo cual se concluye que, posee procesos psicométricos aceptables.

**Palabras claves:** actitud, adicción a los videojuegos, procesos psicométricos.

## **Abstract**

This research work aimed to determine the psychometric processes of the Addition Scale to video games in university students in the city of -Piura. The research was applied, technological and transversal, with an instrumental design - not experimental. The sample consisted of 300 university students from a private university in the city of - Piura, it was selected with a non-probability sampling - for convenience. Regarding the analysis of results, the content validity, is required with 10 juries who evaluate the clarity, relevance and coherence of the articles. Likewise, with regard to convergent validity, good correlations are obtained in each of its factors, which range between, 983 and 855. As for the factor analysis, a KMO of 0.946 was obtained, being considered acceptable, in this way, obtained 49 items found in the 3 factors found. On the other hand, the reliability by means of the omega coefficient obtained scores that go from, 0.941 to 0.867, the instrument obtained an overall reliability of, 0.938. Finally, scales with low, medium and high categories were established, which is why it is concluded that it has acceptable psychometric processes.

**Keywords:** attitude, video game addiction, psychometric processes.

## I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años se ha incrementado el uso de los videojuegos por internet, las redes sociales, uso desmedido del celular entre otros, la tecnología ha afectado a la sociedad moderna y generando diversos cambios en la salud mental de los jóvenes, afectando el rendimiento académico, la comunicación entre padres e hijos, generando adicción a las redes sociales, cambios conductuales, teniendo como consecuencia síntomas de abstinencia como irritabilidad, depresión, ansiedad.

Actualmente las causas y las consecuencias van aumentando día a día, las cifras de los niños y jóvenes que dedican más tiempo al uso de estos videojuegos, con el tiempo esto se va convirtiendo en una adicción presentando diferentes síntomas parecidos a los drogadictos y alcohólicos, se preocupan por el juego, mienten, pierden el interés en todas las actividades y se aíslan de los familiares y amigos, presentan cambios en su carácter, se vuelven más ansiosos y depresivos.

Varios estudios (koop, 1982) refieren que hay tres principales causas que pueden conllevar a presentar una adicción a los videojuegos entre ellas se considera la violencia familiar, la televisión y los problemas económicos.

León (2004) menciona que los videojuegos producen en los niños y adolescentes una desensibilización que los hace indolentes ante el sufrimiento de otros seres vivos. Del mismo modo, se dice que los videojuegos que son violentos, no son actos para los adolescentes, ya que estos producen diversos efectos entre ellos, que presenten una gran magnitud de agresividad de violencia y se generen algunos trastornos mentales (Barlett, 2009).

En el Perú el psicólogo Rojas (2013), especialista en adicciones de CEDRO, sostuvo que cada año acuden más niños y jóvenes a recibir atención por adicción a los videojuegos, debido a que ya se ha producido una dependencia, una ludopatía, presentando comportamientos negativos.



En la ciudad de Lima el Ministerio de salud (2012) reporto un total de 190 menores entre las edades de 17 y 11 años que recibieron tratamiento médico por ciberadicción, la directora de salud mental Gloria Luz Cueva Vergara, sostiene que los niños y adolescentes descuidan su vida personal y sus responsabilidades la mayoría repite el año o dejan el colegio y presentan problemas para dormir, falta de apetito además construyen historias fantasiosas en sus vidas y construyen personajes.

Respeto a esta circunstancia hay pruebas que miden la variable adicción relacionada a sustancias psicoactivas entre otros, pero sin embargo no hay una prueba específica que mida la adicción a los videojuegos por lo que se considera necesario para la creación y la elaboración de una escala medir dicha adicción. Por lo antes expuesto, encontramos que no existe ningún instrumento válido y confiable en la ciudad de Piura que permita medir la variable de estudio en y ante esta necesidad la propuesta de esta investigación es la elaboración de una escala para medir la adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de universidad privada de Piura, que sea consistente y valida la variable.

No obstante, después de haber revisado las diversas teorías asociadas al presente estudio es que nos planteamos el siguiente problema ¿Cuáles son las propiedades psicométricas de la escala de adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada de la ciudad de Piura?

Después de lo expuesto esta investigación se justifica de la siguiente manera: En el ámbito metodológico, tiene un gran objetivo determinar las propiedades psicométricas de escala de tendencia a la adicción de videojuegos debido a que, en la ciudad de Piura, no hay un instrumento específico para la identificación y un diagnóstico de este problema que nos aborda hoy en día.

Con la ayuda de la investigación será de gran ayuda para lo profesionales de la salud y estudiantes universitarios para poder ayudar a prevenir.

Esta investigación de adicción a los videojuegos es un tema interesante en la sociedad y especialmente en las diferentes universidades privadas de Piura; en esta investigación fueron estudiantes universitarios que pasan la mayor parte de su tiempo frente a una computadora o celular a medida que avanzando de nivel el juego están propensos a desarrollar adicción.

A continuación se describirán los objetivos planteados:

Como objetivo general

- Elaborar una escala de adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada de la ciudad de - Piura.

Además como objetivos específicos tenemos:

- Hallar la validez de contenido del uso de videojuegos en estudiantes universitarios, mediante el método de juicio de expertos.
- Verificar a través del KMO y Prueba de Bartlett si la matriz es adecuada para la factorización.
- Determinar la validez de constructo del uso de los videojuegos en estudiantes universitarios, mediante el análisis factorial confirmatoria.
- Establecer la fiabilidad al uso de los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada, mediante el método de Alfa de Cronbach.
- Elaborar los baremos percentilares generales del uso de los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada de la ciudad de - Piura.

## II. MARCO TEÓRICO

Con respecto a los estudios previos tenemos que a nivel internacional a Lloret, Morell, Marzo y Tirado (2017) realizaron una investigación con el objetivo de adaptar y validar la escala Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) a población juvenil española. El estudio se realizó a Centros de educación secundaria seleccionados por conveniencia, realizándose dos estudios independientes con 466 jóvenes de 15,27 años (13-18, DT: 1,83) 48,7%♀ y 556 de 21,24 años (19-26; DT: 1,86) 44,1%♀. Se utilizaron los siguientes instrumentos Adicción a los videojuegos (GASA); Conducta de juego (Cuestionario de hábitos de uso de videojuegos), Impulsividad. (Escala de Impulsividad de Plutchik) y Presión de grupo (cuestionario ad hoc). Entre los principales resultados encontramos que la versión en español de GASA tiene una buena confiabilidad y una estructura factorial que coincide con la de la escala original. Con respecto a la validez de los criterios, los valores de GASA difieren significativamente según los cuatro criterios asociados con el juego problemático: intensidad y frecuencia de juego, impulsividad y presión de grupo. Por lo tanto, se concluye que los resultados muestran que la versión adaptada de GASA es una medida razonable y válida de la conducta problemática de los videojuegos.

Por otro lado tenemos que a nivel nacional a Fuentes (2018) se realizó un estudio denominado “Propiedades psicométricas de una escala de adicción a videojuegos en escolares, de dos colegios privados, dicha población, Se empleó la escala de videojuegos HAMM – 1ST el creador el Lic. Hugo A. Mendoza Mezarina (2013), con el permiso del descubridor y el permiso instruido a cada alumno. Se elaboró una muestra de 360 alumnos de nivel secundaria las edades entre 11 y 17 años. Donde se hayo La validez de constructo y el análisis factorial con la medida de adecuación muestral Kayser Mayer Olkin (KMO) y un puntaje de .985 y la puntuación de esfericidad de Bartlet de .00, con una varianza acumulada de 82.396%. Por último, la confiabilidad donde se encontró mediante el Alfa de Cronbach, demostrando un alcance de .985 sugiriendo una fuerte correlación entre las variables y comprobar multicolinealidad.

Así mismo, Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017) realizaron una investigación con el objetivo de validar en población peruana, el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) (Chóliz & Marco, 2011). Los resultados obtenidos muestran que es una herramienta confiable y válida. Se encontró una estructura factorial única en lugar de cuatro dimensiones, como sugieren los autores del TDV. En general, se podría decir que este factor es una adicción a los videojuegos y sirve como evidencia de la existencia de esta interrupción que coincidiría con el "trastorno del juego en línea" mencionado en la Sección III del DSM-5. Los resultados encontrados se discuten en relación con las propuestas de Chóliz y Marco (2011) para las diferencias de género, edad y estructura interna del instrumento.

En relación con las teorías relacionadas con el tema de investigación tenemos a Calvo (1996) quien define a los Videojuegos "como cualquier entretenimiento electrónico divertido y placentero que utiliza tecnología y se presenta en consolas y Computadora" (p.32).

Así mismo Echeburúa (1999) señala que:

El término adicción estaba restringido su uso solo a las sustancias químicas que producen dependencia y que las adicciones atípicas no se identifican; en el factor de riesgo se considera algo natural de un individuo que presenta o tiende a ser un riesgo para el uso de drogas en un sujeto. (p.54)

Se define adicto a aquel individuo que busca sustancias tóxicas que produzcan diversos efectos en su cuerpo, conducta y pensamiento y un alto índice de decaimiento físico y/o psicológico. (Valleur y Matysiak, 2003)

Hay dos definiciones para determinar la adicción: Primero, dejar de usar una cosa (sustancia) o de hacer una cosa (conducta), corriendo el peligro de sufrir alguna molestia.

Segundo, la sustancia o cosa se manifiesta en uno mismo, que nada importa más allá de la droga o juego, etc.

El colegio de Psicología Bilbao (s.f.) define a que la adicción se da cuando un individuo emplea un estímulo a fin de estar bien; tanto mental como físico.

Becoña (2010) afirma que la “adicción” es la disminución de control que tiene cada individuo ante un tipo de comportamiento que produce un síndrome de abstinencia, tolerancia frente a ese comportamiento”.

Ponce de León (1998) afirma que la adicción es una sustancia o actividad de tal magnitud que altera el funcionamiento fisiológico, psicológico y comportamiento del sujeto”.

Goodman (1999) define cuatro factores para considerar adicción para realizar impulsos hacia a una conducta:

- desarrollo de la tensión ante un inicio de una conducta.
- Satisfacción durante su uso.
- pérdida de vigilancia durante la conducta.
- continúan más de un mes o se repiten periodos más extensos.

Griffiths (2005) dice que las "adicciones tecnológicas" son adicciones no químicas que involucran la interrelación sujeto-máquina. Puede ser (televisión) o (consola o Internet). A estas las llama adicciones psicológicas

Marlatt y Gordon (1985) confirman que la adicción es una regla de conducta, tanto biológica, psicológica y social. El uso desmedido que tiene cada persona, que se va convirtiendo en un excesivo deseo a seguir jugando, y le es difícil que poderse controlar y persistir.

Egli y Meyers (1984), los individuos que juegan los videojuegos no creen que sea peligro , el 10-15% señalan que las personas que juegan muy seguido,

reconocen ser adictos y van construyendo una gran satisfacción hacia los videojuegos más que con cualquier otro movimiento.

En cambio, Estallo (2009) dice que la adicción se va convirtiendo cada vez más valioso durante los últimos años, más en los países, más prósperos y especialmente en jóvenes. Hay padres que autorizan a sus sucesores que vean la televisión por un periodo extenso. Les obsequian consolas de videojuegos, la cual su uso es desequilibrado y esto podría llegar a ser un adictivo y desafiarse a sí mismo o a otros, procurando superar las categorías de juego y pérdida tiempo.

Así mismo, Washton (1991) en los 80 hablo de cuatro etapas del desarrollo adictivo:

- Enamoramiento: donde inician su aventura con la sustancia o actividad.
- Luna de miel: no identifican los efectos negativos. Traición: dependencia.
- Ruina: conclusiones negativas.
- Aprisionamiento: desespero y devastación personal.

Seguel (1994) define que adicto tiene términos como uso, abuso y dependencia.

- **Uso:** conducta ejecutada no genera ningún malestar al individuo, lo que le permite seguir jugando eventualmente sin generar daños en el sujeto.
- **Abuso:** se realiza cuando el uso es continuo, a pesar de los resultados negativos.
- **Dependencia:** el uso desmedido de una sustancia o realización de alguna conducta, genera factores negativos a la intensidad del tiempo.

Guerreschi (2007) determinan que las consecuencias negativas, provocan un padecimiento general en la persona.

Por otro lado, Becoña (2010) menciona dos tipos de adición primero tenemos sustancias químicas como el alcohol y/o drogas como la nicotina y heroína.

y otra basada en comportamientos. Como la ludopatía que realiza conductas compulsivas.

Griffiths (2005) afirma que las adicciones conductuales son adicciones tecnológicas y dentro ello está la adicción a los videojuegos.

Entre las definiciones más resaltantes sobre la adicción a los videojuegos tenemos: a Estallo (2009) quien manifiesta que la motivación que todo individuo tiene lo impulsa a seguir jugando una vez terminado la partida. Por otro lado, de acuerdo a Van Rooij (2011) menciona que el uso que se le da a los videojuegos, provoca disminución del control.

La Psicología de Bilbao (s.f.) con tiempo la persona conlleva a la adicción generando resultados negativos, así también; Lemmens, Valkenburg y Peter (2009) dice que el sujeto no puede dominar las horas de juego de exceso aun siendo conscientes de los problemas sociales o emocionales. Para finalizar, Mendoza (2013) nos dice que la conducta obsesiva compulsiva provoca un daño cognitivo y afectando la conducta del individuo conllevándolo a una inestabilidad emocional, fisiológico y social.

El colegio de psicología de Bilbao (s.f.) señala las siguientes causas:

- Personalidad dependiente: donde los sujetos desarrollan adicciones distintas con otras.
- Problemas familiares: hay una mala comunicación dentro del hogar, divorcios, poca atención y poca comunicación con sus hijos.
- Problemas sociales: no socializan.

Griffiths (2009) diagnostico adicción a las tecnologías, género al que pertenecen la adicción a los videojuegos y adicciones a la sustancias. La cual señala tres:

- 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 del individuo generando Conflictos con la familia, amigos, trabajo, estudios, ocio, relaciones sociales, etc.

Griffiths (2009) manifiesta que dos tercios de los individuos que jugaban los videojuegos se quejaban de ampollas, callos y entumecimiento de dedos, resultado físico del juego. Así mismo, Rishton, Chrisjhon y Fekken (1981) que al jugar los videojuegos los sujetos pueden sufrir dificultades en las articulaciones y músculos como resultado físicos. Así también, Griffiths y Hunt (1995) refieren que a la ausencia a clases, robo de dinero para conseguir los discos de videojuegos, bajas notas. Finalmente también se considera que la obesidad infantil está afiliado a periodos largos del uso de los videojuegos (Griffiths, 2005).

Según el DSM – IV (2002) se dice que es un trastorno por uso de sustancias:

- Abuso: es el uso de uso de sustancias que genera un daño o malestar, más de uno o más ítems la cual dura 12 meses”:
- Uso, no realizan actividades del trabajo, escuela o casa.
- Uso, conlleva en algún punto físico a peligroso.
- Problemas con la ley por el consumo, falta de control en el comportamiento.
- Uso reiterativo, generando combarte con la sociedad y la familia.
- Dependencia: consumo de sustancia que conlleva a un deterioro y malestar, presentando tres o más ítems que conlleva a más de 12 meses”:
- más deseo de sustancia u objeto.
- Uso a pesar de utilizar mejor manera, las consecuencias psicológicas y físicas.



En cuanto a lo que es la Psicometría se manifiesta que es una disciplina científica relacionada con la construcción de herramientas de evaluación, instrumentos de medición y modelos formalizados que pueden servir para conectar fenómenos observables (por ejemplo, respuestas a elementos en una prueba de CI) a atributos teóricos (por ejemplo, inteligencia) (Borsboom, 2006).

La medición y la cuantificación son omnipresentes en la sociedad moderna. En la modernidad temprana, la revolución científica proporcionó una base científica firme para medidas físicas como la temperatura, la presión, etc. A finales del siglo XIX y principios del siglo XX, se produjo una revolución similar en la psicología con la medición de la inteligencia y la personalidad. Psicometría desempeñó un papel crucial, inicialmente definido como "El arte de imponer medidas y números sobre las operaciones de la mente" (Galton, 1879, p149). Desde 1936, la Psychometric Society ha estado a la vanguardia del desarrollo de teorías y métodos formales para estudiar la adecuación y fidelidad de las mediciones psicológicas. Debido a que la medición en psicología a menudo se realiza con exámenes y cuestionarios, es bastante imprecisa y está sujeta a errores. En consecuencia, las estadísticas juegan un papel importante en la psicometría. Por ejemplo, los miembros de la sociedad han prestado mucha atención al desarrollo de métodos estadísticos para la evaluación de mediciones ruidosas cuyos resultados se consideran indicadores de atributos de interés que no se pueden observar directamente.

Hoy en día, la psicometría cubre prácticamente todos los métodos estadísticos que son útiles para las ciencias sociales y del comportamiento, incluido el manejo de datos faltantes, la combinación de información previa con datos medidos, mediciones obtenidas de experimentos especiales, visualización de resultados estadísticos, mediciones que garantizan la privacidad personal. Y así, los modelos y métodos psicométricos ahora tienen una amplia gama de aplicabilidad en diversas disciplinas como educación, psicología industrial y organizacional, genética del comportamiento, neuropsicología, psicología clínica, medicina e incluso química.

La confiabilidad y la validez son dos aspectos necesarios que debe de poseer un instrumento. La confiabilidad se refiere a la estabilidad de los hallazgos, mientras que la validez se representa a la veracidad de los hallazgos (Altheide y Johnson, 1994).

La validez y la confiabilidad aumentan la transparencia y disminuyen las oportunidades para insertar el sesgo de los investigadores en la investigación cualitativa (Singh, 2014). Para todos los datos secundarios, una evaluación detallada de la confiabilidad y la validez implica una evaluación de los métodos utilizados para recopilar los datos (Saunders et al., 2009). Estos proporcionan una buena relación para interpretar las puntuaciones de los instrumentos psicométricos (por ejemplo, escalas de síntomas, cuestionarios, pruebas de educación y calificaciones de observadores) que se utilizan en la práctica clínica, la investigación, la educación y la administración (Cook & Beckman, 2006). Estos son conceptos importantes en la investigación moderna, ya que se utilizan para mejorar la precisión de la evaluación y la evaluación de un trabajo de investigación (Tavakol y Dennick, 2011). Sin evaluar la confiabilidad y la validez de la investigación, será difícil describir los efectos de los errores de medición en las relaciones teóricas que se están midiendo (Forza, 2002). Mediante el uso de varios tipos de métodos para recopilar datos para obtener información verdadera; Un investigador puede mejorar la validez y confiabilidad de los datos recopilados.

La confiabilidad se refiere a una medición que proporciona resultados consistentes con valores iguales (Blumberg et al., 2005). Mide la consistencia, precisión, repetibilidad y confiabilidad de una investigación (Chakrabartty, 2013). Indica la medida en que está sin sesgo (sin errores) y, por lo tanto, asegura un tiempo cruzado de medición consistente y entre los diversos elementos en los instrumentos (las puntuaciones observadas). Algunos investigadores cualitativos usan el término "confiabilidad" en lugar de confiabilidad. Es el grado en que una herramienta de evaluación produce resultados estables (sin errores) y consistentes. Indica que la puntuación observada de una medida refleja la puntuación real de esa medida. Es un componente de validez necesario, pero no suficiente (Feldt & Brennan, 1989). En la investigación cuantitativa, la confiabilidad

se refiere a la consistencia, estabilidad y repetibilidad de los resultados, es decir, el resultado de un investigador se considera confiable si se han obtenido resultados consistentes en situaciones idénticas pero en circunstancias diferentes. Pero, en la investigación cualitativa, se hace referencia a cuando el enfoque de un investigador es consistente entre diferentes investigadores y diferentes proyectos (Twycross y Shields, 2004).

En la investigación cuantitativa, la fiabilidad se refiere a la replicabilidad exacta de los procesos y los resultados. En la investigación cualitativa con diversos paradigmas, dicha definición de confiabilidad es desafiante y epistemológicamente contraintuitiva. Por lo tanto, la esencia de la confiabilidad para la investigación cualitativa radica en la consistencia (Carcary, 2009; Silverman, 2009). Se tolera un margen de variabilidad para los resultados en la investigación cualitativa, siempre que la metodología y la logística epistemológica arrojen datos que son ontológicamente similares pero que pueden diferir en riqueza y ambiente. Silverman (2009) propuso cinco enfoques para mejorar la fiabilidad del proceso y los resultados: análisis refutacional, comparación constante de datos, uso integral de datos, incluido el caso desviado y el uso de tablas. Como los datos se extrajeron de las fuentes originales, los investigadores deben verificar su precisión en términos de forma y contexto con una comparación constante, (George, Apter, 2004) ya sea solo o con sus pares (una forma de triangulación) (Patton, 199). El alcance y el análisis de los datos incluidos deben ser lo más completo e inclusivo con referencia a los aspectos cuantitativos, si es posible (Patton, 199).

El coeficiente de confiabilidad se ubica entre 0 y 1, con una confiabilidad perfecta igual a 1, y ninguna confiabilidad equivale a 0. Las formas test-retest y alternas generalmente se calculan como confiabilidad usando pruebas estadísticas de correlación (Traub y Rowley, 1991). Para configuraciones de alto riesgo (por ejemplo, examen de licencia), la confiabilidad debe ser mayor que 0.9, mientras que para situaciones menos importantes, los valores de 0.8 o 0.7 pueden ser aceptables. La regla general es que la fiabilidad superior a 0,8 se considera alta (Downing, 2004).

La validez se define a menudo como la medida en que un instrumento mide lo que afirma medir (Blumberg et al., 2005). La validez de un instrumento de investigación evalúa la medida en que el instrumento mide lo que está diseñado para medir (Robson, 2011). Es el grado en que los resultados son veraces. De modo que se requiere un instrumento de investigación (cuestionario) para medir correctamente los conceptos del estudio (Pallant 2011). Abarca todo el concepto experimental y establece si los resultados obtenidos cumplen todos los requisitos del método de investigación científica. La investigación cualitativa se basa en el hecho de que la validez es una cuestión de confiabilidad, utilidad y confiabilidad (Zohrabi, 2013). La validez de la investigación es una medida en la que se han seguido los requisitos del método de investigación científica durante el proceso de generación de los resultados de la investigación. Es un requisito obligatorio para todos los tipos de estudios (Oliver, 2010).

En la investigación, la validez tiene dos partes esenciales: a) interna (credibilidad) y b) externa (transferibilidad). La validez interna indica si los resultados del estudio son legítimos debido a la forma en que se seleccionaron los grupos, se registraron los datos o se realizaron los análisis. Se refiere a si un estudio puede ser replicado (Willis, 2007). Para asegurarlo, el investigador puede describir estrategias apropiadas, como triangulación, contacto prolongado, verificación de miembros, saturación, reflexividad y revisión por pares. La validez externa muestra si los resultados proporcionados por el estudio son transferibles a otros grupos de interés. Un investigador puede aumentar la validez externa al: i) lograr la representación de la población a través de estrategias, como la selección aleatoria, ii) usar grupos heterogéneos, iii) usar medidas no reactivas y iv) usar una descripción precisa para permitir la replicación del estudio o Estudio replicado a través de diferentes poblaciones, entornos, etc.

La prueba de validez se divide principalmente en cuatro tipos como [Creswell, 2005; Pallant, 2011]: i) validez de contenido, ii) validez aparente, iii) validez de constructo, y iv) validez relacionada con el criterio.

Validez del contenido: es la medida en que las preguntas sobre el instrumento y los puntajes de estas preguntas representan todas las preguntas posibles que se pueden formular sobre el contenido o la habilidad [Creswell, 2005]. Asegura que el cuestionario incluya un conjunto adecuado de elementos que toquen el concepto. Cuanto más representen los elementos de escala el dominio del concepto que se mide, mayor será la validez del contenido [Shekaran y Bougie, 2010]. Con él está interesado en evaluar el desempeño actual en lugar de predecir el desempeño futuro. Se relaciona con un tipo de validez en el que diferentes elementos, habilidades y comportamientos se miden de manera adecuada y efectiva [DeVellis, 2006; Messick, 1995]. No existe una prueba estadística para determinar si una medida cubre adecuadamente un área de contenido, la validez del contenido generalmente depende del juicio de expertos en el campo. Las preguntas poco claras y oscuras pueden modificarse, y las preguntas ineficaces y no funcionales pueden ser descartadas por el consejo de los revisores.

Validez relacionada con el criterio: se utiliza para predecir el rendimiento futuro o actual. Correlaciona los resultados de las pruebas con otro criterio de interés (Burns et al., 2017). Se trata de la relación entre las puntuaciones de escala y algunos criterios medibles específicos. Prueba cómo la escala diferencia a los individuos según un criterio que se espera que predice (Pallant, 2011). Es decir, cuando esperamos un rendimiento futuro basado en los puntajes obtenidos actualmente por la medida, correlacionamos los puntajes obtenidos con el desempeño (Messick, 1989). Por ejemplo, se ha demostrado que un examen práctico de manejo es un examen preciso de las habilidades de manejo. La prueba escrita puede repetir la prueba para comparar la validez de la prueba. Puede ser establecido por; i) la validez concurrente, y ii) la validez predictiva.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y Diseño de investigación**

La investigación se encuentra en un diseño no experimental del tipo Transversal porque la información de las variables se recopila sin ninguna intervención. Es decir, la investigación no experimental pretende conocer la frecuencia de una o más variables tal como se presentan sin realizar ningún método experimental. Nuevamente, es parte de un estudio transversal, porque en algún punto la información solo se recopila de sujetos (Bernal, 2010).

De manera similar, la investigación sería un estudio psicométrico o instrumental, ya que el propósito es que se use una herramienta debidamente validada (en este caso, una prueba) que pueda usarse para la eficiencia de diagnóstico de los expertos de la salud mental. Esto ejercería como una herramienta de medición de dicho objetivo.

### 3.1 Variables y operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Nivel de medición
<b>Dependencia a los videojuegos</b>	Griffiths (2005) la define como una adicción no química que compromete la interrelación sujeto-máquina. Y presenta tres síntomas elementales: Incapacidad de control e impotencia, Dependencia psicológica y Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos para la persona.	Esta variable será medida a través de un instrumento que constará de 3 dimensiones, elaborado por la autora de esta investigación	Incapacidad de control e impotencia.  Dependencia Psicológica.  Efectos perjudiciales Graves.	La conducta se realiza a pesar de intentar controlarla y/o no se puede detener una vez iniciada.  1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,19.  Implica el deseo, ansia o compulsión irresistible y la focalización atencional; convirtiéndose así en la actividad más importante al dominar los pensamientos y sentimientos.  20,21,22,23,24,25, 26,27,28,29,30,31,32,33,34,35 ,36,37  Conflicto con la familia, Amigos, trabajo, estudios, relaciones, etc.  38 ,39,40,41,42,43,44,45 46,47,48,49	Ordinal

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

#### **Población**

La población estará constituido por 300 estudiantes universitarios de los primeros ciclos pertenecientes jóvenes 1ero, 2do y 3tercer ciclo de una universidad privada de la ciudad de la ciudad de Piura.

#### **Muestra**

De acuerdo a los lineamientos de investigación, se trabajará con una muestra total para la investigación de 300 estudiantes universitarios, dicha muestra fue obtenida a través de la fórmula estadística para población finita, con nivel de confianza del 99% y un margen de error del 5%.

#### **Muestreo**

Se utilizara un muestreo no probabilístico por conveniencia, no probabilístico por que no se tiene acceso a la lista completa de estudiantes que forman parte de la población, por ende no podré conocer la probabilidad que tienen cada alumno universitario de pertenecer a la muestra. Por conveniencia porque, se trabajara con los alumnos que conforman parte de la muestra de la población por su accesibilidad, no siendo seleccionado por un criterio estadístico. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). El único criterio que se tendrá en cuenta es que los alumnos deben de tener mínimo doce meses que lleven jugando videojuegos.

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

#### **Técnica**

La técnica utilizada en este estudio es la psicometría. Alarcón (2008), refiere que se trata de un procedimiento estandarizado que consta de elementos seleccionados que se supone producen reacciones específicas que son posibles registrar. Reacciones de todo tipo en cuanto a su complejidad duración forma expresión y significado.



## **Instrumento**

La Escala de Adicción a los videojuegos, fue creada por Gladys Tume Namuche, la cual se elaboró una muestra poblacional de 300 estudiantes., perteneciente a una población finita de una universidad privada de la ciudad de Piura. El instrumento está dirigido a estudiantes universitarios de los primeros ciclos; asimismo cuenta con 49 ítems, de aplicación individual y colectiva, con una duración aproximada de 10 minutos. Con La finalidad de la escala pueda evaluar la adicción a los videos juegos ya que hoy en día se da en la actualidad, para ello se tomará en cuenta las siguientes dimensiones: Incapacidad de control e impotencia, Dependencia psicológica y Efectos perjudiciales.

## **Validez y confiabilidad**

La validez de contenido se obtuvo a través del criterio de jueces, mediante la V de Aiken, en donde se tomó en cuenta la coherencia, claridad y relevancia de los ítems. La validez convergente se llevó a cabo a través del método dominio total. La validez de constructo se realizó mediante el método de análisis factorial exploratorio, finalmente para el análisis de la confiabilidad compuesta se aplicó el coeficiente Omega de McDonald.

### **3.4. Procedimiento**

El proceso para elaborar la Escala de Adicción a los videojuegos de los estudiantes universitarios de la ciudad de - Piura, se inició con la operacionalización de la variable, estructurando así el instrumento con dimensiones, indicadores e ítems respectivos. Posteriormente se realizó el primer procedimiento estadístico mediante el criterio de expertos, con la finalidad de contrastar la claridad, relevancia y coherencia de los reactivos. Luego, se tomó el instrumento a la población específica, teniendo en cuenta su disponibilidad a participar, de esta manera se procesaron los resultados obtenidos a través del estadístico SPSS con la finalidad de confirmar la validez y confiabilidad del cuestionario.

### **3.5. Métodos de análisis de datos**

Respecto al análisis de los datos que arrojó la Escala de Adicción a los video juegos en estudiantes universitarios de una universidad privada de la ciudad de Piura: en primer lugar se realizó la recolección de datos, a través de la validez de contenido mediante el criterio de 10 jueces expertos, de esta manera, se procesó la información mediante el estadístico V de Aiken (Aíken, 2003). Posteriormente se procedió a recolectar los datos mediante la aplicación del instrumento a través de la modalidad virtual, por lo cual, se envió el link de la escala a los participantes, posterior a ello, se observó los resultados. Finalmente, se procedió a crear una base de datos en una hoja de cálculo de Excel, para luego exportar los datos ya codificados al programa estadístico SPSS y obtener así los resultados de la investigación.

### **3.6. Aspectos éticos**

Al recopilar la información de la muestra, se tienen en cuenta los siguientes criterios éticos: Los estudiantes eran informados sobre los objetivos del análisis y su participación en el estudio. A cada uno de los participantes que desarrollo el instrumento fue de manera individual y anónima. Por lo tanto, ningún estudiante proporciono información sobre su nombre y apellido, código de registro o datos del hogar. Todos los estudiantes respondieron el formulario de consentimiento que confirme su participación voluntaria en el estudio. La información proporcionada se mantendrá estrictamente confidencial, respetando su integridad física, mental y moral, en base al código deontológico establecido en el trabajo del psicólogo peruano.

#### IV. RESULTADOS

Tabla 1

Validez de contenido a través del método de criterio de juicio de expertos en la escala de adición a los videojuegos.

N° ítems	de Total				
		total	% de acuerdos	PB	Aiken
1	6	75	0.109	0.75	0.109
2	8	100	0.004	1.00	0.004
3	7	83	0.109	0.83	0.109
4	7	88	0.031	0.88	0.035
5	8	96	0.004	0.96	0.004
6	6	75	0.109	0.75	0.109
7	8	96	0.031	0.96	0.035
8	7	83	0.109	0.83	0.109
9	6	75	0.109	0.75	0.109
10	7	88	0.031	0.88	0.035
11	7	88	0.031	0.88	0.035
12	7	88	0.031	0.88	0.035
13	7	88	0.031	0.88	0.035
14	7	88	0.031	0.88	0.035
15	7	88	0.031	0.88	0.035
16	6	75	0.109	0.75	0.109
17	7	83	0.109	0.83	0.109
18	7	88	0.031	0.88	0.035
19	7	88	0.031	0.88	0.035
20	7	88	0.031	0.88	0.035
21	6	79	0.109	0.79	0.109
22	7	88	0.031	0.88	0.035
23	7	88	0.031	0.88	0.035
24	6	79	0.109	0.79	0.109
25	7	83	0.031	0.83	0.035
26	7	88	0.031	0.88	0.035
27	6	75	0.109	0.75	0.109
28	6	75	0.109	0.75	0.109
29	6	79	0.109	0.79	0.109
30	7	88	0.031	0.88	0.035
31	7	88	0.031	0.88	0.035
32	5	63	0.109	0.63	0.109
33	6	71	0.109	0.71	0.109
34	5	67	0.109	0.67	0.109
35	6	79	0.109	0.79	0.109
36	7	88	0.031	0.88	0.035
37	8	96	0.031	0.96	0.035
38	8	96	0.031	0.96	0.035

39	8	100	0.004	1.00	0.004
40	8	100	0.004	1.00	0.004
41	8	100	0.004	1.00	0.004
42	8	100	0.004	1.00	0.004
43	7	88	0.031	0.88	0.035
44	6	79	0.109	0.79	0.109
45	8	96	0.031	0.96	0.035
46	7	88	0.031	0.88	0.035
47	7	92	0.031	0.92	0.035
48	7	92	0.031	0.92	0.035
49	6	79	0.109	0.79	0.109
50	7	88	0.109	0.88	0.109
51	7	92	0.031	0.92	0.035
52	8	96	0.031	0.96	0.035
53	8	96	0.031	0.96	0.035
54	7	92	0.031	0.92	0.035
55	7	92	0.031	0.92	0.035
56	6	75	0.109	0.75	0.109
57	5	67	0.109	0.67	0.109
58	7	88	0.031	0.88	0.035
59	7	88	0.031	0.88	0.035
60	8	96	0.004	0.96	0.004
61	7	88	0.031	0.88	0.035
62	8	96	0.004	0.96	0.004
63	7	92	0.031	0.92	0.035
64	6	79	0.109	0.79	0.109
65	7	83	0.109	0.83	0.109
66	7	92	0.031	0.92	0.035
67	8	100	0.004	1.00	0.004
68	8	100	0.004	1.00	0.004
69	7	83	0.109	0.83	0.109
70	7	92	0.031	0.92	0.035
71	7	88	0.031	0.88	0.035

Nota: Aplicado a 10 expertos psicólogos

En la tabla 01, en cuanto a los resultados arrojados en el IA estos oscilan entre 63% y 100%, los puntajes de la V de Aiken fluctúan entre 0.63 y 1.00. Esto quiere decir que en la escala evaluada existen ítems que no miden lo que realmente quiere medir la escala por lo tanto se deben de eliminar. Los ítems que se deben eliminar son 1, 3,6,8,9,16,17,21,24,27,28,29,32,33,34,35,49,56,57,64,65,69. Por lo tanto la escala tiene 49 ítems válidos.

**Tabla 02** KMO y Prueba de Bartlett de la validez de constructo mediante el método de análisis factorial confirmatorio de la escala de adición a los videos juegos.

<b>Prueba de KMO y Bartlett</b>		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		0.946
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	12463.146
	gl	1176
	Sig.	0.000

El contraste de esfericidad de Bartlett ( $X^2(231) = 12463.146$ ;  $p < 0,01$ ) reveló que se puede considerar la matriz de correlaciones adecuada para la factorización. Asimismo, la medida de adecuación maestra de Kaiser-Meyer-Olkin (KMO=0.946) también nos indica que la matriz de correlaciones es adecuada para el análisis.

**Tabla 3** Matriz de factor rotado de la Validez de constructo mediante el método de análisis factorial confirmatorio de la Escala de Adicción a Videojuegos.

**Matriz de componente rotado**

	Componente		
	1	2	3
item26	0.798		
item21	0.723		
item20	0.704		
item29	0.702		
item27	0.699		
item28	0.694		
item23	0.675		
item06	0.653		
item25	0.652		
item02	0.648		
item05	0.644		
item13	0.628		
item09	0.620		
item12	0.614		
item08	0.612		
item10	0.608		
item24	0.595		
item03	0.581		
item31	0.564		
item14	0.559		
item37	0.556		
item32	0.533		
item34	0.515		
item33	0.511		
item04	0.482		
item01	0.438		
item16		0.821	
item18		0.751	
item15		0.728	
item19		0.702	
item35		0.667	
item44		0.622	
item22		0.593	
item11		0.561	
item38		0.553	
item17		0.536	
item07		0.490	
item30		0.446	

item42		0.753
item41		0.737
item43		0.672
item45		0.657
item48		0.649
item49		0.601
item46		0.572
item39		0.572
item47		0.543
item40		0.486
item36		0.438

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 8 iteraciones.

Como se observa según la matriz de factor rotado que se ejecutó dentro del de análisis factorial confirmatorio de la Escala de adicción a videojuegos, se pueden establecer las siguientes agrupaciones en el Factor 1 se observan los ítems: 26, 21, 20, 29, 27, 28, 23, 06, 25, 02, 05, 13, 09, 12, 08, 10, 24, 03, 31, 14, 37, 32, 34, 33, 04, 01; en el Factor 2 observamos que se agrupan los siguientes ítems: 16, 18, 15, 19, 35, 44, 22, 11, 38, 17, 07, 30 y finalmente en el Factor 3 se agrupan los siguientes ítems: 42, 41, 43, 45, 48, 49, 46, 39, 47, 40, 36.

**Tabla 4** Varianza total explicada de la Validez de constructo mediante el método de análisis factorial confirmatorio de la Escala de Adicción a Videojuegos.

<b>Autovalores iniciales</b>			
<b>Componente</b>	<b>Total</b>	<b>% de varianza</b>	<b>% acumulado</b>
1	23.111	47.165	47.165
2	2.697	5.505	52.670
3	2.284	4.662	57.332

Como se puede observar en la tabla 4 de Varianza total explicada de la Validez de constructo mediante el análisis factorial confirmatoria, se muestran los valores de los 3 componentes obtenidos 47.404%, 52.670 % y 57.332 % de la varianza acumulada de los componentes.



**Tabla 5** Validez convergente a través de método de dominio total de la escala de Adicción a los videojuegos.

	Correlaciones	
	Correlación de Pearson	Sig. (bilateral)
F1 Incapacidad de control e impotencia	,983**	0.000
F2 Dependencia psicológica	,855**	0.000
F3 Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos	,855**	0.000

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 5, se puede apreciar que se obtuvo la validez convergente del instrumento; en la dimensión Incapacidad de control e impotencia se obtuvo un puntaje de ,983\*\*, lo cual indica una relación muy alta, así mismo en la dimensión Dependencia psicológica se obtuvo un puntaje de ,855\*\*, el cual indica una relación muy alta, finalmente en la dimensión Efectos perjudiciales *graves en* diferentes ámbitos se obtuvo un puntaje de ,855\*\*, el cual indica una relación muy alta.

### Confiabilidad

**Tabla 06:**

Confiabilidad compuesta a través de método de coeficiente de Omega de la escala de adicción a Videojuegos.

Factores	Coeficiente de Omega
	$\omega$
F1 Incapacidad de control e impotencia	0.941
F2 Dependencia psicológica	0.886
F3 Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos	0.867
Total	0.938

Nota: Aplicado a 300 estudiantes universitarios

En esta tabla se muestra el análisis de fiabilidad compuesta a través del coeficiente de Omega donde se sometieron los 49 ítems y se obtuvo como resultado 0,938 lo cual indica que *la escala de* adicción a Videojuegos, presenta una consistencia interna muy Alta. Así mismo, se obtuvo índice de .941 para el

factor Incapacidad de control e impotencia mostrando un nivel de confiabilidad muy alto. Igualmente, en el factor Dependencia psicológica se obtuvo un valor de 0.886 mostrando un nivel de confiabilidad muy alto. Finalmente, el factor Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos, muestra un valor de 0.867 indicando un nivel de confiabilidad muy alto.

**Baremos.**

**Tabla 07:** Baremos de la Escala de Adicción a los Videojuegos.

Niveles	Estadísticos				
	Percentiles	F1	F2	F3	Total
Bajo	10	0	0	0	0
	20	0	0	0	0
	30	1	0	0	2
Promedio	40	3	0	0	3
	50	5	0	0	5
	60	9	0	0	10
	70	15	1	1	18
Alto	80	20	2	3	23
	90	37	6	7	51
	99	102	43	27	147
Media		12.31	1.93	2.06	16.29
Desv. Desviación		16.73	4.77	4.43	24.31
Mínimo		0.00	0.00	0.00	0.00
Máximo		102.00	43.00	27.00	147.00

En la siguiente tabla se puede observar los puntajes percentilares de los resultados obtenidos en el test a través de sus puntajes directos.

## V. DISCUSIÓN

Después de haber realizado los procedimientos estadísticos correspondientes pasaremos al análisis y discusión de los mismos. Así tenemos con respecto a nuestro objetivo general que fue el determinar los procesos psicométricos de una escala de adicción los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada de Piura, que la escala en general tuvo una adecuada validez y confiabilidad, a través de la utilización de un conjunto de procedimientos estadísticos.

Con respecto al primer objetivo específico que fue determinar la Validez de contenido a través del método de criterio de juicio de expertos, se obtuvo una V de Aiken que fluctúa entre 0.63 y 1.00. Esto quiere decir que en la escala evaluada existen ítems que no miden lo que realmente se quiere medir a criterio de estos expertos, por lo tanto, se tuvo que eliminar 22, quedando de los 71 ítems, solo 49 ítems válidos. Escurra (1986) refiere que para el caso de contar con 10 jueces, se necesita el acuerdo de por lo menos 8 de ellos ( $V=0.80$ ) para que a un nivel de  $p<.05$  el ítem sea considerado como válido. Con respecto a esto podemos decir que la evaluación mediante el juicio de expertos es un método de validación cada vez mas utilizado en la investigación que consiste en solicitar a una serie de personas la demanda hacia un juicio respecto a un objeto, un material de enseñanza y opinión respecto a un aspecto concreto (Cabero y Llorente ,2013:14), también nos dice que validez son criterios de calidad que debe tener todo instrumento de medición tras ser aplicado a la consulta y al juicio de expertos , A partir de los resultados encontrados, podemos analizar que solo se validaron 49 ítems, siendo estos los que miden la variable de estudio. Por lo tanto, los jueces avalan su uso, como elementos importantes para el instrumento.

El segundo objetivo fue hallar la validez de constructo de la escala de adicción a los videojuegos mediante un análisis factorial confirmatorio obteniéndose un resultado de Bartlett y una medida de adecuación maestra de Káiser-Meyer-Olkin  $KMO=0.946$ , ( $X^2(231) = 12463.146$ ;  $p< 0,01$ ) lo que reveló que se puede considerar la matriz de correlaciones adecuada para la factorización, Estos resultados están en concordancia con los hallazgos de Mendoza (2013), quien

trabajo con una población de 360 alumnos de nivel secundaria en dos centros educativos de Lima obteniendo un KMO de 0.985 y la puntuación de esfericidad de Bartlett de 0.00 muy similares a la presente investigación. Al revisar la matriz rotada del análisis factorial se pudo observar que la carga factorial respecto al Factor 1 fluctúan entre valores 0.438 y 0.798; en el Factor 2 entre valores 0.446 y 0.821 y finalmente en el Factor 3 entre valores 0.438 y 0.753; Evidenciándose que superaron el valor mínimo, distribuyéndose en tres componentes, siendo positivas y aceptables, cada uno de estos componentes y conformado por 49 ítems. Estos resultados están en concordancia con los hallazgos de Mendoza (2013), luego del proceso de análisis factorial se observó que la prueba se distribuyó en tres grupos o Factores, tal cual el constructo utilizado para la elaboración de la prueba, basado en Griffiths (2009) quien indica que la variable se divide en tres elementos fundamentales: Incapacidad de control e impotencia, Dependencia psicológica y Efectos perjudiciales. Ante ello podemos manifestar que en cuanto a validez de constructo el instrumento mide lo que pretende medir. Entre los procedimientos o técnicas estadísticas utilizadas para la contratación de la validez de constructo destaca en mayor medida el Análisis Factorial. Para que un ítem se considere parte importante de un factor, este debe tener un valor mínimo o superior de 0.3, así mismo para considerar que estos ítem van en concordancia con lo que dicha escala pretende medir deben ser positivos y directos (Conway y Huffcutt, 2003).

Con respecto al objetivo tres que consistió en determinar la validez convergente a través del método dominio total test sub test de la Escala de adición a los videojuegos, se obtuvo los siguientes resultados; con respecto al primer factor denominado, incapacidad de control e impotencia se obtuvo un puntaje de ,983\*\*, lo cual indica también una relación muy alta, así mismo en la segunda dimensión Dependencia psicológica se obtuvo un puntaje de ,855\*\*, el cual indica también una relación muy alta, finalmente en la tercera dimensión Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos se obtuvo un puntaje de ,855\*\*, el cual indica una relación muy alta. Las correlaciones halladas en los tres factores de la escala fueron positivas y altamente significativas. El coeficiente de correlación de Pearson, permitió establecer el análisis convergente del instrumento. Entendido esta validez convergente como la concordancia que debe existir entre los

indicadores que constituyen el constructo en cuestión que se pretende medir (Domino, & Domino, 2006). En base a los resultados se concluye que el instrumento mide el constructo teórico que pretende medir.

El siguiente objetivo fue hallar la confiabilidad compuesta de La Escala de adicción a los videojuegos, mediante el coeficiente de Omega. Los resultados del análisis de fiabilidad compuesta a través del coeficiente de Omega evidenciaron como resultado un valor de 0,938 lo cual indica que la escala de adicción a los Videojuegos, presenta una Alta fiabilidad. También, se logro un índice de .941 para el factor Incapacidad de control e impotencia mostrando un nivel de confiabilidad muy alto. Igualmente, en el factor dependencia psicológica se obtuvo un valor de 0.886 mostrando un nivel de confiabilidad también muy alto. Finalmente, el factor Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos, muestra un valor de 0.867 indicando un nivel de confiabilidad también muy alto. En el cálculo de la confiabilidad de un instrumento los valores pueden oscilar entre 0 y 1. Por lo que podemos concluir que nuestro instrumento es altamente confiable. (Pacheco, 2015). Teniendo en cuenta los resultados se considera que valores 0,7 o 0,8 (dependiendo de la fuente) son suficientes para garantizar la fiabilidad de la escala. Como se observa en el presente estudio los valores de los índices de confiabilidad son superiores a 0.8. Al respecto Fuentes (2018) realizo una investigación titulada “Propiedades psicométricas de una escala de adicción a los videojuegos en alumnos de centros educativos privadas de Puente Piedra, zona central, 2018”. En donde la confiabilidad a través del alfa de cronbach, fue obteniendo un resultado de, .985, indicando un valor de confiabilidad muy alto. Estos resultados como podemos observar son muy similares a los resultados obtenidos en la presente investigación, con un método distinto Por lo tanto se concluye que la escala de adicción a los videojuegos es altamente confiable.

Finalmente, En lo que respecta a normas percentilares de la escala de adicción a los video juegos en estudiantes de una universidad privada de la ciudad de – Piura, se logro establecer baremos o normas de categorización, así tenemos que del percentil 10 al 30 que corresponden a la categoría baja se observan puntajes que oscilan entre 40 a 70 ,en la categoría promedio los percentiles de 80 a 99

que corresponden a la categoría „Asimismo, podemos decir que los baremos realizados están establecidos a través de la comparación de un sujeto con un grupo de referencia (Aliaga, 2006).

De acuerdo al análisis e interpretación de los resultados obtenidos y en función al contenido teórico con el que se ha contrastado la presente investigación, se puede evidenciar que el instrumento posee una alta validez y confiabilidad, lo cual indica que el instrumento puede ser utilizado a futuras investigaciones tanto para el ámbito clínico o el educativo.

## VI. CONCLUSIONES

- Se elaboró y creo una escala de adicción a los videojuegos en estudiantes de una universidad privada de la ciudad de -Piura. se realizó una serie de procesos psicométricos, dando como resultado una escala valida y confiable.
- Se logró la validez de contenido de la escala, a través de la participación de 10 jueces, por lo cual se evidencian resultados de índice de acuerdo (IA) del 100%, indicando así que los ítems son claros, relevantes y coherentes para ser considerados dentro del instrumento.
- Se Determinó la validez convergente a través del método test sub test da Escala de adicción a los videojuegos, La cual obtuvo los siguientes las correlaciones según los factores (F1=,983), (F2=, 855) Y (F3=,855), considerándose así correlaciones positivas y significativas.
- Se halló la validez de constructo de la escala de adicción a los videojuegos mediante un análisis factorial confirmatorio obteniéndose tres factores ,factor 1 incapacidad de control e impotencia(26, 21, 20, 29, 27, 28, 23, 06, 25, 02, 05, 13, 09, 12, 08, 10, 24, 03, 31, 14, 37, 32, 34, 33, 04, 01; Factor 2 dependencia psicológica ítems: 16, 18, 15, 19, 35, 44, 22, 11, 38, 17, 07, 30 y finalmente en el Factor 3 efectos perjudiciales ítems: 42, 41, 43, 45, 48, 49, 46, 39, 47, 40, 36.
- Se determinó la validez convergente a través del método de domino total de la escala de adicción a los videojuegos con un índice que correlación 0.983 Incapacidad de control e impotencia, así mismo en la dimensión Dependencia psicológica se obtuvo un puntaje de 0.855 y Efectos perjudiciales graves 0.855. Esto significa que existe una adecuada correlación test subtes y por tanto una buena validez convergente.
- Se halló la confiabilidad compuesta de la Escala de adicción a los videojuegos, mediante el coeficiente de Omega de Mc Donald, se obtuvo como resultado un valor de 0,938 lo cual indica que la escala de adicción a Videojuegos, presenta

una confiabilidad muy Alta, en el factor incapacidad de control e impotencia se evidencio ( $F1=,0.941$ ), en el segundo factor se obtuvo una fiabilidad de ( $F2=, 0.886$ ), y en el tercer factor una fiabilidad compuesta de ( $F3=,0.867$ ).

- Se elaboró los baremos percentilares, de la Escala de adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada de Piura, con una tabla general y con tres categorías; bajo, promedio y alto.



## VII. RECOMENDACIONES

- La escala de adicción a los videojuegos dado su alto nivel de validez y confiabilidad podría ser utilizado en la evaluación de jóvenes y adolescentes lo que permitirá la detención precoz de casos de adicción a los videojuegos y de esta manera poder brindar una intervención oportuna minimizando las consecuencias.
- Se recomienda ampliar la investigación de la escala de adicción a los videojuegos a otras poblaciones de manera aleatoria y a muestras de mayor volumen, con el propósito de corroborar los resultados aquí obtenidos y reafirmen los altos niveles de confiabilidad y validez que posee el instrumento
- Se recomienda en una próxima evaluación con este instrumento la posibilidad de la toma de la prueba de forma presencial, si bien es cierto la toma online de la prueba permite una aplicación más rápida y con poco control además de tener una base de datos oportuna, esta no permite resolver dudas de los participantes además de evitar la observación parte importante en la evaluación psicométrica.

## REFERENCIAS

- American Psychiatric Association, APA (2002). DSM-IV-TR. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Texto revisado. Barcelona: Masson.
- Bartlett, F. C.(2009) Feeling, imaging and thinking. British Journal of Psychology. Extraído de: <https://doi.org/10.1348/000712608X336068>. 189 - 198.
- Becoña, E.(2010). Manual de adicción para psicólogos Especialista en Psicología Clínica en Formación, España: Martin Impresores S.L
- Calvo, A. (1996). Videojuegos: Del juego al medio didáctico. Mallorca, España: Servicio de publicaciones de la Universidad de las Islas Baleares.
- Blumberg, B., Cooper, D. R., y Schindler, P. S. (2005). Métodos de investigación empresarial. Berkshire: Educación McGraw Hill.
- Borsboom, D. (2006). The attack of the psychometricians. *Psychometrika*,71(3), 425-440.
- Chakrabarty,S. N. (2013). Best Split-Half and Maximum Reliability. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 3(1), 1-8.
- Cook, D. A., & Beckman, T. J. (2006). Current Concepts in Validity and Reliability for Psychometric Instruments: Theory and Application. *The American Journal of Medicine*, 119, 166.e7-166.e16.
- Downing, S. M. (2004). Reliability: On the Reproducibility of Assessment Data. *Med Education*, 38, 1006-1012.
- 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
- Estallo, J. A. (2009). El diagnostico de "adicción a videojuegos": uso, abuso y dependencia. Madrid: Pirámide.
- Feldt, L. S., y Brennan, R. L. (1989). Confiabilidad. En R. L. Linn (Ed.). Medición educativa (3ª ed.). Nueva York: Consejo Americano de Educación y Macmillan.
- Forza, C. (2002). Survey Research in Operations Management: A Process-based Perspective. International Journal of Operations and Production Management, 22 (2), 152-194.
- Fuentes B. Ibette (2018) 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 de licenciado en Psicología. Universidad cesar Vallejo. Lima
- Galton, F. (1879). Psychometric experiments. Brain: A Journal of Neurology, 11, 149-162.
- 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](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\\_AddictionSpanish2009.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1511459596&Signature=Ojslj7XF2seK1zGBx32zsWBJB5A%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DGriffiths\\_M.D.\\_and\\_Beranuy\\_Fargues\\_M.\\_20.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/3855975/RP_VG_AddictionSpanish2009.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*.
- Guerreschi, C. (2007). Las nuevas Adicciones: Internet, trabajo, sexo, teléfono celular, compras. Argentina: Lumen.
- Koop, C. E. (1982). Surgeon General sees danger in video games. *The New York Times*. Nov. 10, A-16.
- Marlatt, G.A. y Gordon, J.R. (1985). *Relapse prevention: Maintenance strategies in the treatment of addictive behaviors*. New York: Guilford
- Mendoza, H (2013). Escala HAMM-1ST de Videojuegos. Tesis para obtener el título de licenciado, Universidad César Vallejo.
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2009) Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology: Psychology*
- Lloret, Daniel & Gomis, Ramon & Marzo, Juan & Tirado, Sonia. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*. 50. 10.1016/j.aprim.2017.03.015.

- Oliver, V. (2010). 301 Smart Answers to Tough Business Etiquette Questions. Skyhorse Publishing: New York, USA.
- Pallant, J. (2011). A Step by Step Guide to Data Analysis Using the SPSS Program: Survival Manual, (4th Ed.). McGraw-Hill, Berkshire.
- Pardo, A y San Martín, R (1994) Análisis de datos en psicología II. Madrid: Pirámide
- Ponce de León, E. (1998). Tiempo libre y rendimiento académico. España: Universidad de Rioja
- 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>
- Robson, C. (2011). Real World Research: un recurso para usuarios de métodos de investigación social en entornos aplicados, (2ª ed.). Sussex, A. John Wiley and Sons Ltd.
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. Universitas Psychologica, 16(4),1-13.  
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Saunders, M., Lewis, P., & Thornhill, A. (2009). Research Methods for Business Students, (5th Ed.). Harlow, Pearson Education.
- Seguel, M. (1994). Abuso y Dependencia de Sustancias Psicoactivas. Boletín Esc. De medicina. Chile: Universidad Católica de Chile.

- Singh, A. S. (2014). Conducting Case Study Research in Non-Profit Organisations. *Qualitative Market Research: An International Journal*, 17, 77–84.
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making Sense of Cronbach's Alpha. *International journal of Medical Education*, 2, 53-55.
- Traub, R. E., y Rowley, G. L. (1991). Un módulo de instrucción de NCME sobre la comprensión de la confiabilidad. *Medición educativa: problemas y práctica*, 10 (1), 37-45.
- Twycross, A., & Shields, L. (2004). Validity and Reliability-What's it All About? Part 2: Reliability in Quantitative Studies. *Paediatric Nursing*, 16 (10), 36.
- Van Rooij, A. J. (2011). Online Video Game Addiction. Exploring a newphenomenon. (Tesis Doctoral). Recuperada de <http://repub.eur.nl/res/pub/23381/>.
- Valleur, M. y Matysiak, J. (2003). *Las nuevas adicciones del siglo XXI: Sexo, pasión y Videojuegos*. París, Francia: Elammarion
- Washton, A. (1991). *Cocaine Addiction: Treatment, Recovery, and Relapse Prevention* by Arnold. EEUU: Los Angeles.
- Willis, J. (2007). *Fundamentos de la investigación cualitativa: enfoques interpretativos y críticos*. Publicaciones SAGE.
- Zohrabi, M. (2013). Investigación de métodos mixtos: instrumentos, validez, confiabilidad y presentación de informes. *Teoría y Práctica en Estudios del Lenguaje*, 3 (2), 254-262.

# ANEXOS

CUADRO DE MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
<b>Adicción a los videojuegos</b>	Griffiths (2005) la define como una adicción no química que compromete la interrelación sujeto-máquina. Y presenta tres síntomas elementales: Incapacidad de control e impotencia, Dependencia psicológica y Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos para la persona.	Esta variable será medida a través de un instrumento que constará de 3 dimensiones, elaborado por la autora de esta investigación.	Incapacidad de control e impotencia	La conducta se realiza a pesar de intentar controlarla y/o no se puede detener una vez iniciada. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13, 14, 15, 16, 17, 18,19.	Ordinal
			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. 20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37.	
			Efectos perjudiciales graves.	. Conflicto con la familia, amigos, trabajo, estudios, relaciones, etc. 38 ,39,40,41,42,43,44,45 46,47,48,49	



**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**ESCALA DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS**

**EDAD:** \_\_\_\_\_ **SEXO:** \_\_\_\_\_ **CICLO** \_\_\_\_\_

**UNIVERSIDAD** \_\_\_\_\_

En el presente cuestionario encontrarás opciones de diferentes enunciados. Lee con atención cada una de ellas y marca tu respuesta con una "X" según corresponda.

TD	=	Totalmente en Desacuerdo
D	=	Desacuerdo
DA	=	De Acuerdo
TA	=	Totalmente de Acuerdo

N°	ÍTEMS	TD	D	DA	TA
1	Dedico menos tiempo en hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante tiempo.				
2	Ahora siento la necesidad de ir a la computadora o celular a jugar los videojuegos				
3	No creo que pudiera aguantar una semana sin jugar los videojuegos				
4	He llegado estar jugando más de ocho horas seguidas				
5	Reacciono bruscamente y me enojo cuando alguien me va ganando en los videojuegos.				
6	Pierdo horas de sueño debido a que estoy jugando (los videojuegos por el celular).				
7	He llegado a faltar varias horas a clase de la universidad, por quedarme a jugar los videojuegos.				
8	Cuando me encuentro en clase, deseo salir y llegar a casa rápido para ir a jugar a los videojuegos de mi celular o computadora.				
9	Utilizo la madrugada para jugar los videojuegos..				
10	Pierdo el conocimiento del tiempo por jugar los videojuegos.				
11	Siento que últimamente estoy nervioso e irritable desde que juego los videojuegos.				
12	Me molesta demasiado cuando alguien de mi familia me reclama por jugar los videojuegos.				
13	Discuto con otros jugadores cuando estamos jugando.				
14	A veces he mentido solo por irme a jugar los videojuegos.				
15	He manipulado a las personas cercanas a mí , solo por irme a jugar los videojuegos				
16	A veces he tenido que robar para ir jugar los videojuegos				

17	te molestas cuando tus padres te llaman por ir jugar los videojuegos				
18	Ando de mal humor cuando no juego los videojuegos				
19	Cuando no juego videojuegos me siento triste.				
20	Las veces que estoy libre , tengo la necesidad de jugar los videojuegos				
21	estoy obsesionado por subir el nivel , avanzar y poder ganar en los videojuegos				
22	Cuando se acaba mi tiempo de juego en el internet , me afecta mucho y tengo que gastar dar más dinero para seguir jugando				
23	Cuando me siento solo me refugio en los videojuegos.				
24	Cuando estoy jugando los videojuegos pierdo la noción del tiempo.				
25	Cuando tengo algún problema en casa u otro sitio me pongo a jugar los videojuegos.				
26	Tengo necesidad de poder superar el puntaje de juego cada vez más.				
27	Cuando te superas en los videojuegos te pones contento o alegre.				
28	Me siento mal cuando no logro el puntaje ideal en los videojuegos.				
29	Suelo fantasear cuando estoy jugando en los videojuegos.				
30	Jugar los videojuegos me tranquiliza.				
31	Cuando recibo mis propinas los guardo para ir a la cabina o comprar megas y seguir jugando los videojuegos.				
32	Suelo pensar en la próxima sesión de juego cuando no estoy jugando				
33	Me gustaría vivir como si estuviera dentro de los videojuegos				
34	Busco la soledad de mi casa , para refugiarme jugando a los videojuegos				
35	Espero que mis padres se vayan a dormir para ir jugar los videojuegos en tu computadora o celular.				
36	Espero con ansias ir a jugar los videojuegos con mis amigos de la universidad.				
37	Si no existiera los videojuegos seria aburrido todo.				
38	Estoy más agresivo desde que he comenzado a jugar los videojuegos.				
39	Últimamente me siento cansado por jugar los videojuegos.				
40	He tenido entumecimiento y hormigueo en los dedos o en las manos.				
41	He descuidado mi tu higiene personal por causa de los videojuegos				
42	has perdido peso por jugar los videojuegos				
43	He disminuido mis relaciones interpersonales por causa de los videojuegos.				
44	he pensado realizar un suicidio o una muerte por tratar de imitar a tu personaje favorito				
45	Ha bajado mis calificaciones por los juegos				
46	Tengo problemas para dormir por causa de los videojuegos.				

47	No presto atención a las clases por pensar en los videojuegos.				
48	Me olvido de las actividades que tengo que hacer por pensar en los videojuegos.				
49	Para mí los videojuegos es primero y luego cumplo con mis tareas.				

## EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “ESCALA DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa PSICOMETRICA de la PSICOLOGÍA como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

<b>Nombre del juez: Dr. :</b>	
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( ) Doctor ( )
<b>Área de Formación académica:</b>	Clínica ( ) Social ( ) Educativa ( ) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	
<b>Institución donde labora:</b>	
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área :</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica :</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

#### 2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- a. Validar el contenido de instrumento, por juicio de expertos.

#### 3. DATOS DE LA DEL TEST DE ADICION A LOS VIDEOJUEGOS

Nombre de la Prueba:	ESCALA DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS
Autor:	Tume Namuche, Gladys Liliana
Procedencia:	Piura – Perú
Administración:	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 10 minutos
Ámbito de aplicación:	Ingresantes de los 1 ,2 y 3 tercer ciclo de las universidades privadas.
Finalidad:	La dependencia se medirá a través de una escala con opciones de respuesta múltiple, conformada por tres dimensiones Incapacidad de control e impotencia, Dependencia psicológica, efectos perjudiciales graves.

#### **4. SOPORTE TEÓRICO**

LA adicción a los videojuegos se define por diverso autores:

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 de 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 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.

## 5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación a usted le presento la “ESCALA DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS”. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo )	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel )	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

*Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente*

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

## DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

- Primera dimensión: Incapacidad de control e impotencia,
- Objetivos de la dimensión: *Incapacidad de control e impotencia* La conducta se realiza a pesar de intentar controlarla y/o no se puede detener una vez iniciada.
- Consigna: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las afirmaciones que se presentan a continuación
- Son los mismos ítems para varones y mujeres

Dimensión	N° de ítem	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1	dedico menos tiempo en hacer otras actividades , porque los videojuegos me ocupan bastante tiempo.				
	2	Ahora siento la necesidad de ir a la computadora o celular a jugar los videojuegos				
	3	No creo que pudiera aguantar una semana sin jugar los videojuegos				
	4	He llegado estar jugando más de ocho horas seguidas				
	5	reacciono bruscamente y me enojo cuando alguien me va ganando en los videojuegos				
	6	pierdo horas de sueño debido a que estoy jugando (los videojuegos por el celular)				
	7	He llegado a faltar varias horas a clase de la universidad, por quedarme a jugar los				

	videojuegos.				
8	Cuando me encuentro en clase, deseo salir y llegar a casa rápido para ir a jugar a los videojuegos de mi celular o computadora.				
9	Utilizo la madrugada para jugar los videojuegos.				
10	Pierdo el conocimiento del tiempo por jugar los videojuegos.				
11	Siento que últimamente estoy nervioso e irritable desde que juego los videojuegos.				
12	Me molesta demasiado cuando alguien de mi familia me reclama por jugar los videojuegos.				
13	Discuto con otros jugadores cuando estamos jugando.				
14	A veces he mentido solo por irme a jugar los videojuegos.				
15	He manipulado a las personas cercanas a mí , solo por irme a jugar los videojuegos				
16	A veces he tenido que robar para ir jugar los videojuegos				
17	te molestas cuando tus padres te llaman por ir jugar los videojuegos				
18	Ando de mal humor cuando no juego los videojuegos				



	19	Cuando no juego videojuegos me siento triste.				
--	----	---	--	--	--	--

- Segunda dimensión: Dependencia psicológica
- Objetivos de la dimensión: Implica el deseo, ansia o compulsión irresistible y la focalización atencional; convirtiéndose así en la actividad más importante al dominar los pensamientos y sentimientos.
- Consigna: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las afirmaciones que se presentan a continuación
- Son los mismos ítems tanto como para varones y mujeres

Dimensión	Subescala	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<i>Dependencia psicológica</i>	20	Las veces que estoy libre , tengo la necesidad de jugar los videojuegos				
	21	estoy obsesionado por subir el nivel , avanzar y poder ganar en los videojuegos				
	22	Cuando se acaba mi tiempo de juego en el internet , me afecta mucho y tengo que gastar dar más dinero para seguir jugando				
	23	cuando me siento solo me refugio en los videojuegos				
	24	Cuando estoy jugando los videojuegos pierdo la noción del tiempo				
	25	Cuando tengo algún problema en casa u otro sitio me pongo a jugar los videojuegos				
	26	Tengo necesidad de poder superar el puntaje de juego cada				

	vez mas				
27	Cuando te superas en los videojuegos te pones contento o alegre				
28	Me siento mal cuando no logro el puntaje ideal en los videojuegos.				
29	Suelo fantasear cuando estoy jugando en los videojuegos.				
30	Jugar los videojuegos me tranquiliza.				
31	Cuando recibo mis propinas los guardo para ir a la cabina o comprar megas y seguir jugando los videojuegos.				
32	Suelo pensar en la próxima sesión de juego cuando no estoy jugando				
33	Me gustaría vivir como si estuviera en los dentro de los videojuegos				
34	Busco la soledad de mi casa , para refugiarme jugando a los videojuegos				
35	Espero que mis padres se vayan a dormir a para ir jugar los videojuegos en tu computadora o celular.				
36	Espero con ansias ir a jugar los videojuegos con mis amigos de la universidad.				

	37	Si no existiera los videojuegos seria aburrido todo.				
--	----	--	--	--	--	--

- Tercera dimensión: Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos.
- Objetivos de la dimensión: Conflicto con la familia, amigos, trabajo, estudios, ocio, relaciones sociales, etc.
- Consigna: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las afirmaciones que se presentan a continuación
- Son los mismos ítems tanto como para varones y mujeres

Dimensión	Subescala	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos	38	Estoy más agresivo desde que he comenzado a jugar los videojuegos.				
	39	Últimamente me siento cansado por jugar los videojuegos.				
	40	He tenido entumecimiento y hormigueo en los dedos o en las manos.				
	41	He descuidado mi tu higiene personal por causa de los videojuegos				
	42	has perdido peso por jugar los videojuegos				
	43	He disminuido mis relaciones interpersonales por causa de los videojuegos.				
	44	he pensado realizar un suicidio o una muerte por tratar de imitar a tu personaje favorito				
	45	Ha bajado mis				

		calificaciones por los juegos				
	46	Tengo problemas para dormir por causa de los videojuegos.				
	47	No presto atención a las clases por pensar en los videojuegos.				
	48	Me olvido de las actividades que tengo que hacer por pensar en los videojuegos.				
	49	Para mi los videojuegos es primero y luego cumplo con mis tareas.				

-----  
Firma del evaluador

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
Elaboración de una de una escala de Adición a los videojuegos	Cuáles son las Propiedades psicométricas de una escala para medir adicción a los videojuegos en estudiantes de una universidad de la ciudad de Piura.	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	Aplicada Tecnológica Transversal Instrumental No experimental
		Construir una escala de Adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad de Piura.	
		<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>POBLACIÓN</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Elaborar los procesos técnicos y la tabla de especificaciones de la escala de Adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad de Piura.</li> <li>❖ Establecer la evidencia de validez de contenido a través del método de criterio de expertos de la escala de de Adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad de Piura.</li> <li>❖ Determinar la validez convergente a través del método dominio total de la escala de de Adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad de Piura.</li> <li>❖ Establecer la evidencia de validez de constructo a través del método de análisis factorial exploratorio de la escala de de Adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad de Piura.</li> <li>❖ Determinar la confiabilidad compuesta a través del coeficiente Omega de McDonal de la escala de de Adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad de Piura.</li> <li>❖ Elaborar los criterios de normalización percentilar de la escala de de Adición a los videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad de Piura.</li> </ul>	. Estudiantes universitarios de una universidad de Piura.

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de esta ficha de consentimiento informado es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la misma, así como de su rol en ella, como participante. La presente investigación es conducida por Gladys Liliana Tume Namuche, estudiante de la escuela de psicología de la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo de este estudio es Elaborar una escala de adicción a los videojuegos en estudiantes de los centros educativos secundarios del distrito de la Unión.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá completar una encuesta. Esto tomara aproximadamente 15 minutos de su tiempo. La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. Los datos que se obtenga de su participación serán utilizados por parte de la investigadora, con absoluta confidencialidad y no se usara para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Si tiene alguna duda sobre este estudio, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en el, igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento, sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Agradezco, de antemano, su participación.

---

Investigadora  
Gladys Tume Namuche  
DNI.: 48135327

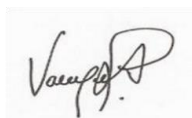
### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “ESCALA DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa PSICOMETRICA de la PSICOLOGÍA como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 6. DATOS GENERALES DEL JUEZ

<b>Nombre del juez:</b>	JIMÉNEZ ALVARADO MAYRA VANESSA		
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( x )	Doctor ( )	
<b>Área de Formación académica:</b>	Clínica ( )	Educativa ( x )	Organizacional( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	PS. EDUCATIVA		
<b>Institución donde labora:</b>	ESCUELA DE LA POLICÍA NACIONAL DE PIURA		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área :</b>	2 a 4 años ( )	Más de 5 años ( X )	
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica :</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado. “Ansiedad estado rasgo y clima familiar en estudiantes de 4° y 5° d secundaria de un colegio estatal de Piura”		

47	No presto atención a las clases por pensar en los videojuegos.	4	4	4	
48	Me olvido de las actividades que tengo que hacer por pensar en los videojuegos.	4	4	4	
49	Para mi los videojuegos es primero y luego cumpro con mis tareas.	4	4	4	



Firma del evaluador  
20063



SHIRLEY JOHANY U...



para mí

15 may. [Ver detalles](#)

Hola Gladys  
Te envio lo solicitado  
Atte.

El vie., 15 may. 2020 a las 17:10, gladys tume  
namuche (<[gtumenamuche@gmail.com](mailto:gtumenamuche@gmail.com)>)  
escribió:

--



**Shirley Ucañani Quinde** |  
Asistente administrativa

EP de Psicología | **Campus  
Piura**

T. +073 285900 Anx. 5518 |



El vie., 15 may. 2020 a las 17:10, gladys tume namuche (<[gtumenamuche@gmail.com](mailto:gtumenamuche@gmail.com)>) escribió:

—






**Shirley Ucañani Quinde** |  
Asistente administrativa

EP de Psicología | **Campus Piura**

T. +073 285900 Anx. 5518 |

	A	B	C
1	<b>Campus(s): UCV CAMPUS PIURA</b>		
2	<b>Sede(s): Todas</b>		
3	<b>Escuela(s): PSICOLOGÍA</b>		
4	Programa: REGULAR		
5	Semestre: 202001		
6	Observación: No incluye Reservas - No incluye Anulación de Estudios		
7	Impresión: 11/05/2020 10:24:54		
8	Fuente: TRILCE		
9			
10	<b>Reporte de Matriculados General</b>		

 LISTA DE...AL XI.xlsx  



### FICHA TÉCNICA:

- Ψ **Nombre de la prueba** : “Escala de adicción a los videojuegos”
- Ψ **Adaptado** : Gladys Liliana Tume Namuche
- Ψ **Procedencia** : Perú
- Ψ **Año** : 2020
- Ψ **Aplicación** : Individual y Colectiva
- Ψ **Tiempo de aplicación** : Aproximadamente 10 minutos.
- Ψ **Ámbito de aplicación** : ingresantes de los 1 ,2 y 3tercer ciclo de las universidades privadas.
- Ψ **Finalidad** : La dependencia se medirá a través de una escala con opciones de la respuesta múltiple, conformada por tres dimensiones incapacidad de control e impotencia, dependencia psicológica, efectos perjudiciales graves.

#### Instrumento

La Escala de Adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de la ciudad de -Piura, Gladys Liliana Tume Namuche en el año 2020; puede ser administrada de manera individual o colectiva, en adultos tanto varones como mujeres. Esta escala cuenta con 49 ítems y es de tipo Likert. Asimismo, presenta 4 opciones de respuesta y su tiempo de aplicación es de 10 minutos aproximadamente. El uso del instrumento puede ser de tipo educacional o clínico para complemento de investigaciones (Palacios, 2020).

#### a) Normas de aplicación

La aplicación puede ser de manera individual o grupal. En primer instante el evaluado deberá llenar los datos sociodemográficos, posteriormente deberá leer las instrucciones y proceder a marcar con una “X” cada ítem según sea su respuesta (Totalmente en Desacuerdo, Desacuerdo, Acuerdo y Totalmente de Acuerdo). Cabe señalar que el administrador del instrumento debe estar familiarizado con el mismo, con la finalidad de resolver cualquier duda de los participantes.

## b) Normas de calificación e interpretación

La corrección del instrumento se obtiene a través del puntaje obtenido por el ítem que la persona marcó: Totalmente desacuerdo = 1; Desacuerdo = 2; Acuerdo = 3 y Totalmente de acuerdo = 4. Posteriormente, dichos puntajes se suman por cada dimensión y también se hace una suma total para obtener el resultado general. Finalmente se ubican los puntajes directos en los baremos para obtener resultados percentilares, por lo cual se establecen 3 categorías, bajo, medio y alto.

En instrumento se observa que la puntuación obtenida en general y en cada una de las dimensiones:

<b>N° de ítems</b>	<b>ítems</b>	<b>Dimensiones</b>
19	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13, 14, 15, 16, 17, 18,19.	Incapacidad de control e impotencia
18	20,21,22,23,24,25, 26,27,28,29,30,31,32,33,34,35 ,36,37	Dependencia psicológica
12	38 ,39,40,41,42,43,44,45 46,47,48,49	Efectos perjudiciales Graves.

### Ψ **Incapacidad de control e impotencia**

La conducta se realiza a pesar de intentar controlarla y/o no se puede detener una vez iniciada (Griffiths 2005).

### Ψ **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 (Griffiths 2005).

### Ψ **Efectos perjudiciales Graves.**

Conflicto con la familia, amigos, trabajo, estudios, relaciones, etc. (Griffiths 2005).

**Data De Los Alumnos**

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1	<b>Campus(s): UCV CAMPUS PIURA</b>								
2	<b>Sede(s): Todas</b>								
3	<b>Escuela(s): PSICOLOGIA</b>								
4	Programa: REGULAR								
5	Semestre: 202001								
6	Observación: No incluye Reservas - No incluye Anulación de Estudios								
7	Impresión: 11/05/2020 10:24:54								
8	Fuente: TRILCE								
9									
10	<b>Reporte de Matriculados General</b>								
11									
678	NORES QUENECHÉ IDA FRANCESCA	17 PAITA	COLAN	idaqueneche@gmail.com			934240043	969770728	PIURA
679	NOVOA LANDA FATIMA CAROLINA	17 TALARA	PARÍNAS	soland@hottmail.com	fonovoan@gmail.com			936823603	PIURA
680	NUÑEZ CHAVEZ GISELLA DEL ROSARIO	45 PIURA	CASTILLA	VRGEM75@HOTMAIL.COM	giseledelrosario4@gmail.com	943874101			PIURA
681	NUÑEZ PINTADO JULIAN RUBEN	24 PIURA	CASTILLA		rubenstone_3_96@hotmail.com			969364268	PIURA
682	NUÑEZ VILELA SELENE JULISSA	21 PIURA	CASTILLA	nunezvilela@gmail.com		970188117			PIURA
683	NUÑEZ YINOQUIO MARLON HUGO	19 SULLANA	SULLANA	nunezyinoquio234@gmail.com	lin.yinoquio@gmail.com	934148037			PIURA
684	NUNJAR NAVARRO SAMIR ALEXIS	17 PIURA	CASTILLA	zann1402osyo@gmail.com			944956613	964958263	PIURA
685	NUNJUA ZARATE ALEXIS PATRICIA	28 SECHURA	SECHURA	patyzarate46@gmail.com		934240708		936990261	PIURA
686	OCAÑA ADRIANZEN DORITA ALEXANDRA	21 PIURA	PIURA	ocanadorita@gmail.com	magaly_ll@hottmail.com			969304675	PIURA
687	ODAR ADRIANZEN GRACIELA DEL PILAR	24 PIURA	CATACAOS	Gracielaodar27@gmail.com		975409696		937004670	PIURA
688	QVEDA ANASTACIO BRUCE CHARLI	19 PIURA	CASTILLA	ojedabruce77@gmail.com		958000715		958000715	PIURA
689	QVEDA ARMUJOS BIANCA LUCIA	22 PIURA	PIURA	bianca_Pz24@hotmail.com		944086503	680104	945517395	PIURA
690	QVEDA CALLE MARIA NAYELI DEL CIELO	18 PIURA	CASTILLA		calle_ojeda@outlook.com; calle_ojeda0200@hotmail.com			494894	966656108
691	QVEDA PALACIOS LOANA ISABEL	20 SULLANA	SULLANA	loa0200@hotmail.com				963852106	PIURA
692	QVEDA RUIZ DANIELA MARILU	19 SULLANA	SULLANA	danielamarilu5@gmail.com				932845698	PIURA
693	QVEDA SANCHEZ JUANITA LISBETH	18 PIURA	TAMBO GRANDE	Camereoz672@hotmail.com		933752877			PIURA
694	QVEDA SANDOVAL CLAUDIA DEL PILAR	18 SULLANA	SULLANA		ojeda1138130@hotmail.com		949495046		PIURA
695	OLAYA DIOSSES MILTON JONATHAN	19 SULLANA	BELLAVISTA	JONIA COIL 10@HOTMAIL.COM	olayajonathan62@gmail.com	945747599		953156614	PIURA
696	OLAYA ELIAS YOPELLY MARIBEL	23 SULLANA	LANCONES	y966238997@hotmail.com		966238997			PIURA
697	OLAYA MONTALBAN BETSY JASMIN	18 MORROPON	CHULUCANAS		olayazamin41@gmail.com			964086552	PIURA
698	OLAYA RIVERA CESAR SMITH	19 SULLANA	SULLANA	SmithOlaya13@hotmail.com				920793065	PIURA
699	OLAYA VILLEGAS MARIA GRACIELA	18 PIURA	COLAN		marisagracielaolayavillegas32@gmail.com	931991435		929615423	PIURA
700	OLEMAR GOMEZ VIVEL JOSIMAR	28 PIURA	CASTILLA		josmar_olemar@gmail.com			910938402	PIURA
701	OLEN HUANAN RUTH DANIELA	17 PIURA	CASTILLA			981280695		99009408	PIURA
702	OLIVA CARRASCO ERICKA ELIZABETH	25 SULLANA	SULLANA	Ericka08_eeo@gmail.com	eliva-08@hotmail.com		988634639	969531528	PIURA
703	OLIVA MENDOZA SOPHIA ALEJANDRA	22 SULLANA	SULLANA	sofi_ale18@outlook.com				969066844	PIURA
704	OLIVA MENDOZA SOLEDAD	45 SULLANA	BELLAVISTA	olivamendozasoleda@gmail.com	sofi7_camila@hotmail.com			939993999	PIURA
705	OLIVARES ESTRADA JESUS ALFONSO	18 PIURA	CASTILLA	extradagarcia971@gmail.com		931325314		930534805	PIURA
706	OLIVARES FERNANDEZ LUCIEN NAOMI	21 SULLANA	SULLANA	naomi2508@gmail.com				951385575	PIURA
707	OLIVOS VALDIVIEZO DIANA MARGOT	28 TALARA	EL ALTO	dimas_oliva@hotmail.com	margotoliva@hotmail.com			933390677	PIURA
708	ORDINOLA CORNEJO ANA LETICIA	17 PAITA	LA HUACA	Ariav98@gmail.com					PIURA

6 Observación: No incluye Reservas - No incluye Anulación de Estudios  
 7 Impresión: 11/05/2020 10:24:54  
 8 Fuente: TRILCE  
 9

10 **Reporte de Matriculados General**  
 11

633	MONZON OCHOA KEVIN JOSUE	19	SULLANA	SULLANA	roschoa17@hotmail.com	hermanmonzon1995@hotmail.com	53276308	56189459	PERU	2.00
634	MORALES ABAD JULISSA MARIBEL	19	PAITA	PAITA	yuliamary2001@gmail.com			569456740	PERU	2.00
635	MORALES FLORES IRENE VANESSA	18	SULLANA	SULLANA	irenevanezmoralesflores@gmail.com			577258769	PERU	2.00
636	MORALES SANDOVAL ANGE DEL CARMEN	18	SULLANA	SULLANA	guppico@gmail.com	angemondadanorales@gmail.com		548198451	PERU	2.00
637	MORALES SANDOVAL LIZETH MIRELLA	23	PIURA	PIURA	elizeth_13_melissaj@hotmail.com			575519903	PERU	2.00
638	MORALES SANDOVAL LIZETH MIRELLA	23	PIURA	PIURA	lizethmms05@gmail.com			565343867	PERU	2.00
639	MORALES SIANCAS ROBINSON NOE	16	PIURA	PIURA	Robinson.no@gmail.com			523117177	PERU	2.00
640	MORALES TEZEN LEIDY GERALDINE	23	SULLANA	SULLANA	leidygeraldine23@hotmail.com			594703002	PERU	2.00
641	MORALES VELIZ TATIANA MELISSA	26	PIURA	PIURA	tatanamelissav@gmail.com			582237317	PERU	2.00
642	MORAN AREVALO KIMBERLYN ALANIS	17	TALARA	PARÍÑAS		moran170425@hotmail.com		565220395	PERU	2.00
643	MORAN BERRU BRIGITH NICOL	18	PIURA	PIURA		slering_47@hotmail.com		535572281	PERU	2.00
644	MORAN CELI ROCIO PAOLA	19	PIURA	PIURA	ggac2@live.com			596230002	PERU	2.00
645	MORANTE AVILA CHRIS SOL SIRE DE JESUS	22	TALARA	PARÍÑAS	Rocio-T480@hotmail.com			538601591	PERU	2.00
646	MORANTE CARRERO GINA PATRICIA	19	LINA	JESUS MARIA	chris_04_17@hotmail.com			578059823	PERU	2.00
647	MORE FARFAN SHAROM ELIZABETH	44	SULLANA	SULLANA	ggac2@live.com			545477887	PERU	2.00
648	MORE FERRANDEZ KAREN ABIGAIL	22	PIURA	CASTILLA	sharom_27m@gmail.com			538601591	PERU	2.00
649	MORE VARQUEZ KATHERINE LISBETH	20	PAITA	COLAN				568957045	PERU	2.00
650	MORENO SUAREZ RAQUEL ABIGAIL	25	PIURA	LA ARENA	lizbeth_more_12@hotmail.com	karol1m@gmail.com		543332770	PERU	2.00
651	MOSCOT RUIZ ANA PAULA	16	MURCIPIPON	CHILLICANAS	anapaulamoscot@gmail.com	moreno16833@hotmail.com		574686232	PERU	2.00
652	MOSCOT SEMINARIO JIMENA	19	PIURA	PIURA	semcolseminario@gmail.com			514392741	PERU	2.00
653	MOSTE JIMENEZ LEYDY Y OMIRA	21	PIURA	CASTILLA	leidymoste@hotmail.com	jimena_moscol@hotmail.com		613734_94333394	PERU	2.00
654	MURILLO RUIZ SHIRLEY DANTEA	24	PIURA	PIURA	shirleymurillo2302@gmail.com			544238691	PERU	2.00
655	NAHUICHE BARRANQUILLA APRIL DE LOS ANGELES	18	TALARA	LOS ORGANOS				561341297	PERU	2.00
656	NAHUICHE BARRANQUILLA APRIL DE LOS ANGELES	24	PIURA	VENTISIE DE OCTUBRE	NanucheCM@outlook.es			565868807	PERU	2.00
657	NAHUICHE BENITES LESLY ALESSANDRA	21	PIURA	CASTILLA	angel13_abril@hotmail.com	abrinahuiche@gmail.com		571439884	PERU	2.00
658	NAVARRO BEREHE ROSMERY DEL PILAR	20	PIURA	CASTILLA	berheahuiche15_10@gmail.com	rosner@hotmail.com		572937174	PERU	2.00
659	NAVARRO COLUMBOS MITCHEL DE LOS MILAGROS	20	MURCIPIPON	CHILLICANAS	RODRY NAVARROBEREHE@GMAIL			510437034	PERU	2.00
660	NAVARRO FLORES FIGURELA MILAGROS	19	SULLANA	SULLANA	michel.columbos@gmail.com			571737454	PERU	2.00
661	NAVARRO IMAN FIGURELA PAOLA	23	TRUJILLO	TRUJILLO	hosee1615@gmail.com	navarromanoflorespaola@gmail.com		528012947	PERU	2.00
662	NAVARRO LESCANO DANTE LUIS	19	BARRANCA	SURE				63000702	PERU	2.00
663	NAVARRO REYES INGRID YASMIN	19	SULLANA	SULLANA	hobbb@gmail.com			534100889	PERU	2.00
664	NAVARRO REYES INGRID YASMIN	25	SULLANA	SULLANA	jasmin_13_95@hotmail.com			561143004	PERU	2.00



### CÁLCULO DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA

La fórmula que se usó para calcular el tamaño de la muestra fue la siguiente:

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

Donde:

**N:** tamaño de la población

**Z:** nivel de confianza 95%

**P:** probabilidad de éxito 50%

**q:** probabilidad de fracaso 50%

**e<sup>2</sup>:** margen de error 5%

**N:** 21,028

**Z:** 1.96

**p:** 0.5

**q:** 0.5

**e<sup>2</sup>:** 0.05

$$n = \frac{21,028 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{0.05^2 * (21,028 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$
$$n = 300$$

## HOJA DE VIDA

**Mark Griffiths**  
**Profesor Distinguido**  
**Escuela de ciencias sociales**  
**NOTTINGHAM TRENT UNIVERSITY**

El profesor Griffiths es un psicólogo colegiado y director de la Unidad de Investigación de Juegos Internacionales. En su mayoría, enseña en áreas relacionadas con sus intereses de investigación en diversos programas de pregrado y posgrado en Psicología. Sus principales intereses docentes se centran en las áreas de psicología anormal, social y de la salud, con especial énfasis en las adicciones conductuales (por ejemplo, adicción al juego, adicción a los videojuegos, adicción a Internet, adicción al sexo, adicción al ejercicio, adicción al trabajo, etc.), la ciberpsicología y la psicología de comportamiento sexual. En 2006, fue galardonado con el más alto honor docente de la British Psychological Society ("Premio a la Excelencia en la Enseñanza de la Psicología").

El profesor Griffiths ha desempeñado muchos cargos administrativos importantes desde que se unió a la universidad, incluido el de Jefe de la División de Psicología, Coordinador de Investigación de Psicología, Coordinador de Investigación de Políticas Sociales y Coordinador de Posgrado en Psicología. Además de su docencia e investigación. Actualmente es Coordinador de Investigación en Psicología. Professor Griffiths también es un consultor de juegos y trabaja con la industria del juego para promover el juego responsable, la responsabilidad social, la minimización de daños y la protección del jugador. También es periodista independiente y escribe para muchos periódicos y revistas nacionales e internacionales.

El profesor Griffiths ha supervisado a más de 30 estudiantes de doctorado, principalmente en el área de adicción al comportamiento, juegos de azar, juegos de azar, uso de Internet y atención plena. Esto ha incluido tesis doctorales en áreas específicas tales como:

- Estudios interculturales del juego de máquinas tragamonedas
- Estudios cibernetnográficos del juego por Internet.
  - Adicción e identidad
  - Juego excesivo de videojuegos online y adicción a videojuegos
  - Adicción a Internet; comportamiento adictivo adolescente
  - Juego de adolescentes en la lotería
  - Juego y tratamiento para adolescentes
  - Fenómenos de transferencia de videojuegos
  - Adicción al sexo femenino
  - Atención plena

El profesor Griffiths utiliza métodos mixtos (cuantitativos y cualitativos) y tiene experiencia particular en métodos de autoinforme (cuestionarios, entrevistas) y recopilación de datos en línea.

#### Resumen de la carrera

El profesor Griffiths recibió un título de honores de primera clase (BSc. Psicología) de la Universidad de Bradford (1987). Obtuvo su doctorado en psicología en la Universidad de Exeter (1990) y luego fue profesor de psicología en la Universidad de Plymouth (1990-1995). Él ha estado en la Universidad de Nottingham Trent desde octubre de 1995 y recibió su cátedra en 2002.

#### Áreas de investigación

El profesor Griffiths tiene una gran actividad de investigación y ha publicado más de 760 artículos de arbitraje, cinco libros, más de 150 capítulos de libros y más de otros 1200 artículos, principalmente en el área de adicciones conductuales (adicción al juego, adicción a los videojuegos, adicción a internet, adicción al ejercicio, adicción al sexo) . Sus proyectos de investigación actuales incluyen (pero no se limitan a) (i) estudios de cuestionarios y entrevistas sobre adicciones al juego en línea, (ii) proyectos de seguimiento del comportamiento que examinan el juego en línea y la utilidad de las herramientas de responsabilidad social, (iii) encuestas nacionales de prevalencia sobre diversos comportamientos adictivos incluyendo juegos de apuestas, ejercicio y videojuegos, y (iv) estudios en línea sobre diversos aspectos del comportamiento de los videojuegos (por ejemplo, fenómenos de transferencia de juegos, trolling en línea, etc.). Ha ganado 19 premios nacionales e internacionales por su investigación y diseminación, incluyendo el Premio John Rosecrance de EE. UU. (1994), el Premio CELEJ de España (1998), el Premio Británico Joseph Lister (2004), el Consejo Nacional de Problema de los EE. UU.



Investigación de por vida. Premio (2013), y el Premio italiano Premio Imbucci (2018).

Es miembro de la Sociedad Británica de Psicología, de la Royal Society of Arts y de la Academia de Ciencias Sociales.

Los proyectos actuales y anteriores supervisados incluyen:

El profesor Griffiths tiene 30 terminaciones de doctorado (por ejemplo, el Dr. Michael Larkin, el Dr. Jonathan Parke, el Dr. Adrian Parke, la Dra. Abby McCormack, el Dr. Richard Wood, el Dr. Michael Auer, el Dr. Edo Shonin).

Actividad externa.

El profesor Griffiths ha actuado como consultor para muchos organismos gubernamentales, entre ellos, la Comisión de Juegos de Azar, el Ministerio del Interior, el Departamento de Cultura, Medios y Deportes, el Departamento de Salud, la Autoridad de Juegos y Casinos Victorianos (Australia) y varios gobiernos internacionales (incluidos los EE.UU., Australia), Suecia, Noruega y Finlandia). El profesor Griffiths ha realizado consultorías para más de 30 empresas de juego diferentes en todo el mundo en el área de responsabilidad social en el juego, incluidas empresas en el Reino Unido (Camelot; Inter Lotto; Gala Coral, Metrobet; Better), Irlanda (Lotería Nacional de Irlanda; Paddy Power). Suecia (Svenska Spel, Casino Cosmopol), Noruega (Norsk Tipping, Fair Chance Lottery), Finlandia (Veikkaus; RAY), Austria (Lotería de Austria, Casino Austria), Dinamarca (Danske Spil), Singapur (Singapore Pools), Canadá (Nova Scotia Gaming Corporation; Atlantic Lottery Corporation, British Columbia Lottery Corporation, Interprovincial Lottery Corporation), Suiza (Loterie Romande, Imaginventure) e Israel (888.com).

El profesor Griffiths ha sido el orador principal invitado en más de 300 conferencias nacionales en el Reino Unido, Estados Unidos, Canadá, China, Australia, Singapur, Corea del Sur, Taiwán, Hong Kong, Uruguay, Alemania, Francia, España, Portugal, Suecia, Noruega, Dinamarca, Suiza, Irlanda, Finlandia, Polonia, Turquía, Eslovenia, Albania, Italia, Holanda, Malta, Israel y Bélgica.

El profesor Griffiths ha dado discursos a la Academia Nacional de Ciencias de los Estados Unidos (Washington DC) y al Centro Nacional de Adicciones de los Estados Unidos (Nueva York). El profesor Griffiths también se sienta y preside muchos comités nacionales e internacionales y fue presidente de la Asociación Europea para el Estudio del Juego y cofundador y ex presidente de la organización benéfica GamCare. El profesor Griffiths es uno de los comentaristas de medios más destacados del Reino Unido y ha recibido varios premios por su difusión

científica. Ha aparecido en más de 3000 programas de radio y televisión, y ha escrito más de 300 artículos para periódicos y revistas nacionales e internacionales, como el Washington Post, The Guardian, The Observer, Daily Telegraph, The Times, The Independent, The Independent el domingo, The Daily Mirror, The Sun, Western Mail, The Conversation, Times Higher Education, Sunday Post, Arcade, MCV Magazine, Inside Edge, iGaming Business, Derby Evening Telegraph, Edinburgh Evening News, Nottingham Evening Post, Nottingham Post, Bizarre, Casino and Gaming International, Coinslot International y eGaming Review.