



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORA:

Huamán Porras, Diana Vilma (ORCID:0000-0002-5159-9485)

ASESOR:

Mg. Pomahuacre Carhuayal, Juan Walter (ORCID:0000-0002-6769-6706)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Psicométrica

LIMA – PERÚ

2020

DEDICATORIA

A mi hija, que es mi motor y mi motivo para seguir adelante cada día y ser mejor persona; de igual manera a mi familia que siempre estuvo apoyándome para lograr mis objetivos. finalmente, a mis amigos y compañeros que en este arduo camino compartieron sus conocimientos, buenos y algunas veces malos momentos, pero estuvieron a mi lado apoyándome a lograr mis objetivos.

AGRADECIMIENTO


En primer lugar, agradecer a todos los docentes que en estos años formaron mi desarrollo académico y profesional con mucho amor y paciencia.

A mis compañeros por la ayuda constante y mutua durante todos estos años de aprendizaje.

A los directores de las instituciones educativas públicas, que me brindaron el acceso para el proyecto y desarrollo de mi investigación.

Finalmente agradecer a mi asesor de tesis Walter Pomahuacre Carhuayal por su paciencia y dedicación para brindar sus conocimientos y orientarme en mi investigación, de igual manera, a mi docente Lincol Olivas Ugarte que en primera instancia fue quien me guio a la elección de mi variable de estudio.

Página del Jurado

 UCV UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	Código : F07-PP-PR-02.02
		Versión : 10
		Fecha : 10-06-2019
		Página : 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don
(a) HUAMAN PORRAS, Digna Vilma
cuyo título es: Propiedades prismáticas del tet de depen-
dencia de videojuego en adolescentes de nivel secundari
de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas
del distrito de Comas, 2019

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por
el estudiante, otorgándole el calificativo de: 14 (número)
(Bueno) (letras).

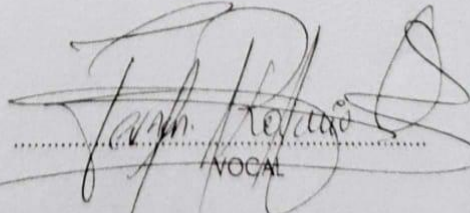
Lima Norte.....31 de enero del 2020


PRESIDENTE

Mg. Pomahuacre Carhuayal, Juan Walter


SECRETARIO

Mg. Gutiérrez Torres, Andrés Martín


VOCAL

Mg. Rosario Quiroz, Fernando Joel

Revisó	Vicerrectorado de Investigación/ DEVAC / Responsable del SGC	Aprobó	Rectorado
--------	--	--------	-----------

NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, y cualquier archivo electrónico que se encuentren fuera del

Declaratoria de autenticidad

Declaratoria de autenticidad

Yo, Diana Vilma Huamán Porras, con DNI: 43044033, estudiante de la Escuela de Psicología de la Universidad César Vallejo, con el proyecto de investigación titulado "Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Comas, 2019.", declaro bajo juramento que:

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

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

Lima, 25 de diciembre del 2019



Diana Huamán Porras

DNI 43044033

Índice

	pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	12
2.1 Tipos y diseño de investigación	12
2.2. Operacionalización de variables	12
2.3 Población, muestra y muestreo	13
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos y confiabilidad	15
2.5 Métodos de análisis de datos	17
2.6 Aspectos éticos	18
III. RESULTADOS	19
IV. DISCUSIÓN	28
V. CONCLUSIONES	32
VI. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	40

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Análisis descriptivo de los ítems del test de dependencia a los videojuegos.....	19
Tabla 2: Evidencias de validez basadas en el contenido del test de dependencia de video juegos por medio del coeficiente de V de Aiken.....	20
Tabla 3 : Medidas de bondad de ajuste del análisis factorial confirmatorio del modelo teórico de dependencia de videojuegos.....	21
Tabla 4: Confiabilidad por coeficiente Omega de McDonald's del test de evaluación de dependencia de videojuegos.....	23
Tabla 5: Prueba de Normalidad Shapiro - Wilk del test de dependencia de videojuegos...	23
Tabla 6: Prueba de Normalidad Shapiro – Wilk según dimensiones	24
Tabla 7: Prueba de U de Mann Whitney para diferencias sexo según dimensión.....	24
Tabla 8: Prueba de U de Mann Whitney para diferencias sexo según dimensión.....	25
Tabla 9: Prueba de U de Mann Whitney para diferencias sexo según dimensión.....	25
Tabla 10: Prueba de U de Mann Whitney para diferencias sexo según dimensión.....	25
Tabla 11: Percentiles diferenciados por sexo de la propuesta original del test de dependencia de video juegos (TDV).....	26

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Análisis factorial confirmatorio del modelo teórico de dependencia videojuegos.....	22

RESUMEN

En la siguiente investigación tiene como objetivo fue establecer las propiedades psicométricas del test de dependencia de video jugos (TDV) en adolescentes de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas , el diseño de estudio que se utilizó fue instrumental, con un tipo de investigación psicométrico, se trabajó con una muestra en la cual comprendió 750 adolescentes pertenecientes a dos instituciones educativas públicas, Se realizó el análisis de los ítems del inventario . Se realizó el análisis factorial confirmatorio de segundo orden, donde se evidencian buenos índices de ajuste (GFI= 0,976, RMSEA= 0,064, SRMR= 0,038, CFI= 0,976, TLI= 0,974), además, se obtuvo una adecuada confiabilidad del inventario por el método de consistencia interna, con un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,964 y un coeficiente Omega de McDonald de 0,965. Se concluye que, el test de dependencia de videojuegos (TDV) cuenta con optimas propiedades psicométricas, y resultó ser un instrumento válido y confiable para su aplicación dentro de la población establecida.

Palabras clave: dependencia de videojuegos, psicometría, confiabilidad, validez.

ABSTRACT

In the following investigation, the objective was to establish the psychometric properties of the video game dependence test (TDV) in adolescents aged 11 to 17 years of two public educational institutions in the district of Comas, the study design that was used was instrumental, with a type of psychometric research, we worked with a sample in which it comprised 750 adolescents belonging to two public educational institutions. The inventory items were analyzed. The second order confirmatory factor analysis was performed, where good adjustment indices are evident (GFI = 0.976, RMSEA = 0.064, SRMR = 0.038, CFI = 0.976, TLI = 0.974), in addition, adequate inventory reliability was obtained by the internal consistency method, with a Cronbach's alpha coefficient of 0.964 and a McDonald's Omega coefficient of 0.965. It is concluded that, the video game dependence test (TDV) has optimal psychometric properties, and proving to be a valid and reliable instrument for its application within the established population.

Keywords: video game dependence, psychometrics, reliability, validity

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad la sociedad y sus nuevas generaciones han potencializado su desarrollo ya sea en los ámbitos tanto económicos, académicos y culturales, entre otras fomentando la creación de un tipo de perfil conductual denominado “Los Gammers”, que poseen una manera diferente de comunicarse, con una interacción cada vez más artificial perdiendo el contacto físico, siendo la población de mayor auge o vulnerabilidad los adolescentes, por esta con las nueva problemática se realizara la siguiente investigación. “La adicción a los videojuegos es un modelo distintivo de usos y gratificaciones asociadas a estos. Los adictos juegan para gozar, disipar el aburrimiento e incluso encuentran un espacio de tranquilidad juegan solo porque están aburridos” (Muro,1998, p.505).

La **Organización Mundial de la Salud (OMS) (2017)** ha declarado que la **adicción a los videojuegos** es una condición mental denominada “Trastorno de Juego” en la que se evidencia una conducta de juego resistente y frecuente, el desorden de juego y mortificaciones en todo el ámbito en el que se desarrolla el adolescente.

En las últimas décadas, el aumento en las redes sociales, es importante; teniendo influencia de manera negativa en la nueva juventud llegando a mecanizarlos tenido una respuesta de menor nivel emocional en la dinámica familiar en la que ellos conviven: Es por ello que debemos observar cautelosamente las actividades que realizan los adolescentes, rutinas diarias, costumbres, cambios de comportamiento, entre otras para así poder prevenir cualquier tipo de adicción que puedan estar adquiriendo.

Según los datos de la revista estadística virtual Ragnarok lan- Party (2014) 28% jugadores de videojuegos en el Perú son adolescentes entre 12 y 21 años, que además poseen una frecuencia de juego diaria en diferentes aparatos electrónicos siendo los celulares, tablets y computadoras las de más frecuencia.

Cabe mencionar que en el estudio realizado por las empresas tecnológicas Gameloft y IAB Day Perú (2018), se debe tener en cuenta que los Gammers podría ser adultos jóvenes, se visualiza que el 45% del sexo femenino juega videojuegos, siendo 10% en memoria que los masculinos (55%) en su mayoría edades, oscila entre 18 a 35 años.

Así mismo, como los reportes de la empresa de análisis y datos revela Perú destinó a la compra de videojuegos durante el primer periodo del 2018 y posiciona el **49 lugar** a nivel mundial. La investigación toma en cuenta que son **169 millones** los dólares que Brasil **se ubica en el** primer lugar de la lista con 1 484 millones de dólares **Argentina en el 13^{avo} lugar**, Colombia **27^{mo}** y **Chile 33^{avo}** lugar (Newzoo,2018, pp.4).

Finalmente, a través de la página virtual informativa Comas Web, en el servicio de arrendamiento de Vídeo Juegos en el distrito de Comas ocupa el primer lugar en el Cono Norte y el segundo lugar en Lima Metropolitana (Vásquez 2012, párr.6).

Por lo mencionado anteriormente, resulta importante verificar si el instrumento de test de dependencia de video juegos (TDV) de Choliz y Marco (2011) y adaptada a la población peruana por Salas y Merino (2017) es apta para aplicar y evaluar a través de los estándares requeridos, en adolescentes de 1° a 5° grado de secundaria del distrito de Comas.

A continuación, se muestran los trabajos previos, comenzando por antecedentes internacionales y posterior a ello los nacionales.

Chachin y Libia (2018) presentaron en su investigación fue la creación del instrumento que evalúe en adolescentes la adicción a internet y los videos juegos, contaron con una muestra compuesta por 354 adolescentes entre 11 y 18 años de ambos sexos de colegios del distrito Bucaramanga de Colombia Para ello se utilizó las siguientes instrumentos cuestionario CAGE para detectar abuso de alcohol , Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry , Escala Barrat de impulsividad para niños, referente a los resultados el análisis factorial confirmatorio demostró índices de ajuste aceptables (CFI = .918, RMSEA = .059), puntuación del Alfa Cronbach fue de .73 ,siendo el instrumento es válido y fiable para medir la adicción a internet y adicción a los videojuegos en adolescentes.

Rial, Gómez, Braña, Varela y Barreiro (2014) tuvieron como objetivo primordial fue elaborar una herramienta de screening para la detección precoz del problema de Internet entre adolescentes. La recolección de datos se realizó a través de la escala de detección del uso problemático de Internet, comprendida por 9 elementos tipo Likert, con cinco opciones respuesta. Así mismo se realizó una encuesta adolescente de nivel Secundaria

de la comunidad gallega, en la que fueron evaluados un total de 2.339 personas. El presente instrumento tiene óptima base teórica y empírica, demostrando que tiene buenas propiedades psicométricas obteniendo como confiabilidad .82, y lo hace instrumento de buen interés de aplicación.

Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña (2013) tuvieron en su trabajo como su meta primordial la elaboración y aprobación de un instrumento que mida el uso defectuoso de las nuevas tecnologías (NT) en jóvenes y adolescentes. Se evaluaron a 2747 alumnos de ambos sexos de 5^{to} de primaria hasta 5^{to} año de universidad como muestra, dando como resultados Alfa de Cronbach siendo .70. siendo el nivel de fiabilidad alto. Los resultados quedaron en 26 ítem. En la organización factorial se ve a siete, considerado (internet, videojuegos, aparatos móviles y televisión), más otros tres, que se asocian con actitudes parecidas.

Chamarro et al. (2013) en su investigación tiene como principal objetivo validar el cuestionario de experiencias relacionadas a videojuegos (CERV). Teniendo como muestra a 7168 estudiantes de 1^{ero} a 4^{to} entre 12 y 20 años, de ambos sexos, de instituciones escolares públicas de la comarca del Vallès Occidental de Barcelona España se presentó como resultados Alfa De Cronbach .869, el análisis factorial confirmatorio realizados por dos componentes AFC y con un modelo unidimensional. Las variantes se consideraron categóricas. La respuesta unifactorial arrojaba CFI = .96, TLI = .956, RMSEA = .049.

Dentro de los antecedentes nacionales se destacan los trabajos de Salas y Merino (2017) quienes realizaron un estudio en la población peruana donde evaluaron las propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz & Marco, dando como resultados una consistencia interna del Alfa de Cronbach de .94, además de validez de contenido de tres jueces expertos, quienes manifestaron que dicho instrumento contaba con óptimos ajustes psicométricos para ser aplicado en el país.

Matalinares, Raymundo y Baca (2014) realizaron una investigación donde el objetivo fue analizar la validez y confiabilidad del test de adicción al internet, teniendo como población 2225 adolescentes de 13 a 19 años de 13 ciudades representativas de la costa, sierra y selva del Perú; Piura, Chiclayo, Trujillo, Lima, Tacna, Huánuco, Huancayo, Ayacucho, Huancavelica, Cuzco, San Martín, Amazonas y Pucallpa; la cual tuvo como

resultado una confiabilidad total .870 según el alfa de Cronbach; de acuerdo al análisis factorial exploratorio se obtuvieron cuatro factores, con una varianza de 49.57%.

Remigio (2017) realizó un estudio donde utilizaron la variable de adicción, se evaluó 350 alumnos de 11 a 16 años, a los cuales se le aplicaron el Test HAM, M1ST por Hugo Aquiles Mendoza Mezarina y el cuestionario de agresión de Buss y Perry, donde se evidencia que la de adicción a los videojuegos se mostraron los siguientes resultados, se valida por medio de la validez de contenido por el estadístico de para V de Aiken, obteniendo como resultado .97, con un índice Binomial de 0.00.

Farfán y Muñoz (2016) en su estudio tuvieron como objetivo principal la verificación los niveles de dependencia a los videojuegos en instituciones educativas privadas y nacionales, donde se cuenta con una población de 401 sujetos, se aplicó el test de dependencia a los videojuegos de Cholíiz y Marco, contando con una validez de .78 y una confiabilidad de .92

Burga y Lluén (2017) en su trabajo de investigación tuvieron como objetivo principal correlacionar las siguientes variables adicción a las nuevas tecnologías y factores de riesgo de conductas problemáticas, en adolescentes de sexo masculinos y tuvo muestra de 339 estudiantes de educación secundaria de Chiclayo. Los instrumentos fueron: test de adicción a internet (TAI) de Young adaptado por Matalinares, test de dependencia al móvil (TDM), cuestionario de adicción a las redes sociales (ARS), y el test de dependencia de videojuegos (TDV) de Cholíiz y Marco, el inventario autodescriptivo del adolescente (IADA) mostrando una validez de constructo mediante análisis factorial con extracción de componentes principales y rotación promax cuyos valores factoriales de los ítems fueron superiores al 0.611. Además, cuenta con validez concurrente con los parámetros de uso de los videojuegos con índices de relación .32 y significancia $p < .01$. La confiabilidad se obtuvo el coeficiente Alfa de Cronbach (.94).

Como parte del estudio, se tomó como referencia la teoría del aprendizaje Vicario, realizado por Albert Bandura en los cimientos del Conductismo

Esta estructura de aprendizaje, creado y desarrollado por el psicólogo Albert Bandura y determinante menciona que todo el aprendizaje que se obtiene es mediante experimento de las acciones personales. A oposición del aprendizaje activo (conocimientos que se

adquieren al realizar actividades), el aprendizaje vicario, es el que se adquiere observando a su entorno (Cabrera, 2010, p.1).

Aprendizaje social: En la primera mitad del siglo XX, la escuela conductual de psicología se transformó en una potencia sobresaliente, los psicólogos conductistas sugirieron que en absoluto el aprendizaje era producto de la experiencia directa del entorno en el proceso de desarrollo de la vida, mediante agrupación y reforzamiento (Vergara, 2017, p. 1).

Los teóricos del aprendizaje y del conductismo refieren que el todo aprendizaje adquirido es mediante el condicionamiento clásico u operante. así podemos resaltar dos tipos: el de aprendizaje social y el de aprendizaje vicario.

En el aprendizaje social, se centra en especial en lo que se adquiere a través de las experiencias directas o conversando u oyendo a otras personas, de tal manera no se desarrollaría el aprendizaje.

En el aprendizaje vicario, se aprenden de un modelo al momento de ejecutar una acción, luego se trata de imitarlo. Pero en algunos casos, sin esta se haría difícil de realizar.

En este tipo de aprendizaje, se aprende a través de acciones como: limpiar, cortar la madera, de igual manera aprendemos a demostrar sentimientos como el amor, valores como el respeto y por otro lado también la agresión, conductas inadecuadas, entre otras.

Finalmente, el castigo vicario se trata de demostrar un castigo por una acción inadecuada para que así el individuo que lo observa, aprenda las consecuencias de las acciones. Por ejemplo, si en la televisión está dando una historia de personas que roban, debemos cerciorar que tengan un final de consecuencias negativas o castigo merecido para los que roban (Morris y Maisto, p.179).

De igual importancia, a nivel histórico las raíces iniciales de la teoría conductual del aprendizaje, se establecieron en las teorías de Pavlov (1927) con animales domésticos. En el transcurso de los años 30, realizó con aporte de otros psicólogos, experimentos con diferentes animales y estímulos para conocer las respuestas de estos. Mediante estos experimentos dieron a conocer los principios del aprendizaje, entre ellas estuvo la relación entre estímulos y respuestas. Por consiguiente, fue adoptada por Watson, Guthrie y Skinner en los EEUU, dando origen a la corriente psicológica como “conductismo”

Además, Choliz y Marco (2011) refiere que el test de dependencia a los video juegos se categoriza en 4 dimensiones las cuales son:

Abstinencia es un estado de permanente o parcial en cual la persona se restringe de un deseo deliberado que puede llevar a consecuencias graves y de acuerdo al temperamento de la persona, también fue utilizado como método de readaptación a la sociedad a una persona con conductas inadecuadas.

Abuso y tolerancia: lastimar ya sea psicológicamente, o físicamente a una persona sometiéndola a situaciones desagradables a través de un poder o cargo que tenga hacia el abusado. es la postura que opta un individuo al relacionarse en la sociedad, respetando opiniones, ideologías, creencias, prejuicios, entre otros de una manera asertiva.

Problemas ocasionados por los videojuegos : la gran mayoría de las dificultades provocadas por los video juegos son la actitud hostil con su entorno familiar, y sociedad asimismo se vuelven un foco de riesgo para poder adquirir otras adicciones.

Dificultad en el control: es la incapacidad para poder manejar los impulsos hacia ciertas situaciones , ya sean interpersonales o intrapersonales o de mínima o suprema intensidad.

De igual importancia mencionamos las definiciones conceptuales sobre la variable de estudio: dependencia cuando nos referimos a adicción o dependencia, siempre lo enlacemos con sustancias pero no a conductas, por tal motivo, podemos decir que es tipo de adicción psicológica en el que el comportamiento incrementa un daño o defecto inmanejable por el sujeto que tiene como consecuencias, insomnio, estrés, delirios, angustia, entre otros pueden llegar a dañar o alterar las áreas psicológicas, fisiológicas y cognitivas (Gil y Vida, p.43)

Video juego: de acuerdo a los autores, mencionan que “representaciones movidas asociadas de un entorno ruidoso y de una interface” (Clais & Dubois, 2011, p. 16). Por otro lado, los juegos electrónicos tienen como finalidad una escena lúdica llena de adrenalina, sumergida en nuevas técnicas tecnológicas hasta llegar a dificultad de control. (Rodríguez et al., 2002, p. 17). Como podemos observar en estas descripciones, la primera habla sobre imágenes recopiladas de la realidad o entorno, llevadas a la animación virtual y la segunda nos dice que cada juego tiene como fin un objetivo, llegando a ser conductas similares en el entorno social.

Síntomas de la dependencia a los video juegos: en conclusión, podemos cerciorar que la inserción de la adicción a los videojuegos está ubicada en la sección III del DSM-5 que induce a las adicciones conductuales no relacionadas a las sustancias. Este estudio a las adicciones conductuales se corrobora el juego es patológico deja de ser un trastorno de control de impulsos (tricotilomanía) y se cataloga en la misma sección de que las adicciones a sustancias. se recomienda que la adicción a los videojuegos podría afirmarse como un nuevo trastorno a diferencia de otras tecnológicas de la información y de conexión. (Carbonell, 2014, p. 95).

Consecuencias de la dependencia a los video juegos, comienza como un recreo importantes tanto en niños como en de los adolescentes de todos los países y, pese a que no se toma el tema del potencial negativo, crea síntomas muy notables y perjudiciales como dificultad de control, pérdida de la noción del tiempo, ansiedad, tensión entre otras , pocas investigadores han estudiado acerca de este fenómeno, cabe precisar su uso como un enigma de un posible trastorno psiquiátrico, está exploración incorporo estudios evaluación epidemiología y sus particularidades clínicas de un conjunto de individuos que se les observa un deterioro significativo debido al uso de los videojuegos (Lancheros, Amaya y Baquero, 2014, p. 22).

De la misma forma mencionamos definiciones psicométricas utilizadas en el instrumento como: la psicometría es la nueva dimensión de función metodológica con respecto al desarrollo y la administración de los test, se crea con un elemento aplicado, guiada del requerimiento de diferentes contextos, y que se adecuado través de debates teóricos más importantes pertenecientes a la psicología (Meneses et al.,2013, p.39). Teoría Clásica de los Test (TCT) esta teoría nos a permitir el aprecio de las propiedades psicométricas para poder respaldar las decisiones elegidas. Sin estas teorías no se podría valorar la fiabilidad y la validez de los test, lo cual irremplazable para usar los test de un amana rigurosa y científica. Por supuesto, aparte de estas teorías estadísticas sobre los test, la construcción de la prueba debe orientarse de un modelo o teoría psicológica sustantiva que oriente su construcción (Muñiz,2010, p.59). Fiabilidad al respecto Kerlinger y Lee (2002) La confiabilidad, describe a la permanencia de una dimensión. es un concepto operacional que nos ayudara a aclarar asuntos teóricos como prácticos de una investigación, la longitud del error de una medición, fundamentando tanto la varianza sistematizada como la de azar. Reconociendo el grado de errores de medición

que estén presentes en un instrumento, si es poco o más confiable (citado en Quero, 2010, P.248). Validez es la compostura más importante en la creación de valoración en los cuestionarios psicológicos, con el fin de corroborar la aplicación del test está siendo la apropiada y además que los objetivos que se desea obtener el evaluador sean de utilización viable (Meneses et al.,2013, p.141).

Comunalidades es el nivel en que cada ítem se correlaciona con los demás ítems, entre más alto es la comunalidad, mejor es el resultado obtenido. Sí las comunalidades de una variable particular son bajas (es decir entre 0.0-0.4), podremos decir que esa variable puede tener complicaciones para cargar de modo significativa en cualquier factor (Detrinidad,2016, p.22). Índice de Homogeneidad cuando nos referimos la homogeneidad sea significativa, se tiene que calcular el nivel o magnitud de la proporción de personas que respondieron correctamente a ambos ítems (este índice representa la consistencia entre los aciertos) (Sanchez,2006, p.19). Evidencias de validez por Contenido nos hace mención al vinculo que existe entre los ítems que forman el test y lo que desea calcular con él, determinando el interés tanto a la relevancia como a la representatividad de los ítems, este tipo de demostración recoge primordialmente en el momento de la creación del test (Meneses et al.,2013, p.147). Evidencias de validez por Constructo: la terminación constructo hace mención a una idea teórico psicológico inobservable (ej. la inteligencia, personalidad, las aptitudes y actitudes, entre otras) La definición operativa de estos constructos considera posibles dificultades en la práctica, ya que no son rectamente observables. Es por ello, la validación de un constructo es un sistema perseverante y tedioso (Chiner,2011, p.6).

Teorías de respuesta de ítems (TRI): establecen enlace entre la conducta de un individuo frente a un ítem y la característica a cargo de esta conducta (rasgo latente), es por eso, que requieren áreas numéricas que determinen la posibilidad de dar una determinada respuesta al ítem para cada nivelación por este. El objetivo primordial de la TRI es la elaboración de herramientas de cálculo con propiedades indiferente entre poblaciones. Si varias personas demuestran igual escala de rasgo medido uno del otro tendrá que dar igual posibilidad brindar los mismos resultados, a diferencia de la población de perteneciente (Attorresi et al,2009, p.180). Alfa de Cronbach: para definirlo, él estudiador debe estimar la relación de cada ítem con cada uno de los otros, determinando mayor diversidad de coeficientes de correlación. Se puede tener en cuenta como la

media de todas las correlaciones de división por mitades posibles, otro sistema de cálculo de consistencia interna, las positivas a lado de las negativas. Cohen y Swerdlik, 2001 (citado por Quero,2010, p. 250). Coeficiente Omega: se considera un apropiado grado de fiabilidad si no se observa la uniformidad, donde los coeficientes de los ítems que estén constituido por una matriz de solución factorial demuestren capacidades muy distintas (McDonald, 1999). Para valorar la fiabilidad a través del coeficiente omega, éstos deben estar entre .70 y .90 (CampoArias & Oviedo, 2008), pero también en algún estado pueden aprobar estimaciones mejores a .65 (Katz, 2006). se recomienda emplear del coeficiente omega en futuras investigaciones de corte psicométrico, para tener una proporción más exacta de la confiabilidad (citado Por Ventura y Caycho, 2017, p.626). Análisis factorial exploratorio: en el análisis factorial exploratorio, y como sabemos, nos realizamos la siguiente pregunta ¿Qué estamos agrupando las variables o los casos? lo denominan AF tipo R al procedimiento de agrupación/reducción de variables ocultas (que no son fácilmente observables) (Detrinidad,2016, p.15). Análisis factorial confirmatorio: en el momento que el examinador obtiene entendimientos anteriores para demostrar una hipótesis solida sobre la relación entre indicadores y dimensiones latentes, su interés se centra en oponerse a estas hipótesis. Por ejemplo, explicar o adaptar cuestionarios que ya conocemos que ítems y dimensiones determinar. El modelo de análisis factorial confirmatorio (AFC)^{34,18,19} mejora las imperfecciones peculiares de manera exploratoria y manejar a una mayor realización de las hipótesis que deben ser arrostradas (Batista-Fogueta, Coendersb y Alonso,2004, p.24). Kaiser-Meyer- Olkin (KMO): se hace frente a las relaciones deficientes entre las cambiantes sean suficientemente reducidas. Accede relacionar a la dimensión de los factores de relación observados con la intensidad de los factores correspondientes al nivel parcial. EL estadístico KMO varía entre 0 y 1. Los valores mínimos nos muestra que el análisis factorial puede nos ser optimo, dado que las correlaciones entre los pares de variables no pueden ser entendidas por otras variables. Las diminutivas que muestran 0.5 que no den emplearse en el análisis factorial con los datos muestrales que se están analizando (De La Fuente,2011, p.11).

Siguiendo con la estructura del trabajo de investigación se realizará la formulación del problema a continuación:

De las apreciaciones observadas llegamos al propósito de la investigación fue analizar las propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos (TDV) en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos Instituciones Educativas públicas del distrito de Comas, 2019.

Por lo referido anteriormente es conveniente plantearse la interrogante: ¿Qué criterios psicométricos de validez, fiabilidad y normas presenta el test de dependencia a los videojuegos en adolescentes de nivel secundaria de 11 a 17 años de dos Instituciones Educativas públicas del distrito de Comas, 2019?

Asimismo, en los siguientes párrafos se menciona la justificación de la investigación, teniendo como aporte práctico de la investigación es decretar las características psicométricas del test de dependencia de videojuegos, en estudiantes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, debido a que la adicción de los videojuegos afecta de diferentes maneras a todas las personas, y en auge principal a los adolescentes, que son más vulnerable por tal motivo pueden generar problemas mayores a futuro. Por otro lado es importante conocer las actividades que realizan los adolescentes para poder evitar diversidad de adicciones como a los videojuegos. Es por ello que se han realizado estudio para conocer si el test (TDV) fue apto y vigente para la aplicación a la población peruana. La finalidad de la investigación es contribuir con los estudios realizados sobre la dependencia a los videojuegos en adolescentes que sea de gran utilidad como guía en reconocer cuando un adolescente tiene o puede tener a la dependencia a los videojuegos. De igual manera posee aporte metodológico: habiéndose adaptado el test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana, que mide la dependencia a los videos juegos, podemos contar con un instrumento que les permita medir la variable y finalmente cuenta con relevancia social: consiste en que la muestra de estudio es adolescente de zona urbana y que precisamente la mayoría población peruana de las viviendas son niños y adolescente de un futuro muy cercano que facilitará que otros investigadores pueden utilizarlo en diferentes trabajos académicos con fines del presente estudio.

En consecuencia, se mostrará los objetivos de la investigación, siendo el primer objetivo analizar las propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos (TDV) en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años en dos institución educativa públicas del distrito de Comas, 2019, seguidamente realizar el análisis descriptivo de los ítems

del test de dependencia a los videojuegos (TDV) en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos institución educativa públicas del distrito de comas, 2019. De manera siguiente se determinó la evidencia de validez de contenido del test de dependencia a los videojuegos (TDV) en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos Institución Educativa públicas del distrito de comas, 2019, posteriormente se realizó la evidencia de estructura interna por análisis factorial confirmatorio y exploratorio del test de dependencia a los videojuegos (TDV) en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos Institución Educativa públicas del distrito de Comas, 2019, luego se obtuvo la confiabilidad por consistencia interna del test de dependencia a los videojuegos (TDV) en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos institución educativa públicas del distrito de Comas, 2019 y finalmente se calculó los percentiles.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación

El enfoque de la investigación es cuantitativo que describe al enfoque de esta manera: La investigación cuantitativa se relaciona con la cantidad, y el medio que se utiliza es la medición y el cálculo, es decir se mide las variables con referencia a magnitudes. Este tipo de enfoque se viene aplicando a investigaciones de tipo exploratorio, experimental, explicativo, etc. (Nino,2011, p.29).

La investigación aplicada se centra en la distribución y estructura de datos de las matrices requiriendo técnicas y métodos para tratar la información, es decir, examinar e interpretar los datos a través de bases estadísticas (Nuñez,2016, p.11).

El tipo de investigación es tecnológico aplicada que fue orientada a un conjunto de métodos, procesos para poder cubrir las necesidades del ser humano o de una sociedad. (Ñaupas,2014, p.93).

El diseño de esta investigación es psicométrico ya que el tipo de investigaciones están referidas a analizar las propiedades psicométricas de un instrumento psicológico nuevo, traducido o adaptación (Ato, López y Benavente, 2014, p.154).

2.2.Operacionalización de variables

La presente investigación tiene como variable la dependencia a los videojuegos siendo definido por Choliz y Marco (2017) son aquellas características que se adquieren con el tiempo, muy similares a los que manifiestan los drogodependientes como la codependencia, este patrón conductual se manifiesta con la pérdida de control por el uso de las tecnologías llevándolos a un incontrolable consume con consecuencias muy destructivas. (p.58).

la variable a nivel operacional será medida por el test de dependencia de video juegos TDV siendo la escala ordinal de tipo Likert con cinco opciones de respuesta en adolescentes de 11 a 17 años de Choliz y Marco (2011) adaptada por Salas (2017) en la población peruana. Este consta de 4 dimensiones considerando puntuaciones Likert.

2.3. Población y muestra

2.3.1. Población

Es una agrupación de estudiantes del distrito de Comas, con principios incierto del Estado, y de igual manera se refiere a todas las personas, tengan la condición o personalidad, nacionales, extranjeros, residentes, transeúntes, particulares, funcionarios, etc. (Herrera, 2003, p.226) Por tal motivo que la presente investigación estuvo compuesta por 3008 estudiantes de ambos sexos, de 1° a 5° del nivel secundario pertenecientes a dos Instituciones educativas pública del distrito de Comas. De dicha cantidad se extraerá una muestra representativa para el estudio y las edades que se tomaran en cuenta serán desde los 11 años hasta los 17 años de edad.

Tabla 1

Distribución de la población de adolescentes según, sexo, grado y genero de las dos instituciones públicas del distrito de Comas

Instituciones Educativas	Masculino	Femenino	Total
A	420	712	1132
B	1262	664	1876
Total			3008

2.3.2. Muestra

La presente investigación tuvo a 750 estudiantes del nivel secundario de dos instituciones educativas públicas, para lo cual se tomará en consideración. Hay recursos para llegar a los elementos de la muestra como fórmulas, lógica. La muestra es una pieza simbólica de una población. En base al análisis factorial exploratorio López (2004) sugiere que el tamaño muestral de 50 participantes sería muy deficiente, 500 bueno y 1000 sería excelente, mostrando que la cantidad de la muestra es apropiada para la investigación de tipo Psicométrico

2.3.3. Muestreo

El muestreo no probabilístico, no cuenta de elementos aleatorios en la selección de la muestra, lo que hace que no se pueda estimar la probabilidad que tiene cada sujeto para ser incluido dentro del grupo de la muestra. (Alarcón, 2013, p.246).

Para mencionar que el muestreo es intencional, debemos de tener una población accesible con proximidad al investigador por otro lado, que cuente con los criterios de inclusión para la investigación (Otzen y Manteorola, 2017, p. 230).

Para el presente trabajo de investigación se tomó como requisitos en los colaboradores los siguientes clausulas:

Criterio de Inclusión

- Estudiantes que pertenezcan a la Institución Educativas del distrito de Comas
- Estudiantes del nivel secundario.
- Estudiantes que tengan el consentimiento y asentimiento informado.

Criterio de exclusión

- Estudiantes que presenten alguna condición especial que imposibilite responder adecuadamente los ítems.
- Estudiantes que no pertenezcan a Instituciones Educativas del distrito de Comas.
- Estudiantes que tengan trastorno psiquiátrico o habilidades diferentes.

Criterios de eliminación

- Estudiantes que marquen más de una alternativa en las preguntas del test.
- Estudiantes que dejen sin respuesta algunas preguntas del test.
- Estudiantes que no desean participar en la evaluación.

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

2.4.1 Técnica

Según Yela (1980) encuesta es una fase deductiva, anteriormente analizada y examinada, que el individuo puede responder a través de instrucciones y de tales respuestas se espera, a la semejanza de los resultados de un conjunto de criterio, de condición, grado de algún patrón de su personalidad (citado por chinen,2011, p.5).

Por ello, la técnica que se utilizó para recolectar los datos, fue mediante la aplicación del test de dependencia de videojuegos, este instrumento lo que pretende medir es, La dependencia a los video juegos en adolescentes.

2.4.2. Instrumento recolección de datos:

Nombre: Test De Dependencia A Los Videojuegos TDV en población peruana

Autor (a): Edwin Salas-Blas ; César Merino-Soto ; Mariano Chóliz ; Clara Marco

Año: 2017

Procedencia: Valencia – España.

Administración: Individual – colectiva.

Aplicación: para estudiantes de las edades de 11 a 17 años.

Tiempo de administración: aproximadamente 15 a 20 minutos.

Población: Estudiantes de nivel secundaria.

Número de ítems: 25 ítems.

Dirección del ítem: Todos los ítems son directos.

Tipo de ítems: Politómicos, Escala tipo ordinal

Objetivo de la prueba: es evaluar la dependencia a los videojuegos en los adolescentes, encontrándose agrupadas en 4 dimensiones.

Dimensiones:

Abstinencia ,abuso y tolerancia, problemas ocasionados,dificultad de control.

Normas de puntuación: 0= totalmente en desacuerdo, 1=un poco en desacuerdo, 2= neutral, 3= un poco de acuerdo y 4 = totalmente de acuerdo.

2.4.3 Validez y confiabilidad

Se obtuvo la fiabilidad a través de la consistencia interna por el coeficiente alfa de Cronbach, 1951; y sus intervalos de confianza, mediante el de Feldt. A partir del método factorial, se obtuvo el coeficiente w . Los coeficientes α hallados en la muestra 1 (.951, IC 95%: .943 - .958) y la muestra 2 (.938, IC 95%: .921 - .954), muestran que ambos son indistinguibles de acuerdo a su magnitud. La confiabilidad w esperada por el coeficiente para la muestra 1 (.96) y muestra 2 (.94), muestra elevada varianza confiable, ya que son muy parecidos a lo esperado con el coeficiente α (Salas,2017).

2.4.4 Estudio piloto

La validez y confiabilidad se obtuvo a través de la V de Aiken, de los cinco jueces expertos en el área clínica, que dan como veredicto positivo con modificación para su aplicación porque algunas preguntas el lenguaje es distinto al que se utiliza en Lima, alcanzando un coeficiente de v de Aiken de 80% a 100 % mostrados un valor de $<.80$ que cumplen con el criterio establecido por (Aiken, 1985). por lo tanto, presenta validez de contenido lo que indica que esta prueba reúne evidencias de validez de contenido.

La confiabilidad fue adquirida a través del Alfa de Cronbach general de ,933, la que es considerada buena y aceptable. En cuanto a las dimensiones del Alfa De Cronbach se encuentran dentro de .717 y .874 Son aceptables para que indicar que existe confiabilidad (Nunally,1978).

En la dimensión de Abstinencia se observa que en la asimetría de los ítems 3,4,7,10 y 21 del cuestionario se encuentran entre los valores de -1.5 a +1.5. De igual manera se observa que los ítems 4,7,10 y 25 de los valores de la Curtosis están entre -1.5 a +1.5. Asimismo, en el índice de homogeneidad se observa que 100% del global de los ítems muestra que su valor es igual o superior a 0.20 indicando que es adecuada por (Kline, 1993). Por consiguiente, en comunalidades se observa que el ítem 3 ,10, 13 y 14, muestran ser adecuado y favorable según (Detrinidad, 2016, p.22).

En la dimensión de Abuso Y Tolerancia se observa que en la asimetría del ítem 1 del test se encuentran entre los valores de -1.5 a +1.5. De igual manera se observa que de los valores de la Curtosis están entre -1.5 a +1.5. Asimismo, en el índice de homogeneidad se observa que los ítems 1,5 y 8 muestra que su valor es igual o superior a 0.20 indicando

que es adecuada por (Kline, 1993). Por consiguiente, en comunalidades se observa que el ítem 1,5 y 8, muestran ser adecuado y favorable según (Detrinidad, 2016, p.22) véase en anexos, tabla 6.

En la dimensión de Problemas Ocasionados observamos que en la asimetría de los ítems 12 y 16 del cuestionario se encuentran entre los valores de -1.5 a +1.5. De igual manera se observa en los valores de la Curtosis están entre -1.5 a +1.5. Asimismo, en el índice de homogeneidad se observa que 100% del global de los ítems muestra que su valor es igual o superior a 0.20 indicando que es adecuada por (Kline, 1993). Por consiguiente, en comunalidades se observa 100% ser adecuado y favorable según (Detrinidad, 2016, p.22).

En la dimensión de Dificultad de Control que en la asimetría el 100% de los ítems del cuestionario se encuentran entre los valores de -1.5 a +1.5. De igual manera se observa que el 100% de los valores de la Curtosis están entre -1.5 a +1.5. Asimismo, en el índice de homogeneidad se observa que 100% del global de los ítems muestra que su valor es igual o superior a 0.20 indicando que es adecuada por (Kline, 1993). Por consiguiente, en comunalidades se observa que el ítem 1,2,3 y 4, superan el valor de .4 de ser adecuado y favorable según (Detrinidad, 2016, p.22).

2.5. Métodos de análisis de datos

Culminada la aplicación del test en la muestra planteada, se realizará la eliminación de algunos evaluados por motivo que no cumplan con el protocolo, como de marcar varias alternativas o de dejar en blanco las preguntas.

De igual manera, se realizará el análisis descriptivo de los ítems previos. Logrando obtener los niveles de la media, desviación estándar, asimetría y curtosis. Para ver luego el valor de la normalidad univariada (Ferrando y Aguiano-Carrasco,2010 y Lloret-Segura, Ferreres-Travez, Hernández-Baeza y Tomas- Marcos, 2014). para luego realizar también el análisis de homogeneidad corregida (Kline,1993) y las de comunalidad (Detrinidad, 2016, p22.).

Luego se ejecutará el análisis Factorial Confirmatorio, donde se realizará primordialmente el índice de ajuste comparativo (CFI), la Raíz residual estandarizada cuadrática media (SRMR), donde se efectuará mediante el software de AMOS para ver los valores de los ítems. tomando aportes de MacCallum, Browne y Sugawara (1996).

Para finalizar, en el cálculo de confiabilidad de consistencia, se aplicó la estadística de Omega propuesto por (McDonald, 1999). cogiendo como aporte los principios de

Nunnally

Todo lo mencionado anteriormente, se manejará los programas de Microsoft Excel, IBM SPSS Statistics 24,0 (SPSS v24), el AMOS la versión 24 y R Studio Versión 1.1.463, para el lenguaje de programación R.

2.6. Aspectos éticos

En la siguiente investigación, se tomó como consideraciones éticas eludir el nombre del evaluado, tomando solo en consideración la edad, sexo, grado de instrucción, sección y distrito de procedencia. De igual importancia, se le indicó a los evaluados el procedimiento de la aplicación de las encuestas, así como el objetivo de la investigación. Por otro lado, se les mencionó que los resultados serán de forma anónima y confidenciales de todos los alumnos que resolvieron el test. Asimismo, los que accedían, se le pidió que firmaran el consentimiento y para los padres el asentimiento informado. El test se conservará con seguridad, siendo solo manipulado por el investigador. Por consiguiente a los aspectos éticos y códigos éticos y deontología del colegio de psicólogos del Perú(2017) se consideró el artículo 24° El psicólogo mantiene el secreto profesional en la preservación y ordenamiento final de los informes confidenciales. Igualmente se tomó en cuenta el artículo 25° Los materiales clínicos u otros materiales de casos se pueden usar en la enseñanza y en publicaciones, pero sin revelar la identidad de las personas involucradas. Asimismo, se hizo el uso de los artículos 47° y 49° donde se establece el respeto por los límites del conocimiento actual caracterizan todas las declaraciones de los psicólogos que, directa o indirectamente, brindan información al público, evitando la exageración, el sensacionalismo, la superficialidad u otras formas de informaciones equivocadas.

III. RESULTADOS

Tabla 1

Análisis factorial confirmatorio de los ítems del test de dependencia de videojuegos

D	ITEMS	FRECUENCIA					M	DE	g1	g2	IHC	h2	id	Acceptable
		0	1	2	3	4								
D1	P3	62.9	15.7	9.3	7.1	4.9	0.75	1.179	1.472	1.014	0.663	0.529	0.000	Si
	P4	53.6	17.9	10.5	7.3	10.4	1.03	1.372	1.087	-0.194	0.745	0.643	0.000	Si
	P6	67.7	12.7	8.1	5.6	5.7	0.69	1.195	1.663	1.589	0.687	0.563	0.000	Si
	P7	62	14.9	8.8	7.5	6.8	0.82	1.261	1.382	0.617	0.723	0.612	0.000	Si
	P10	60.8	13.5	10.1	6.8	8.8	0.89	1.328	1.276	0.255	0.774	0.683	0.000	Si
	P11	67.5	14.8	8.8	4.3	4.7	0.64	1.107	1.769	2.173	0.691	0.569	0.000	Si
	P13	65.2	13.7	9.6	5.7	5.7	0.73	1.193	1.549	1.230	0.726	0.617	0.000	Si
	P14	67.3	9.1	10.8	4.7	8.1	0.77	1.285	1.489	0.867	0.728	0.618	0.000	Si
	P21	59.3	12.4	14	5.3	8.9	0.92	1.322	1.217	0.176	0.701	0.581	0.000	Si
	P25	60.8	13.9	12.1	5.3	7.9	0.86	1.278	1.334	0.530	0.714	0.597	0.000	Si
D2	P1	55.9	12.7	12	9.6	9.6	1.05	1.397	0.997	-0.454	0.624	0.698	0.000	Si
	P5	60.7	14.5	11.9	7.3	5.6	0.83	1.223	1.314	0.523	0.682	0.706	0.000	Si
	P8	64.4	12.8	12.4	6.1	4.3	0.73	1.152	1.454	1.007	0.690	0.603	0.000	Si
	P9	60.9	13.5	12.7	5.9	7.1	0.85	1.259	1.321	0.517	0.605	0.625	0.000	Si
	P12	60.7	9.9	12.9	7.5	9.1	0.94	1.360	1.149	-0.097	0.635	0.581	0.000	Si
D3	P16	60.8	16.1	13.2	3.9	6.0	1.01	1.017	1.812	2.591	0.736	0.711	0.000	Si
	P17	68.4	14.3	11.1	3.1	3.2	0.58	1.341	1.137	0.038	0.675	0.641	0.000	Si
	P19	60.8	16.1	13.2	3.9	6.0	0.78	1.178	1.456	1.120	0.695	0.666	0.000	Si
	P23	66.8	11.7	12.3	4.8	4.4	0.68	1.131	1.578	1.444	0.677	0.643	0.000	Si
D4	P2	67.3	11.3	11.5	5.1	4.8	0.69	1.590	1.590	1.423	0.431	0.305	0.000	Si
	P15	63.7	16.0	12.0	3.3	4.9	0.70	1.618	1.618	1.747	0.679	0.632	0.000	Si
	P18	51.1	15.7	16.9	6.7	9.6	1.08	0.972	0.972	-0.321	0.725	0.689	0.000	Si
	P20	54.4	16.0	16.9	5.3	7.3	0.95	1.136	1.136	0.164	0.679	0.625	0.000	Si
	P22	67.5	16.0	9.6	3.2	3.7	0.60	1.846	1.846	2.705	0.722	0.693	0.000	Si
	P24	68.5	13.9	8.5	4.5	4.5	0.63	1.788	1.788	2.204	0.644	0.592	0.000	si

(TDV)

M: Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h2: Comunalidad.

En la tabla 1 se muestra el índice de homogeneidad de todos los ítems que logran cumplir con el valor mínimo de 0.20 como refiere (Kline, 1993), con respecto al criterio de comunalidades el ítem 2 no cumple con el valor de 0.40 para ser considerados aceptables tal como menciona (Detrinidad, 2016, p22).

Por lo tanto, se logra concluir que los 25 ítems que conforman el instrumento del test de dependencia de videojuegos

Tabla 2

Evidencias de validez basadas en el contenido del test de dependencia a los videojuegos TDV por medio del coeficiente V de Aiken

	PERTINENCIA					Vp RELEVANCIA					Vr CLARIDAD					Vc	VG					
	J1	J2	J3	J4	J5	J1	J2	J3	J4	J5	J1	J2	J3	J4	J5							
P1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P11	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	4	80%	93%
P15	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P18	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	80%	93%	
P19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P20	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P21	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P22	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	80%	93%	
P23	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P25	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%

Nota: No está de acuerdo = 0, sí está de acuerdo = 1; P = Pertinencia, R = Relevancia, C = Claridad

En la tabla 2 se muestra la validez de contenido basadas en el coeficiente de V de Aiken mediante los 5 jueces expertos, en el cual se muestra un 99% de pertinencia de validez con las preguntas que formulan el test. Indicando que esta prueba reúne evidencias de validez de contenido siendo el valor $p > 0.80$ según Aiken (2003).

3.1 análisis factorial confirmatorio del test de dependencia de videojuegos (TDV)

Tabla 3

Medidas de bondad de ajuste del análisis factorial del modelo teórico del test de dependencia de videojuegos

Índices de ajuste	Modelo teórico	Índices óptimos	Autor
Ajuste absoluto			
RMSEA	0.064	<0.092	(Hu & Bentler, 1999)
SRMR	0.038	Cerca de 0	(Escobedo, Hernández, Estebané y Martínez, 2016).
Ajuste comparativo			
CFI	0.976	>0.90	
TLI	0.974	>0.90	

Se logra observar que, en la tabla 3, los valores que fueron obtenidos del análisis factorial confirmatorio, respecto a los índices de ajuste, el RMSEA se obtiene una puntuación de 0.064 en un rango aceptable <0.092, como lo refiere (Hu & Bentler, 1999) y el SRMR con una puntuación de 0.038 encontrándose dentro de los puntajes esperados. De la misma manera se obtuvo los valores del ajuste comparativo, siendo el CFI de 0.976 y el TLI con un valor de 0.974, los valores obtenidos se encuentran dentro de los rangos permitidos tal como menciona (Escobedo, Hernández, Estebané y Martínez, 2016). Indicando que los resultados indican un buen ajuste del análisis confirmatorio.

Análisis factorial confirmatorio

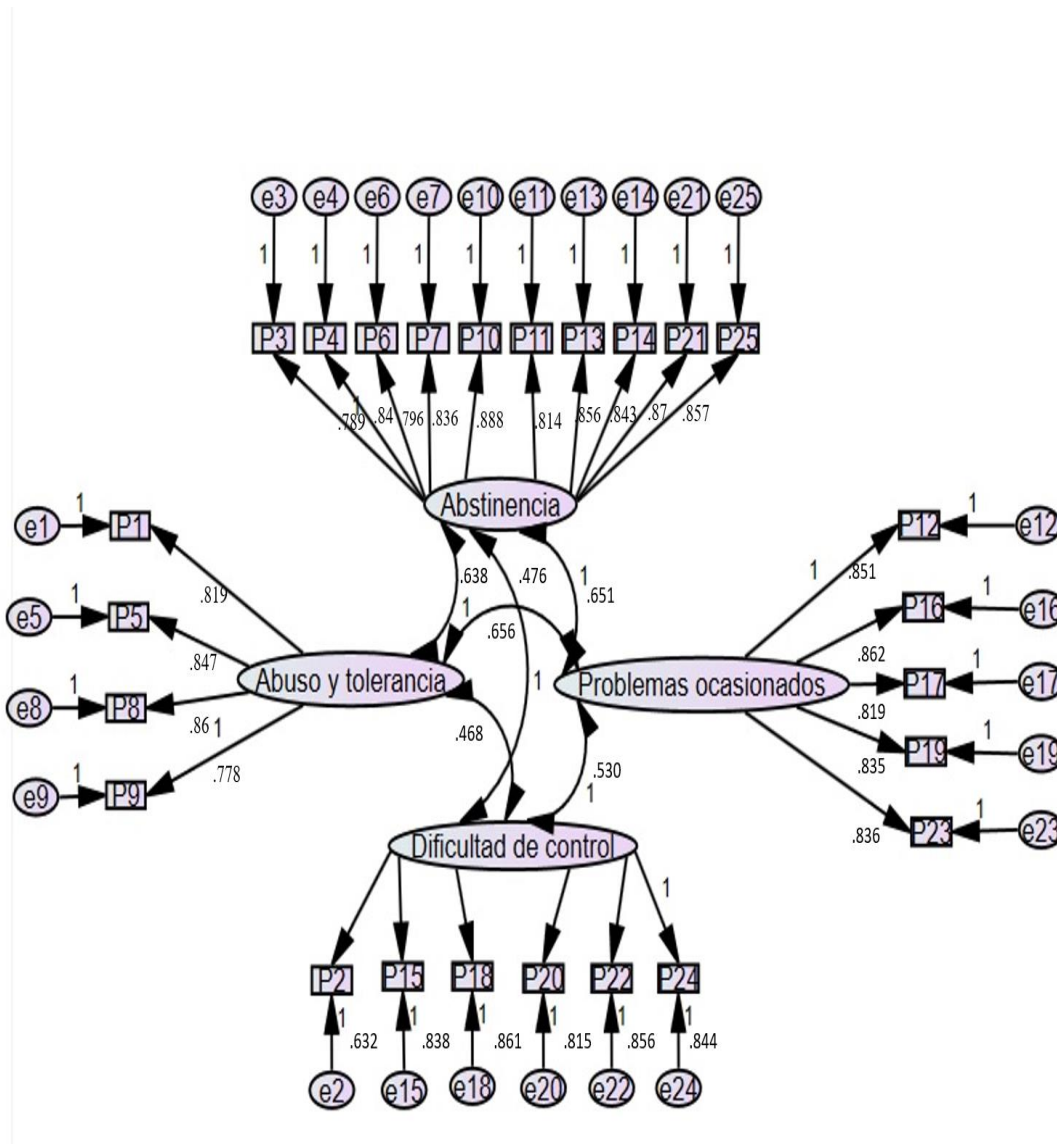


Figura 1. Análisis factorial confirmatorio del modelo teórico de dependencia videojuegos

3.2 Análisis de confiabilidad

Tabla 4

Confiabilidad por coeficiente Omega de McDonald de la propuesta original de la dependencia de video juegos

	<i>McDonald</i>	<i>Cronbach</i>	<i>N° de elementos</i>
Dependencia de Video Juegos	0.965	0.964	25
Abstinencia	0.926	0.926	10
Abuso y Tolerancia	0.828	0.823	4
Problemas Ocasionados	0.865	0.86	5
Dificultad de Control	0.861	0.855	6

En la tabla 4 muestra el valor de confiabilidad de 0.965 en el coeficiente de omega y 0.964 en alfa de Cronbach, mostrando una adecuada confiabilidad del instrumento, en la dimensión abstinencia el valor fue de 0.926 en omega y alfa de Cronbach, en la dimensión abuso y tolerancia su valor fue de 0.828 en omega y 0.823 en alfa de Cronbach, en la dimensión de problemas ocasionados el valor fue de 0.865 en el coeficiente omega y 0.86 en alfa de Cronbach, la dimensión de dificultad de control su valor fue de 0.861 en el coeficiente omega y 0.855 en alfa de Cronbach, el cual los coeficientes son considerados aceptables (Cho, 2016).

3.3 Normas de Interpretación

Tabla 5

Prueba de Normalidad Shapiro - Wilk del test de dependencia de video juegos

	Shapiro- Wilk	
	Femenino	Masculino
Estadístico de prueba	0.654	0.937
Sig.	0.000	0.000

En la tabla 5 se observa que el valor obtenido de significancia fue de ($p= 0.000$) lo que es menor al valor de 0.05, indicando que la muestra no obtiene una distribución normal

siendo viable para hacer el uso de estudios no paramétricos.

Tabla 6

Prueba de Normalidad Shapiro - Wilk por dimensiones

	Shapiro- Wilk	
	Femenino	Masculino
Abstinencia	0.625	0.919
Sig.	0.000	0.000
Abuso y tolerancia	0.637	0.919
Sig.	0.000	0.000
Problemas ocasionados	0.612	0.917
Sig.	0.000	0.000
Dificultad de control	0.650	0.924
Sig.	0.000	0.000

En la tabla 6 se observa que el valor obtenido de significancia fue de ($p= 0.000$) lo que es menor al valor de 0.05, indicando que la muestra no obtiene una distribución normal siendo viable para hacer el uso de estudios no paramétricos.

Tabla 7

Prueba U de Mann Whitney para diferencias según dimensiones

	Sexo	N	U de Mann - Whitney
Abstinencia	Hombres	357	p= .000
	Mujeres	393	
	Total	750	

En la tabla 7 se muestra una significancia de ($p=0.000$) a través del análisis de comparación de la prueba de U de Mann Whitney entre dependencia de videojuegos y el sexo de los estudiantes

que fueron partícipes de la investigación, siendo la puntuación menor a 0.05, mostrando la existencia de diferencias significativas entre las puntuaciones del sexo masculino y femenino.

Tabla 8

Prueba U de Mann Whitney para diferencias según dimensiones

	Sexo	N	U de Mann - Whitney
Abuso y tolerancia	Hombres	357	p= .000
	Mujeres	393	
	Total	750	

En la tabla 8 se muestra una significancia de (p=0.000) a través del análisis de comparación de la prueba de U de Mann Whitney entre dependencia de videojuegos y el sexo de los estudiantes que fueron partícipes de la investigación, siendo la puntuación menor a 0.05, mostrando la existencia de diferencias significativas entre las puntuaciones del sexo masculino y femenino.

Tabla 9

Prueba U de Mann Whitney para diferencias según dimensiones

	Sexo	N	U de Mann - Whitney
Problemas ocasionados	Hombres	357	p= .000
	Mujeres	393	
	Total	750	

En la tabla 9 se muestra una significancia de (p=0.000) a través del análisis de comparación de la prueba de U de Mann Whitney entre dependencia de videojuegos y el sexo de los estudiantes que fueron partícipes de la investigación, siendo la puntuación menor a 0.05, mostrando la existencia de diferencias significativas entre las puntuaciones del sexo masculino y femenino.

Tabla 10

Prueba U de Mann Whitney para diferencias según dimensiones

	Sexo	N	U de Mann - Whitney
Dificultad de control	Hombres	357	

Mujeres	393	
Total	750	p= .000

En la tabla 10 se muestra una significancia de ($p=0.000$) a través del análisis de comparación de la prueba de U de Mann Whitney entre dependencia de videojuegos y el sexo de los estudiantes que fueron partícipes de la investigación, siendo la puntuación menor a 0.05, mostrando la existencia de diferencias significativas entre las puntuaciones del sexo masculino y femenino.

Tabla 11

Percentiles diferenciados por sexo de la propuesta original del test de dependencia de videojuegos (TDV)

Sexo	Pc	Dependencia de Videojuegos	Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas Ocasionados	Dificultad de control
	5	0	0	0	0	0
	10	0	0	0	0	0
	15	2	0	0	0	0
	20	4	0	0	0	0
	25	7	1	1	0	1
	30	9	2	1	1	2
	35	12	4	2	2	3
	40	14	5	2	3	4
	45	18	7	3	4	4
Masculino	50	21	8	4	4	5
	55	25	9	4	5	6
	60	28	11	5	6	6
	65	33	13	5	6	7

	70	35	15	6	7	8
	80	38	16	7	8	8
	85	42	18	8	8	10
	90	47	20	8	10	11
	95	52	22	10	11	12
	5	0	0	0	0	0
	10	0	0	0	0	0
	15	0	0	0	0	0
	20	0	0	0	0	0
	25	0	0	0	0	0
	30	0	0	0	0	0
	35	0	0	0	0	0
Femenino	40	0	0	0	0	0
	45	1	0	0	0	0
	50	2	0	0	0	0
	55	3	0	0	0	0
	60	4	1	0	0	1
	65	6	2	1	1	2
	70	10	4	2	1	3
	75	14	5	3	3	4
	80	20	8	4	4	5
	85	30	12	6	6	7
	90	42	17	7	8	9
	95	56	25	10	11	13

En la tabla 11 se muestran los valores que ayudan a la clasificación y corrección del test de dependencia de videojuegos (TDV)es, obtenidos en base a los puntajes totales y en cada una de las dimensiones, siendo diferenciado por el sexo masculino y femenino.

IV. DISCUSIÓN

En la presente investigación se tomó en cuenta la real problemática sobre el uso excesivo de las tendencias tecnológicas, así como menciona Muro (1998) desarrollándose una nueva tendencia de personalidad llamada los gammer, la cual tiene diversos rasgos de personalidad negativos para los niños y adolescentes, presentando dificultad para relacionarse, sentimientos afectivos plano, aislamiento, trastornos alimenticios, cefaleas entre otras. Por otro lado, se puede observar que la dependencia a los video juegos no solo lo presentan las personas del sexo masculino, sino un gran porcentaje lo desarrolla el sexo femenino, con variaciones en su desarrollo.

Asimismo, la OMS (2017) declaró a esta dependencia a “trastorno de juego” desarrollándose en la niñez o en la adolescencia, todo con respecto al estilo de vida o de su dinámica o entorno familiar.

Es por ello, que en esta investigación elegimos como población el distrito de Comas, debido a la abundancia de instalaciones de video juegos y un gran porcentaje de familia disfuncionales o unifamiliar, en las cuales se presenta en niños con problemas emocionales, los cuales en su mayoría buscan el refugio a los videojuegos.

Por otro lado, se corrobora por la revista de análisis de datos Newzoo (2018) que la dependencia de videojuegos no solo presenta con mayor auge en Perú, sino un porcentaje elevado a nivel mundial y en especial en países con mayor demanda tecnológica.

Con respecto al objetivo general, de la investigación fue establecer las propiedades psicométricas del test de dependencia de video juegos en adolescentes de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas. Apoyándose en la Teoría de Aprendizaje Vicario de Albert Bandura, quien determinante que todo el aprendizaje que se obtiene es mediante experimento de las acciones personales. A oposición del aprendizaje activo (conocimientos que se adquieren al realizar actividades), el aprendizaje vicario, es el que se adquiere observando a su entorno.

Por otro lado, el aprendizaje social recibe muchos seudónimos tales como: el de moldeamiento, observacional, por imitación, de aprendizaje cognitivo, y aprendizaje

vicario. Reiterando lo mencionado sobre la teoría empleada por el autor que está basada en teoría de aprendizaje vicario y según los resultados obtenidos en la investigación podríamos inclinarnos hacia el aprendizaje social con mayor relación a la variable del test, cabe comprender que es la imitación de su entorno y globaliza la cultura, habilidades, actitudes con la finalidad de transmitirla a los demás, posteriormente se necesita mínimo 2 personas para que se desarrolle este aprendizaje, asimismo tiene 3 fases la atención, la retención y la ejecución. A diferencia del aprendizaje vicario el refuerzo se aplica al modelo a seguir y no al imitador.

A partir de ello, se desarrollaron 32 ítems del test de dependencia de videojuegos por los autores Choliz y Marco, pero reduciendo a 25 ítems en la adaptación a la población peruana realizada por Salas dividiéndola en cuatro dimensiones (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados y dificultad de control), las cuales han sido evaluadas por medio de los análisis psicométricos.

En cuanto a los resultados de los análisis de ítems, los valores adquiridos fueron mayores a 0.20, siendo esto lo esperado y aceptable según Klein (1993). haciendo que todos los ítems del test sean óptimos y aceptables para cada dimensión, los resultados obtenidos son similares a los que se obtuvo en el estudio de Matalinares, Raymundo y Baca (2014) en población adolescente peruana, donde el objetivo fue analizar la validez y confiabilidad del test de adicción al internet, se pudo encontrar correlaciones ítems test por encima de .20, con excepciones del ítem uno “¿Con qué frecuencia te encuentras conectado a internet por más tiempo del que tenías previsto?” del ítem seis “¿Con qué frecuencia se ve afectado tu rendimiento académico (notas) debido a la cantidad de tiempo que pasas conectado a internet?”. Bajo este análisis, se está corroborando que la mayoría de los ítems tienen ítems de discriminación adecuados.

En relación a los resultados validez de contenido, fue sometido al criterio de 5 jueces expertos, por medio del V de Aiken, cuyos valores otorgados para cada uno de los ítems, demuestra la validez, sometido a los criterios de pertinencia, claridad y relevancia, en la cual se obtuvo una aprobación de 100 % las cuales confirman lo puntuado por los expertos, donde se evidencia que cada ítem está relacionado con lo que la prueba pretende medir, esto quiere decir que el test de dependencia de video juegos muestra validez de contenido del instrumento y de las propiedades psicométricas del test, de igual similitud se muestra en la investigación de Remigio(2017) Adicción a los videojuegos y

agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos donde se muestra la opinión de 5 jueces expertos para Validez de contenido a través de la V de Aiken (0,95). A diferencia en la que se evidencio en la investigación realizada por Matalinares, Raymundo y Baca (2014) en población adolescente peruana, en la cual tuvo primero a seis jueces expertos, para la traducción de los ítems al francés y su contenido; el segundo a 08 jueces expertos para evaluar la pertinencia de los ítems de la prueba, la relación con la dimensión, su redacción y ubicación en la prueba.

De igual manera en el análisis factorial confirmatorio, donde se evidencian buenos índices de ajuste (GFI= 0,976, RMSEA= 0,064, SRMR= 0,038, CFI= 0,976, TLI= 0,974), así mismo, Chamarro et al. (2013) en su investigación obtuvo como resultados, el análisis factorial confirmatorio realizados por dos componentes AFC y con un modelo unidimensional. Las variantes se consideraron categóricas. La respuesta unifactorial arrojaba CFI = .96; TLI = .956; RMSEA = .049 Concordando también con Chachin y Libia (2018) quienes hallaron los resultados del análisis factorial confirmatorio demostró índices de ajuste aceptables (CFI = 0.918, IFI = .922, NFI = .883, RMSEA = .059), siendo el instrumento es válido y fiable para medir la adicción a internet y adicción a los videojuegos en adolescentes.

En cuanto a la confiabilidad, se determinó un coeficiente de Alfa de Cronbach, 0,964 y Mc Donalds 0.965 respectivamente, siendo estos resultados coincidentes en la investigación con Burga y Lluén (2017) quien, en su investigación, la confiabilidad se obtuvo mediante la aplicación del coeficiente Alfa de Cronbach del instrumento total fue de un .94. Del mismo modo con Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña (2013), dando como resultados Alfa Cronbach siendo .70. siendo el nivel de fiabilidad alto. Los resultados quedaron en 26 ítem. En la organización factorial se ve a siete, considerado (internet, videojuegos, aparatos móviles y televisión), más otros tres, que se asocian con actitudes parecidas. Así mismo, Matalinares, Raymundo y Baca (2014) obtuvieron como resultado una confiabilidad total .870 según el alfa de Cronbach; de acuerdo al análisis factorial exploratorio se obtuvieron cuatro factores, con una varianza de 49.57%. así como en la investigación de Remigio (2017) donde se evidencia una confiabilidad de .957 según el alfa de Cronbach mostrando una buena confiabilidad del instrumento. Además de la investigación de Chachin y Libia (2018) presentaron en su investigación fue la creación del instrumento que evalúe en adolescentes la adicción a internet y los videos juegos, que obtuvieron una puntuación del Alfa Cronbach de .73, siendo el instrumento es válido y

fiable para medir la adicción a internet y adicción a los videojuegos en adolescentes. Finalmente, con la investigación de Rial, Gómez Braña, Varela y Barreiro (2014) que tuvieron como objetivo primordial fue elaborar una herramienta de screening para la detección precoz del problema de Internet entre adolescentes en el cual los resultados de confiabilidad tuvieron una puntuación de .82, por lo tanto, sus resultados son satisfactorias.

Con respecto a los baremos, se corroboró las diferencias entre sexos, debido a eso se realizó los baremos diferenciados, debido que la dependencia a los videojuegos se presenta en personas de ambos sexos, se vio optimo realizarlo en baremos diferenciados.

En conjunto se determina que el test de dependencia de video jugos posee propiedades psicométricas adecuadas según la investigación realizada y la población elegida, debido a esto se determina que pueden ser empleadas en la población peruana, por otro lado, llevo a mostrar valores adecuados en los procedimientos psicométricos de validez de contenido, validez de estructura interna y confiabilidad, en cuanto la teoría aplicada por el autor, los ítems y sus dimensiones llegaron a mostrar adecuada relevancia optando en dividirlos en 4 factores con correspondientes a los síntomas más frecuentes de la variable del test.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determinó las propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años en dos Institución Educativa públicas, teniendo como muestra a 750 sujetos, concluyendo que el test de dependencia a videojuegos cuenta con optimas propiedades psicométricas.

SEGUNDA: Se logro el análisis descriptivo de los ítems del test de dependencia a los videojuegos arrojando valores óptimos que sobrepasan a el valor de 0,2 indicando que los valores son favorables para la medición de la variable estudiada.

TERCERA: Se corrobora la evidencia de validez de contenido del test de dependencia a los videojuegos mediante el juicio de cinco expertos, corroborando que los veinticinco ítems del test muestran claridad, congruencia y relevancia para el estudio de la variable.

CUARTA: Se diagnosticó la evidencia de estructura interna por análisis factorial confirmatorio y exploratorio del test de dependencia a los videojuegos indicando favorables índices de ajuste.

QUINTA: Se determinó la confiabilidad por consistencia interna del test de dependencia a los videojuegos mediante el coeficiente de McDonald's (0.965) mostrando una adecuada confiabilidad.

SEXTA: se llegó a instaurar los percentiles según el sexo, la muestra elegida la cual fue aplicada el test, como el test general y sus dimensiones.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda profundizar investigaciones psicométricas de la variable estudiada, ya que existen pocos estudios nacionales, teniendo en cuenta que existen variedad de grupos etarios y realidades culturales diferentes en nuestro país.
2. Realizar estudios correlacionales o descriptivos con otras variables de violencia para las causas, factores que conllevan a la dependencia; y así poder intervenir de modo preventivo ante esta problemática.
3. A las futuras adaptaciones, se sugiere ampliar las dimensiones del test para obtener resultados más exhaustivos.
4. Emplear el test de dependencia de video juegos en evaluaciones psicológicas, ya que brinda adecuadas propiedades psicométricas.
5. Aplicar el presente estudio para futuras investigaciones ya que muestra datos óptimos y favorables de la variable y su medición.

REFERENCIAS

- Alarcón, R. (2013) *Métodos y diseños de investigación del comportamiento*. Lima: Editorial Universitaria.
- Akaike, H. (1987). Factor analysis and AIC. *Psychometrika*, 52(3), 317–332.
doi:10.1007/bf02294359
- Attorresi, H., Lozzia, G., Abal, F., Galibert, M., Aguerri, M. (2009). *Teoría de Respuesta al Ítem. Conceptos básicos y aplicaciones para la medición de constructos psicológicos*. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, XVIII (2), 179-188
- Batista-Fogueta, J., Coendersb, G., Alonso, J. (2004) Análisis factorial confirmatorio. Su utilidad en la validación de cuestionarios relacionados con la salud. Recuperado de: <http://www3.udg.edu/fcee/professors/gcoenders/pap21.pdf>
- Batle, S. (1994). trastornos de control de impulsos. Recuperado de: <http://www.paidopsiquiatria.cat/files/impulsividad.pdf>
- Bentler, P. (1990). Comparative Fit Indexes in Structural Models. *Psychological Bulletin*, 107 (2), 238-46.
- Burga, G., Lluén, J. (2017). *Adicción a las nuevas tecnologías y factores de riesgo de conductas problemáticas en adolescentes varones*. recuperado: <http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/uss/4762/Burga%20Cubas%20-%20Llu%C3%A9n%20Puic%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Brown, T. A. (2015). *Confirmatory Factor Analysis for Applied Research* (2nd ed.). New York, NY: Guilford Publications.
- Cabrera, P. (2010). Aprendizaje vicario, efecto mimético y violencia de género. Las Palmas, España. Recuperado de: <http://www.aconsejame.net/doc-violenciagenero-documento.pdf>

- Carbonell, X. (2 de abril del 2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. Volumen 26, p. 95. Recuperado de: http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf
- Chachin, L. (2018) Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes. Recuperado de : https://www.researchgate.net/publication/329224945_Propiedades_psicometricas_del_Cuestionario_de_Adiccion_a_Internet_y_a_los_Videojuegos_para_Adolescentes.
- Chamarro, L., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz, R., Ortega, R., Lopez, R., Batalla, C., Y Toran, P. (2013) el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV). Adicciones: Revista de sociodrogalcohol, ISSN 0214-4840, Vol. 26, Nº. 4, 2014, págs. 303-311
- Chiner, E. (2011) Tema 6. Validez. Recuperado de: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/25/tema%206-validez.pdf>
- Cho, E. (2016). Making reliability reliable: A systematic approach to reliability coefficients. *Organizational Research Methods*, 19, 651-682.
doi:10.1177/1094428116656239
- Chóliz, M. (2006). Adicción al juego de azar. Recuperado de: <http://www.uv.es/choliz>
- Choliz, M., Marco, C. (2017) *Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos*. Departamento de Psicología Básica. Facultad de Psicología Universidad de Valencia. España.
- Clais, J-B. & Dubois, P. (2011). *Game story. Une histoire de jeu vidéo*. Paris: Rmn. Recuperado de: <https://journals.openedition.org/1895/4476>
- De La Fuente, S. (2011). componentes principales. Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de: <http://www.fuenterrebollo.com/Economicas/ECONOMETRIA/MULTIVARIANTE/ACP/ACP.pdf>
- Detrinidad, E. (2016). *Análisis Factorial Exploratorio y Confirmatorio aplicado al modelo de secularización propuesto por Inglehart-Norris. Periodo 2010-2014*

(Estudio de caso España, Estados Unidos, Alemania, Holanda) WSV. (Tesis de Maestría, Universidad De Granada).

Ferrando, P. J. y Anguiano-Carrasco, C. (2010). El análisis factorial como técnica de investigación en psicología. *Papeles del Psicólogo*, 31(1), 18-33.

Farfan, L., Muñoz, E., (2016) Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo. Recuperado de: <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/114>

García, I. (2006) Análisis de la calidad métrica de los ítems. UNED. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado de: <http://www.cartagena99.com/recursos/alumnos/apuntes/Psicometria%20Tema%2008%20Analisis%20Items.pdf>

Gil, A., Vida, T. (2011) *los videojuegos*. (2ª ed). Rambla De Poblonoau, España.

Herrera, W. (2003) la población. *Revista de derecho, Universidad del Norte*, 19: 224-272. Recuperado de: <file:///C:/Users/Diana/Downloads/DialnetLaPoblacionSegundoElementoConstitutivoDelEstadoCol-2348030.pdf>

Hogan, T. (2015). Pruebas psicológicas: Una introducción práctica. Recuperado: https://books.google.com.pe/books?id=dHGFCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Hu, L y Bentler, P (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6 (1), 1-55

Kline, P. (1993). *The hand book of psychological testing*. London: Routhledge.

Labrador, FJ, Villadangos, SM, Crespo, M., y Becoña, E. (2013). *Diseño y validación del cuestionario de uso problemático de las nuevas tecnologías*. *Anales De Psicología / Annals of Psychology* , 29 (3), 836-847.

Lancheros, M., Amaya, M., Baquero, M. (2014) Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática. Disponible en:

<http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>

Lira, J (18 de marzo del 2014) en 40% aumenta anualmente el consumo de videojuegos en el Perú. *Gestion*. <https://gestion.pe/noticias/ragnarok-lan-party-2014/>

Lopez, L. (2004). Población Muestra Y Muestreo. *Punto Cero*, 09(08), 69-74. Recuperado de: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

Matalinares, Raymundo Y Baca (2014). *Propiedades psicométricas del test de adicción al internet*. (TAI). Lima- Perú.

MacCallum, R. C., Browne, M. W., & Sugawara, H. M. (1996). Power analysis and determination of sample size for covariance structure modeling. *Psychological Methods*, 1, 130-149. doi:10.1037/1082-989X.1.2.130

McDonald, R. P. (1999). *Test theory: A unified treatment*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Méndez, R. (2012) omicrono: diez riesgos de para la salud de los videojuegos. Recuperado de : <https://omicrono.lespanol.com/2012/11/los-10-riesgos-para-la-salud-de-los-videojuegos/>

Meneses, J., Barrios, M., Bonillo, A., Cosculluela, A., Lozano, I., Turbany, J., Valero, S. (2013). *Psicometría*. Recuperado de: [file:///C:/Users/Diana/Downloads/Psicometria-Menesesetal.-1raEd%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Diana/Downloads/Psicometria-Menesesetal.-1raEd%20(1).pdf)

Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica*. Huila, Colombia: Universidad Surcolombiana Facultad de Ciencias Sociales y Humanas Programa de comunicación social y periodismo Neiva.

Morris, Ch., Maisto, A. (2001) *Introducción a la psicología*. (10ª ed.). Naucalpan De Juárez, México.

Muñiz, J. (2010). *las teorías de los test: teoría clásica y teoría de respuesta a los ítems test theories: classical theory and item response theory*. Universidad de Oviedo-España. Recuperado de: <http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1796.pdf>

- Muro, V. (1998). *Ciudades provincianas de México: historia, modernización y cambio cultural*. Michoacán, México
- Newzoo (2018) Grupo de análisis de datos: estadística internacional de inversión a los videos juegos. Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/>
- Nino R, V. (2011). *Metodología de la investigación científica*. (1° edi.) Bogotá: D' vinni S.A
- Núñez, M. (2016). *Diseños de investigación en psicología*. Barcelona, España: Universidad de Barcelona
- Nunnally, J. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). New York: McGraw Hill.
- Nunnally, J. y Bernstein, I. (1995). *Teoría psicométrica*. (3.ª ed.). México DF: McGraw Hill
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la 101 investigación. Cuantitativa-Cualitativa y redacción de tesis*. Colombia: Ediciones de la U.
- Otzen, T. y Manterola C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232.fdcvx
- Quero, M. (2010) Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbach. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99315569010> ISSN 1317-0570
- Remigio,J.(2017) Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos” Lima-Perú recuperado de:
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rial,Gomez Braña, Varela Y Barreiro(2014) *Evaluation and early detection of problematic Internet use in adolescents* Recuperado de: <http://www.psicothema.com/pdf/4155.pdf>

Rodríguez, E., Megías, I., Calvo, A., Sánchez, E., Navarro, J. (2002). *Jóvenes y videojuegos*. Espacio, significación y conflictos. Madrid, España

Vásquez, J. (2012) Comas web: arrendamiento de videojuegos. Recuperado de:
<https://comasweb.com/publicaciones/comas-virtual>

Vargas, Z. (2009). *La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica*. San Pedro, Costa Rica: Universidad de Costa Rica

Vergara, C. (2017). Bandura y la teoría del aprendizaje social. Actualidad en Psicología. Recuperado de <https://normasapa.com/como-citar-referenciar-paginas-web-con-normas-apa/>

Ucha, F. (octubre, 2008). Definición Abc Recuperado de <https://www.definicionabc.com/general/abuso.php>

Ucha, F. (Marzo, 2009). Definición Abc Recuperado De:

<https://www.definicionabc.com/general/abstinencia.php>.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Titulo:

Problema General	Objetivo General	Variable	Metodología
<p>¿Qué criterios psicométricos de validez, fiabilidad y normas presenta el test de dependencia a los videojuegos en adolescentes de nivel secundaria de 11 a 17 años de dos Instituciones Educativas públicas del distrito de Comas, 2019?</p>	<p>Analizar las propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos (TDV) en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años en dos Institución Educativa públicas del distrito de Comas, 2019.</p>	<p>Dependencia de videojuegos</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abstinencia - Abuso y tolerancia - Problemas ocasionados - Dificultad de control 	<p>Tipo de Investigación: Tecnológico</p> <p>Línea de Investigación Psicométrica</p> <p>Población y Muestra población:3008 estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas. Muestra: 500 estudiantes de todo el nivel secundario.</p> <p>Técnicas e Instrumentos Test de dependencia de videojuegos (TDV)</p>

Anexo 2. operacionalización de la variable

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE DIMENSIÓN
DEPENDENCIA A LOS VIDEO JUEGOS	<p>La OMS(2018) menciona que la adicción a los video jugos se considera un padecimiento mental determinada “Trastorno de Juego” y se pronuncia por "un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente”.</p> <p>En el que el individuo se incapacita para controlar En el cual el sujeto no tiene la capacidad sus ansias de jugar. Indagando la manera de complacerse.</p>	<p>La variable se medirá a través del test de dependencia a los videojuegos (TDV) para adolescentes, compuesta por 25ítems</p>	Abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> • Irritabilidad • Ansiedad • Obsesión • Sentirse triste 	3,4, 6,7,10,11,13,14,21,25	Ordinal
			Abuso y tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> • Horas asignadas • Dejar u olvidar actividades cotidianas 	1, 5,8,9,	Tipo Likert
			Problemas ocasionados	<ul style="list-style-type: none"> • Conflictos familiares • Insomnio • agresividad • Decir mentiras 	12,16,17,19,23	0= Totalmente En Desacuerdo
			Dificultad de control	<ul style="list-style-type: none"> • Tensión • Sentimiento de angustia • Distracción 	2, 15,18,20,22,24	2=Neutral 3= Un Poco De Acuerdo 4=Totalmente De Acuerdo

Anexo 3. instrumento

Anexo I. Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) (Chóliz y Marco, 2011)

1. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:


	0 Totalmente en desacuerdo	1 Un poco en desacuerdo	2 Neutral	3 Un poco de acuerdo	4 Totalmente de acuerdo
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé				0 1 2 3 4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos				0 1 2 3 4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego				0 1 2 3 4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos				0 1 2 3 4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)				0 1 2 3 4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer				0 1 2 3 4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC				0 1 2 3 4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé				0 1 2 3 4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato				0 1 2 3 4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos				0 1 2 3 4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar				0 1 2 3 4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos				0 1 2 3 4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio				0 1 2 3 4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos				0 1 2 3 4

2. Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

	0	1	2	3	4				
	Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces				
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego				0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas				0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC				0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego				0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos				0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento				0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo				0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos				0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)				0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)				0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme				0	1	2	3	4

Anexo 4. Carta de presentación de la escuela

Institución 1

 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Los Olivos, 10 de octubre de 2019

CARTA INV. N° 853 -2019/EP/PSI. UCV LIMA-LN


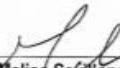
Sra.
GABRIELA P. VEGAS GUERRERO
Directora
Institución Educativa José Martí
Jr. Montevideo s/n - Comas
Presente.-



De nuestra consideración:



Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para **HUAMÁN PORRAS DIANA VILMA**, estudiante de la carrera de psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación realizando una aplicación de una prueba psicológica para fines de su Licenciatura, agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

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

Atentamente,



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



GABRIELA P. VEGAS GUERRERO
DIRECTORA


INSTITUCIÓN EDUCATIVA
OFICINA DE TRÁMITE ADMINISTRATIVO
11 OCT.
N° Exp. _____
Hora: _____


"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Institución 2

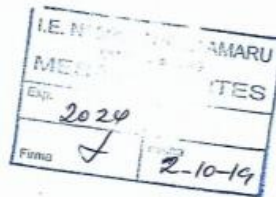


"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Los Olivos, 30 de Setiembre de 2019

CARTA INV. N° 106 -2019/EP/PSL UCV LIMA-LN

Sr.
DIEGO LARRY CABIESES ESPINOZA
DIRECTOR
Institución Educativa Túpac Amaru 3055
Avenida José Pardo 100 – La Pascana - Comas



Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para **HUAMÁN PORRAS DIANA VILMA**, estudiante de la carrera de psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación realizando una aplicación de una prueba psicológica para fines de su Licenciatura, agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

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

Atentamente,




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




Diego L. Cabieles Espinoza
DIRECTOR I.E. 3055 TUPAC AMARU

**Anexo 5: carta de autorización para aplicación del instrumento.
Institución 1**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARTÍ
"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Comas, 10 de octubre de 2019

Mg. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO, LIMA NORTE
Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos

Presente:

Es grato dirigirme a usted, para hacer de su conocimiento que la Srta. Diana Vilma Huamán Porras, estudiante de la carrera de Psicología de la Facultad de Humanidades, le estaremos brindando las facilidades para que realice su trabajo de investigación: "Propiedades psicométricas del test de dependencia a los videojuegos (TDV) en adolescentes de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas. Comas. Lima 2019", dentro de nuestra Institución.

Sin otra particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente



Dra. GABRIELA P. VEGAS GUERRERO
DIRECTORA

Gabriela P. Vegas Guerrero
Directora
I.E. José Martí


INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARTÍ
OFICINA DE TRÁMITE DOCUMENTAL
11 OCT. 2019
Nº Exp. _____
Hora _____ Firma _____

Institución 2

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 3055 TUPAC AMARU

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Comas, 04 de octubre del 2019

Mg. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO, LIMA NORTE
Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos

Presente:

Es grato dirigirme a usted, para hacer de su conocimiento que la Srta. Diana Vilma Huaman Porras, estudiante de la carrera de Psicología de la Facultad de Humanidades, le estaremos brindando las facilidades para que realice su trabajo de investigación: "Propiedades Psicométricas del test de dependencia a los videojuegos (TDV) en adolescentes de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas. Comas. Lima 2019" dentro de nuestra Institución.

Sin otra particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente



[Handwritten signature]
Dra. Dora Lary Cabieses Espinoza
Directora
I.E. N° 3055 Tupac Amaru

Anexo 6. Cartas de autorización del autor



CARTA N° 0163 - 2019/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 18 de Junio de 2019

Autor:

- Edwin Salas Blas

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **DIANA VILMA HUAMNÁN PORRAS**, con DNI: 43044033 estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula 6700169085, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado : "**PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DEL TEST DE DEPENDENCIAS DE VIDEOJUEGOS (TDV) EN ADOLESCENTES EN DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE COMAS, 2019**", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

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

Atentamente,




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

Anexo 7. autorización del autor para el uso del instrumento

AUTORIZACION  Recibidos X



Diana Huaman Porras <dianahp1915@gmail.com>
para e.salasb ▾

jue., 2 may. 09:08   

Ante todo un cordial saludo , mi nombre es Diana Huaman Porras estudiante de psicología de la universidad Cesar Vallejo lima norte , me dirigo usted para solicitar su autorizacion para el uso del Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. con fines educativos y para el proyecto de tesis. espero su pronta respuesta. que tenga un buen día muchas gracias. 😊



Edwin Salas <e.salasb@hotmail.com>
para mí ▾

vie., 3 may. 00:11   

Estimada Diana

En realidad el trabajo que Ud. ha revisado no es de construcción del instrumento, sino una validación a población peruana. El Dr. Mariano Chóliz es el autor del trabajo de construcción de dicho instrumento. Como varios tesisistas me han pedido la autorización para el uso de la herramienta y estuve derivando sus pedidos al Dr. Cholz, él me ha autorizado darles el permiso en cuanto me lo soliciten. Tienen el permiso para usarlo como investigación. Sin embargo les solicito revisar el artículo de Chóliz y Marco (2011), en el que construye y valida el Test de dependencia a videojuegos. Cordialmente

Edwin Salas-Blas

Investigador de la Universidad de San Martín de Porres (Perú)

Investigador CONYTEC: [Perfil](#)

Researchgate: https://www.researchgate.net/profile/Edwin_Salas2

ORCID: orcid.org/0000-0002-0625-0313

SCOPUS-ID: 57191970571: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorid=57191970571>

Scholar Google: <https://scholar.google.es/citations?user=RopGRugAAAAJ&hl=es>

Anexo 8. consentimiento y asentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Alumno:

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Diana Vilma Huamán Porras**, interna de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **Propiedades Psicométricas del test de dependencia a los video juegos (TDV) en adolescentes de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019**; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de una prueba psicológicas: **test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Choliz Y Marco (2011) adaptada a la población peruana por Salas (2017)**. De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. Diana Vilma Huamán Porras
ESTUDIANTE DE LA EAP DE PSICOLOGÍA
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Yocon número de DNI: acepto participar en la investigación **Propiedades Psicométricas del test de dependencia a los video juegos (TDV) en adolescentes de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019** de la señorita Diana Vilma Huamán Porras

Día:/...../.....

Firma



ASENTIMIENTO INFORMADO

Alumno:

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Diana Vilma Huamán Porras**, interna de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima. En la actualidad me encuentro realizando una investigación **Propiedades Psicométricas del test de dependencia a los video juegos (TDV) en adolescentes de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019** ; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de una prueba psicológicas: **test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Choliz Y Marco (2011) adaptada a la población peruana por Salas (2017)**. De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. Diana Vilma Huamán Porras
ESTUDIANTE DE LA EAP DE PSICOLOGÍA
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Yocon número de DNI:
..... acepto participar en la investigación **Propiedades Psicométricas de la Escala de Conducta Prosocial en Adolescentes de tres instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019** de la señorita Diana Vilma Huamán Porras

Día:/...../.....

Firma

Anexo 9. escaneo del criterio de jueces

Validez de contenido- lista de criterio de jueces

Para la revisión de las propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos (TDV) la cual cuenta con cuatro dimensiones, abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados y dificultad de control, se sometió a evaluación a todos los ítems a evaluación a través del análisis de criterio de jueces por parte de los expertos en el área clínica y de investigación, ahora se menciona a los jueces que participaron del proceso de validación del siguiente test:

- J1. Lic. Mery Valverde Roldan
- J2. Mg. Karina Sanchez Llanos
- J3. Mg. Patricia Diaz Gamarra
- J4. Lic. Patricia Sirlopu Cajusol
- J5. Mg. Lincol Olivas Ugarte



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO..... TDV

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable | Aplicable después de corregir | No aplicable |

Apellidos y nombres del juez validador Valverde Roldán, Mery

DNI:..... 07520700

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	<u>Univ. San Martín de Porres</u>	<u>Psicología</u>	<u>1980-1986</u>
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	<u>Essalud</u>	<u>Psicóloga</u>	<u>Comas</u>	<u>33 años</u>	<u>Psicóloga</u>
02					
03					

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 Mery Valverde Roldán
 PSICÓLOGA
 CP# 4744
 Hospital Marino Molina Socita
 Essalud

03 de mayo del 2019

Juez 2



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.....

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Sánchez Llano Linao

DNI: 40639063

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Inca Garcilaso de la Vega.	Psicología	2003 - 2003.
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	I.E. Cuzco Fernandini	Psicóloga	Los Olivos	2013 - 2014.	Psicología - Intervención
02	I.E. Entreg. Cuzco Valle	"	"	2012 - 2014.	" - "
03					

- *Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 Karina Sánchez Llano
 PSICOLOGA
 CPSP 23810

03 de mayo del 2019



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.....

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador DIAZ GAMARRA PATRICIA

DNI:.....10506637.....

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Nacional de San Marcos	Psicología Educativa	1986 -1992.
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Prácticas pre y post grado	Práctico	Independiente	1999 - 2018	
02					
03					

- ¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

03 de mayo del 2019

PATRICIA DIAZ GAMARRA
 PSICÓLOGA
 C.P.S. 8087



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.....

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador SIRLOPO CAJUSOL, PATRICIA GIOVANNA

DNI:..... 7588982

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad de San Martín de Porres	Psicología	2002 - 2008.
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	ESSALUD	Psicóloga	Comas.		Psicología Clínica.
02					
03					

- ¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 Patricia Sirlopo Cajusol
 03 de mayo del 2019
 D. N. 73880
 HOSP. MARINO MOLINA SCIPIA



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.....

Observaciones: En algunos ítems el lenguaje es distinto al que se utiliza en Lima.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador OLIVAS UGARTE LINCOL ORLANDO

DNI: 43102056

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UIGV	Psicología	2009 - 2012
02	UIGV	Psicología Educativa	2011 - 2013

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UC	Docente	-		Docencia
02	Nuestro Señor de				
03	Paraden	Psicología	S.S.C.	2014 - 2016	Psicología

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Lincol Orlando Olivas Ugarte
 Magister en Psicología Educativa UCY
 C. Ps. P. 22470

03 de mayo del 2019

Anexo 10. Resultados del piloto

Tabla

Confiabilidad según alfa de Cronbach del cuestionario del test de dependencia los videojuegos TDV.

Dimensiones	Alfa De Cronbach	Nº De Elementos
Test de dependencia de video juegos(TDV)	,933	25
Abstinencia	,874	10
Abuso y tolerancia	,806	5
Problemas ocasionados	,774	4
Dificultad de control	,717	6

Tabla
Análisis

descriptivo de los ítems de la dimensión A del test de dependencia a los videojuegos TDV (np=150)

Items	M	DE	g1	g2	IHC	h2	Aceptable
P3	6,83	0,940	1,437	3,176	0,642	0,527	SI
P4	6,55	1,185	1,070	0,795	0,587	0,462	SI
P6	6,83	1,131	2,018	3,015	0,588	0,464	SI
P7	6,75	1,084	1,689	1,948	0,481	0,326	NO
P10	6,43	1,235	0,992	-0,362	0,619	0,506	SI
P11	6,89	1,011	2,090	3,692	0,581	0,458	SI
P13	6,73	1,159	1,839	2,451	0,639	0,522	SI
P14	6,76	1,219	1,878	2,301	0,675	0,572	SI
P21	6,27	1,385	1,031	-0,242	0,585	0,454	SI
P25	6,58	1,228	1,505	1,233	0,589	0,458	SI

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h2: Comunalidad

Tabla

Análisis descriptivo de los ítems de la dimensión AT del test de dependencia a los videojuegos TDV (np=150)

Items	M	DE	g1	g2	IHC	h2	Aceptable
P1	1,09	1,272	1,012	-0,070	0,681	0,688	SI
P5	0,63	1,116	1,795	2,248	0,508	0,459	SI
P8	0,67	1,159	1,665	1,623	0,697	0,696	SI
P9	0,74	1,257	1,596	1,308	0,441	0,367	NO
P12	1,13	1,416	0,904	-0,583	0,654	0,645	SI

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h2: Comunalidad

Tabla

Análisis descriptivo de los ítems de la dimensión PO del test de dependencia a los videojuegos TDV (np=150)

Items	M	DE	g1	g2	IHC	h2	Acceptable
	1,13	1,416	0,904	-0,583	0,654	0,645	SI
P16	1,28	1,401	0,876	-0,503	0,525	0,525	SI
P17	0,54	1,021	2,098	3,970	0,707	0,744	SI
P19	0,64	1,001	1,718	2,643	0,572	0,596	SI
P23	0,72	1,052	1,520	1,707	0,562	0,591	SI

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h2: Comunalidad

Tabla

Análisis descriptivo de los ítems de la dimensión DC del test de dependencia a los videojuegos TDV (np=150).

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h2: Comunalidad

Items	M	DE	g1	g2	IHC	h2	Acceptable
P2	0,48	0,908	1,959	3,176	0,057	0,008	NO
P15	1,01	1,271	1,161	0,325	0,464	0,455	SI
P18	1,27	1,319	0,746	-0,534	0,509	0,485	SI
P20	1,13	1,179	0,976	0,357	0,537	0,505	SI
P22	0,51	0,966	2,321	5,411	0,644	0,694	SI
P24	0,54	0,965	2,084	4,177	0,531	0,541	SI

Anexo 11. Validez de contenido

Evidencias de validez basadas en el contenido del test de dependencia a los videojuegos TDV por medio del coeficiente V de Aiken

	PERTINENCIA					Vp	RELEVANCIA					Vr	CLARIDAD					Vc	VG			
	J1	J2	J3	J4	J5		J1	J2	J3	J4	J5		J1	J2	J3	J4	J5					
P1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P11	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	4	80%	93%
P15	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P18	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	4	80%	93%
P19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P20	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P21	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P22	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	4	80%	93%
P23	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%
P25	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	100%	100%

Nota: No está de acuerdo = 0, sí está de acuerdo = 1; P = Pertinencia, R = Relevancia, C = Claridad

Anexo 12. Análisis de validez factorial confirmatorio

Análisis factorial confirmatorio de los ítems del test de dependencia de videojuegos (TDV)

D	ITEMS	FRECUENCIA					M	DE	g1	g2	IHC	h2	id	Aceptable
		0	1	2	3	4								
D1	P3	62.9	15.7	9.3	7.1	4.9	0.75	1.179	1.472	1.014	0.663	0.529	0.000	Si
	P4	53.6	17.9	10.5	7.3	10.4	1.03	1.372	1.087	-0.194	0.745	0.643	0.000	Si
	P6	67.7	12.7	8.1	5.6	5.7	0.69	1.195	1.663	1.589	0.687	0.563	0.000	Si
	P7	62	14.9	8.8	7.5	6.8	0.82	1.261	1.382	0.617	0.723	0.612	0.000	Si
	P10	60.8	13.5	10.1	6.8	8.8	0.89	1.328	1.276	0.255	0.774	0.683	0.000	Si
	P11	67.5	14.8	8.8	4.3	4.7	0.64	1.107	1.769	2.173	0.691	0.569	0.000	Si
	P13	65.2	13.7	9.6	5.7	5.7	0.73	1.193	1.549	1.230	0.726	0.617	0.000	Si
	P14	67.3	9.1	10.8	4.7	8.1	0.77	1.285	1.489	0.867	0.728	0.618	0.000	Si
	P21	59.3	12.4	14	5.3	8.9	0.92	1.322	1.217	0.176	0.701	0.581	0.000	Si
	P25	60.8	13.9	12.1	5.3	7.9	0.86	1.278	1.334	0.530	0.714	0.597	0.000	Si
D2	P1	55.9	12.7	12	9.6	9.6	1.05	1.397	0.997	-0.454	0.624	0.698	0.000	Si
	P5	60.7	14.5	11.9	7.3	5.6	0.83	1.223	1.314	0.523	0.682	0.706	0.000	Si
	P8	64.4	12.8	12.4	6.1	4.3	0.73	1.152	1.454	1.007	0.690	0.603	0.000	Si
	P9	60.9	13.5	12.7	5.9	7.1	0.85	1.259	1.321	0.517	0.605	0.625	0.000	Si
	P12	60.7	9.9	12.9	7.5	9.1	0.94	1.360	1.149	-0.097	0.635	0.581	0.000	Si
D3	P16	60.8	16.1	13.2	3.9	6.0	1.01	1.017	1.812	2.591	0.736	0.711	0.000	Si
	P17	68.4	14.3	11.1	3.1	3.2	0.58	1.341	1.137	0.038	0.675	0.641	0.000	Si
	P19	60.8	16.1	13.2	3.9	6.0	0.78	1.178	1.456	1.120	0.695	0.666	0.000	Si
D4	P23	66.8	11.7	12.3	4.8	4.4	0.68	1.131	1.578	1.444	0.677	0.643	0.000	Si
	P2	67.3	11.3	11.5	5.1	4.8	0.69	1.590	1.590	1.423	0.431	0.305	0.000	Si
	P15	63.7	16.0	12.0	3.3	4.9	0.70	1.618	1.618	1.747	0.679	0.632	0.000	Si
	P18	51.1	15.7	16.9	6.7	9.6	1.08	0.972	0.972	-0.321	0.725	0.689	0.000	Si
	P20	54.4	16.0	16.9	5.3	7.3	0.95	1.136	1.136	0.164	0.679	0.625	0.000	Si
	P22	67.5	16.0	9.6	3.2	3.7	0.60	1.846	1.846	2.705	0.722	0.693	0.000	Si
	P24	68.5	13.9	8.5	4.5	4.5	0.63	1.788	1.788	2.204	0.644	0.592	0.000	si

Anexo 13. Autorización de la versión final del trabajo de investigación

 UCV UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código: F04-PP-PP-02.02 Versión: 10 Fecha: 10-06-2019 Página: 1 de 1
--	--	---

Yo, Juan Walter Pomahuacre Carhuayal, docente de la Facultad de Humanidades y Escuela Profesional de psicología de la Universidad César Vallejo de la Sede Lima Norte, revisor del trabajo de investigación titulado

"Propiedades psicométricas del Test de dependencia de videojuegos en adolescentes del nivel secundario de 11 a 17 años de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019", de la estudiante Diana Vilma Huamán Porras constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

Lima, 14 de febrero del 2020


T. Walter Pomahuacre Carhuayal
PSICOTERAPEUTA
C.P. P. 14834

.....

Firma
Mg. Juan Walter Pomahuacre Carhuayal
Firma
DNI: 41866762

Revisó	Vicerrectorado de investigación/DEVAC/Responsable de SGC	Aprobó	Rectorado
--------	--	--------	-----------

Anexo 14. Print del turnitin

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/en_us/?s=&u=1087945468&student_user=1&lang=en_us&o=1255965897

feedback studio **DIANA VILMA HUAMAN PORRAS** Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos (TDV) en adolescentes de instituciones ...

Resumen del partido **18%**

Actualmente viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Partidos

1	repositorio.lucv.edu.pe	5%
2	Enviado a Universidad ...	5%
3	repositorio.uss.edu.pe	2%
4	Enviado a Universidad ...	1%

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos instituciones Educativas Públicas del Distrito de Comas, 2019


TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
Licenciada en Psicología

AUTORA:
Huamán Porras, Diana Vilma (ORCID:0000-0002-5199-9185)

ASESOR:
Mg. Paredarisco Cabañas, Juan Walter (ORCID:0000-0002-6769-6706)

LÍNEA DE INVESTIGACIONES:
Psicométrica

LIMA - PERÚ

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 64 de 76
--	---	---

Yo Diana Vilma Huamán Porras , identificado con DNI N° 43044033, egresado de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo, autorizo (X) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "propiedades psicométricas del test de dependencia de video juegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Comas, 2019"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



 FIRMA

DNI: 43044033

FECHA: 14 de febrero del 2020



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LA TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: Huamán Porras Diana Vilma
D.N.I. : 43044033
Domicilio : Cl. Las rosas172 Ermitaño- Independencia
Teléfono : Móvil : 994638534
E-mail : dianahp1915@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Humanidades
Escuela : Psicología
Carrera : Psicología
Título : Licenciada en psicología

Tesis de Post Grado

Maestría

Grado :
Mención :

Doctorado

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:
Huamán Porras Diana Vilma

Título del trabajo de investigación:
Propiedades psicométricas del test de dependencia de video juegos en
adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos Instituciones
Educativas públicas del distrito de Comas, 2019

Año de publicación : 2020

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

A través del presente documento,
Si autorizo a publicar en texto completo.
No autorizo a publicar en texto completo.

Firma :

Fecha: 14/2/2020



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Huamán Porras, Diana Vilma

INFORME TITULADO:

Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Comas, 2019.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Psicología

SUSTENTADO EN FECHA: 31/01/2020

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por unanimidad



Rosario Quiroz, Fernando Joel
Rosario Quiroz, Fernando Joel
DNI 32990613
CPs.P 29721

*El presente documento tiene como único fin verificar que el informe del trabajo de investigación cumple con los estándares establecidos por el equipo de investigación de la E.P de Psicología. Carece de validez para otro tipo de usos.

Versión: 08/02/2019