



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**Adaptación de la Escala de Experiencias relacionadas con los  
videojuegos (CERV) en estudiantes universitarios de Ate, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

**AUTORAS:**

Calderon Canchaya, Karina Natividad ([orcid.org/0000-0002-7400-7155](https://orcid.org/0000-0002-7400-7155))

Huanca Zambrano, Gissela Nayeli ([orcid.org/0000-0002-4398-7816](https://orcid.org/0000-0002-4398-7816))

**ASESOR:**

Dr. García García, Eddy Eugenio ([orcid.org/0000-0003-3267-6980](https://orcid.org/0000-0003-3267-6980))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Psicométrica

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA – PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

Este trabajo está dedicado a nuestras familias, quienes han sido nuestro soporte durante este largo camino, también a nuestro docente quien ha hecho posible con su apoyo profesional.

## **Agradecimiento**

Principalmente a nuestra casa de estudio por formarnos como buenos profesionales. A Dios por permitirnos llegar hasta este momento con buena salud.

A nuestros padres Jorge y Sonia; Lino y Teodora, por brindarnos su apoyo incondicional para lograr nuestro objetivo. Así mismo agradecer a nuestro docente y asesor, el Dr. Eddy García García, por su dedicación, tiempo, valiosa guía y asesoría, quién nos ha permitido terminar nuestro proyecto de investigación con éxito.

## Índice de contenidos

|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| Dedicatoria                                            | ii  |
| Agradecimiento                                         | iii |
| Índice de contenidos                                   | iv  |
| Índice de tablas                                       | v   |
| Resumen                                                | vi  |
| Abstract                                               | vii |
| I.INTRODUCCIÓN                                         | 1   |
| II.MARCO TEÓRICO                                       | 4   |
| III.METODOLOGÍA                                        | 14  |
| 3.1 Tipo y diseño de investigación                     | 14  |
| 3.2 Variables y Operacionalización                     | 14  |
| 3.3. Población, muestra y muestreo                     | 14  |
| 3.4 Técnicas e Instrumentación de Recolección de datos | 15  |
| 3.5. Procedimientos                                    | 16  |
| 3.6. Método de análisis de datos                       | 16  |
| 3.7. Aspectos éticos                                   | 16  |
| IV.RESULTADOS                                          | 18  |
| V.DISCUSIÓN                                            | 27  |
| VI. CONCLUSIONES                                       | 30  |
| VII . RECOMENDACIONES                                  | 31  |
| REFERENCIAS                                            | 32  |
| ANEXOS                                                 | 39  |

## Índice de tablas

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 1 Validez de contenido                                        | 18 |
| Tabla 2 Validez de constructo                                       | 19 |
| Tabla 3 Estadísticas de varianza total explicada                    | 20 |
| Tabla 4 Comunalidades del cuestionario                              | 21 |
| Tabla 5 Estadísticas de la Matriz de componentes rotados            | 22 |
| Tabla 6 Análisis confirmatorio                                      | 23 |
| Tabla 7 Confiabilidad mediante el alfa de Cronbach del cuestionario | 24 |
| Tabla 8 Normas Percentiles del cuestionario                         | 25 |
| Tabla 9 Baremos de la escala por dimensiones del cuestionario       | 26 |

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar las propiedades psicométricas de la escala de experiencias relacionadas con los videojuegos CERV en estudiantes universitarios de Ate, 2022. El diseño de estudio instrumental, tipo aplicada, el cuestionario permite evaluar dos dimensiones, dependencia y evasión, y consecuencias negativas, fue aplicado a una muestra de 780 estudiantes universitarios. Obteniendo como resultados que los ítems miden el constructo a través de la  $V$  de Aiken de 17 ítems que presenta el cuestionario, viendo con el criterio de  $>0.8$  para ser aprobados. La escala mediante prueba de esfericidad de Bartlett tiene una significancia de 0.0 y KMO de .661, mediante el análisis factorial confirmatorio la sectorización de las dos dimensiones y cada una de ellas con los ítems idóneos para una medición estadísticamente proporcional, se calculó la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach de .873, por lo tanto, se afirma que la prueba es confiable. En conclusión, el instrumento es válido y confiable para su aplicación y como referente para futuras investigaciones.

**Palabras Clave:** Experiencias relacionadas con los videojuegos, estudiantes universitarios, propiedades psicométricas.

## **Abstract**

The objective of this research was to determine the psychometric properties of the scale of experiences related to CERV video games in university students of Ate, 2022. The instrumental study design, applied type, the questionnaire allows evaluating two dimensions, dependency and evasion, and consequences. negative, was applied to a sample of 780 university students. Obtaining as results that the items measure the construct through the V of Aiken of 17 items that the questionnaire presents, seeing with the criterion of  $>0.8$  to be approved. The scale using Bartlett's sphericity test has a significance of 0.0 and KMO of .661, through confirmatory factor analysis the sectorization of the two dimensions and each of them with the items suitable for a statistically proportional measurement, reliability was calculated by Cronbach's Alpha of .873, therefore, the test is claimed to be reliable. In conclusion, the instrument is valid and reliable for its application and as a reference for future research.

**Keywords:** Experiences related to video games, university students, psychometric properties.

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente las tendencias a los videojuegos se han convertido en una coyuntura de gran preocupación a nivel mundial en la comunidad educativa y casas de estudio en los jóvenes, debido al avance tecnológico y la creación de juegos en red y consolas, donde el uso constante de los videojuegos, genera diversas experiencias, que traen como consecuencias en los jóvenes estudiantes pasar horas en los videojuegos, descuidando así, sus responsabilidades, en un estudio se determinó que el uso desmedido de los videojuegos genera un comportamiento grave proclive a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social y educativo afectando en estas y otras áreas al individuo durante el trayecto de su vida, según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019).

En el contexto internacional, la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2020), ha calculado datos en los que las sociedades de varios países de América Latina y el Caribe están conformadas por jóvenes con un 30% de la población, lo cual constituyen un conjunto saludable de población, por lo que reforzar la salud mental en los jóvenes permitirá asumir una etapa adulta contando con habilidades productivas y fomentando el desarrollo integral. Además, muchos jóvenes se comportan de manera inapropiada por factores y hábitos nocivos que afectan su salud mental, agregó.

A nivel nacional el Ministerio de Salud (MINS, 2021), identificó el aumento de la tendencia a la adicción hacia los videojuegos en un 80% de estudiantes de toda edad, sobre todo en universitarios, por el confinamiento y la falta de interacción con los demás en persona. Asimismo, los efectos del uso frecuente de videojuegos traen consigo consecuencias fisiológicas, ergonómicas, trastornos mentales y problemas cognoscitivos, los cuales afectan al estudiante en el ámbito académico. También el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2020), reportó que el 75,1% de menores y jóvenes del país, emplearon el internet de manera inadecuada, por lo que se evidenció un aumento significativo de 18.1 puntos porcentuales, asimismo refirió que la población puede verse expuesta a enfermedades crónicas tanto a nivel físico como psicológicamente, un aproximado de 49,8 % entre niños y jóvenes buscaron atención respecto a la salud mental. Asimismo, la Fundación MAPFRE (2016), dio a conocer el incremento del uso de



internet y de videojuegos en los jóvenes del distrito de Lima y Callao en un 77,4% con un porcentaje menor en Arequipa del 22,6%, deduciendo que los adolescentes utilizan constantemente los videojuegos en línea, representando un problema directo en el ámbito estudiantil, debido a que suelen jugar de cuatro o seis horas diarias después asistir a su centro de estudio, descuidando así, responsabilidades, hábitos y tareas encomendadas por su centro de estudios.

A nivel local el Instituto Nacional de Salud Mental (INSM, 2018), dió a conocer que la mayoría de los estudiantes en vacaciones o esparcimiento utilizan juegos electrónicos en un 70%.

De acuerdo con lo demostrado, el problema de las experiencias relacionadas con los videojuegos es bastante serio no solamente en el país, sino también a nivel mundial, a pesar de ser una cuestión tan importante y que las organizaciones mundiales lo reconozcan, no existen instrumentos adecuados que permitan medir esa variable, por ejemplo, en Perú no se encuentra un instrumento validado o adaptado que mida adecuadamente esta variable dirigida a estudiantes universitarios.

En tal sentido, se realiza la formulación del problema: ¿Posee propiedades psicométricas el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos CERV en estudiantes universitarios de Ate, 2022?

Desde el punto de vista de la justificación teórica, este estudio se basó en una visión general de la teoría relacionada con las variables, así también investigaciones de este tipo, ya que se abordó una problemática que se evidencia actualmente, y sirvió de base para futuras investigaciones, también a nivel práctico, esta investigación proporciona a la comunidad un instrumento validado y confiable contando de esta manera con baremos nacionales adaptados a una población específica, debido a la escasez de investigaciones en este ámbito. En cuanto a la justificación metodológica puesto que se siguió un proceso secuencial y estructurado que se rige a la investigación para obtener información, además de ser un instrumento válido y confiable que fue adaptado para evaluar a estudiantes universitarios que presenten experiencias relacionadas a los videojuegos, posteriormente brindó nuevos aportes actualizados en cuanto a la variable

investigada. Por último, la justificación social, contribuye con los profesionales del sector brindando un instrumento validado en población peruana, que permite mejorar las condiciones de vida de la población.

El objetivo general del estudio es: Determinar las propiedades psicométricas de la escala de experiencias relacionadas con los videojuegos CERV en estudiantes universitarios de Ate, 2022. Y los objetivos específicos que se plantearon son los siguientes: Determinar la evidencia de la validez de contenido de la escala. Determinar la validez de constructo de la escala. Determinar la confiabilidad de la escala. Determinar normas percentiles del Baremos del Cuestionario.

## II. MARCO TEÓRICO

Respecto a la variable, se encontraron como antecedentes internacionales, a Cabero et al. (2020) este estudio se realizó en México, con el objetivo de validar y adaptar a la población sobre el grado de adicción a las redes sociales (SMAS-SF), su metodología fue descriptiva, la muestra estuvo conformada por 605 estudiantes, se aplicó el instrumento que consta de 29 ítems, como resultado se obtuvo un valor de contenido mayor a 0.8, un valor de constructo de 0.94, y de acuerdo a los valores obtenidos se encuentra un alto índice de confianza superior al valor de 0.7 utilizando el coeficiente alfa de Cronbach. Se concluye que los resultados son válidos con niveles de fiabilidad y de identificación de factores para de esta manera hallar las normas percentiles de la prueba, este instrumento ayudará a la identificación y disminución del uso de videojuegos. Asimismo, Chamarro et al. (2014) en su estudio realizado en España, tuvieron como propósito validar el Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos, método descriptivo y diseño no experimental, la muestra fue de 5,338 estudiantes, se utilizó el cuestionario CERV, los resultados obtenidos indican que el instrumento tiene un índice de 0.869 con evidencias de validez, en cuanto a confianza valor de 0,7. En definitiva, esta herramienta tiene propiedades psicométricas y es muy útil para detectar patrones de uso problemáticos de los videojuegos.

Lloret et al. (2018) en su investigación realizada en España, tuvieron la finalidad de adaptar y validar la escala de adicción de videojuegos para adolescentes, contó con una metodología de nivel descriptivo, participaron 466 jóvenes españoles, se aplicó el cuestionario (GASA) para evaluarlos, como resultados se obtiene que la versión española de la escala cuenta con una óptima validez de contenido mayor a 0,8, validez de constructo dentro de los índices de ajuste esperado, en cuanto y una confiabilidad de 0,83, para evaluar comportamientos de juego problemáticos. En conclusión, el instrumento es válido y confiable para la evaluación de la conducta problemática de videojuegos.

De la misma manera, Chahin y Libia (2016) en su investigación realizada en Colombia, tuvieron por objetivo desarrollar un cuestionario que evalúa la adicción a internet y videojuegos, de metodología de nivel descriptivo, contó con una muestra de 354 personas, se aplicó el cuestionario (CAIVA), como resultados se obtuvo

valor del contenido obtenido a través del juicio de expertos de 0,8 como puntaje, en cuanto a la validez de constructo contó con un puntaje de 0,918 de validez, por otro lado, de acuerdo con el alfa de Cronbach del resultado es de 0,73 en términos de fiabilidad. Se concluye que el instrumento es válido y confiable para evaluar la adicción a Internet y la adicción a los videojuegos, por lo tanto, es aplicable a muestras similares.

Respecto a los antecedentes nacionales, De la Cruz y Mestanza (2020) en su estudio plantearon establecer las Propiedades psicométricas del cuestionario de adicción a las redes sociales (CARS) en estudiantes de un centro educativo. El diseño del estudio fue descriptivo y la muestra estuvo conformada por 600 estudiantes de secundaria de 11 a 20 años. Obtuvo como resultado una validez de contenido con puntajes entre 0,8 y 1, se alcanzó una validez de constructo mayor a 0.560 y el alfa de Cronbach de 0,943, teniendo así una consistencia interna óptima. Finalmente, se determinó que el instrumento presenta propiedades psicométricas para medir la variable.

Del mismo modo, Ávila (2016) su investigación tuvo como objetivo de estudiar las propiedades psicométricas de la Escala de medición de Adicción al Internet de Lima (EAIL), de metodología descriptiva y diseño no experimental, contó con un muestreo por conveniencia, su muestra fueron estudiantes del bachillerato de una institución de la ciudad, en cuanto a los resultados, se demostró que existe valor de contenido que resulta ser mayor a 0,8, una validez de constructo de 0,9 y una confiabilidad de 0.79, para realizar normas percentiles de la escala. Por lo que se concluye que es una escala válida y confiable.

Por otro lado, Salas et al. (2017) tuvieron como objetivo validar el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en la población peruana, de metodología descriptiva y diseño no experimental. Presentó como muestra a 467 estudiantes, con edades comprendidas entre los 11 y los 18 años, se administró el instrumento (TDV). Se obtuvo como resultados una confiabilidad del cuestionario de 0,938, una validez de contenido 0,8, la validez de constructo de 0,978. Se concluye que el instrumento validado posee propiedades psicométricas.

Por último, Ecurra y Salas (2016) diseñaron y validaron el instrumento de Adicción a Redes Sociales (ARS) presentada sobre un total de 380 estudiantes, el cuestionario (ARS), compuesto por 31 ítems, se llevó a cabo a través del análisis exploratorio. Así mismo, como resultados se obtuvo que existen adecuadas propiedades psicométricas de validez de contenido mayor a 0,8, una validez de constructo de 0.89 y un índice de confiabilidad de 0,92 que permite elaborar las normas percentiles, por lo tanto, se evidencia propiedades psicométricas.

En cuanto al marco conceptual y teorías de la variable sobre las experiencias relacionadas con los videojuegos, Chóliz y Marco (2011) resaltaron que se observa que personas de distintas edades, buscan diferentes maneras de entretenimiento, como lo es la tecnología, en ciertos casos el juego genera integración de la experiencia, fortalece las habilidades sociales, y a su vez también ocasiona sentimientos como frustración, inadecuado afrontamiento hacia los problemas y reacciones agresivas. Por otro lado, Bavelier et al. (2010) refieren que los jóvenes están expuestos a la tecnología, en su entorno y hogar. Así mismo, después de publicar diversas investigaciones, teniendo en cuenta las edades, razas y el uso de tiempo de las tecnologías, entran en los videojuegos en la cual traen placer, tranquilidad y distracción.

Hoyos y Jago (2010) informaron que los niños y adolescentes que utilizan estas tecnologías, sus familias presentaban síntomas depresivos y masa corporal elevada. Asimismo, Huizinga (1972) expresó que los juegos afectan de manera significativa en el desarrollo de la persona y esto se convierte en parte de su cultura, desde la niñez y mediante su formación en el nivel psicológico, social y fisiológico. Diversas investigaciones determinan que las consecuencias del uso inadecuado de juegos generan experiencias negativas, y repercute en el ámbito escolar (Seguro social de Salud, 2018).

Por otro lado, Viñas (2009) señala que se considera adicción al videojuego, cuando el tiempo empleado al uso de los videojuegos por la persona adicta, afecta en la realización de sus actividades que solía realizar habitualmente, generando una alteración en el equilibrio emocional, e influyen en las demás actividades de la persona.

De igual manera, Gil y Vida (2016) definen la adicción, como un comportamiento que 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. 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, 2002). De la misma manera, Berner y Santander (2012) expresó que el uso inapropiado de los videojuegos afecta la vida personal, por ello se debe tener en cuenta las horas destinadas al uso de los videojuegos, algunas consecuencias que pueden surgir, es la variación en el estado de ánimo, bajo rendimiento académico, insomnio, poca tolerancia a la frustración y estrés.

Respecto a los síntomas de la dependencia a los videojuegos se puede cerciorar que la inserción de la adicción a los videojuegos se encuentra 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, dejando de ser un trastorno del control de los impulsos (tricotilomanía) y se clasifica en la misma categoría que la rúbrica de adicción a las drogas. Según la recomendación, se puede afirmar que la adicción a los videojuegos es un trastorno nuevo a diferencia de otras tecnologías de la información y la conectividad (Carbonell, 2014). Por otro lado, en las consecuencias de la dependencia a los videojuegos, comienza como un recreo importante 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 incorporó 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 (Tejeiro y Pelegrina, 2003).

Por otro lado, Beck y Clark (2012) desde un modelo cognitivo se centra en cómo el pensamiento puede afectar en el sentimiento puesto que, si una persona pasa por una situación difícil, puede presentar síntomas de depresión o ansiedad,

por lo que es importante manejar los pensamientos negativos y controlar las emociones. De igual manera, Griffiths & Beranuy (2009) señalan que cualquier comportamiento que cumpla con los siguientes criterios, será definido como adicción a los videojuegos. *Focalización*: esto sucede cuando se piensa que la actividad es más relevante en la vida de la persona y domina sus pensamientos, le causa preocupación y distorsión cognitiva. *Modificación del estado de ánimo*: es aquella experiencia subjetiva, donde la persona explica lo que le llama la atención del videojuego y son tomados como una estrategia de afrontamiento. *Tolerancia*: es el proceso a través del cual la persona considera necesario aumentar gradualmente la cantidad de tiempo en los videojuegos, enganchándose de esta manera a la actividad, haciendo de este un comportamiento recurrente. *Síntomas de abstinencia*: aquellas sensaciones bruscas que ocurren cuando el juego es interrumpido o existe una disminución notoria. Se presentan síntomas como frustración, falta de autocontrol y por último *Conflicto*: ya que es originado por haber destinado mucho tiempo a los videojuegos, afectando las relaciones interpersonales, laborales, académicos, sociales, entre otros intereses. *Recaída*: sucede cuando se repiten los patrones de conducta de las primeras fases, con tendencia a repetir los patrones más fuertes y extremos típicos del uso excesivo de videojuegos.

Como teoría central se encuentra a Chamarro et al. (2014) quienes se manifiestan sobre el uso problemático del internet y videojuegos, basándose en Connolly et al. (2012) conceptualizan que el uso de videojuegos abarca la tecnología orientada al entretenimiento, relacionada al uso que se da a diario, se convierte en un riesgo trayendo así problemas en la salud mental. Donde propusieron 2 dimensiones:

La primera dimensión: *dependencia y evasión*, en la que consiste el fuerte deseo, preocupación y necesidad de llevar a cabo la conducta trayendo consigo una emoción placentera y excitante, llegando a evadir o enfrentar un problema hallando una actividad satisfactoria en la cual encuentra distracción. La segunda dimensión: *consecuencia negativa*, que tiene como resultado negativo una acción constante y diaria; trayendo dificultades en la función cognitiva y emocional,

repercutiendo en su bienestar personal. (Chamarro et al. 2014, Connolly et al., 2012)

En cuanto las teorías psicométricas, son diferentes los autores que sustentan los siguientes términos, las propiedades psicométricas para Campo-Arias et al. (2008) manifiestan que se determina mediante la utilización del instrumento en una situación, ya sea en una muestra o incluso población de una investigación, a su vez teniendo en cuenta los elementos del instrumento que se desea examinar por medio de la aplicación de la escala, la dimensión y la fiabilidad del constructo, esto aporta un valor importante a la investigación científica, ya que tiene que pasar por un arduo proceso de examinación y recolección de información. Por otro lado, Carranza et al. (2021) comentan que hay modelos psicométricos y aspectos metodológicos para tener en cuenta en la elaboración, validación y análisis de propiedades psicométricas de las encuestas de tal manera que se puede tener una muestra amplia teniendo en cuenta los niveles de confianza para tener resultados precisos. Figuerola et al. (2021) señalaron que las propiedades psicométricas de la escala revelan que el instrumento tiene una estructura de un elemento exclusivo que describió la varianza y con una consistencia interna aceptable o alta una vez que se ejecute la evaluación. De esta forma, la estructura factorial y el porcentaje de varianza explicada son similares a los reportados originalmente, mientras que la consistencia interna es más grande, además de ser aceptable de acuerdo con los límites para la aplicación del instrumento.

La metrología psicológica requiere de aportes de pruebas, cuestionarios e instrumentos que se pueden utilizar para realizar diversas variables psicológicas (Aliaga, 2006).

En cuanto a la definición de la validez los autores Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) mencionaron que la validez es el nivel en el que el instrumento mide realmente la variable que está tratando de medir. Ejemplificando, un instrumento válido para medir la atención debería medir la atención, no otra variable. Además, la validez se refiere a la objetividad y claridad del ítem o pregunta utilizada en la medición, en otras palabras, qué tan preciso es el elemento o la pregunta que realmente desea medir. Además, Juárez y Tobón (2018) refirieron



que la V de Aiken se considera como la suma máxima de datos obtenidos mediante de la deliberación que tienen los jueces al evaluar la validez del test psicológico, debido a cómo son sus preguntas y respuestas en la que debe estar relacionado con las variables de estudios, dónde tienen que cumplir los criterios de la v de Aiken siendo mayor a 0.80 donde nos va evidenciando la validez de su contenido para evaluar una estadística significativa mayor a 0 y 1, ya que esté evalúa el cumplimiento del propósito del proceso y la solución de conflictos que se presenta en dicha investigación, demostrando gran importancia para el proceso, como el desarrollo del instrumento psicológico y así se pueda reconocer el estudio de las variables.

En cuanto a la validez de contenido, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) mencionan que es una herramienta que refleja la medida en que se mide un determinado dominio de contenido; sin omisiones, sin desequilibrios de contenido. La validez de contenido se usa a menudo con instrumentos o pruebas de rendimiento, especialmente con cuestionarios y test de referencia al criterio. En este tipo de prueba, se trata de comprobar conocimientos sobre una materia o un curso, se refiere a un grado. El juicio de expertos es una estimación subjetiva o intersubjetiva de la validez de contenido. Se utiliza para conocer la probabilidad de errores en la estructura interna del instrumento para llegar a una estimación razonablemente adecuada, las estimaciones obtenidas por los jueces deben ser confirmadas o en algunos casos cambiadas a lo largo del tiempo. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018, Escobar, 2008)

La validez de contenido de acuerdo a Cohen y Swerdik (2001) manifestaron que se centra en ver si está o no está correcto el muestreo de acuerdo con lo que se busque calcular o medir, a su vez es un elemento valioso para determinar la validez y por lo general se evalúa por medio del juicio de expertos mediante su aprobación y está centrado en información verídica, en la cual se presentará en el estudio de la investigación, la cual se encuentra donde se quiere aplicar para su correspondiente aprobación y que de esta se obtenga la validez de contenido.

Aliaga (2006) menciona que la validez de constructo busca interpretar las conductas de las personas en base a un razonamiento hipotético para hacer

reconocer ciertas características del ser humano por medio de un listado de preguntas que pueden ser evidenciadas por la prueba psicológica, siguiendo un proceso y así generando la formulación de hipótesis y los componentes, además de plasmar las preguntas en base a la variable a estudiar, prosiguiendo con la recogida de datos a la muestra establecida, también va depender de la problemática que interactúan, ante ello se busca establecer la veracidad que tiene la variable en su validez y confiabilidad con otras variables, como finalidad demostrando su pertinencia, relevancia y claridad del instrumento para que así esta pueda ser medida e plantearse con el medio.

Parra (2002) expresó que el análisis exploratorio es donde se ejerce el raciocinio y el descubrimiento ante las variables de estudio, para que así los autores puedan reconocer las dificultades, elementos o características y puedan aportar soluciones en base a la problemática que se encuentra la población a causa de las variables, es por ello que por todo tipo de herramientas que se compone, sirve para el descubrimiento de la investigación mediante cualidades y características, demostrando su rango de consistencia y el tipo de conexión que tiene con las variables de estudio, con la función de reconocer los compendios de elementos y teorías para su mayor conocimiento y preceptos que conforman las variables de estudio para forjar una investigación trascendental.

Pérez et al. (2000) manifiestan que el análisis confirmatorio se emplea para aprobar o descartar la hipótesis de estudio, por medio de la recopilación de datos obtenidos mediante la recopilación de información en la población diana sacando lo más esencial para la investigación con la finalidad de identificar la correlación entre las variables que son de enfoque principal para la investigación, por lo tanto, tienen que alcanzar medidas del (CFI, GFI, RMR, RMSEA) demostrando una intensidad moderada alcanzando más del 0.35, lo cual demuestra una confirmación de las variables y una significancia mayor por la correlación que tienen las variables conjuntamente con las dimensiones que corresponde a una de las variables y aportando una solución a la problemática.

La confiabilidad para el autor Magnusson (1978) mencionó que es la carencia de fallos de medición en un cuestionario, además, se tiene en cuenta que

tiene que medir lo que se busca medir, siendo esto exacto en cuanto a los resultados que brinde la recopilación de datos. Por otra parte, los autores Kerlinger y Lee (2002) expresan que es la consistencia de una medida y que ayuda a solucionar problemas considerando la varianza del instrumento a la cual esta tiene que portar con características de alta coherencia, ser racional y demostrando una mayor solidez en lo que pretende encontrar, basándose en teoría remarcadas.

Según Manterola et al. (2018) por fiabilidad se entiende como un inicio importante que tienen que tomar los investigadores para minimizar potenciales, errores en sus estudios, comentando, en otros términos, para afirmar que un instrumento es confiable, este debe brindar resultados equivalentes o semejantes en un mismo escenario o poblaciones bajo las mismas condiciones en diferentes instantes, es la consistencia de los resultados. El análisis de la confiabilidad tiene como objetivo garantizar que los resultados de un cuestionario sean consistentes con los resultados del mismo cuestionario en otra ocasión. Si esto sucede se puede decir que existe un alto grado de confiabilidad. Este autor plantea dos tipos de fiabilidad según los participantes dentro de la exactitud de las mediciones:

Según el observador, se divide paralelamente en dos puntos, el primero es el intra observador, el cual ocurre una vez que un individuo divida los múltiples efectos en las mediciones repetidas en un definido grupo, mientras el segundo aspecto es el inter observador, donde dos o más sujetos observan de forma independiente a un mismo individuo de estudio. Según el instrumento, se separan en tres puntos, Intra instrumento el cual comprende el grado de confiabilidad una vez que se hacen mediciones repetidas en un grupo de individuos utilizando el mismo instrumento para la medición, Inter instrumento es ese nivel de fiabilidad una vez que se desarrollan resultados en base a la aplicación de diferentes instrumentos para medir de manera repetida características de un solo grupo de individuos (Manterola et al., 2018, Rodríguez-Núñez & Manterola, 2016).

La baremación o también llamada escalamiento de medida para los autores Meneses et al. (2013) indican que es un factor importante en el transcurso de realización y utilización de un material de medición, así mismo el puntaje ayuda a conocer el valor de una determinada observación, de esa manera ver si la prueba

tiene un manual para la correspondiente interpretación de los baremos de la medida que presenta, esto ayudará a clarificar los resultados de los participantes, descubriendo su nivel o rango en base a lo que se desea conocer, por medio de una evaluación estás estando relacionadas con las variables mediante un cálculo (Mishra, et al. 2018).

Para describir el concepto de percentil Meneses et al. (2013) expresan que es reconocida como centiles, y que está compuesto por mediana, por otra parte, la mediana es el valor que tiene un cargo principal en la distribución para determinar una puntuación. Además, los percentiles ayudan a clasificar un determinado propósito, para tener un número específico que separan los datos en parte considerablemente iguales, los cuales su rol es diferenciar estadios en base al desarrollo que se haya propiciado, en base a un problema o capacidad, diferenciándose uno del otro por categorías siendo inferior o superior del resto de la población o de otras investigaciones.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

##### Tipo de investigación

En cuanto al tipo fue aplicada, también conocida como práctica, se caracteriza en generar conocimientos con aplicación directa, enfocándose en el proceso de enlace entre la teoría y el producto, que tenga una aplicación inmediata para solucionar una situación determinada (Cohen y Gómez, 2019).

##### Diseño de investigación

Se utilizó un diseño instrumental, cumpliendo con el fin de crear y desarrollar aparatos e instrumentos, como también estudiar propiedades psicométricas (Ato et al., 2013).

#### 3.2 Variables y Operacionalización

**Definición conceptual:** Se mencionó que el uso de los videojuegos como el empleo de aparato electrónico direccionado al entretenimiento. Asimismo, en base a la frecuencia que está manifieste a diario, puede llegar a desarrollar una conducta de riesgo trayendo consigo problemas de índole psicológica en el usuario (Connolly et al., 2012).

**Definición Operacional:** La variable será medida con un cuestionario que tiene dos dimensiones: *dependencia y evasión, consecuencias negativas*, está compuesto por 17 ítems, puntuada mediante una escala tipo Likert con cuatro opciones: a = Casi nunca, b= Algunas veces, c = Bastantes veces, d = Casi siempre, con puntuaciones del 1 al 4 respectivamente.

**Indicadores:** preocupación, negación, evasión, deseo de jugar; tolerancia, reducción de actividades, efectos negativos.

**Escala de medición:** Intervalo

#### 3.3. Población, muestra y muestreo

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2022) la población totalizada del distrito de Ate es 702 mil 815 personas, sin embargo, no se tiene una totalidad de universitarios. La población está compuesta por estudiantes

universitarios de ambos sexos. En este sentido la población se define como aquella agrupación de elementos que pertenecen el espacio territorial, que concierne a la problemática del estudio, además de presenciar características acontecidas en el universo (Zárate et al. 2019).

**Criterios de inclusión:** Se consideró a estudiantes universitarios pertenecientes al distrito de Ate, personas de ambos sexos, mayores de diecisiete años de edad.

**Criterios de exclusión:** Se excluyeron a universitarios que no respondieron todos los ítems del cuestionario, quienes no aceptaron el consentimiento informado.

### **Muestra**

La muestra estuvo conformada por 780 universitarios. En este sentido, según Torres (2010) una muestra de tal cantidad de 600 personas es adecuada para la investigación, para hallar una adecuada confiabilidad y validez.

### **Muestreo**

El muestreo que se utilizó es no probabilístico, de sujeto voluntario pues participaron quienes tuvieron la disponibilidad de ser parte de la investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

## **3.4 Técnicas e Instrumentación de Recolección de datos**

### **Técnica**

La presente investigación utilizó la técnica de la encuesta, ya que según Zárate et al. (2019) manifiesta que el conjunto de herramientas y procedimientos que son usados únicamente para la recopilación de datos de lo que se pretende indagar. De modo que genere un gran impacto y facilidad de comprensión.

### **Instrumentos**

En cuanto al instrumento se administró el cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV), ya que este instrumento va a permitir obtener información más precisa acerca de lo que se desee investigar (Hernández et al. 2014), está compuesto por dos dimensiones interrelacionadas (dependencia

y evasión, consecuencias negativas), el autor de la prueba es Chamarro et al. (2014) de escala tipo likert, se administra de manera individual y grupal, sus ámbitos de aplicación son el educativo, clínico y social, la escala actual cuenta con 17 ítems, es autoadministrada con preguntas cerradas en una escala de tipo likert de cuatro opciones (1= nunca /casi nunca hasta 4= casi siempre). Para la validez, en el análisis exploratorio y confirmatorio, la solución unifactorial mostraba un ajuste aceptable a los datos ( $X^2/gl = 1.865$ ; CFI = .986; TLI = .993; RMSEA = .042), es decir cuenta con un ajuste aceptable, la medida Kaiser Mayer Olkin al ser 0.661. En cuanto a la confiabilidad los coeficientes de alfa de Cronbach de la escala son de 0.873, lo cual es aceptable.

### **3.5. Procedimientos**

Para la recolección de datos, se realizó el cuestionario de manera virtual mediante el Google form, además de ello la difusión fue mediante las redes sociales, es decir por Facebook en diferentes grupos, como también por la aplicación de WhatsApp, en lo presencial se llevó a cabo en los espacios públicos fuera de distintas universidades, y así llegar a la mayor población universitaria del distrito de Ate.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Para la realización del análisis de los datos, primero se elaboró una base de datos el programa Excel, para hallar la validez de contenido mediante la V de Aiken, para luego ser reprocesados al programa estadístico SPSS 25, para finalmente administrar las estadísticas de validez, la validez de constructo fue calculada a través de la medida de Kaiser-Meyer – Olkin y Prueba de esfericidad de Bartlett y confiabilidad mediante el alfa de Cronbach del cuestionario. Por otro lado, los datos encontrados se representarán por medio de tablas de acuerdo con los objetivos expuestos.

### **3.7. Aspectos éticos**

La presente investigación se desarrolló teniendo en consideración el principio de beneficencia, debido a que, al obtener los resultados, aportaran en la adaptación

de un instrumento para medir las experiencias relacionadas a los videojuegos, además el principio de no maleficencia por medio de la confidencialidad de datos, respetando su identidad, el principio de autonomía, ya que al dar conocimiento de la investigación se manifestó que podían decidir si deseaban ser parte de ella, de la cual dieron su aceptación por medio de los consentimientos informados, finalmente se aplicó el principio de justicia, respetando los derechos de los estudiantes sin discriminación alguna. (Código de ética del colegio de psicólogos, 2018)



#### IV. RESULTADOS

Tabla 1

*Validez de contenido del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)*

| N°<br>Jueces | Ítem<br>Aiken general | Pertinencia | Relevancia | Claridad | V   | Diagnóstico<br>Ítems | Puntaje |
|--------------|-----------------------|-------------|------------|----------|-----|----------------------|---------|
|              | 1                     | 0.8         | 0.8        | 0.8      | 0.8 |                      |         |
|              | 2                     | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 3                     | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 4                     | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 5                     | 1           | 1          | 1        | 1   | 0 Eliminados         |         |
| 10<br>Jueces | 6                     | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 7                     | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 8                     | 1           | 1          | 1        | 1   |                      | ≤ 0.80  |
|              | 9                     | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 10                    | 1           | 1          | 1        | 1   | 17 Aprobados         |         |
|              | 11                    | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 12                    | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 13                    | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 14                    | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 15                    | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 16                    | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |
|              | 17                    | 1           | 1          | 1        | 1   |                      |         |

En la tabla 1, se muestra la v de Aiken obtenida por el juicio de expertos lo cual indica, que se aprobaron los 17 ítems, los puntajes obtenidos son superiores a 0,80 por lo que los reactivos son aceptables.

Tabla 2

*Validez de constructo mediante la Medida de Kaiser-Meyer- Olkin y Prueba de esfericidad de Barlett.*

| Prueba de KMO y Bartlett                            |      |      |
|-----------------------------------------------------|------|------|
| Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo |      | ,661 |
| Prueba de esfericidad de Bartlett                   | gl   | 136  |
|                                                     | Sig. | ,000 |

En la tabla 2, se muestra que la significación es de 0,000 al ser menor a 0,05 permite continuar con el proceso, la medida Kaiser Mayer Olkin al ser 0.661 es aceptable siendo mayor de 0,05.

Tabla 3

*Estadísticas de varianza total explicada*

| Varianza total explicada |                       |                      |                    |                                                    |                      |                    |                                               |                      |                    |
|--------------------------|-----------------------|----------------------|--------------------|----------------------------------------------------|----------------------|--------------------|-----------------------------------------------|----------------------|--------------------|
| Compon<br>ente           | Autovalores iniciales |                      |                    | Sumas de cargas al<br>cuadrado de la<br>extracción |                      |                    | Sumas de cargas al<br>cuadrado de la rotación |                      |                    |
|                          | To<br>tal             | % de<br>varia<br>nza | %<br>acumul<br>ado | To<br>tal                                          | % de<br>varia<br>nza | %<br>acumul<br>ado | Tot<br>al                                     | % de<br>varia<br>nza | %<br>acumul<br>ado |
| 1                        | 4,<br>31<br>9         | 53,98<br>9           | 53,989             | 4,3<br>19                                          | 53,98<br>9           | 53,989             | 3,6<br>60                                     | 45,75<br>3           | 45,753             |
| 2                        | 1,<br>55<br>6         | 19,44<br>5           | 73,434             | 1,5<br>56                                          | 19,44<br>5           | 73,434             | 2,2<br>15                                     | 27,68<br>1           | 73,434             |

En la tabla 3, para el análisis factorial se realizó el cálculo de la varianza total explicada, la cual obtiene un 73% es decir, este porcentaje representa la asociación de los ítems y la variable.

Tabla 4

*Comunalidades del cuestionario*

|    | Comunalidades |            |
|----|---------------|------------|
|    | Inicial       | Extracción |
| 1  | 1,000         | ,754       |
| 2  | 1,000         | ,844       |
| 3  | 1,000         | ,835       |
| 4  | 1,000         | ,793       |
| 5  | 1,000         | ,723       |
| 6  | 1,000         | ,846       |
| 7  | 1,000         | ,830       |
| 8  | 1,000         | ,636       |
| 9  | 1,000         | ,848       |
| 10 | 1,000         | ,700       |
| 11 | 1,000         | ,798       |
| 12 | 1,000         | ,818       |
| 13 | 1,000         | ,802       |
| 14 | 1,000         | ,715       |
| 15 | 1,000         | ,713       |
| 16 | 1,000         | ,899       |
| 17 | 1,000         | ,807       |

En la tabla 4, se muestran las comunalidades del instrumento, estas se definen como la proporción de las comunalidades por cada factor común de la variable.

Tabla 5

*Estadísticas de la Matriz de componentes rotados*

| Matriz de componente rotado |      |
|-----------------------------|------|
| Ítem 1                      | ,886 |
| Ítem 2                      | ,146 |
| Ítem 3                      | ,319 |
| Ítem 4                      | ,220 |
| Ítem 5                      | ,244 |
| Ítem 6                      | ,466 |
| Ítem 7                      | ,032 |
| Ítem 8                      | ,039 |
| Ítem 9                      | ,886 |
| Ítem 10                     | ,045 |
| Ítem 11                     | ,211 |
| Ítem 12                     | ,111 |
| Ítem 13                     | ,348 |
| Ítem 14                     | ,556 |
| Ítem 15                     | ,076 |
| Ítem 16                     | ,032 |
| Ítem 17                     | ,101 |

En la tabla 5, se observa, la matriz de componentes rotados, para esto se seleccionó los mayores puntajes, determinados por los factores hallados, partiendo así de una serie de puntajes obtenidos por los reactivos del cuestionario.

Tabla 6

*Análisis confirmatorio*

| Índices de Ajuste  |                                     | Modelo | Índices Óptimos       |
|--------------------|-------------------------------------|--------|-----------------------|
| X <sup>2</sup> /gl | Razón chi cuadrado/ grados libertad | 1.865  | ≤ 2.00<br>(Aceptable) |
| RMSEA              | Índice de bondad de ajuste ajustado | 0.042  | ≤ 0.05<br>(Aceptable) |
| CFI                | Índice de ajuste comparativo        | 0.986  | ≥ 0.90<br>(Aceptable) |
| TLI                | Índice de Tucker - Lewis            | 0.993  | ≥ 0.90<br>(Aceptable) |

En la tabla 6, se observa que el Chi Cuadrado hallado se presenta en un valor de 1.865 el índice, esto indica que es un ajuste aceptable, asimismo en el índice de bondad de RMSEA el puntaje es menor que 0.05 por lo que es aceptable, de la misma manera, el índice de ajuste comparativo es superior a 0,90 por lo que resulta aceptable, por último, en cuanto el índice de Tucker Lewis el puntaje obtenido es mayor a 0.90.

Tabla 7

*Confiabilidad mediante el alfa de Cronbach del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)*

| Fiabilidad       |                |
|------------------|----------------|
| Alfa de Cronbach | N de elementos |
| ,873             | 17             |

En la tabla 7, se observa que la confiabilidad de la escala general obtuvo un 0. 873, lo cual posee un valor aceptable al aproximarse al 1.

Tabla 8

*Normas Percentiles del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)*

|             |          | Estadísticos |           |       |
|-------------|----------|--------------|-----------|-------|
| N           |          | General      | D1        | D2    |
|             | Válido   | 780          | 780       | 780   |
|             | Perdidos | 0            | 0         | 0     |
|             | Mínimo   | 32           | 16        | 15    |
|             | Máximo   | 68           | 32        | 36    |
| Percentiles | 30       | 49.00        | 21.0<br>0 | 27.00 |
|             | 70       | 60.00        | 27.0<br>0 | 34.00 |

En la tabla 8, se evidencia las normas percentiles del cuestionario, estas representan una generalización de la mediana. Las transformaciones basadas en percentiles consisten en determinar el puntaje porcentual para cada puntuación directa.



Tabla 9

*Baremos de la escala por dimensiones del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)*

|                | Puntaje | Nivel |
|----------------|---------|-------|
| Escala General | 17-34   | Bajo  |
|                | 35-51   | Medio |
|                | 52-68   | Alto  |
| Dimensión 1    | Puntaje | Nivel |
|                | 8-16    | Bajo  |
|                | 17-24   | Medio |
| Dimensión 2    | 25-32   | Alto  |
|                | Puntaje | Nivel |
|                | 9-18    | Bajo  |
|                | 19-27   | Medio |
|                | 28-36   | Alto  |

En la tabla 9, se observan los baremos a partir de los puntajes obtenidos en los percentiles que han sido conformados en tres niveles, con puntuación directa de 17 a 34, correspondientes al nivel bajo, de 35 a 51 puntos pertenecen al nivel medio, por último, los puntajes directos del 52 al 68 pertenecen al nivel alto.

## V. DISCUSIÓN

El estudio realizado buscó adaptar la escala de experiencias relacionadas con los videojuegos, estos resultados coinciden con lo que hallaron los autores Chahin y Libia (2016) ya que obtuvieron resultados similares en cuanto a las propiedades psicométricas, los autores Hernández-Sampieri y Mendoza. (2018) señalaron que la validez es el nivel en el que un instrumento mide la variable que se pretende medir, a su vez un instrumento válido brindó resultados precisos y exactos, también refirió que la medición de experiencias relacionadas a los videojuegos, presenta adecuadas propiedades psicométricas, donde se realizó un análisis estadístico con resultados válidos y confiables, quien hizo mención que el instrumento debe contar con un análisis estadístico, coincidiendo con lo hallado en el presente estudio, ya que la investigación cuenta con adecuadas propiedades de validez y consistencia interna.

Por otro lado, la escala de experiencias con los videojuegos, evidenció propiedades psicométricas, en cuanto al primer objetivo específico de la investigación, se estableció la validez de contenido del instrumento adaptado con un puntaje de 0,80. El instrumento adaptado fue validado por 10 expertos en el área en base a su criterio, este estudio coincide con los resultados de Chamarro et al. (2014) quienes realizaron su estudio en el mismo contexto. Así mismo se ejecutó la V de Aiken, dichos resultados obtenidos determinaron la medida que presenta cada elemento de dicha prueba, aprobando los ítems, este estudio obtuvo el puntaje esperado para la aceptación de ítems, por lo que los resultados se asemejan al estudio de Lloret et al. (2018) quien halló que, si cada uno de los reactivos recibe un puntaje mayor a 0,8, lo que indicó la relación de cada ítem, por lo que se infiere que la escala mide la variable y cumple con validez. Los autores Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) quienes refirieron que el nivel del instrumento refleja un control exacto de lo que se está evaluando; sin omitir el contenido, a su vez la validez de contenido se utiliza con instrumentos que estén relacionados con la evaluación Escobar (2008). De tal manera, como lo manifestaron los autores Cohen y Swerdik (2001) los reactivos son aceptados si el puntaje obtenido es mayor a 0,8. Ya que la validez de contenido se obtiene por

medio del juicio o criterio de expertos y los ítems de esta adaptación deben ser aprobados demostrándose que cuentan con propiedades psicométricas.

Por segundo objetivo específico, se determinó la validez de constructo de la escala de experiencias relacionadas con los videojuegos, en la cual se obtuvo una significación es de 0,000 al ser menor a 0,05 lo que permite continuar con el proceso, en cuanto a la medida Kaiser Meyer Olkin al ser 0.661, estos resultados se corroboró con los del autor Parra (2002) sustentó que la validez de constructo se determina mediante, fundamentar una serie de conceptos teóricos y sus interrelaciones, desarrollar formas de medir las construcciones hipotéticas propuestas por la teoría, por último, probar empíricamente las relaciones hipotéticas , por lo que la validez de constructo define si una prueba o experimento está a la altura de sus pretensiones o no. Esto indica si la definición operacional de la variable refleja realmente el verdadero significado teórico del concepto. Asimismo, se evidenció el análisis confirmatorio del instrumento hallando índices de ajuste adecuados para medir la prueba en la población específica, Pérez et al. (2000) el análisis confirmatorio consiste en medir la estructura, es decir, como los ítems se relacionan con las dimensiones y las dimensiones con la variable de estudio, a fin de obtener que mida lo que debe medir, por tanto el instrumento cuenta con el análisis estructural idóneo para medir las experiencias relacionadas a los videojuegos en estudiantes universitarios, teniendo en cuenta que el análisis factorial determina la precisión de validez cuantitativa.

Como tercer objetivo específico se determina la confiabilidad de la escala de experiencias relacionadas con los videojuegos, la cual obtuvo un 0. 873, lo cual posee un valor aceptable, de acuerdo con el autor Magnusson (1978) mencionó que es confiable cuando mide lo que se busca medir, siendo esto exacto en los resultados que brinde los datos. Por otro lado, los autores Kerlinger y Lee (2002) mencionaron que es la consistencia de una medida, ayuda a solucionar problemas considerando la varianza de la prueba, que presente características de alta coherencia y evidenciando una mayor solidez, la confiabilidad depende de procedimientos de observación para describir lo que está sucediendo en un contexto particular, teniendo en cuenta el tiempo, el lugar y el contexto que se investiga o evalúa para intercambiar juicios con otros observadores, sean estos

investigadores o evaluadores. De allí que la confiabilidad representa la similitud de la respuesta observada entre el contexto del investigador o evaluador y el contexto que se investiga o califica. De la misma manera, para la confiabilidad lo primero que se efectúa es una prueba piloto (ensayo del instrumento) en unidades de estudio similares a las definitivas del estudio; en cuanto a la cantidad está determinado por la población o muestra a investigar y tiene dos propósitos, uno es verificar la aplicabilidad de la encuesta y el otro es verificar la consistencia de las respuestas. A través de Alfa de Cronbach si existe confiabilidad en el instrumento.

Por último, en cuanto al cuarto objetivo específico, se determinó las normas percentiles del Baremos de la escala de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos, la cual indica que en el instrumento la puntuación directa es de 17 a 34, que pertenece al nivel bajo, de 32 a 51 puntos es de nivel medio, por último, los puntajes directos del 52 al 68 son del nivel alto, de acuerdo con los autores Meneses et al. (2013), es importante la realización y utilización de un material de medición, a su vez el puntaje ayuda a identificar el valor para la correspondiente interpretación de los baremos de la medida que presenta, esto ayudará a clarificar los resultados. Para reforzar lo mencionado los percentiles ayudan a clasificar un determinado propósito para tener un porcentaje específico que separe los datos en parte considerables (Mishra, et al. 2018).

## **VI. CONCLUSIONES**

Primera. Se evidencia en el estudio favorables propiedades psicométricas de la escala de Experiencias relacionadas con los videojuegos en estudiantes, lo cual indica que es válida para ser empleada en la población.

Segunda. La validez de contenido de la escala se determinó mediante la examinación de jueces expertos, a su vez pasó los aspectos de claridad, pertinencia y relevancia por lo que tiene relación con el modelo teórico.

Tercera. La validez de constructo de la escala se determinó al procesar la información por medio del análisis factorial exploratorio y confirmatorio dichos datos afirman que las preguntas y dimensiones están interrelacionadas.

Cuarta. Se determinó la confiabilidad de la escala de Experiencias relacionadas con los videojuegos en estudiantes, al obtener un coeficiente de alfa Cronbach de 0,873 lo que es significativo.

Quinta. Se determinaron los baremos y las normas percentilares de la variable Experiencias relacionadas con los videojuegos, de esta forma se puede tipificar la calificación e interpretación de manera adecuada.

## **VII . RECOMENDACIONES**

Primera. Se sugiere a los profesionales de salud mental que se dé uso al cuestionario adaptado, ya que cuenta con validez y confiabilidad.

Segunda. Se recomienda a los investigadores la aplicación en una mayor muestra, a la investigación actual que es de 780 estudiantes universitarios.

Tercera. Se recomienda a la comunidad científica adaptar el instrumento a los diferentes idiomas nativos de la región con el fin de obtener un mayor alcance.

Cuarta. Se sugiere a los investigadores la aplicación en otra población como a niños de los primeros años de edad.

Quinta. Se recomienda a los investigadores que utilicen el instrumento en las diversas líneas de investigación científica como descriptivas, correlacionadas, etc.

## REFERENCIAS

- Aliaga, J. (2006) Psicometría: Tests Psicométricos, Confiabilidad y Validez. *Psicología: Tópicos de Actualidad*, Retrieved from. 85–108. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=es&user=RK3XguYAAAAJ&citation\\_for\\_view=RK3XguYAAAAJ:LkGwnXOMwfcC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=RK3XguYAAAAJ&citation_for_view=RK3XguYAAAAJ:LkGwnXOMwfcC)
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., Arellano, C. (2020) *La investigación científica*. Ecuador: Guayaquil. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- Ato, M., López, J. J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16728244043.pdf>
- Ávila, D. (2016). Análisis Psicométrico De La Escala De Adicción Al Internet De Lima (EAIL). Corporación Universitaria Iberoamericana. <https://repositorio.ibero.edu.co/bitstream/001/252/1/An%C3%A1lisis%20psicom%C3%A9trico%20de%20la%20escala%20de%20adicci%C3%B3n%20al%20internet%20de%20Lima%20%28EAIL%29.pdf>
- Bavelier, D., Green, C. S., & Dye, M. W. (2010). Children, wired: for better and for worse. *Neuron*, 67(5), 692-701. 10.1016/j.neuron.2010.08.035. [https://www.researchgate.net/publication/46180799\\_Children\\_Wired\\_For\\_Better\\_and\\_for\\_Worse](https://www.researchgate.net/publication/46180799_Children_Wired_For_Better_and_for_Worse)
- Beck, A. y Clark, D. (2012). *Terapia Cognitiva para Trastornos de Ansiedad*. Ed. Desclée De Brouwer. [https://www.academia.edu/43633518/Aaron\\_Beck\\_Terapia\\_Cognitiva\\_para\\_trastornos\\_de\\_Ansiedad](https://www.academia.edu/43633518/Aaron_Beck_Terapia_Cognitiva_para_trastornos_de_Ansiedad)
- Berner, J. y Santander, J. (2012). Abuso y dependencia de internet: la epidemia y su controversia. *Revista chilena de neuro-psiquiatría*, 50(3), 181-190. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272012000300008>
- Cabero, J. Pérez, J. Valencia, R. (2020). Scale to Measure the Students' Addiction to Online Social Media. *Scielo*. (27).

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-14352020000100104](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-14352020000100104)

- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*. 26 (95) <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/10>
- Chahín, N. & Libia, B. (2016). Psychometric Properties of the Internet and Videogames Addiction Questionnaire for Adolescents. *Universitas Psychologica*, 17(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.pcca>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J.; Muñoz, R. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones* 26(4), 303. [https://www.researchgate.net/publication/299359030\\_El\\_Cuestionario\\_de\\_Experiencias\\_Relacionadas\\_con\\_los\\_Videojuegos\\_CERV\\_Un\\_instrumento\\_para\\_detectar\\_el\\_uso\\_problemativo\\_de\\_videojuegos\\_en\\_adolescentes\\_espanoles](https://www.researchgate.net/publication/299359030_El_Cuestionario_de_Experiencias_Relacionadas_con_los_Videojuegos_CERV_Un_instrumento_para_detectar_el_uso_problemativo_de_videojuegos_en_adolescentes_espanoles)
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 29(5), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Campo-Arias, A. y Oviedo, H. (2008). Propiedades Psicométricas de una Escala: la Consistencia Interna. *Revista Salud pública*. 10 (5), 831-839. <https://www.scielosp.org/pdf/rsap/2008.v10n5/831-839/es>
- Carranza, R., White, M. y Mamani-Benito, O. (2021). Sobre las propiedades psicométricas y el análisis factorial confirmatorio en las ciencias de la salud. *Educación médica* 22(3), 226-227. <https://www.elsevier.es/es-revista-educacion-medica-71-articulo-sobre-propiedades-psicometricas-el-analisis-S1575181320300693>
- Cohen, R. y Swerdlik, M. (2001). Pruebas y evaluación psicológicas: Introducción a las pruebas ya la medición. (4ª ed.). México: Mc Graw Hill. <http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFG/psicometricas/mikuli>



[c/Cohen%20FINAL%20PRUEBAS%20Y%20EVALUACION%20PSICOLOGICAS.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_para_que.pdf)

Cohen, N. y Gomez, G. (2019). Metodología de la investigación, ¿Para qué?. Argentina: Buenos Aires.  
[http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia\\_para\\_que.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_para_que.pdf)

Connolly, T., Boyle, E., MacArthur, E., Hailey, T. & Boyle, J. (2012). A Systematic Literature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games. Computers & Education, 59, 661-686.  
[https://tecfa.unige.ch/tecfa/malvt/VIP/Ressources/Articles/Connolly\\_LitReview.pdf](https://tecfa.unige.ch/tecfa/malvt/VIP/Ressources/Articles/Connolly_LitReview.pdf)

De la Cruz, L. y Mestanza, J. (2020). *Propiedades psicométricas del cuestionario de adicción a las redes sociales CARS en estudiantes de una Institución Educativa de Huaycán, 2020*. (Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo).  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/55053/De%20La%20Cruz\\_JLS-Mestanza\\_LJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/55053/De%20La%20Cruz_JLS-Mestanza_LJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Escobar (2008). *Validez De Contenido Y Juicio De Expertos: Una Aproximación A Su Utilización*. Avances en Medición, 6, 27–36.  
[https://www.humanas.unal.edu.co/lab\\_psicometria/application/files/9416/0463/3548/Vol\\_6\\_Articulo3\\_Juicio\\_de\\_expertos\\_27-36.pdf](https://www.humanas.unal.edu.co/lab_psicometria/application/files/9416/0463/3548/Vol_6_Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf)

Escurra, M. & Salas, E. (2016). Construction and validation of the questionnaire of social networking addiction (SNA). *Scielo*. 20(1).  
<http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v20n1/a07v20n1.pdf>

Figuerola, R., Luna, D., Lezana, M., Meneses, F. (2021). *Propiedades Psicométricas de la Escala de Bienestar Psicológico para Adultos (BIEPS-A) en población Mexicana*. *Revista CES Psicología*, 14(3), 70–93.  
<https://revistas.ces.edu.co/index.php/psicologia/article/view/5572/3474>

Fundación MAPFRE (2016). *Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa*.

[https://app.mapfre.com/documentacion/publico/es/catalogo\\_imagenes/grupo.do?path=1088810](https://app.mapfre.com/documentacion/publico/es/catalogo_imagenes/grupo.do?path=1088810)

Gil, A. y Vida, M. (2016). *Los videojuegos*. BARCELONA: UOC.

Griffiths, M. D., y Beranuy, M. (2009). *Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica*. *Revista de psicoterapia*, 73, 33-49.v  
[https://www.academia.edu/429455/Griffiths\\_M\\_D\\_and\\_Beranuy\\_Fargues\\_M\\_2009\\_Adicci%C3%B3n\\_a\\_los\\_videojuegos\\_una\\_breve\\_revisi%C3%B3n\\_psicol%C3%B3gica\\_Revista\\_de\\_Psicoterapia\\_73\\_33\\_49](https://www.academia.edu/429455/Griffiths_M_D_and_Beranuy_Fargues_M_2009_Adicci%C3%B3n_a_los_videojuegos_una_breve_revisi%C3%B3n_psicol%C3%B3gica_Revista_de_Psicoterapia_73_33_49)

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill, sexta edición, 304. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández-Sampieri y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education. [http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92\\_95.pdf](http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf)

Hoyos Cillero, I., & Jago, R. (2010). *Systematic review of correlates of screen-viewing among young children*. *Preventive Medicine*. 10.1016/j.ypmed.2010.04.012

Huizinga, J. (1972). *Esencia y significación del juego como fenómeno cultural*. Madrid: Alianza Editorial.  
[https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod\\_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf](https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf)

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2022). *Lima supera los 10 millones de habitantes al año 2022*. <http://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/lima-supera-los-10-millones-de-habitantes-al-ano-2022-13297/>

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2020). *75,1% de niños y jóvenes del Perú accedieron a Internet en el primer trimestre del 2020*. <https://andina.pe/agencia/noticia-751-ninos-y-jovenes-del-peru-accedieron-a-internet-primer-trimestre-del-2020-801087.aspx>

- Instituto Nacional de Salud Honorio Delgado – Hideyo Noguchi. (2018). *Dirección de adicciones*.  
<https://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/003.html>
- Juárez. L y Tobón. S. (2018) Análisis de los elementos implícitos en la validación de contenido de un instrumento de investigación. *Revista espacios* 39 (53), 1-23.<https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.html>
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). *Investigación del Comportamiento. Métodos de Investigación en Ciencias Sociales*. McGraw Hill. México.  
<https://padron.entretemas.com.ve/INICC2018-2/lecturas/u2/kerlinger-investigacion.pdf>
- Lloret, D. Morell, G., Marzo, J., & Tirado, S. (2018). *Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)*. Elsevier, 50(6), 350-358.  
<https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Magnusson, D. (1978). *Teoría de los Test*. Editorial Trillas. México.
- Manterola, C., Grande, L., Otzen, T., García, N., Salazar, P. y Quiroz, G. (2018) Confiabilidad, precisión o reproducibilidad de las mediciones. Métodos de valoración, utilidad y aplicaciones en la práctica clínica. *Revista Chilena Infectol* 2018; 35 (6), 680-688. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rci/v35n6/0716-1018-rci-35-06-0680.pdf>
- Meneses, J. Barrios, M. Bonillo, A., Cosculluela, A., Lozano, L., Turbany, J. y Valero, S. (2013). *Psicometría*. (1 ed.). Barcelona. Editorial UOC.  
<https://docplayer.es/68595976-Psicometria-julio-meneses-coord-maite-barrios-albert-bonillo-antoni-cosculluela-luis-manuel-lozano-jaume-turbany-sergi-valero.html>
- Ministerio de Salud (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes.  
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia->

[covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescent](#)

- Mishra, P., Pandey, C. M. & Gupta, A. (2018). Scales of Measurement and presentation of statistical Data. *Ann Card Anaesth*, 21(4), 419-422. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6206790/>
- Montero, I. & León, O. (2007). A guide for naming research studies in Psychology. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=33770318>
- Organización Mundial de la Salud (2019). *Sharpening the focus on gaming disorder*. [https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918\\_863987.html](https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918_863987.html)
- Organización Panamericana de la Salud (2020). *Salud del adolescente*. <https://www.paho.org/es/temas/salud-adolescente>
- Parra, J. (2002) *Análisis exploratorio y análisis confirmatorio de datos*. *Espacio abierto* 11 (1), 114-124. <https://www.redalyc.org/pdf/122/12211106.pdf>
- Pérez, J., Chacón, S y Moreno R. (2000) Validez de constructo: el uso de análisis factorial exploratorio-confirmatorio para obtener evidencias de validez. *Psicothema* 12 (Su2), 442-446. <https://www.redalyc.org/pdf/727/72797102.pdf>
- Rodríguez-Núñez I & Manterola C. (2016) Concurrent validity and interobserver reliability of the EPIInfant pediatric perceived exertion rating scale among healthy Chilean children. *Arch Argent Pediatr* 2016; 114 (4). DOI: 10.5546/aap.2016.eng.343.
- Rodríguez, E. (2002). Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos. Madrid: FAD, INJUVE. [http://www.injuve.es/sites/default/files/jovenes\\_y\\_videojuegos\\_completo.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/jovenes_y_videojuegos_completo.pdf)
- Salas, E., Merino, C., Marco, C. (2017). Psychometric analysis of the Test of Dependence of Videogames (TDV) in Peruvian population. *Universitas Psychologica*, 16(4),1-13. <https://www.semanticscholar.org/paper/Psychometric-analysis-of-the-Test->

[of-Dependence-of-Salas-Blas-Merino-Soto/41ecbad6fc213942ed08f2a05eada629fd8765da](http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierte-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/)

Seguro Social (2018). *EsSalud advierte que la adicción a los videojuegos es una enfermedad mental*. <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierte-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>

Tejeiro, S. R., y Pelegrina, R. M. (2003). *Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Editorial Ariel.

Torres, M. (2010). Tamaño de una muestra para una investigación. Universidad Rafael Landívar. [http://moodlelandivar.url.edu.gt/url/oa/fi/ProbabilidadEstadistica/URL\\_02\\_BAS02%20DETERMINACION%20TAMA%20C3%91O%20MUESTRA.pdf](http://moodlelandivar.url.edu.gt/url/oa/fi/ProbabilidadEstadistica/URL_02_BAS02%20DETERMINACION%20TAMA%20C3%91O%20MUESTRA.pdf)

Viñas, F. (2009). *Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red*. International Journal of Psychology and Psychological Therapy. <https://www.ijpsy.com/volumen9/num1/225/uso-autoinformado-de-internet-en-adolescentes-ES.pdf>

Zarate, B. Carbajal, Y., Contreras, V., (2019). *Metodología de la investigación*. <https://www.usmp.edu.pe/estudiosgenerales/pdf/2019-I/MANUALES/II%20CICLO/METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION.pdf>

## ANEXO 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

| Problema                                                                                                                                           | Objetivos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Hipótesis                                                                                                                                               | Variable/Dimensiones                                                                                           | Indicadores                                                                                                                                         | Metodología                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ¿Posee propiedades psicométricas el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos CERV en estudiantes universitarios de Ate, 2022? | <p>Objetivo general</p> <p>Determinar las propiedades psicométricas de la escala de experiencias relacionadas con los videojuegos CERV en estudiantes universitarios de Ate, 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar la evidencia de la validez de contenido de la escala de experiencias relacionadas con los videojuegos CERV en estudiantes universitarios de Ate, 2022.</p> <p>Determinar la validez de constructo de la escala de experiencias relacionadas con los videojuegos CERV en estudiantes universitarios de Ate, 2022.</p> <p>Determinar la confiabilidad de la escala de experiencias relacionadas con los videojuegos CERV en estudiantes universitarios de Ate, 2022.</p> <p>Determinar normas percentiles del Baremos del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) en estudiantes universitarios de Ate, 2022</p> | <p>Posee propiedades psicométricas el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos CERV en estudiantes universitarios de Ate, 2022</p> | <p>Experiencias Relacionadas a los Videojuegos</p> <p>Dependencia y Evasión</p> <p>Consecuencias negativas</p> | <p>Preocupación</p> <p>Negación</p> <p>Evasión</p> <p>Deseo de jugar</p> <p>Tolerancia</p> <p>Reducción de actividades</p> <p>Efectos Negativos</p> | <p><b>Tipo</b></p> <p>Aplicada</p> <p><b>Enfoque</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Técnica</b></p> <p>Encuesta</p> <p><b>Diseño</b></p> <p>Instrumental</p> |

## ANEXO 2

| MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                |                         |                          |                           |                       |
|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------|---------------------------|-----------------------|
| Variable                                    | Definición conceptual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Definición operacional                                                                                                                                                                         | Dimensión               | Indicador                | Ítems                     | Escala de medición    |
| Experiencias Relacionadas a los Videojuegos | Se mencionó que el uso de los videojuegos como el empleo de aparato electrónico direccionado al entretenimiento. Asimismo, en base a la frecuencia que esta manifieste a diario, puede llegar a desarrollar una conducta de riesgo trayendo consigo problemas de índole psicológica en el usuario. Basándose en la definición de Chamarro et al. (2014) | Medido a través del cuestionario de experiencia con videojuegos CERV, elaborado por Chamarro. Asimismo, cuenta con las siguientes dimensiones: Dependencia y evasión y Consecuencias Negativas | Dependencia y Evasión   | Preocupación             | 1,2,3,4,5,6,7,8           | Ordinal<br>Politómica |
|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                |                         | Negación                 |                           |                       |
|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                |                         | Evasión                  |                           | Nunca/casi nunca = 1  |
|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                |                         | Deseo de jugar           |                           | Algunas veces= 2      |
|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                |                         | Tolerancia               |                           | Bastantes veces=3     |
|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                |                         | Reducción de actividades |                           | Casi siempre=4        |
|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                |                         | Efectos Negativos        | 9,10,11,12,13,14,15,16,17 |                       |
|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                | Consecuencias negativas |                          |                           |                       |

## ANEXO 3

### FICHA TÉCNICA

**Nombre del test:** Cuestionario de Experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

**Autores:** Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J.; Muñoz, R.

**Autoras de adaptación:** Calderon, K. & Huanca, G.

**Objetivo:** Uso problemático de videojuegos no masivos

**Descripción:** Este cuestionario dispone de 17 ítems puntuada mediante una escala tipo Likert con cuatro opciones: a = Casi nunca, b= Algunas veces, c = Bastantes veces, d = Casi siempre, con puntuaciones del 1 al 4 respectivamente.

**Consigna:** A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

**Aplicación:** Se administra de manera individual y grupal, en adolescentes que cursan estudios de secundaria, sus ámbitos de aplicación son el educativo, clínico y social, la escala actual cuenta con 17 ítems.

**Materiales:** Ficha del cuestionario, Lápiz y Tajador



## ANEXO 4

### INSTRUMENTO ADAPTADO

Edad:

Sexo:

Ciclo académico:

#### Instrucciones

A continuación, se te presentarán una serie de preguntas que hacen referencia a determinados pensamientos, emociones o comportamientos asociados rutina diaria. Señala con qué frecuencia se den en ti de acuerdo con la siguiente escala.



Nunca/ Casi nunca (1) Algunas veces (2) Bastante Veces (3) Casi Siempre (4)

| N ° | Ítems                                                                                                                             | 1 | 2 | 3 | 4 |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|
| 1   | ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por situaciones relacionadas con los videojuegos?                                            |   |   |   |   |
| 2   | ¿Cuándo te sientes aburrido, usas los videojuegos para distraerte?                                                                |   |   |   |   |
| 3   | ¿Los videojuegos te ayudan a evadir los problemas?                                                                                |   |   |   |   |
| 4   | ¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando videojuegos?                                    |   |   |   |   |
| 5   | ¿Piensas que los videojuegos son importantes para tu vida?                                                                        |   |   |   |   |
| 6   | ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?                                         |   |   |   |   |
| 7   | ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?                                                     |   |   |   |   |
| 8   | ¿Postergas las actividades que más te gusta por concentrarte en los videojuegos?                                                  |   |   |   |   |
| 9   | ¿Te enfadas ante las críticas de tus familiares o amigos al encontrarte mucho tiempo en los videojuegos?                          |   |   |   |   |
| 10  | ¿Te sueles alterar cuando pierdes algo muy importante para ti en los videojuegos?                                                 |   |   |   |   |
| 11  | ¿Se ha visto afectado tus relaciones familiares y amicales por el uso de videojuegos?                                             |   |   |   |   |
| 12  | ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?                           |   |   |   |   |
| 13  | ¿Sientes que tus amigos más cercanos han dejado de hacer actividades contigo, debido a que pasas mucho tiempo en los videojuegos? |   |   |   |   |
| 14  | ¿Has dejado de lado, algún deporte favorito por jugar videojuegos?                                                                |   |   |   |   |
| 15  | ¿Te sientes angustiado si no estas conectado en los videojuegos?                                                                  |   |   |   |   |
| 16  | ¿Tienes la necesidad de encontrarte más tiempo en los videojuegos a comparación de otra actividad?                                |   |   |   |   |
| 17  | ¿Pierdes la noción del tiempo cuando utilizas los videojuegos?                                                                    |   |   |   |   |

## ANEXO 5


### AUTORIZACIÓN DEL AUTOR

SOLICITUD PARA USO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS(CERV) Recibidos x

 **gissela huanca zambrano** <ghuancazambrano2000@gmail.com> 7 sept 2021, 15:25     
para Andres.Chamarro ▾

Buenas tardes estimado licenciado Andrés Chamarro, el motivo del presente correo es para dirigimos a usted para solicitar el permiso para el uso de su instrumento que lleva por nombre Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los videojuegos (CERV)

Somos estudiantes de la Universidad César Vallejo y NOS ENCONTRAMOS realizando un trabajo de investigación de adaptación de su instrumento que lleva por título: Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los videojuegos en estudiantes universitarios de Ate, 2021., para la obtención de nuestro grado académico, por lo cual los datos de la investigación serán tratados con confidencialidad, quedamos a la espera de su gentil respuesta. La autores somos Calderón Canchaya Karina Natividad y Huanca Zambrano Gissela Nayeli

←    

SOLICITUD PARA USO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS(CERV) Recibidos 

 **gissela huanca zambrano** 7 sep.  
Buenas tardes estimado licenciado Andrés Chamarro, el motivo del presente correo es para dirigimos a usted para solicitar el

 **Andres Chamarro Luser** 2:53 a. m.  
para mí ▾

Si, por supuesto.  
Un saludo,  
Ander

**UAB**  
Universitat Autònoma de Barcelona

**Andres Chamarro**  
Professor Serra Hunter

Psicología Bàsica, Evolutiva i de l'Educació  
Psicologia Bàsica

Edifici B  
Campus de la UAB · 08193 Bellaterra  
(Cerdanyola del Vallès) · Barcelona · Spain

+34935811429  
[www.uab.cat](http://www.uab.cat)

 [http://www.researchgate.net/profile/Andres\\_Chamarro](http://www.researchgate.net/profile/Andres_Chamarro)  
<https://portalreerca.uab.cat/en/persons/andres-chamarro-luser-3/publications/?page=1>

**De:** gissela huanca zambrano <ghuancazambrano2000@gmail.com>  
**Enviat el:** dimarts, 7 de setembre de 2021 22:25  
**Per a:** Andres Chamarro Luser <Andres.Chamarro@uab.cat>  
**Tema:** SOLICITUD PARA USO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS(CERV)

No solem rebre correu de [ghuancazambrano2000@gmail.com](mailto:ghuancazambrano2000@gmail.com). [Descobriu més informació sobre aquest problema.](#)

## ANEXO 6

### CRITERIO DE JUECES



#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS A LOS VIDEOJUEGOS (CERV)

Observaciones: \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable    Aplicable después de corregir    No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg:  
DNI:

MG Milagros Ordinola V.

Dni: 09843540

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

|    | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|-------------|--------------|-------------------|
| 01 |             |              |                   |
| 02 |             |              |                   |
| 03 |             |              |                   |

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

|    | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|-------------|-------|-------|-----------------|-----------|
| 01 |             |       |       |                 |           |
| 02 |             |       |       |                 |           |
| 03 |             |       |       |                 |           |

- <sup>1</sup> **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
  - <sup>2</sup> **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
  - <sup>3</sup> **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

-----  
Firma v Sello

17 Marzo del 2022

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS A LOS VIDEOJUEGOS (CERV)

Observaciones: \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable    Aplicable después de corregir    No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. OSWALDO ABRAHAM PALACIOS ISLA  
DNI: 09049102

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

|    | Institución | Especialidad         | Periodo formativo |
|----|-------------|----------------------|-------------------|
| 01 | UCV         | DOCTOR EN PSICOLOGIA | 2012-2015         |
| 02 |             |                      |                   |
| 03 |             |                      |                   |

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

|    | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|-------------|-------|-------|-----------------|-----------|
| 01 | UCV         | DTC   | ATE   | ACTUAL          | DOCENTE   |
| 02 |             |       |       |                 |           |
| 03 |             |       |       |                 |           |

- <sup>1</sup> **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
  - <sup>2</sup> **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
  - <sup>3</sup> **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

-----  
16 Marzo del 2022

Acti  
Ma...

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS  
RELACIONADAS A LOS VIDEOJUEGOS (CERV)**Observaciones:  
\_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador **D<sup>a</sup>** / Mg: Sanchez Llanos, Paola Karina  
DNI: 40639063

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

|    | Institución                                         | Especialidad          | Periodo formativo |
|----|-----------------------------------------------------|-----------------------|-------------------|
| 01 | UNIVERSIDAD FEMENINA DEL SAGRADO<br>CORAZÓN<br>PERU | DOCTORA EN PSICOLOGÍA | 2017-2020         |
| 02 |                                                     |                       |                   |
| 03 |                                                     |                       |                   |
| 04 |                                                     |                       |                   |

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

|    | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|-------------|-------|-------|-----------------|-----------|
| 01 |             |       |       |                 |           |
| 02 |             |       |       |                 |           |
| 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

  
Firma**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS  
RELACIONADAS A LOS VIDEOJUEGOS (CERV)**Observaciones:  
\_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador **D<sup>r</sup>** / Mg: Carlos Abel Miranda López  
DNI: 07563425

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

|    | Institución | Especialidad         | Periodo formativo |
|----|-------------|----------------------|-------------------|
| 01 |             | Doctor en Psicología |                   |
| 02 |             |                      |                   |
| 03 |             |                      |                   |
| 04 |             |                      |                   |

\*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

  
Dr. Carlos Abel Miranda López  
Psicólogo Clínico  
CPS 2617-2648

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS A LOS VIDEOJUEGOS (CERV)**

Observaciones: \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg. Alvaro Silva Tavera  
DNI: 10204686

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

|    | Institución | Especialidad         | Periodo formativo |
|----|-------------|----------------------|-------------------|
| 01 | UNFV        | Lic. Psicología      | 1993-1999         |
| 02 | UCV         | Doctor en Psicología | 2018-2021         |
| 03 |             |                      |                   |

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

|    | Institución | Cargo          | Lugar | Periodo laboral      | Funciones                 |
|----|-------------|----------------|-------|----------------------|---------------------------|
| 01 | Psicoayuda  | Psicoterapeuta | Lima  | 1999 a la actualidad | Psicoterapia              |
| 02 | USMP        | Docente        | Lima  |                      | Docente Psicología Médica |
| 03 |             |                |       |                      |                           |

<sup>1</sup> Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup> Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup> 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

  
DR. ALVARO SILVA TAVARA  
PSICOLOGO - PSICOTERAPEUTA  
C.P.S. N° 1020

16 Marzo del 2022

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS A LOS VIDEOJUEGOS (CERV)**

Observaciones: \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. QUIROZ ALCALDE. MARÍA ESTHER  
DNI: 26706205

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

|    | Institución | Especialidad            | Periodo formativo |
|----|-------------|-------------------------|-------------------|
| 01 | UCV         | DOCTORADO EN PSICOLOGÍA | 2014-2016         |
| 02 |             |                         |                   |
| 03 |             |                         |                   |

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

|    | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|-------------|-------|-------|-----------------|-----------|
| 01 |             |       |       |                 |           |
| 02 |             |       |       |                 |           |
| 03 |             |       |       |                 |           |

<sup>1</sup> Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup> Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup> 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



Firma y Sello

16 Marzo del 2022

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS A LOS VIDEOJUEGOS (CERV)**

Observaciones: \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg:   JESUS YOLANDA, MORI HOLGUIN

DNI:

**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 MARTIN DE PORRES | LIC. EN PSICOLOGÍA                   | 1987 I - 1992 2   |
| 02 | UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO           | MAGISTER EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE | 2012 I - 2014 2   |
| 03 | UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO           | DOCTORADO EN PSICOLOGIA              | 2018 I - 2020 2   |

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

|    | Institución               | Cargo                  | Lugar    | Periodo laboral | Funciones         |
|----|---------------------------|------------------------|----------|-----------------|-------------------|
| 01 | UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO | DOCENTE TIEMPO PARCIAL | SEDE ATE | 2017 I - 2022 I | Dictado de Clases |
| 02 |                           |                        |          |                 |                   |
| 03 |                           |                        |          |                 |                   |

<sup>1</sup> Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup> Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup> 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



Firma y Sello

16 Marzo del 2022

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS A LOS VIDEOJUEGOS (CERV)**

Observaciones: \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg:   Nadia Luz Campos Burgos

DNI: 43481003

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

|    | Institución               | Especialidad | Periodo formativo |
|----|---------------------------|--------------|-------------------|
| 01 | Universidad César Vallejo | Psicología   | 2003 - 2008       |
| 02 |                           |              |                   |
| 03 |                           |              |                   |

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

|    | Institución                        | Cargo     | Lugar    | Periodo laboral   | Funciones                                   |
|----|------------------------------------|-----------|----------|-------------------|---------------------------------------------|
| 01 | Instituto Regional de Oftalmología | Psicóloga | Trujillo | 2010 - actualidad | Jefa de la Oficina de Gestión de la Calidad |
| 02 |                                    |           |          |                   |                                             |
| 03 |                                    |           |          |                   |                                             |

<sup>1</sup> Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup> Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup> 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



Dra. Nadia Luz Campos Burgos

CPSP 14345

SEPA

OFICINA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD

28 Marzo del 2022

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS A LOS VIDEOJUEGOS (CERV)**

Observaciones: \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Raul Delgado Arenas

DNI:

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

|    | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|-------------|--------------|-------------------|
| 01 |             |              |                   |
| 02 |             |              |                   |
| 03 |             |              |                   |
| 04 |             |              |                   |

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

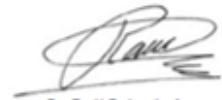
|    | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|-------------|-------|-------|-----------------|-----------|
| 01 |             |       |       |                 |           |
| 02 |             |       |       |                 |           |
| 03 |             |       |       |                 |           |

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específicos del constructo

<sup>3</sup>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


  
 Dr. Raúl Delgado Arenas

Observaciones: \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador:    Dr. De La Cruz Valdiviano, Carlos Bacilio

DNI:    06873136

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

|    | Institución                                     | Especialidad                                 | Periodo formativo              |
|----|-------------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------|
| 01 | Universidad nacional Federico Villarreal (UNFV) | Psicología Clínica (licenciatura y maestría) | 8 años                         |
| 02 | UCV                                             | Diplomado en Investigación científica        | 9 meses (marzo-Noviembre 2012) |

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

|    | Institución | Cargo                    | Lugar            | Periodo laboral | Funciones                     |
|----|-------------|--------------------------|------------------|-----------------|-------------------------------|
| 01 | UNFV        | Psicólogo asistencial    | Av. Colonial 450 | 1991-2019       | Jefe del Servicio Psicológico |
| 02 | UNFV y UCV  | Docente de investigación | Av. Colonial 450 | 2005 al 2020    | Docente de pre y posgrado     |

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>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


  
 Dr. Carlos De La Cruz Valdiviano  
 PSICOLOGO CLINICO  
 C. Ps. P. 404

## ANEXO 7

### V DE AIKEN

|    | A   | B     | C    | D    | E     | F    | G    | H     | I    | J    | K     | L    | M    | N     | O    | P    | Q     | R    | S    | T     | U    | V    | W     | X    | Y    | Z     | AA   | AC   | AD    | AE   | AF   | AG    | AH   | AI   | AJ    | AK   | AL   |       |             |          |  |
|----|-----|-------|------|------|-------|------|------|-------|------|------|-------|------|------|-------|------|------|-------|------|------|-------|------|------|-------|------|------|-------|------|------|-------|------|------|-------|------|------|-------|------|------|-------|-------------|----------|--|
| 1  |     |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |             |          |  |
| 2  |     |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |             |          |  |
| 3  | ID  | PERTI | RELE | CLAR | PERTI | RELE | CLAR | PERTI | RELE | CLAR | PERTI | RELE | CLAR | PERTI | RELE | CLAR | PERTI | RELE | CLAR | PERTI | RELE | CLAR | PERTI | RELE | CLAR | PERTI | RELE | CLAR | PERTI | RELE | CLAR | PERTI | RELE | CLAR | PERTI | RELE | CLAR | TOTAL | DIAGNOSTICO |          |  |
| 4  | i1  | 1     | 0    | 1    | 1     | 1    | 0    | 1     | 1    | 1    | 1     | 0    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 0    | 1     | 1    | 1    | 0     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 0,9  | 0,8  | 0,8   | 0,833333333 | APROBADO |  |
| 5  | i2  | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | APROBADO    |          |  |
| 6  | i3  | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 7  | i4  | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 8  | i5  | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 9  | i6  | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 10 | i7  | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 11 | i8  | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 12 | i9  | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 13 | i10 | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 14 | i11 | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 15 | i12 | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 16 | i13 | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 17 | i14 | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 18 | i15 | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 19 | i16 | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 20 | i17 | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1    | 1    | 1     | 1           | APROBADO |  |
| 21 |     |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |             |          |  |
| 22 |     |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |             |          |  |
| 23 |     |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |      |      |       |             |          |  |

## ANEXO 8

### PRUEBA PILOTO

#### KMO Y Barlett

| Prueba de KMO y Bartlett                            |                     |         |
|-----------------------------------------------------|---------------------|---------|
| Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo |                     | ,975    |
| Prueba de esfericidad de Bartlett                   | Aprox. Chi-cuadrado | 200,330 |
|                                                     | gl                  | 28      |
|                                                     | Sig.                | ,000    |

#### Varianza total explicada

|                          |
|--------------------------|
| Varianza Total Explicada |
| % acumulado              |
| 68,165                   |



## Comunalidades de la Escala

| Comunalidades |         |            |
|---------------|---------|------------|
|               | Inicial | Extracción |
| 1             | 1,000   | ,761       |
| 2             | 1,000   | ,764       |
| 3.            | 1,000   | ,626       |
| 4.            | 1,000   | ,668       |
| 5.            | 1,000   | ,804       |
| 6.            | 1,000   | ,616       |
| 7.            | 1,000   | ,727       |
| 8.            | 1,000   | ,741       |
| 9.            | 1,000   | ,787       |
| 10.           | 1,000   | ,778       |
| 11.           | 1,000   | ,661       |
| 12.           | 1,000   | ,574       |
| 13.           | 1,000   | ,721       |
| 14.           | 1,000   | ,762       |
| 15..          | 1,000   | ,616       |
| 16.           | 1,000   | ,341       |
| 17.           | 1,000   | ,709       |

## Confiabilidad de la Escala

| Estadísticas de fiabilidad |                |
|----------------------------|----------------|
| Alfa de                    |                |
| Cronbach                   | N de elementos |
| ,878                       | 17             |

## Base de datos -Prueba piloto

|    | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | AA | AB |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 6  | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 7  | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 8  | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 9  | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 10 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 1 | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 12 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 13 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 14 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 15 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 17 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 19 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 20 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 3 | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 21 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 22 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 23 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 24 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 25 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 26 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 27 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 28 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 29 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 30 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 31 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 32 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 33 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 34 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 35 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 36 | 4 | 1 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 37 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 38 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 39 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 40 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 41 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 42 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 43 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 44 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |

## ANEXO 9

### Turniting

Feedback Studio - Google Chrome  
ev.turnitin.com/app/carta/es/?student\_user=1&o=1881626683&u=1117422607&lang=es

feedback studio | GISELLA NAYELI HUANCA ZAMBRANO | Adaptación de la Escala de Experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) en estudiantes universitarios de Ate, 2022

**Resumen de coincidencias**

**18 %**

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

- 1 repositorio.ucv.edu.pe 9 % >  
Fuente de internet
- 2 tesis-investigacion-cie... 1 % >  
Fuente de internet
- 3 Entregado a Universida... 1 % >  
Trabajo del estudiante
- 4 hdl.handle.net 1 % >  
Fuente de internet
- 5 Repositorio.Ucv.Edu.Pe 1 % >  
Fuente de internet
- 6 Entregado a Universida... 1 % >  
Trabajo del estudiante

Página: 1 de 32 | Número de palabras: 7436 | Versión solo texto del informe | Alta resolución | Activado



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, GARCIA GARCIA EDDY EUGENIO, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "ADAPTACIÓN DE LA ESCALA DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS (CERV) EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE ATE, 2022", cuyos autores son HUANCA ZAMBRANO GISSELA NAYELI, CALDERON CANCHAYA KARINA NATIVIDAD, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo 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.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 24 de Julio del 2022

| <b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>                                                  | <b>Firma</b>                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| GARCIA GARCIA EDDY EUGENIO<br><b>DNI:</b> 07840149<br><b>ORCID:</b> 0000-0003-3267-6980 | Firmado electrónicamente<br>por: EGARCIAGA el 19-<br>08-2022 10:26:34 |

Código documento Trilce: TRI - 0364660