



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Evidencias de validez y confiabilidad del Test de Dependencia
a los Videojuegos en estudiantes de secundaria

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES

Arana Diaz, Cristhian Joselito (orcid.org/0000-0002-0944-0542)

Gutierrez Contreras, Jhajaira Mardely (orcid.org/0000-0002-2943-9231)

ASESORA:

Dra. Vera Calmet, Velia Graciela (orcid.org/0000-0003-0170-6067)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Psicométrica

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

TRUJILLO – PERÚ

2023

Dedicatoria

En primer lugar, le dedico a Dios por darme la oportunidad de culminar mis estudios universitarios; asimismo a mis padres por la dedicación, apoyo incondicional durante el transcurso de mis estudios.

Cristhian Arana Diaz

Dedico con todo mi corazón a mi hijo Sergio, quien fue mi motivación para esforzarme día a día. A mi esposo por incentivar mi desarrollo profesional con su apoyo constante. Asimismo, a mis padres por sus consejos que han formado a la persona que soy en la actualidad.

Jhajaira Gutiérrez Contreras

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la vida para poder desarrollarme como profesional, a mis padres por su sacrificio, entrega para poder darme su amor y comprensión en cada meta cumplida; asimismo a la Dra. Velia Calmet por su acompañamiento y enseñanzas en las horas de asesoría.

Cristhian Arana Diaz

En primer lugar, a Dios por permitirme haber llegado alcanzar mis sueños. A mi esposo y a mis padres quienes con su apoyo moral y económico contribuyeron para lograrlo. A la Dra. Velia Vera Calmet por sus enseñanzas y conocimientos que perdurarán por siempre. Finalmente, a los lectores por interesarse en mi investigación y sea útil para ampliar sus conocimientos.

Jhajaira Gutiérrez Contreras

Índice de Contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de Tablas	v
Índice de Figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y Diseño de investigación	11
3.2. Variables y Operacionalización	11
3.3. Población, muestra y muestreo	11
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	12
3.5. Procedimientos.....	13
3.6. Método de análisis de datos.....	13
3.7. Aspectos éticos	14
IV.RESULTADOS.....	16
V. DISCUSIÓN	26
VI. CONCLUSIONES	28
VII. RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	30
ANEXOS	

Índice de Tablas

<i>Tabla 1: Índices de validez de contenido del test de dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria del distrito de Trujillo.....</i>	<i>16</i>
<i>Tabla 2 Estructura factorial exploratoria de la escala de dependencia de videojuegos</i>	<i>18</i>
<i>Tabla 3: Estructura factorial exploratoria de la escala de dependencia de videojuegos, después de haber eliminado los ítems.....</i>	<i>19</i>
<i>Tabla 4: Índices de ajuste del modelo inicial y propuesto de la escala de dependencia de videojuegos</i>	<i>22</i>
<i>Tabla 5: Análisis de confiabilidad del cuestionario de dependencia de videojuegos</i>	<i>24</i>
<i>Tabla 6: Evidencia de validez concurrente entre el cuestionario de dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria y el test CERV.....</i>	<i>25</i>

Índice de Gráficos y Figuras

<i>Figura 1. Cargas factoriales estandarizadas modelo inicial de la escala de dependencia de videojuegos a través del análisis factorial confirmatorio</i>	<i>20</i>
<i>Figura 2. Cargas factoriales estandarizadas modelo propuesto de la escala de dependencia de videojuegos a través del análisis factorial confirmatorio (3 factores).....</i>	<i>21</i>

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar las evidencias de validez y confiabilidad del test de dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria del distrito de Trujillo. El diseño de investigación fue instrumental de tipo cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 350 adolescentes entre un rango etario de 12 a 18 años. Se utilizó la prueba psicológica del Test de Dependencia a los videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011). Se obtuvo como resultado adecuadas evidencias de validez y confiabilidad; la validez de contenido a través de la V de Aiken fue de 0.8 a excepción del ítem 13 con un puntaje de 0.79; el análisis factorial confirmatorio inicial de GFI=,758 el valor TLI= .80; el valor del SRMR=. 09, en el RMSEA= .104 y PNFI=.699; la confiabilidad a través del coeficiente alfa de Cronbach y Omega con un valor de 0.957 en el alfa y un coeficiente Omega de 0.958 y la validez concurrente tiene una correlación positiva y significativa del nivel alto ($\rho=0.829^*$, sig. <0.05).

Palabras clave: Dependencia a los videojuegos, adolescentes, abstinencia y agresividad.

Abstract

This research aims to determine the evidence of validity and reliability of the video game dependence test in high school students in the district of Trujillo. The research design was instrumental of quantitative type. The sample consisted of 350 adolescents between an age range of 12 to 18 years. The psychological test of the Video Game Dependence Test (TDV) by Chóliz and Marco (2011) was used. As a result, adequate evidence of validity and reliability was obtained; the validity of content through the V of Aiken was 0.8 except for item 13 with a score of 0.79; initial confirmatory factor analysis of GFI =.758 TLI value = .80; the value of the SRMR=.09, in the RMSEA= .104 and PNFI=.699; reliability through Cronbach's alpha coefficient and Omega with a value of 0.957 in alpha and an Omega coefficient of 0.958 and concurrent validity has a positive and significant correlation of the high level ($\rho=0.829^*$, sig. <0.05).

Keywords: Dependence on video games, adolescents, abstinence and aggressiveness.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad se observa cómo la sociedad ha venido adaptándose a los nuevos avances de la tecnología, dentro del contexto cotidiano de los seres humanos, desde la interacción social hasta formar parte del tiempo de ocio. Para Farfán y Muñoz (2018) es la población adolescente, quienes al encontrarse en un proceso de desarrollo físico, psicológico y social están más propensos a ser captados por las nuevas formas de entretenimiento en su vida durante la era de la virtualidad; dejando de lado juegos clásicos que solían realizar (caminatas, canicas, etc.), llegando a generar un alto grado de dependencia a los videojuegos dejando de lado las rutinas con su familia y amigos por estar inmersos en los celulares, computadoras o consolas de juego (Cusme, et al., 2020). En sus inicios fue la sociedad quien inculcó el juego como una manera saludable, donde la persona podría distraerse, en la cual desarrolla diversas habilidades; sin embargo, se ha evidenciado diversos cambios en la interacción social, debido a que no es necesario salir del hogar, solo basta una plataforma virtual para socializar e interactuar con las demás personas con el fin de hacer uso de videojuegos online, llegando a aislarse al pasar largas horas jugando. Según Chóliz y Marco (2011) las personas con dependencia a los videojuegos, suelen tener ansiedad cuando no pueden jugar y pierden la noción del tiempo. En su gran mayoría el contenido de los videojuegos es violento, lo cual puede ser aprendido con facilidad

Según RPP Noticias (2022) la Organización Mundial de Salud (OMS) afirma que el uso desmedido a los videojuegos en estos días es considerado como una de los trastornos más polémicos en la población; cuyos desencadenantes será la implementación de tratamientos, programas de promoción, prevención e intervención. Asimismo, indica que dentro del continente asiático existe el uso constante de los videojuegos del 50%; mientras en Europa y América del Norte está en un 30%. Siendo una de las situaciones más sonadas en los medios por la condición caótica por la que vienen atravesando los adolescentes en esta era de la globalización mundial.

En recientes investigaciones realizadas por Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2017) menciona que el 80,5% de los adolescentes usa los videojuegos como medios de entrenamiento durante sus tiempos libres; aunque otra parte lo utiliza para acceder a la información con el fin de actividades académicas.

A nivel nacional según el Ministerio de Salud (MINSA, 2019) a fin de año, aproximadamente 3 000 casos fueron atendidos por dependencia a los videojuegos, en su mayoría a adolescentes, esto sin contar aquellas realizadas por el sector privado, en donde fueron atendidos 1 051 de adolescentes los cuales cumplen con los criterios diagnósticos para la dependencia, conocida como droga virtual. Entre tanto, el Centro Español de Derechos Reprográficos (CEDRO) precisó que de cada 10 jugadores de videojuegos 1 fue diagnosticado con dependencia severa (Acuña, 2020).

En base a lo antes mencionado, diversos estudios concuerdan que son los adolescentes los principales jugadores, pasando largas horas en el mundo virtual de hoy, por lo que puede ser considerado un obstáculo en la vida diaria, debido a que ocupan gran parte de su tiempo de manera que va afectar no solo su área académica, sino social e individual. En razón de ello, al no contar con instrumentos válidos y confiables que permitan medir de manera efectiva la dependencia a los videojuegos, se hace necesario conocer las evidencias de validez y confiabilidad del Test de Dependencia a los videojuegos (TDV) en el contexto local adaptándola a los cambios socioculturales que se ha dado durante el confinamiento por covid-19; por tanto, lo más conveniente es trabajar con adolescentes del nivel secundaria los cuales son la población con mayor incidencia y exposición a los videojuegos, teniendo en cuenta que reúnen características semejantes a población del estudio del autor. A su vez es preciso indicar que se evaluó otras pruebas como la prueba denominada Escala HAMM-1ST de videojuegos, la cual consta de 36 ítems, considerándose muy extensa; a su vez se encontró la Escala de Impulsividad UPPS: La versión abreviada del UPPS (Keye, et al., 2009) la cual consta de 20 ítems, sin embargo, sus

indicadores son enfocados en impulsividad. Por ello, se optó por utilizar el TDV por su versatilidad y el número 25 ítems, la cual consta de 4 dimensiones, siendo la primera de ellas la abstinencia, el abuso y tolerancia, los problemas ocasionados por videojuegos y dificultad en el control; misma que está centrada en medir la dependencia del videojuego, agregando que cuenta con confiabilidad de 0.90 (Salas-Blas, et al., 2017).

En base a lo anteriormente mencionado nos planteamos la siguiente pregunta ¿Cuáles son las evidencias de validez y confiabilidad del test de dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria del distrito de Trujillo?

En cuanto a la justificación de esta investigación, tendremos en cuenta cuatro niveles: teórico, práctico, metodológico y social. A nivel Teórico, va permitir fortalecer investigaciones de tipo psicológico como la falta de autocontrol, dependencia, confusión psicológica y otros pensamientos negativos, así como conocimientos existentes en las nuevas aportaciones que hagan referencia al uso excesivo de los videojuegos. En el nivel social, nos enfocamos en conocer algunas causas comunitarias, como la cultura y contexto social, tecnología y de qué manera alcanzan comportamientos adictivos. En cuanto al nivel Metodológico, contribuirá a investigaciones de la línea psicométrica, así como a posteriores investigaciones relacionadas a la dependencia a los videojuegos, aunado a ello la relevancia de medir la variable dentro del campo de investigación; y de esta manera generar antecedentes a futuras investigaciones psicométricas. Finalmente, a nivel Práctico, se basa en la importancia de evaluar la validez y confiabilidad del instrumento, de manera que se conozca qué tan relevante y útil será para la evaluación a población adolescente, de modo tal que sirva como base para el desarrollo de programas de prevención y tratamiento psicológico enfocados al uso desmedido de los videojuegos.

Conforme a lo antes mencionado, se plantean los objetivos siguientes: en cuanto al objetivo general es Determinar las evidencias de validez y confiabilidad del test de dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria del distrito de Trujillo. Asimismo, los objetivos específicos son los

siguientes: Establecer las evidencias de validez basadas en el contenido, establecer las evidencias de validez basadas en la estructura interna, determinar las evidencias de confiabilidad por consistencia interna y determinar la validez concurrente entre el test de dependencia a los videojuegos y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos.

II. MARCO TEÓRICO

Los estudios que respaldan la siguiente investigación son los siguientes:

Sueldo (2020) en su investigación se encargó de evaluar las propiedades psicométricas del Test de Dependencia a los videojuegos en los diversos centros educativos de la capital. Su población fue de trescientos cuatro estudiantes, entre el rango etario de los 11 a 18 años con un tipo de estudio psicométrico con un diseño de investigación instrumental. En cuanto al instrumento (TDV) de Chóliz y Marco; se han obtenido resultados de consistencia interna fue de 0.971 llegando a evidenciar la confiabilidad del instrumento; no obstante, en el análisis factorial confirmatorio de 0.048 (SRMR), 0.971 (CFI) y un 0.967 (TLI). Ante ello se llegó a concluir que la prueba consta de excelentes propiedades psicométricas al evidenciar la validez y la confiabilidad.

Salas-Blas et al. (2017) se plantearon como propósito analizar las propiedades psicométricas del TDV. La cual tuvo como muestra a 467 escolares en edades de once y dieciocho años diversas instituciones educativas nacionales de Lima (metropolitana). Los resultados mostraron alta correlación en todos los ítems ($\alpha > .8$) por tanto, se utilizó el análisis factorial confirmatorio con el modelo unifactorial obteniéndose valores de 524.389, 0.051, 0.048, 0.992 (χ^2 , RMSEA, SRMR, CFI). Se concluyó que existe evidencia estadística contundente a favor de los dos modelos.

Izquierdo y Therese (2022) en su estudio tuvo como propósito determinar las propiedades psicométricas del test de dependencia de los videojuegos en adolescentes de Nuevo Chimbote; usaron una muestra de 370 estudiantes de colegios estatales entre un rango etario de 11 a 18 años. Trabajaron un tipo de estudio instrumental, basado en la línea de investigación psicométrica; en el cual la prueba de medición es el Test de Dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco. Aquí se han obtenido resultados como en el análisis factorial exploratorio que los 24 ítems tienen un grado de validez de ajuste en el TLI (.91), RMSEA (8.07), GFI (.90), CFI (.92), SRMR (.04); así como en el coeficiente de Omega

un puntaje de .85-.96 categorizado como aceptable. En tal sentido se concluye que tiene las propiedades de confiabilidad y validez aceptables en la población.

Sanchez-Dominguez, et al. (2020) en su investigación realizada en México exploraron la confiabilidad y consistencia interna en el TDV, con una población compuesta por 581 personas de la etapa adolescente de 11 a 16 años, entre varones y mujeres. mediante un estudio transversal de tipo psicométrico; que trabajo el instrumento el test de dependencia de los videojuegos de Chóliz y Marco. De tal modo, ha tenido una estructura factorial semejante a la versión original española, en la cual la escala tiene una consistencia interna aceptable de alfa 0.94. Ante todo, lo mencionado se concluye que la prueba psicológica es confiable, fácil aplicación en la intervención en los estudiantes.

Lloret et al. (2017) en su investigación que tuvo como objetivo la validación de la Escala de adicción a Videojuegos para adolescentes en España, con una muestra a 1032 jóvenes, de 13 a 26 años. De la cual se obtuvo como resultado que existe adecuada fiabilidad y una estructura factorial a la escala original, por otro lado, los índices de bondad ajustable y aceptable en el estudio 1 CFI (0.95) RMSEA (0.08), su Alfa fue 0.86. Por tanto, se concluye que la versión adaptada de GASA es válida y confiable para medir la adicción a los videojuegos.

Chahín-Pinzon y Briñez (2018) en su estudio con el objetivo de determinar las propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet en Colombia. Con una muestra de 354 adolescentes ($M = 13.75$, $DE = 1.89$). El análisis factorial confirmatorio presenta índices aceptables CFI (0.918), IFI (0.922), NFI (0.883), RMSEA (0.059), la confiabilidad fue de 0.73. Ante ello, se concluyó que según los resultados se considera un instrumento fiable y válido.

Para Cusme (2020) los videojuegos son aquellas plataformas de entretenimiento que se vienen usando por medio de los aparatos electrónicos durante tiempos prolongados, mediante la interacción virtual con diversas personas de diferentes creencias y costumbres. Además, se basan estos, en un medio de relación con los adolescentes en el cual se usan los controles por

medio de videoconsolas, celulares, computadoras entre otras de forma audiovisual; en el cual se va usando parte del tiempo libre de los estudiantes (Chirinos,2019). Por ende, se puede observar cómo en estos tiempos la era tecnológica ha cobrado una relevancia importante como parte de la globalización que se da en todo el mundo.

Asimismo, Álvarez, (2018) indica que la dependencia se expresa con un deseo irresistible de usar algún determinado objeto o sustancia ya sea física o virtual, para obtener una vivencia agradable durante los tiempos libres que pasan los adolescentes en sus tiempos libres. No obstante, es imprescindible notar cómo los videojuegos tienden a tener los mismos efectos de adicción que cualquier otra sustancia psicoactiva. Alabe y Pampa (2018) definen que la dependencia de los videojuegos se ha centrado en la relación patológica de cada patrón de conducta con las situaciones del uso de los videojuegos en las situaciones cotidianas en las cuales se ha ido dando inicio como una forma de entretenimiento durante su tiempo libre. De tal modo Chóliz y Marco (2011) señalan que la dependencia a los videojuegos son aquellos patrones desadaptativos en el consumo de los juegos virtuales al punto de generar efectos clínicos como es la tolerancia, el tiempo del juego, deseo de jugar e inclusive la abstinencia y el descuido de sus actividades cotidianas.

Para Muñoz y Farfán (2018) al hablar de videojuegos existen diferentes clasificaciones dentro de ellas los juegos de acción en el cual los participantes tienen el libre albedrío para interactuar con los diferentes elementos de los ambientes, dado que el estudiante debe ir superando los niveles del grado de dificultad. Además, el juego de estrategia se basa en que al adolescente se le va a presentar determinados objetivos, en cual aplicar sus fortalezas para analizar detalladamente la situación del juego virtual. Cusme, et al (2020) indica que los juegos de carrera consisten en que el adolescente estará en la conducción de vehículo para atravesar los diversos circuitos con el fin de cumplir una meta. De igual manera, tenemos los juegos de aventura donde el participante toma la figura o imagen de un anime o avatar en el que deberá superar las diversas situaciones. De tal modo los juegos de deporte se basan en las reglas reales del fútbol entre otros para obtener la copa de victoria. Por último, los juegos

educativos en él se basan en el aprendizaje con respecto al rango etario de las personas.

Ahora Millán, et al (2021) indica las clases de dependencia a los videojuegos como es el participante ocasional sin DV; el usuario con consciencia de dependencia a los videojuegos; el jugador problemático sin consciencia de dependencia y los jugadores frecuentes sin dependencia.

Chiluisa, et al (2022) menciona que las principales características de la dependencia a los videojuegos se encuentran principalmente en la desconexión con la realidad, en el tiempo, el aislamiento social, irritabilidad, frustración, tristeza, baja autoestima, conflictos intrafamiliares, sacrificio en las horas de estudio, tensión emocional. Por tanto, no solo va a afectar su vida personal sino también a nivel social, familiar y emocional. Por su parte Mercado (2020) entre las características que presenta un adicto o dependiente a los videojuegos, está la desesperación por jugar, el tiempo incontrolado por realizar el juego, carencia para auto controlarse, disminución de interés en el ámbito escolar y familiar, aislamiento de su entorno, sentimientos de cólera e incomodidad incluso hasta agresividad si se les prohíbe el uso de los videojuegos. Asimismo, Sandoval (2020) enumera otras características principales como son la preocupación excesiva cuando está lejos del videojuego, decir mentiras para usar la computadora con fines educativos cuando en realidad lo hace para jugar, la falta de control es decir no es capaz de controlar el tiempo que pasa frente a una Pc u otro aparato tecnológico; las actitudes agresivas cuando no se realiza el juego, uso inadecuado del dinero invirtiendo cantidades desproporcionadas para implementos de su consola y por último el deterioro de socialización con el mundo que lo rodea.

De los criterios diagnósticos de la dependencia de los videojuegos para el CIE-11, lo considera trastorno por uso de videojuegos, el cual está caracterizado por un patrón de comportamiento de juego recurrente, puede ser en línea o fuera de línea. Así como menciona el DSM-V, requiere un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico de trastorno por uso de videojuegos (Montag et al., 2019).

González-Bueso, et al. (2018), menciona que la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) la incluye dentro de la clasificación de los diagnósticos médicos, en la edición de la Clasificación Internacional de 26 Enfermedades CIE – 11 caracterizado por lo siguiente: Deterioro para tener control sobre el juego, la frecuencia, la intensidad, la duración, el término, el contexto donde se realiza, el grado con el que antepone sus intereses de su vida diaria; y finalmente el incremento pese a las consecuencias negativas de uso de videojuegos.

La denominada dependencia está dividida por cuatro dimensiones, conforme Chóliz y Marco (2011) siendo la primera de ellas la abstinencia, la cual se manifiesta como un malestar emocional a consecuencia de la interrupción y queda en evidencia principalmente por el estado de ánimo disfórico; continua el abuso y tolerancia, denominada así porque la persona que consume aumenta cada vez más para conseguir la misma sensación; como tercera dimensión los problemas ocasionados por videojuegos, los cuales hacen referencia a las consecuencias en su vida personal, social y académica de la persona. Finalmente, la dimensión dificultad para el control relacionada con la carencia de límites de tiempo de juego o pérdida de noción del tiempo empleado (Rivero, 2016).

Según Carbonell (2017) los problemas derivados del consumo excesivo pueden ser consecuencias principalmente con las relaciones familiares del entorno y alteración del estilo de vida y la Dificultad en el control, es decir inexistencia de control para dejar de jugar.

Según Mercado (2020) los juegos en línea o fuera de línea son presentados de manera atractiva y entretenida, simples para su uso por lo que, al experimentar sensaciones estimulantes, motivan a la conquista de una meta. Rodríguez y García (2021) indica que las principales causas son la falta de amigos, los problemas familiares, y los bajos resultados escolares, tienen tendencia a aislarse y jugar largas horas.

Ante ello, Cusme et al. (2020) refiere el adolescente por estar en desarrollo y en la búsqueda de identidad tanto cognitiva, afectiva y social están abiertos a experiencias, haciéndolos más vulnerables a afectación psicológica,

conflictos personales y familiares, baja autoestima, deserción del hogar, y diversos problemas psicológicos.

Mercado (2020) señala que las consecuencias de aquellos adolescentes que presentan dependencia a los videojuegos son daños físicos en los dedos, manos, inflamación de los codos muñecas, dolores de cuello. Otra de las consecuencias que señala son el aumento de discusiones familiares, problemas económicos, poco rendimiento escolar y sedentarismo. Jo, et al (2019) identifican un alto porcentaje de adolescentes que han sido diagnosticados con depresión y conducta desafiante. A su vez, en algunos juegos como el freemium, pay-to-play y play-to-win se gasta dinero real. Carbonell (2017) refiere que, a nivel cognitivo, se produce un deterioro funcional la mayoría de estudios lo confirman. Asimismo, descuido de su imagen e higiene personal y alteración del estado emocional que deteriora el comportamiento de socialización con su contexto. De tal modo en el adolescente surgen reacciones estresantes al convivir demasiado tiempo con los videojuegos puesto el estrés psicológico se basa en aquella interacción del contexto social, el usuario y la forma de enfrentamiento a una determinada situación (Vera, et al. 2023).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de investigación

La presente investigación fue cuantitativa en la que se basó en una medición objetiva por medio del uso de criterios de un determinado número de elementos estructurales e individuos, respecto a la variable estudiada (Cadena, et al., 2017).

Ato, et al. (2013) se estableció un diseño instrumental, dado que se analizó las propiedades psicométricas de los instrumentos psicológicas establecidas en la problemática de la investigación.

3.2. Variables y Operacionalización

Chóliz y Marco (como se citó en Arteaga, 2018) señaló que la dependencia se basó en el uso de forma compulsiva de los usuarios en practicar frecuentemente los videojuegos con constancia y perseverancia en la intensidad del tiempo.

La investigación se basó en la prueba original del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) creado por Chóliz y Marco (2011). Esta prueba fue adoptada en en la población peruana por Salas et al. (2017). El cual ha sido constituido por un tipo de escala likert de 25 items. De tal modo se fundamentó en cuatro dimensiones las cuales son: Abuso y Tolerancia, Abstinencia, Problemas ocasionados por los videojuegos y la Dificultad en el control (Carbonell, 2017).

De tal modo se usó una escala de intervalo, la cual ha posee una cualidad adicional de los intervalos entre sus clases sometidas a la medición; en cual el instrumento consta de 5 Respuestas: nunca, rara vez, a veces, con frecuencia, muchas veces (Ochoa y Molina, 2018).

3.3. Población, muestra y muestreo

La población de estudio estuvo compuesta por adolescentes de la ciudad de Trujillo; entre un rango etario desde los 12 a 18 años en cual se consideró aquel conjunto de personas que utilizan los juegos virtuales en sus tiempos libres para obtener conclusiones en la variable de estudio (Graus, 2018)

Entre los criterios de inclusión se basó en adolescentes de ambos sexos, un rango etario de 12 a 18 años, ser estudiantes de 1° a 5° de Secundaria y perteneciera la provincia de Trujillo. Por otro lado, los criterios de exclusión son: Adolescentes que no vivan en el distrito de Trujillo y no deseen participar de la investigación.

La muestra es el subconjunto de elementos del total de la población de adolescentes que viven en la Provincia de Trujillo, para hacer las mediciones pertinentes que serán seleccionadas por conveniencia en el proceso de la investigación (Graus, 2018).

En cuanto al tipo de muestreo usado es el no probabilístico, debido a que se va a seleccionar un subgrupo representativo de la población en base a criterio y características del investigador en el cual todos los sujetos poseen la misma probabilidad de ser elegidos (Hernandez y Mendoza, 2018). Por otro lado, Otzen y Manterola (2017), consideraron el uso de un muestreo por conveniencia permitiendo la selección de aquellos sujetos dispuestos a ser incluidos para demostrar su accesibilidad y proximidad a los sujetos a participar en la exploración.

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

La encuesta es un proceso que se ejecuta por muestreo en el cual se aplican herramientas de recolección de datos, cuyo propósito es recolectar información factual en una muestra determinada (Sánchez et al., 2018). En cual señala que las pruebas son unas variantes de las encuestas para una mejor recolección de información en el orientado a psicología con el objetivo de medir las habilidades cognitivas y emocionales (Mendoza y Ramírez, 2017)

En esta investigación se usó El Test de Dependencia a los Videojuegos (TVD) la cual fue construida por Chóliz y Marco (2011), validada en España, con una población de 631 adolescentes estudiantes, misma está basada en el DSM-IV-TR. En sus inicios estaba elaborado por 55 interrogantes, sin embargo, fueron eliminados 30 enunciados, por tanto, quedaron 25 ítems de una escala tipo Likert, agrupado en 4 dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control, con una validez de 0.9 y

una consistencia interna de 0.94 en todo el instrumento con un alfa $>.8$ en las 4 dimensiones.

El instrumento fue adaptado por Salas-Blas et al., (2017) con un análisis psicométrico del TDV en una población de adolescentes peruanos en el cual obtuvieron correlaciones altas, lo que indica ser significativas ($\alpha >.8$), a su vez se usó el análisis factorial confirmatorio de modelo unifactorial ($\chi^2=524.389$), RMSEA=0.051, SRMR=0.048, CFI =0.992.

3.5. Procedimientos

En cuanto al procedimiento de la investigación se realizó mediante la entrega de cuestionarios a todos los adolescentes de 12 a 18 años en las instituciones educativas públicas de Trujillo, con el fin que respondan de forma concisa cada uno de los ítems.

En lo que respecta las normas de aplicación, se planteó tener en cuenta elementos que comprueben un óptimo proceso de evaluación, tales como el tiempo, la participación inmediata, con la finalidad de obtener respuestas veraces de esta manera disminuir el nivel de resistencia ante las indicaciones.

Se hizo entrega de un protocolo de evaluación a cada participante, a su vez se verificó que se completen los datos solicitados, teniendo en cuenta que las respuestas serán marcadas de manera sincera, no existen respuestas correctas incorrectas, lo primordial es contestar de acuerdo a su realidad personal. Finalmente, es sumamente importante que todos los ítems hayan sido respondidos a fin de no invalidar el instrumento. Posteriormente se analizó los datos estadísticos extraídos de cada una de las respuestas de los participantes a fin que sean interpretados teniendo en cuenta las normas y procedimientos de la presente investigación.

3.6. Método de análisis de datos

La evaluación se ejecutó empleando el test de dependencia de los videojuegos (TDV), en adolescentes de secundaria de diversas instituciones públicas del distrito de Trujillo.

A fin de llevar a cabo los objetivos planteados, se realizó por intermedio del Criterio de Jueces con intervalos de confianza a través de la V de Aiken del 95% y los rangos de interpretación $V_o = >0.70$ (Merino y Segovia, 2009). Se utilizarán programas de Excel y Visual Basic a fin de ordenar y organizar datos.

Respecto a la validez basada en la estructura interna, se usó el análisis factorial exploratorio, de acuerdo al procesamiento de los estadísticos descriptivos. De cada ítem con una carga factorial mayor a .40, siendo necesario el programa Jamovi, la versión 2.2.5 (Pizarro, 2022)

Para el Análisis factorial confirmatorio se optó por usar el programa R de Lavaan versión 3.6.1., además de obtener Mínimos Cuadrado Ponderados Robustos con el mismo programa, y para las ecuaciones se usó el SPSS, a fin de que arroje información más completa sobre los índices buscados. (Calero, et. al, 2023).

De los índices de ajuste, se optó por CFI, TLI, RMSEA, S-RMR y Chi cuadrado sobre grados de libertad, ya que los mismos son menos sensibles a distintas características de la muestra, como lo es el tamaño (Pérez, et al., 2013). Asimismo, se analizó las cargas factoriales para identificar el grado de pertenencia del ítem a los factores del instrumento.

Finalmente, la confiabilidad se procedió a obtener la Consistencia interna mediante análisis Omega, optando por esta opción para no verse afectado los resultados por el número de ítems (Ventura-León y Caycho-Rodríguez, 2017)

3.7. Aspectos éticos

Las normas, procesos y técnicas para realizar la investigación, con el objetivo de seguir la digitalización con la estructura del conocimiento científico que garantiza su validez a nivel internacional (American Psychological Association, 2020).

Para las investigaciones indistintamente de sus resultados, en todo momento evitar caer en la falsificación o plagio. Asimismo, tener en cuenta las consideraciones del capítulo III donde estipula que las investigaciones deben seguir las reglas internacionales; como tal usar el consentimiento informado a la población que abarca

el proceso de investigación, de tener discapacidad se debe proceder con el consentimiento de alguna persona como su representante legal. (Colegio de Psicólogos del Perú, 2018).

IV.RESULTADOS

Tabla 1.

Índices de validez de contenido del test de dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria del distrito de Trujillo

Items	V - Aitken				Decisión
	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Test	
1	1.00	0.88	0.88	0.92	Válido
2	1.00	0.88	0.88	0.92	Válido
3	1.00	0.88	0.88	0.92	Válido
4	1.00	1.00	0.88	0.96	Válido
5	1.00	0.88	0.75	0.88	Válido
6	1.00	1.00	0.88	0.96	Válido
7	1.00	1.00	0.88	0.96	Válido
8	1.00	1.00	1.00	1.00	Válido
9	1.00	1.00	1.00	1.00	Válido
10	1.00	0.88	0.88	0.92	Válido
11	1.00	0.88	0.75	0.88	Válido
12	1.00	1.00	0.88	0.96	Válido
13	0.75	0.88	0.75	0.79	No válido
14	1.00	1.00	0.75	0.92	Válido
15	1.00	0.88	0.88	0.92	Válido
16	0.75	1.00	0.88	0.88	Válido
17	1.00	0.88	0.88	0.92	Válido
18	1.00	1.00	1.00	1.00	Válido
19	1.00	1.00	1.00	1.00	Válido
20	1.00	1.00	1.00	1.00	Válido
21	1.00	1.00	0.88	0.96	Válido
22	1.00	1.00	0.75	0.92	Válido
23	1.00	1.00	0.88	0.96	Válido
24	1.00	0.88	1.00	0.96	Válido
25	0.88	0.88	0.75	0.83	Válido

En la tabla 1, podemos observar mediante la validez V de Aiken, que los coeficientes de los ítems son superiores a 0.8, excepto el ítem 13 que presenta un valor V – aitken de 0.79 y se considera que no sería aceptable.

Análisis Factorial exploratorio

Tabla 2

Estructura factorial exploratoria de la escala de dependencia de videojuegos

	Matriz de factor rotado ^a			
	Factor			
	1	2	3	4
Ítem19	,712		,459	
Ítem20	,607			
Ítem25	,575			
Ítem22	,574			
Ítem14	,540			
Ítem9	,525	,496		
Ítem21	,511			
Ítem16	,494			,485
Ítem7	,466			
Ítem6		,657		
Ítem11		,577		
Ítem4		,574		
Ítem12	,417	,565		
Ítem5		,547		
Ítem10		,546		,486
Ítem24		,517		
Ítem13	,505	,508	,356	
Ítem8		,459	,438	
Ítem3				
Ítem2			,639	
Ítem23			,639	
Ítem17	,431		,575	
Ítem18				,747
Ítem15			,448	,453
Ítem1				,405
% de varianza	48.142	3.632	2.933	2.752
Prueba Kaiser-Meyer-Olkin				0.941
Prueba de esfericidad de Barlett				Chi- cuadrada 5033.845 gl = 300 Sig = 0.000

Método de extracción: máxima verosimilitud.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

La rotación ha convergido en 13 iteraciones.

En la tabla 3, se aplicó el análisis factorial exploratorio (AFE) de la escala de dependencia de videojuegos, obteniendo un índice de adecuación muestral, de Kaiser, Meyer y Olkin cuyo valor fue de 0.941, considerado bueno por ser superior a 0.7; la prueba de esfericidad de Bartlett fue significativa (chi cuadrada de 5033.845; $gl=300$; $p<0.05$). Estos valores, indican que es adecuado el procedimiento análisis factorial exploratorio. El proceso se realizó mediante el método de máxima verosimilitud con rotación varimax, obteniéndose 4 factores que explican el 57.46% de la varianza total del test. En esta estructura, los ítems 7, 9,14,16, 19, 20, 21, 22 y 25 se ubican en el primer factor; los ítems 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13 y 24 se ubican en el segundo factor; los ítems 2, 17 y 23 se ubican en el tercer factor y los ítems 1, 15, y 18 en el cuarto factor. Sin embargo también se verifica que existen ítems que no presenta carga factorial superior a 0.4 y otro que presentan carga factorial y varios factores por lo que serán eliminados, siendo los ítems eliminados el ítem 1, 3, 8, 9 , 13 y 16.

Tabla 3

Estructura factorial exploratoria de la escala de dependencia de videojuegos, después de haber eliminado los ítems

	Factor			Unicidad	
	1	2	3		
25	0.721			0.377	
14	0.645			0.372	
20	0.639			0.493	
19	0.63		0.537	0.295	
22	0.571		0.476	0.36	
21	0.55			0.539	
7	0.488		0.443	0.44	
24	0.454	0.445		0.566	
10		0.688		0.299	
4		0.655		0.39	
6		0.624		0.447	
11		0.613		0.414	
5		0.57		0.466	
12	0.49	0.529		0.412	
18	0.462	0.484		0.514	
17			0.652	0.405	
23		0.434	0.632	0.377	
2			0.592	0.569	
15		0.438	0.454	0.498	
% de varianza	21.0	20.2	15.5	56.7	% de varianza
Prueba Kaiser-Meyer-Olkin				0.938	
Prueba de esfericidad de Barlett	Chi- cuadrada 3581.0 gl = 171 Sig = 0.000				

Nota. El método de extracción 'Máxima verosimilitud' se usó en combinación con una rotación 'varimax'

Análisis Factorial confirmatorio

Figura 1.

Cargas factoriales estandarizadas modelo inicial de la escala de dependencia de videojuegos a través del análisis factorial confirmatorio

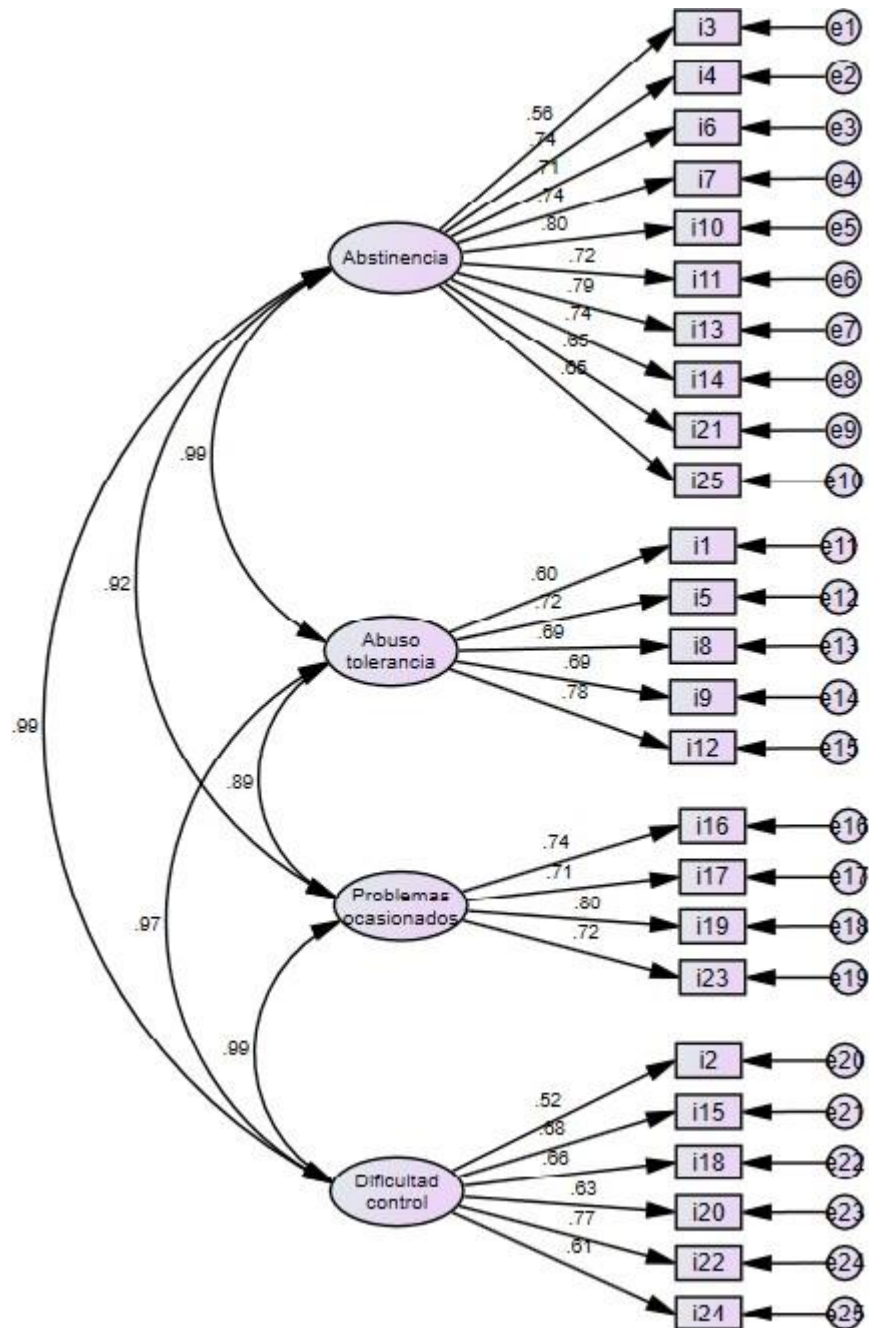


Figura 2.

Cargas factoriales estandarizadas modelo propuesto de la escala de dependencia de videojuegos a través del análisis factorial confirmatorio (3 factores)

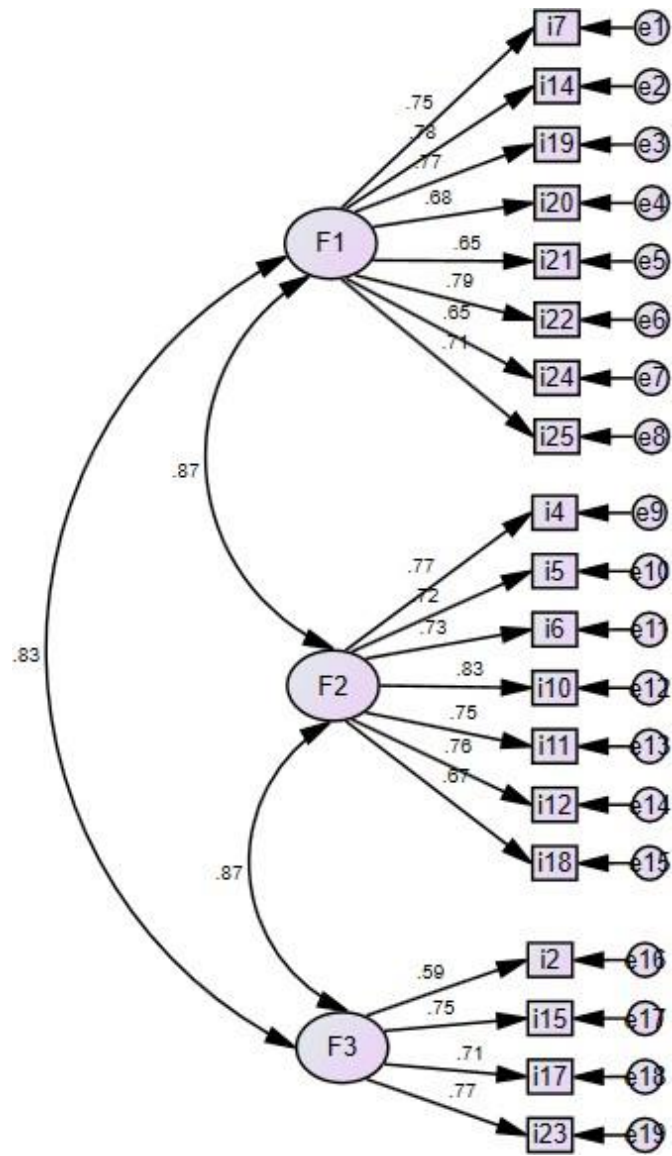


Tabla 4

Índices de ajuste del modelo inicial y propuesto de la escala de dependencia de videojuegos.

Modelo	Ajuste absoluto				Ajuste comparativo		Ajuste parsimonioso	
	x2/gl	GFI	RMSEA	SRMR	CFI	TLI	PNFI	AIC
	Inicial	4.26	0.758	0.104	0.09	0.821	0.8	0.699
Propuesto	3.861	0.815	0.098	0.082	0.858	0.837	0.716	881.954

En la tabla 4, se aprecia los valores de ajuste global del modelo inicial y propuesto que se presentan por medio del ajuste absoluto siendo para el modelo inicial ($X^2/gl=4.26$), índice de bondad de ajuste ($GFI=,758$), el error cuadrático medio de aproximación ($RMSEA=,104$) y el residuo estandarizado cuadrático medio ($SRMR=,09$); el ajuste comparativo a través de su índice ($CFI=,821$) y el índice de Tucker-Lewis ($TLI=,80$); finalmente el ajuste parsimonioso por medio del índice de ajuste normado de parsimonia ($PNFI=.699$); Estos índices de ajuste encontrados en el modelo teórico no se ajustan a los valores permitidos siendo (GFI , CFI , TLI) inferiores a 0.90 y $SRMR$ superior a 0.08.

En el nuevo se observa principalmente que la distribución de los ítems a cada factor ha sido diferente y que los índices de ajuste han mejorado respecto al modelo teórico; siendo el índice de bondad de ajuste siendo ($GFI=,815$), el error cuadrático medio de aproximación ($RMSEA=,0.098$) y el residuo estandarizado cuadrático medio ($SRMR=,082$); el ajuste comparativo a través de su índice ($CFI=,858$) y el índice de Tucker-Lewis ($TLI=,837$) Así mismo se verifica que el índice AIC mejoró siendo inicialmente de 1257.871 y en el nuevo modelo pasó a 881.954

Tabla 5

Análisis de confiabilidad del cuestionario de dependencia de videojuegos.

		<i>Estadística de fiabilidad</i>		
		N° de ítems	α de Cronbach	ω de McDonald
Modelo inicial	<i>D1. Abstinencia</i>	10	0.909	0.912
	<i>D2. Abuso y tolerancia</i>	5	0.809	0.815
	<i>D3. Problemas ocasionados</i>	4	0.825	0.83
	<i>D4. Dificultad en el control</i>	6	0.805	0.809
Test		25	0.957	0.958
Modelo nuevo	<i>F1</i>	9	0.897	0.899
	<i>F2</i>	10	0.897	0.899
	<i>F3</i>	3	0.799	0.801
<i>Test de dependencia</i>		25	0.946	0.947

Se analizó, la consistencia Interna a través del coeficiente alfa de Cronbach y Omega, obteniendo en la dimensión abstinencia el puntaje más alto con un coeficiente de 0.909 y 0.912 y para la dimensión dificultad en el control, el índice de fiabilidad mínimo, con un índice de 0.805 y 0.809 y en test de dependencia de videojuegos se obtuvo un índice de omega de 0.958, dichos valores según son considerados como aceptables. Así mismo se observa que el modelo nuevo se diferencia por la distribución de sus ítems en cada factor y presenta una confiabilidad más alta en el primer y segundo factor, presentando un test confiable con 3 factores.

Tabla 6

Evidencia de validez concurrente entre el cuestionario de dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria y el test CERV.

			Test CERV
Rho de Spearman	Dependencia de videojuegos (4 factores)	Coeficiente de correlación	,829**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	300
Rho de Spearman	Dependencia de videojuegos (3 factores)	Coeficiente de correlación	,833**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	300

En la correlación del instrumento de dependencia de videojuegos con el test Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV), se aprecia que hay una correlación positiva y significativa de nivel alto ($\rho = .829^{**}$, sig. < 0.05). así también se verifica la validez concurrente del modelo de 3 factores y se comprueba que hay una correlación positiva y significativa de nivel alto ($\rho = .833^{**}$, sig. < 0.05) y a la vez más alto que con el modelo original.

V. DISCUSIÓN

En la sociedad se ha ido observando el uso excesivo de las plataformas digitales, como una forma de entretenimiento durante los contextos de pandemia; sin embargo, esto ha generado uno de los problemas más polémicos en los últimos tiempos, que es la dependencia en este mundo globalizado (Cusme,2020). Por lo tanto, es evidente que el ser humano en los diferentes contextos tiene una forma peculiar en sus expresiones, creencias, pensamientos entre otros. Por ello, se consideró validar el instrumento de investigación enfocado en los videojuegos en la ciudad de Trujillo en los adolescentes; conforme menciona Chóliz y Marco (2011) la dependencia es un patrón de conducta desadaptiva del uso excesivo de los videojuegos. Para lo cual se trabajó con 2 instituciones educativas nacionales con una cantidad de 1000 estudiantes y con una muestra de 350 de la cual tuvo por objetivo determinar las evidencias de validez y confiabilidad del test de dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria del distrito de Trujillo.

En primera instancia se estableció la validez de contenido utilizando los criterios de expertos que viene siendo relevante para analizar los resultados cualquier tipo de pruebas de medición con el fin de valorar la estructura de la variable con respecto a la dependencia de los videojuegos, los cuales estos valores deben ser superiores al 0.80 (Reyes, et al 2022).Siendo así que se realizó dicha calificación por medio de 8 jueces expertos en la variable de estudio, dando como resultado en la V de Aiken que los coeficientes de cada uno de los ítems se obtuvo puntajes superiores al 0.8 en pertinencia, relevancia y claridad, lo que evidencia que cumple con el rango estipulado(Galicia et al.,2017). Sin embargo, se observa que en el ítem 13 se ha obtenido un valor de Aiken en 0.79 a ser considerado no aceptable. De tal modo, Sueldo (2020) realizó la validez de información por medio de 10 especialistas mediante el análisis de la pertinencia, relevancia y claridad, obteniendo un valor adecuado 100 en el coeficiente de la V de Aiken. Por otro lado, Loyaga y Tapia (2020) en la validación de contenido se han presentado las evidencias que la V de Aiken ha obtenido una puntuación de 0.80 al ser dispuestos como aceptables, pero con ciertas correcciones gramaticales por parte de los jueces encargados para una mejor comprensión por parte de cada uno de los evaluados en las diferentes instituciones educativas.

Por otro lado, en cuanto a la validez basadas en la estructura interna, se realizó mediante el Análisis Factorial Confirmatorio de la estructura de origen propuesto por Chóliz y Marco (2011), del cual se obtuvieron los siguientes valores: GFI=,758 el valor TLI= .80; el valor del SRMR=. 09, en el RMSEA= .104 y PNFI=.699 Estos índices de ajuste no se ajustan a los valores permitidos siendo (GFI, CFI, TLI) inferiores a 0.90 y SRMR superior a 0.08; sin embargo, los índices de parsimonia son adecuados, conforme refiere Escobedo, et al. (2016) el cual indica que a mayor sea los resultados de los índices de parsimonia, la estructura del test esta simplificado. Por otra parte, en el nuevo modelo propuesto se observa principalmente que la distribución de los ítems a cada factor ha sido diferente y que respecto a la teoría los índices de ajuste han mejorado de forma positiva; siendo el ajuste del (GFI=,815) en el índice de bondad, el error cuadrático medio de aproximación (RMSEA=,0.098) y el residuo estandarizado cuadrático medio (SRMR=,082); el ajuste comparativo a través de su índice (CFI=,858) y el índice de Tucker-Lewis (TLI=,837) Así mismo se verifica que el índice AIC mejoró siendo inicialmente de 1257.871 y en el nuevo modelo pasó a 881.954. Por su parte Huamán (2020), ha obtenido valores adecuados en estructura interna de CFI= .97, GFI= .97, TLI= .97 y SRMR= .038. Asimismo, Timana, et. al (2022) obtuvieron adecuados valores en la estructura interna, en el $X^2/gf=3.33$, RMSEA=.074, CFI=.99, TLI=.98 y SRMR=.037.

En cuanto a la confiabilidad por consistencia interna se realizó a través del coeficiente alfa de Cronbach y Omega, obteniéndose que para la escala total de los 25 ítems un valor en de 0.957 lo que indicaría que en las cuatro dimensiones se ha tenido de forma positiva los grados de confiabilidad ya que los valores oscilan entre 0.805 y 0.909 dichos valores según Gonzales y Pazmino (2015) considerados aceptables; mientras que en el coeficiente Omega una escala total de 0.958, lo que significaría valores aceptable, y para las 4 dimensiones los valores oscilan entre 0.809 y 0.912, dichos valores considerados aceptables (Campo – Arias y Oviedo, 2008). Así mismo se observa que el modelo nuevo se diferencia por la distribución de sus ítems en cada factor y presenta una confiabilidad más alta en el segundo factor; sin embargo, el factor 3 y 4 el nivel de fiabilidad es más bajo siendo respectivamente un coeficiente de alfa omega de 0.746 y 0.745 sin embargo son

consideraros aceptables. (Mejía, 2008). Valores parecidos a los que encontró Izquiero y Therese (2022) donde sus valores en el alfa omega oscilan entre los 0.89 a 0.93 es decir altos, lo que indica que presenta una confiabilidad adecuada. Por su parte Sueldo (2020) obtuvo confiabilidad de 0.97 para la escala original. Respecto a, los 24 ítems y sus tres dimensiones se ha logrado obtener una confiabilidad en el alfa omega de 0.85 a 0.96 con respecto a su consistencia interna; siendo considerados valores adecuados en el presente instrumento de investigación. De tal modo la investigación de Izquierdo (2020), tras el análisis de su consistencia interna mediante el alfa de Omega evidencio una confiabilidad de 0.93, considerándose como adecuados. Mientras que su modelo nuevo con 24 ítems y 3 dimensiones presenta una confiabilidad buena.

Finalmente, en la validez concurrente para evidenciar la correlación del instrumento de (CERV), se evidencia una correlación positiva y significativa de nivel alto ($\rho=.829^{**}$, sig. <0.05). A su vez la validez concurrente del nuevo modelo de 3 factores y se comprueba que hay una correlación positiva y significativa de nivel alto ($\rho=.833^{**}$, sig. <0.05) más alto que con el modelo original. Lo que confirma Loyaga y Tapia (2020) quienes obtuvieron una validez de contenido en el instrumento de Dependencia de Videojuegos 0.70 lo que indica que es adecuado. Mientras que la validez de contenido del CERV con un puntaje de 0,80 (Calderon y Huaca, 2022).

VI. CONCLUSIONES

- Se alcanzó determinar las evidencias de validez y confiabilidad del test de dependencia de videojuegos en 350 estudiantes de secundaria del distrito de Trujillo del test de dependencia a los videojuegos.
- Se logró encontrar las evidencias de validez y contenido con el uso del método de 8 jueces expertos en el cual ha tenido una V de Aiken de 0.8 a excepción del ítem 13 con un puntaje de 0.79 al no ser considerado aceptable dicho ítem.
- En el Análisis Factorial Confirmatorio del modelo original se obtuvieron los siguientes valores: GFI=.758 el valor TLI= .80; el valor del SRMR=. 09, en el RMSEA= .104 y PNFI=.699 los cuales no se ajustan a los valores permitidos; sin embargo, en el nuevo modelo propuesto se observa los índices de ajuste han mejorado GFI=.815, RMSEA=0.098, SRMR=.082, CFI=.858, TLI=.837.
- Se estimó la confiabilidad a través del coeficiente alfa de Cronbach y Omega, obteniéndose en la escala total valor en de 0.957 en el alfa y un coeficiente Omega de 0.958, lo cual indica que son valores aceptables.
- La validez concurrente tiene una correlación positiva y significativa del nivel alto ($\rho=0.829^*$, sig. <0.05) y en el modelo propuesto de 3 factores hay una significancia ($\rho=.833^{**}$, sig. <0.05) de un alto nivel mas que el modelo original.

VII. RECOMENDACIONES

- Profundizar las investigaciones psicométricas del Test de Dependencia a los Videojuegos en otro contexto sociodemográfico, debido a que existen variedad de realidades culturales y grupos etarios en nuestro país, teniendo como base un mínimo de 600 adolescentes para la muestra.
- Realizar la validez de contenido con una mayor cantidad de jueces expertos en las variables para una mayor objetividad en cada uno del ítem del test de dependencia a los videojuegos.
- Utilizar el modelo propuesto en la investigación compuesto por tres dimensiones adaptadas a la realidad de los adolescentes de la ciudad de Trujillo.
- Realizar una adaptación con la anulación del ítem 13 en la población con el objetivo de obtener una medición objetiva en la población respecto a la dependencia de los videojuegos.
- Utilizar el Test de Dependencia de Videojuegos durante las evaluaciones psicológicas a adolescentes, debido a que cuenta con óptimas propiedades psicométricas.
- Se realicen estudios correlacionales con otras variables, teniendo en cuenta los factores que conllevan a la dependencia a los videojuegos; a fin de poder realizar tratamientos con modos preventivos.

REFERENCIAS

- Alave Mamani, S. M., & Pampa Yupanqui, S. N. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 11(1). <https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>
- PERU21, N. (2020, enero 12). *Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos | LIMA*. Peru21. <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/>
- Acuña, J. (2020,12 de enero). Más de tres mil casos por adicción a videojuegos. *Diario Perú*. <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/>
- Álvarez, N. (2018, 12 de noviembre). Centro Privado de Adicciones. <https://www.institutocastelao.com/adicciones-diferencia-entre-dependencia-fisica-y-psicologica/>
- Arteaga Hilario, T. E. (2018). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34997>
- Ato, M., López-García, J. J., & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 29(3), 1038-1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Publication manual of the american psychological association (7th ed.)*. (2020). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/0000165-000>

- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M., & Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: Una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Cadena-Iñiguez, P., Rendón-Medel, R., Aguilar-Ávila, J., Salinas-Cruz, E., Cruz-Morales, F. del R. de la, Sangerman-Jarquín, D. M., Cadena-Iñiguez, P., Rendón-Medel, R., Aguilar-Ávila, J., Salinas-Cruz, E., Cruz-Morales, F. del R. de la, & Sangerman-Jarquín, D. M. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: Un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista mexicana de ciencias agrícolas*, 8(7), 1603-1617. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2007-09342017000701603&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Calero(1,2,*), B. N. P. (s. f.). *Una guía amigable para el uso de Lavaan: Potencia de R para el Análisis Factorial Confirmatorio (Sem)*. Recuperado 10 de julio de 2023, de <https://brianmsm.github.io/manual-lavaan/introduccion.htm>
- Carbonell, X. & FPCEE Blanquerna. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el dsm-5 y la cie-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del Psicólogo - Psychologist Papers*, 41(2). <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Chiluisa Flores , E. G., & Gaibor Gonzalez, I. Álvaro. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1438-1459. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>

- Colegio de Psicólogos del Perú (2018). *Código de Ética y Deontología*.
https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Cusme Santos,, Pinto Escalona, V., & Mogrovejo Gualpa, J. . (2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares: <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/4058>. Yachana Revista Científica, 9(3). Recuperado a partir de <http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/680>
- Chahín Pinzón, N., & Briñez, B. L. (2018). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes. *Universitas Psychologica*, 17(4), 1-13.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.pzca>
- Chirinos Pinedo, WC (2019). La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad.
<https://repositorio.usil.edu.pe/handle/20500.14005/9323>
- Farfán Chambergo, LL, & Muñoz Gamarra, EV (2018). Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016 .
<http://tesis.usat.edu.pe/handle/20500.12423/1146>
- Graus, MEG (2018). Estadística aplicada a la investigación educativa. Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores.
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/427>
- González-Bueso, V., Santamaría, J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Asociación entre el trastorno de los juegos de Internet o el uso patológico de videojuegos y la psicopatología comórbida: una revisión exhaustiva. *Revista Internacional de Investigación Ambiental y Salud Pública*, 15 (4), 668. <https://doi.org/10.3390/ijerph15040668>

- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta | RUDICOS. (s.f.). Recuperado el 10 de julio de 2023, de <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018, 7 de marzo). Aumento significativamente acceso a Internet de la población de 6 a 17 años mediante la telefonía móvil durante el cuarto trimestre de 2017. Nota de Prensa. <https://m.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-n-031-2018-inei.pdf>
- Izquierdo Mori, MA, & Therese Lezama, MS (2022). Evidencias psicométricas del Test de dependencia de videojuegos en adolescentes de Nuevo Chimbote. Repositorio Institucional-UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85652>
- Jo, YS, Bhang, SY, Choi, JS, Lee, HK, Lee, SY y Kweon, Y.-S. (2019). Características clínicas Del diagnóstico del trastorno de los juegos de Internet: Comparación del diagnóstico dsm-5 igd e icd-11 gd. Revista de Medicina Clínica, 8 (7), 945. <https://doi.org/10.3390/jcm8070945>
- Lloret Irlles, D., Morell Gomis, R., Marzo Campos, JC, & Tirado González, S. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (Gasa). Atención Primaria, 50 (6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Mendoza, A. y Ramírez, J. (2017). *Aprendiendo Metodología de Investigación. Compas.* <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/523/1/LISTO%202.pdf>
- Rivero, IV (2016). El juego desde los jugadores: Huellas en Huizinga y Caillois. Enrahonar: revista internacional de razón teórica y práctica , 56 , 49-63. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5379560>
- Rojas, A. (2020) "Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018" TESIS Para optar el Título Profesional de Médico Cirujano <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZ>

Académico de maestro en investigación científica e innovación]
<https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/2379/Muchica-Pizarro-Erika.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pinter, K., González Caino, PC, & Resett, S. (2021). Propiedades psicométricas de la Escala de Impulsividad (Upps-p) en una muestra de adultos argentinos. *Interdisciplinario. Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 39 (1), 91-112. <https://doi.org/10.16888/interd.2022.39.1.6>

La adicción a los videojuegos es considerada como una enfermedad mental por la OMS. (2022, febrero 16). RPP Noticias. <https://rpp.pe/audio/programas/programa-espacio-vital/la-adiccion-a-los-videojuegos-es-considerada-como-una-enfermedad-mental-por-la-oms-207950>

Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (Tdv) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejía Sáenz, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. *Universidad Ricardo Palma*. <https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/1480>

Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., Castillo Arcos, L. D. C., & Silveira-Sosa, E. A. (2020). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte Sanitario*, 20(1). <https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>

Sandoval-Obando, EE (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18 (1), 87-102. <https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI18-1.ctvp>

Sueldo Vedia, J. L. (2020). Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48157>

- Ventura-León, J. L., & Caycho-Rodríguez, T. (2017). El coeficiente Omega: Un método alternativo para la estimación de la confiabilidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 625-627. <https://www.redalyc.org/journal/773/77349627039/html/>
- Vera-Calmet, V. G., Aguilar-Armas, H. M., Alva, L. A. Y., Diaz, S. E. P., Meneses-La-Riva, M. E., Villacorta, J. V., Fernández-Mantilla, M. M., & Barrera, M. J. (2023). Psychometric Properties and Sociodemographic Profile of the Perceived Stress Scale in Peruvian University Students. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 12(4), 161. <https://doi.org/10.36941/ajis-2023-0102>

ANEXOS

ANEXO N°01: TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Dependencia a los videojuegos	Chóliz y Marco (como se citó en Arteaga, 2018) señaló que la dependencia se basó en el uso de forma compulsiva de los usuarios en practicar frecuentemente los videojuegos con constancia y perseverancia en la intensidad del tiempo.	Abstinencia	3,4,6,7,10,11, 13,14, 21, 25	Ordinal
		Abuso y Tolerancia	1, 5, 8, 9, 12.	
		Problemas Ocasionados por los videojuegos	16, 17, 19, 23.	
		Dificultad en el control	2, 15, 18, 20, 22, 24	

ANEXO N° 2: INSTRUMENTO

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

LINTRODUCCION

Estimado estudiante

Recibe un saludo cordial, mi nombre es Jhajaira Gutiérrez Contreras y Cristian Arana Díaz, somos estudiantes del ciclo IX de la carrera de Psicología en la Universidad Cesar Vallejo y nos encontramos realizando un estudio de investigación con el Objetivo Determinar las evidencias de validez y confiabilidad del test de dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria del distrito de Trujillo.

II. INSTRUCCIONES:

A continuación, se presenta con sus respectivas alternativas de respuesta, elige para cada una de ellas una respuesta y marque con una (X) la respuesta que creas conveniente. Utiliza solo lapicero azul o negro. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos. Toma como referencia la siguiente escala:

DATOS GENERALES:

Edad:..... Sexo..... Grado..... Residencia:.....

Fecha: I. E..... Lugar entre hermanos.....

0	1	2	3	4
Nunca	Rara vez o nunca	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

N°	ITEMS	0	1	2	3	4
1	Ahora juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar a los personajes, etc.).	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el ordenador.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar a algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el ordenador.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido comienzo a jugar con un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4

ANEXO N° 3: CRITERIO DE JUECES EXPERTOS



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: Fuentes Chávez Sandra Elizabeth

DNI: 45649962

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 educativa	2006-2012
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Universidad César Vallejo	Docente tiempo completo	Trujillo	2017-hasta la actualidad	Dictado de experiencias curriculares y tareas administrativas

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

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

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

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

FIRMA JUEZ

.....
Mg. Sandra Fuentes Chávez
 PSICOLOGA
 C.P.S.P. 19924



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dra. Geraldine Vanessa Morales Dominguez

DNI:46475360

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	Bachiller en Psicología	2009-2015
02	Universidad César Vallejo	Licenciada en Psicología	2009-2015
03	Universidad César Vallejo	Magister en Psicología Educativa	2015-2016
04	Universidad César Vallejo	Doctora en Psicología	2018-2021

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 César Vallejo	Docente	Trujillo	2018-Actualmente	Dictado de clases y supervisión de prácticas pre profesionales en la escuela de Psicología
02	Universidad Católica los Ángeles de Chimbote	Docente	Trujillo	2018-2019	Dictado de clases en la escuela de Psicología, Educación Inicial, Educación Primaria, Derecho, Contabilidad y Administración
03	Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI- Posgrado	Docente	Trujillo	2021-Actualmente	Dictado de clases en las Maestrías de Psicología y Educación

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

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

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

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

FIRMA JUEZ
 DNI: 46475360
 N° CPSP 27160

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dra. ~~Gaelly~~ Villalobos Sánchez

DNI: 18214653

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Cesar Vallejo	Psicología	2004
02			

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

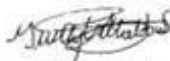
	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Universidad	Docente	Trujillo	2003	Docente Tiempo Parcial
02					
03					

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

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

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

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



FERMA JUEZ
DNI: 18214653
N° C.P.S: 10358



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador SANTISTEBAN MOSCOSO JUAN MANUEL

DNI: 07467777

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 PSICOLOGÍA	2005 AL 2006
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UPAO UPN UCV	CATEDRÁTICO	TRUJILLO	1996 ACTUALIDAD	CATEDRÁTICO
02	INABIF	PSICÓLOGO	TRUJILLO	1997 ACTUALIDAD	PSICÓLOGO
03					

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

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

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

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



Juan M. Santisteban Moscoso
DOCTOR EN PSICOLOGÍA
C.P.S. 1812

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dra. PATRICIA ELIANA RODRIGUEZ MENDOZA

DNI: 18026855

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		
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DOCENTE	TRUJILLO	2002 a la fecha	Docente y jurado de tesis de post grado a solicitud
02					
03					

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

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

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

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



FIRMA JUEZ
DNI 18026855
N° CPsP 9137

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dra. DULONG VASQUEZ Carmen

DNI: 07871039

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES PERU	BACHILLER EN PSICOLOGIA	1994
02	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES PERU	LICENCIADO EN PSICOLOGIA	1994
03	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. PERU	MAESTRA EN INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA	2019

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	CATEDRÁTICO	CHIMBOTE	ACTUALIDAD	CATEDRÁTICO
02	CEM	PSICÓLOGO	CHIMBOTE	ACTUALIDAD	PSICÓLOGO

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

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

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

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



FIRMA JUEZ
DNI 07871039
N° CPsP

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador **ELIAS RISCO ALFONSO ENRIQUE**.

DNI: 42314901

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	2000-2006
02	Universidad César Vallejo	Maestro en intervención Psicológica	2017-2018

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Ayuntamiento de Madrid	Responsable de área psicológica	Madrid	2006-2015	Dirección del área
02	Universidad César Vallejo	Docente	Trujillo	2016-2023	Docencia
03	Instituto psicoterapia Vive	Terapeuta	Trujillo	2019 a la actualidad	Atención a pacientes

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

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

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

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



FIRMA JUEZ
DNI: 42314901
N° CPsP: 26075

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Lic. **MEDINA BERMUDEZ Mercy**

DNI: 44827500

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU	BACHILLER EN PSICOLOGIA	2014
02	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU	LICENCIADO EN PSICOLOGIA	2015

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	CATEDRÁTICO	CHIMBOTE	ACTUALIDAD	CATEDRÁTICO
02	CEM	PSICÓLOGO	CHIMBOTE	ACTUALIDAD	PSICÓLOGO

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

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

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

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




FIRMA JUEZ
DNI 44827500
N° CPsP


ANEXO N°5: ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LOS ÍTEMS DE LA ESCALA DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS.

	Media	Desv. estándar	As	Curtosis	Correlación total corregida
Ítem 1	1,4667	1,19736	,238	-,950	,609
Ítem 2	,6443	1,03197	1,644	1,996	,497
Ítem 3	,6633	,92349	1,129	,063	,534
Ítem 4	1,1233	1,17162	,839	-,140	,745
Ítem 5	1,1167	1,31230	,900	-,418	,688
Ítem 6	,9400	1,22804	1,129	,107	,708
Ítem 7	,9800	1,27214	1,058	-,082	,734
Ítem 8	,8100	1,02831	1,112	,385	,655
Ítem 9	1,0600	1,29950	1,002	-,199	,664
Ítem 10	1,0433	1,25434	1,034	-,002	,776
Ítem 11	,9195	1,22552	1,116	,061	,706
Ítem 12	1,2517	1,36345	,660	-,876	,750
Ítem 13	,8600	1,07280	1,051	,147	,769
Ítem 14	1,1405	1,36606	,825	-,669	,735
Ítem 15	1,0100	1,28923	1,047	-,182	,654
Ítem 16	1,3591	1,39332	,647	-,866	,696
Ítem 17	,8100	1,09753	1,116	,134	,652
Ítem 18	1,3767	1,38124	,565	-,965	,654
Ítem 19	1,2867	1,28712	,608	-,792	,733
Ítem 20	1,4567	1,42650	,523	-1,104	,618
Ítem 21	1,4467	1,40251	,436	-1,187	,635
Ítem 22	,8767	1,14272	1,219	,623	,754
Ítem 23	,8367	1,17242	1,362	,912	,672
Ítem 24	,7258	1,07365	1,416	1,016	,631
Ítem 25	1,1133	1,34157	,921	-,430	,634

ANEXO N° 6: OFICIOS PARA LA AUTORIZACIÓN DE APLICACIÓN

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



Trujillo, 04 de abril de 2023

OFICIO N.º 103-2023-ESC-PSIC/UCV-TR
Dra. Florita del Rosario Vázquez Alva
Director de I.E. Manuel Arévalo
PRESENTE.

I.E. 81748 "MANUEL AREVALO"
[Signature]
Florita del Rosario Vázquez Alva
DIRECTORA (a)

Mediante la presente, nos dirigimos a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo presentarles a las estudiantes de la Escuela de Psicología de la universidad César Vallejo de la ciudad de Trujillo:

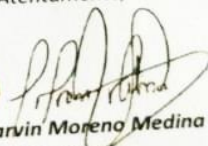
- Arana Díaz Cristhian Josélito,
- Gutiérrez Contreras Jhajaira


Quienes actualmente están realizando el Proyecto de Investigación titulado: **"Evidencias de Validez y Confiabilidad del Test de Dependencia a los videojuegos en Estudiantes de Secundaria"**; para lo cual necesitan de su apoyo brindando su autorización, para que las estudiantes en mención puedan tener acceso al número de población de su alumnado y así aplicar cuestionarios psicológicos para la recolección de los datos.

Conocedores de su capacidad de colaboración para con los estudiantes, estamos seguros del apoyo que se nos brindará.

Agradeciéndole por su gentil atención, me despido de usted reiterándole mi especial consideración.

Atentamente,


Dr. Marvin Moreno Medina
Coordinador
Escuela de Psicología - Trujillo



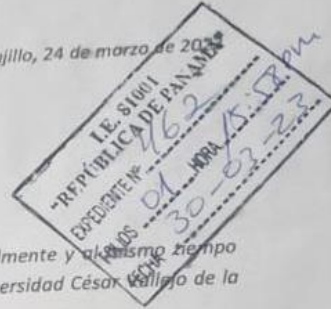
f | t | i | g | y | t

UCV, licenciada para que puedas salir adelante.

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Trujillo, 24 de marzo de 2023

OFICIO N.º 067-2023-ESC-PSIC/UCV-TR
Sr. EDGAR PERALES HERRERA
Director I.E. REPÚBLICA DE PANAMÁ
PRESENTE.



Mediante la presente, nos dirigimos a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo presentarles a los estudiantes de la Escuela de Psicología de la universidad César Vallejo de la ciudad de Trujillo:

- Arana Díaz Cristhian Joselito,
- Gutiérrez Contreras Jhajaira

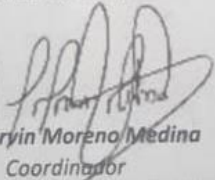
Quienes actualmente están realizando el Proyecto de Investigación titulado: "Evidencias de Validez y Confiabilidad del Test de Dependencia a los videojuegos en Estudiantes de Secundaria"; para la cual necesitan de su apoyo brindando su autorización, para que los estudiantes en mención puedan tener acceso al número de población de su alumnado y así aplicar cuestionarios psicológicos para la recolección de los datos.

Conocedores de su capacidad de colaboración para con los estudiantes, estamos seguros del apoyo que se nos brindará.

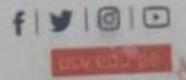
Agradeciéndole por su gentil atención, me despido de usted reiterándole mi especial consideración.

Atentamente,




Dr. Maryin Moreno Medina
Coordinador
Escuela de Psicología - Trujillo

UCV, licenciada para que
puedas salir adelante.





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VERA CALMET VELIA GRACIELA, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Evidencias de validez y confiabilidad del test de dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria", cuyos autores son ARANA DIAZ CRISTHIAN JOSELITO, GUTIERREZ CONTRERAS JHAJIRA MARDELY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, 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.

TRUJILLO, 25 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VERA CALMET VELIA GRACIELA DNI: 18159571 ORCID: 0000-0003-0170-6067	Firmado electrónicamente por: VVERAC75 el 14-08- 2023 17:39:35

Código documento Trilce: TRI - 0618921