FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Adaptación del cuestionario evaluación y prevención de la adicción a internet, móvil y videojuegos en estudiantes de Huaycán, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORAS:

Roman Roman, Luana Lucero (orcid.org/0000-0001-8560-2075)

Rosales Tolentino, Jhoana Isvett (orcid.org/000-0002-1814-3881)

ASESORA:

Mg. Mori Sanchez, Maria Del Pilar (orcid.org/0000-0003-0191-4608)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Psicometría

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo de reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2019

Dedicatoria

A Dios ya que es la luz que guía nuestro camino y nos acompaña en cada paso que damos.

A nuestros padres gracias al apoyo que constantemente nos brindan, y día a día nos motivan y nos alientan.

Agradecimiento

En primera instancia a Dios por todas las bendiciones otorgadas. A nuestros padres por la confianza brindada. A nuestra asesora que ha sabido guiarnos, corregirnos y motivado en los momentos más complicados.

Índice de contenidos

Dedicatoria ii

Agradecimiento iii

Índice de contenidos iv

Índice de tablas v

Índice de Figuras vi

Resumen vii

Abstract viii

I. INTRODUCCIÒN 1

II. MARCO TEÒRICO 4

III. METODOLOGÌA 11

3.1. Tipo y diseño de investigación 11

3.2. Variables y operacionalización 11

3.3. Población, muestra y muestreo 12

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 13

3.5. Procedimiento 13

3.6. Método de análisis de datos 14

3.7. Aspectos éticos 15

IV. RESULTADOS 16

V. DISCUCION 43

VI. CONCLUSIONES 46

VII. RECOMENDACIONES 47

REFERENCIAS 48

ANEXOS 54

Índice de tablas

Tabla 1 Validez de contenido a través de nueve jueces expertos del ADITEC 16
Tabla 2 Correlación item-test ADITEC-I 18
Tabla 3 Correlación item-test ADITEC-M 19
Tabla 4 Correlación ítem-test ADITEC-V 20
Tabla 5 Coeficiente Alfa de Cronbach ADITEC-I 21
Tabla 6 Coeficiente Alfa de Cronbach por dimensiones ADITEC-I 22
Tabla 7 Coeficiente Alfa de Cronbach ADITEC-M 23
Tabla 8 Coeficiente Alfa de Cronbach por dimensiones ADITEC-M 24
Tabla 9 Coeficiente Alfa de Cronbach ADITEC-V 25
Tabla 10 Coeficiente Alfa de Cronbach por dimensiones ADITEC-V 26
Tabla 11 Prueba de Kaiser Meyer Olkin y Test Esferidad de Bartlett ADITEC-I... 27
Tabla 12 Varianza total explicada ADITEC-I 28
Tabla 13 Matriz de componente rotado del ADITEC-I 29
Tabla 14 Estadísticos del análisis factorial confirmatorio ADITEC-I 31
Tabla 15 Prueba de Kaiser Meyer Olkin y Test Esferidad de Bartlett ADITEC-M 32
Tabla 16 Varianza total explicada ADITEC-M 33
Tabla 17 Matriz de componente rotado del ADITEC-M 34
Tabla 18 Estadísticos del análisis factorial confirmatorio ADITEC-M 36
Tabla 19 Prueba de Kaiser Meyer Olkin y Test Esferidad de Bartlett ADITEC-V . 37
Tabla 20 Varianza total explicada ADITEC-V 38
Tabla 21 Matriz de componente rotado de Varimax ADITEC-V 39
Tabla 22 Estadísticos del análisis factorial confirmatorio ADITEC-V 41
Tabla 23 Baremos por dimensiones, según sexo ADITEC-I 42

Índice de figuras

Figura 1 Diagrama para el Análisis Factorial Confirmatorio ADITEC-I 30
Figura 2 Diagrama para el Análisis Factorial Confirmatorio ADITEC-M 35
Figura 3 Diagrama para el Análisis Factorial Confirmatorio ADITEC-V 40

Resumen

La investigación tuvo como objetivo principal la adaptación del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a internet, Móvil y Videojuegos en estudiantes de Huaycán. La metodología fue psicométrica, no experimental y de tipo transversal. Para la prueba piloto participaron 100 y para la muestra 600 alumnos de ambos sexos, los cuales fueron seleccionados a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia. El test está conformado por tres cuestionarios ADITEC-I, ADITEC-M y ADITEC-V, se aplica individual o colectivamente con un tiempo de 10 o 15 minutos para cada cuestionario. Dentro de los resultados se obtuvo una validez de contenido con valores mayores de 0,80, en la validez de constructo los resultados indican que existe un alto nivel de concordancia entre lo que pretende medir, el ítem y el test. También se determinó la confiabilidad, obteniendo alfa de Cronbach=0.932 en ADITEC-I, el ADITEC-M=0.942 y ADITEC-V=0.968, indicadores de que la prueba es confiable. Para realizar el análisis factorial se aplicó la prueba de Kaiser Meyer Olkin junto al test de esfericidad de Bartlett, lo cual permitió conocer que el test puede factorizarse. En conclusión, mediante los resultados obtenidos se infiere que el test es válido y confiable.

***Palabras clave*:** Adaptación, adicción, validez, confiabilidad.

Abstract

The main objective of the research was to adapt the questionnaire Evaluation and Prevention of Internet, Mobile and Video Game Addiction in students from Huaycán. The methodology was psychometric, non-experimental and transversal. 100 participated in the pilot test and 600 students of both sexes participated in the sample, who were selected through non-probabilistic sampling for convenience. The test is made up of three questionnaires ADITEC-I, ADITEC-M and ADITEC-V, it is applied individually or collectively with a time of 10 or 15 minutes for each questionnaire. Within the results, content validity was obtained with values greater than 0.80. In construct validity, the results indicate that there is a high level of agreement between what is intended to be measured, the item and the test. Reliability was also determined, obtaining Cronbach's alpha=0.932 in ADITEC-I, ADITEC-M=0.942 and ADITEC-V=0.968, indicators that the test is reliable. To carry out the factor analysis, the Kaiser Meyer Olkin test was applied together with the Bartlett sphericity test, which allowed us to know that the test can be factored. In conclusion, the results obtained indicate that the test is valid and reliable.

Keywords**:** Adaptation, addiction, validity, reliability.

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, diversos autores señalan que el uso de la tecnología proporcionaa niños y jóvenes aspectos positivos; no obstante, cuando este uso se vuelve intensivo y poco controlado, genera ciertos daños en el rendimiento de sus actividades (Prieto-Quezada et al., 2023). A nivel mundial, según Rodríguez y García (2021) realizó un estudio acerca del uso problemático del internet en infanto juveniles, en donde se dio a conocer que los reportes de adicción fueron altos: Hong Kong fue de 15%, China 10,3%, Singapur 9%, Taiwán 7,5%, EE. UU 8%, Alemania 11,9%, Noruega 4,2% y Australia 3,3%. En cuanto al uso de la tecnología se reportó que en Hong Kong el 96% son varones y el 90,5% mujeres y, en EEUU 50%, Francia 83%, España 95,25% y en Oceanía 98% entre niños y adolescentes cuyo rango de uso excede las tres horas diarias de su uso (Buiza et al., 2017).

Ante las alarmantes cifras, autores como Rojas et al. (2018) estudiaron queel resultado del uso excesivo de tecnología en ciudadanos de Asia y Europa, dentrode los cuales en China ocasiona problemas psicológicos como insomnio (51,7%) y depresión (58.9%), en Italia e India los hombres son los más propensos que las mujeres al uso problemático de internet, en los países de Europa presentan un uso patológico (4,4%) y desadaptativo (13,5%), en Japón y China se reporta que el 21,7% y el 26,7% tienen adicción al internet respectivamente, mientras que en Grecia el 14,44% e Italia 16,3%, tiene dependencia al internet y, en Turquía el 88,3% tienen trastornos psiquiátricos por el uso diario de internet.

En Perú, según los últimos reportes del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2022) informa que, durante el primer trimestre del 2022, 73 de cada 100 personas mayores a seis años contaban con acceso a internet a nivel nacional, visualizando un incremento entre 5,1 y 17,7% entre los años 2021 y 2019 respectivamente. Además, en Lima Metropolitana se registra la mayor población usuaria (85,8%), en la cual el 76,4% pertenece a la zona urbana y el 49% zona rural. Asimismo, el informe permitió conocer el aumento de población según los rangos de edad, en donde los niños de seis a 11 años pasaron de 52,0% a 59,7%, mientras que los adolescentes entre 12 a 18 años incrementaron de 79,7% a

85,8%. Y, se reconoció que el 90,6% de niños mayores a seis años usan a diario el internet, siendo similares los registros entre hombres y mujeres.

En un comunicado del Seguro Social de Salud (EsSalud, 2018) dio a conocer que la adicción a los videojuegos es una enfermedad mental que actualmente está afectando a los niños, los cuales están siendo perjudicados en el ámbito escolar y social. De esta manera, Vera (2018) menciona que los videojuegos son como una droga digital que impide que los niños realicen sus actividades físicas, que son primordiales en su desarrollo. A través de se entiende que el uso de los celulares e internet va incrementando, siendo preocupante que cada vez inicien a temprana edad. Estas nuevas tecnologías han sido de mucha ayuda tanto para la exploración de información como para la comunicación, pero se tiene que enseñar su uso correcto, pues la gran parte de la población hace un uso inadecuado y emplea un mayor tiempo estar con el celular teniendo acceso al internet o estar conectado a los videojuegos, descuidando sus prioridades.

Tras evidenciar que la problemática incrementa con el pasar del tiempo, es importante reconocer que el internet, como tecnología, desde su creación fue considerado para el beneficio y crecimiento como sociedad y, aunque posee diversas ventajas, también puede generar una problemática de carácter psicosocial donde el grupo más vulnerable son los niños y adolescentes (Frandiño, 2021), por ello, es necesario identificar y evaluar el grado de dependencia del internet, los teléfonos móviles y los juegos electrónicos. Para la atención temprana se han desarrollado herramientas de medición de variables, entre las que tenemos: Social Media Addiction Scale-Student Form (SMAS-SF) de Sahin (2018), Escala de riesgode adicción-adolescente a las redes sociales e internet: fiabilidad y validez (ERA- RSI) de Peris et al. (2018), Cuestionario diseñado para medir frecuencia y amplitudde uso de las TIC (CUTIC) de Jiménez y Alvarado (2017) y, el cuestionario de Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos (ADITEC) de Choliz et al. (2016).

Para la elección del instrumento, se identificó el instrumento que permitiera conocer la problemática de manera general y, según la información anteriormente detallada, pues en muchos casos no hay una supervisión por parte del autor, lo cual produce que el menor descuide sus actividades por estar conectado a internet, teléfono móvil o videojuegos, por lo tanto, el ADITEC permitirá evaluar y prevenir la

adicción, lo cual podrá servir para que los profesionales detecten anticipadamente el riesgo de desarrollar una posible adicción tanto al celular, videojuegos e internet y por ende, descuidar sus deberes por estar conectados a alguna de estas tecnologías. De esta manera se procedió a formular la problemática: ¿Cuáles son las propiedades psicométricas del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos al adaptarlo en estudiantes de Huaycán, 2019?

La presente investigación se justifica por las siguientes razones, en la actualidad los estudios relacionados a la adaptación de instrumentos que midan la adicción al internet, móvil y videojuegos son muy escasos. Por ello la investigación está orientada a conocer y medir las dimensiones de cada adicción, para proporcionar una herramienta que tenga propiedades psicométricas aceptables para que futuros profesionales que deseen trabajar este tema, puedan emplearlo. Además, a pesar de ser un problema tan controversial que afecta hoy en día a la sociedad, la Organización Mundial de la Salud y el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales [DSM] aún no consideran el tema como una enfermedad mental; no obstante, hay autores que garantizan que es un trastorno de la conductaya que afecta el ámbito académico, familiar y social del individuo.

Como objetivo general se consideró adaptar el cuestionario evaluación y prevención de la adicción a internet, móvil y videojuegos (ADITEC) en estudiantesde Huaycán, 2019. Por consiguiente, los objetivos específicos fueron: determinar la validez de contenido del cuestionario ADITEC, determinar la validez de constructo a través del método demonio total del cuestionario ADITEC, determinar la validez de constructo a través del método de análisis factorial del cuestionario ADITEC, determinar la confiabilidad del cuestionario ADITEC y, elaborar la tabla de baremación del cuestionario ADITEC en estudiantes de Huaycán, 2019.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, en de las investigaciones encontradas relacionadas, en China, Liu et al. (2020) analizaron la escala de adicción a videojuegos universitarios. Participaron en total 1071 estudiantes de tiempo completo de diversas carreras universitarias. Dentro de los resultados se presentó que la Escala de Adicción al Juego (GAS) cuya estructura es unidimensional presentó una confiabilidad alta (α = 0,951), en la validez estructural: χ2 /df = 0,877 (p < 0,05), CFI = 0,999, TIL = 0,996, RMSEA = 0,0. Además, se confirmó la relación entre el uso del internet, la calidad de sueño, síntomas psiquiátricos y consumo de sustancias. En conclusión, él estudió permitió conocer que el GAS es una herramienta de medición válida y confiable para la evaluación del trastorno de los juegos de internet en universitarios de China, por lo cual puede ser empleado a futuro para diversas investigaciones.

En Cuba, Fernández-Castillo et al. (2019) analizaron el cuestionario de dependencia al teléfono móvil en estudiantes universitarios. La metodología fue no experimental y de tipo instrumental, se tuvieron a 536 estudiantes pertenecientes a la Universidad Central a quienes se les aplicó el Test de dependencia al teléfono móvil Choliz (2012) que consta de 22 ítems, realizaron la adaptación lingüística y sociocultural. Dentro de los resultados se presentó un índice KMO=.876 y, la matriz de componentes presentó una estructura compuesta por cuatro dimensiones las cuales fueron explicadas en una varianza total de 63,13%. En cuanto a los niveles de confiabilidad mostraron un alto nivel con un α=.892 y las dimensiones oscilaron entre α=.66 y α=.822. En conclusión, el test de dependencia al móvil es válido y confiable para los universitarios cubanos.

En Europa, Laconi et al. (2019) presentó como objetivo analizar las propiedades psicométricas del PIUQ-9 en nueve países europeos. Participaron 5,593 usuarios entre 18 a 87 años (38,1% hombres, M= 25,81). Como resultados se obtuvo que el modelo bifactorial, con un factor de problema general y dos factores específicos), presentaron índices aceptables en todas las submuestras y, la varianza explicó el 76,5%. La validez de constructo también obtuvo resultados positivos entre los síntomas psiquiátricos y la adicción que van desde β = 0,28 a β= 0, 52, En conclusión, el PIUQ-p presenta adecuadas propiedades psicométricas para la medición de su variable.

A nivel nacional, en Juliaca, Mamani y Cuti (2020) tuvieron como objetivo

evaluar las propiedades psicométricas de un test para medir el nivel de adicción hacia los videojuegos. La metodología fue no experimental de tipo psicométrico, participaron 145 personas de 12 a 25 años a quienes se les aplicó el instrumento de CUAVIR el cual tiene 42 ítems y está conformada por cinco dimensiones. Dentro de los resultados se obtuvo que la validez de contenido muestra que los ítems tienen un alto grado y son adecuados; por otro lado, se obtuvo un α =0.942, en el AFE se obtuvo una varianza total explicada de 52,35% en el modelo presentado por los autores. En conclusión, el CUAVIR cuenta con adecuados criterios de validez y confiabilidad.

En Lima, Fuentes (2018) realizó su investigación con el objetivo de determinar la validez y confiabilidad de una escala de adicción a videojuegos en estudiantes de I.E de Puente Piedra. Su metodología es de tipo instrumental, participaran 360 estudiantes cuyas edades tienen entre 11 y 17 años. Utilizaron una escala del instrumento de videojuegos (HAMM) del autor Mendoza Hugo. Los resultados presentados fueron un KMO= 0,985 y Esfericidad de Bartlet= 0,00 con una varianza total explicada de 82,396%. En confiabilidad, se reportó un ω =.0,966 y un α = 0,985. De esta manera, se llegó a la conclusión que la escala HAMM demostró cumplir con los criterios de validez y confiabilidad con la estructura de un solo factor, demostrando multicolinealidad en sus dimensiones.

Larco (2018) estudió las propiedades psicométricas de dos cuestionarios de experiencias relacionadas al internet (CERI) y del móvil (CERM). Su muestra fue de 508 estudiantes de 16 y 25 años de una universidad de Lima. Dentro de los resultados se obtuvo que la estructura factorial del CERI alcanzó un 33,47% y CERM el 37.76% de varianza explicada. En cuanto a la confiabilidad en el CERI=0,73 y el CERM=0,81. Concluyendo que el cuestionario CERI no muestra propiedades psicométricas para la medición del uso a internet, pero el CERM si cuenta con propiedades psicométricas para la medición del uso del celular.

Olivencia et al. (2018), su investigación tuvo como objetivo construir y validar un cuestionario para medir el abuso al teléfono móvil (ATeMo), teniendo como base los criterios de diagnóstico del DSM-5. Participaron 856 estudiantes de entre 17 a 45 años (M= 21,12, 62,8% mujeres y 37,62% hombres) obtenidos a través de un muestreo estratificado. Dentro de los resultados se obtuvo del AFC los siguientes índices de ajuste y error aceptados (RMSEA = 0,021, GFI = 0,97; AGFI = 0,97; CFI= 1; INF = 1; y SRMR = 0,06). Además, la confiabilidad obtenida a través del coeficiente α =0,91 y en cada uno de los factores=0,70. Y, se elaboraron los percentiles de la prueba indicando que oscilan entre 10 a 90 para la muestra total y según sexo por separado. En conclusión, el ATeMo es un instrumento que cuenta con validez y confiabilidad para su aplicación.

Luego de la revisión de los estudios previos de la variable, se menciona. Es importante reconocer los criterios de Diagnóstico del Juego Patológico, según el DSM-5, el cual refiere a la necesidad que la persona tiene al jugar de manera persistente, se considera un problema cuando el sujeto presenta entre cuatro o más síntomas los cuales pueden ser: ansia de querer gastar montos de dinero para conseguir su propósito, irritabilidad cuando se le interrumpe en el juego, fallido intento de por dejar o disminuir el tiempo empleado para jugar, miente continuamente para ocultar la dependencia hacia el juego, impulso de apostar frecuentemente teniendo como resultado sentimiento de culpa y ansiedad, debido al juego suele descuidar tanto el ámbito laboral, familiar o profesional (American Psychiatric Association [APA], 2013).

La adicción es la dependencia compulsiva e incontrolable hacia una sustancia, una costumbre o la práctica de una actividad de tal magnitud que lis intentos por obtenerla o la ausencia de ésta provoca reacciones graves en el ámbito emocional, mental y fisiológico (Bellido y Cahuana, 2020).

En el CIE 10 hay trastornos que son causados por conductas adictivas las cuales están asociadas con molestias o interfieren directamente con aspectos personales los cuales son el resultado de comportamientos concurrentes en la búsqueda de una recompensa que no está ligada al uso de sustancias que provocan dependencia (World Health Organizations, 2019). Además, esta clasificación engloba los

trastornos por apuestas y el uso de videojuegos, ya sean juegos en línea o fuera de esta; es decir, que estos comportamientos no están asociados por el consumo de sustancias psicoactivas; sin embargo, es un comportamiento reiterativo donde el individuo hace todo lo posible para satisfacer su necesidad, esto genera una dependencia y tiende a afectar aspectos en el ámbito familiar, laboral y social.

Según Caro (2017), las adicciones tecnológicas son aquellas que no están relacionadas con alguna sustancia química, pero hay una relación entre máquina-sujeto. Estas pueden ser pasivas y activas, la primera se ve reflejada en el uso de televisores que aparta al individuo de su entorno para concentrarse en su contenido y la segunda es más grave ya que genera aislamiento social irritabilidad, baja autoestima debido al uso de internet, móvil, o videojuegos.

Se define que cualquiera que sea la ocupación que se realice y si es de manera desproporcionada puede surgir una adicción, haya o no un elemento químico. La adicción es un interés, gusto patológico que ocasiona dependencia, falta de control de parte del sujeto que llega al punto de afectar la vida cotidiana (Méndez-Díaz et al., 2017). En tal sentido, las adicciones no necesariamente están relacionadas con el empleo de sustancias psicoactivas como la cocaína, marihuana, éxtasis, etc.; sino también que existen ciertos patrones de conductas que parecen inofensivas, pero en realidad pueden transformarse en conductas adictivas y afectar en la vida cotidiana de la persona.

Las nuevas tecnologías y digitalización han generado el desarrollo de un modelo social la cual se podría llamar individualismo, ya que las persona crean un mundo en internet, haciendo pública sus afinidades e intereses (Polo, 2020). Es decir que el fenómeno del individualismo nos hace ver que las relaciones ya no se basan en la estructura tradicional como el entorno familiar, amigos; ahora se da a través de grupos construidos ya sea por intereses en común y la distancia no es un factor de impedimento para la interacción de los individuos.

En cuanto a la red, se menciona que el internet ha revolucionado tanto en la transmisión y gestión de la información en el mundo, se usa en distintos ámbitos ya sea personal, laboral y social. Permite mantenernos informados, así mismo, brinda una cantidad de funcionalismos cada vez más progresivos. El surgimiento de las redes sociales hace que las personas se interesen en el uso del internet, siendo los

jóvenes y adolescentes quienes quedan fascinados por estas tecnologías. Así como el internet es de gran ayuda, tiene ventajas y desventajas ya que es un medio tan poderoso que si se utiliza de forma inadecuada trae problemas, por eso es de importancia inculcar un uso adecuado dado que es la mejor forma de prevenir la adicción (Chóliz et al., 2016). Se infiere que el internet tiene una gran utilidad, ya que sirve para el trabajo o de ocio, pero es necesario programar su uso y favorecer otras actividades como alternativas en los momentos que no se empleen esta tecnología.

El teléfono celular viene a ser un objeto de deseo en la etapa de la adolescencia y la mayoría de ellos tiene en su poder un celular. Mediante las investigaciones se pudo comprobar que el 95% de los adolescentes poseen un teléfono móvil y gran parte de ellos mantenían el celular encendido por las noches, lo cual inducía a comunicarse mediante mensaje de texto o llamadas. Según las investigaciones la obtención del primer celular proviene de un regalo de los padres, teniendo como principal objetivo el de tener algún tipo de control en sus hijos o por razones domésticas (Chóliz et al., 2009). Es decir, la utilización de estos dispositivos portátiles con conexión a internet cada vez es mayor. Los indicadores parecen señalar que cosas que antes no se podían hacer, ahora se pueden realizar con la ayuda de un Smartphone incluso mantienen una relación estrecha con los videojuegos ya que hoy en día los celulares sirven como consola.

El grupo que más riesgo tiene de presentar problemas con el teléfono móvil son los adolescentes pues, aún no tienen manejo de sus impulsos, son más vulnerables por lo que dicen las campañas publicitarias y han considerado el móvil como una figura de estatus, lo cual provoca problemas de autoestima, aparición de sentimientos negativos, generar una autoestima baja y extrovertidos corren un riesgo en particular ya que tienen la necesidad de la apreciación de los demás ya sea por mensajes o llamadas (Ku-Ortiz y Aguilar-Morales, 2019).

Los videojuegos son un tipo de pasatiempo electrónico con aspectos divertidos y entretenidos que usan las nuevas tecnologías siendo representados por computadoras y consolas como el PlayStation, Wii, Xbox, entre otros. La adicción a los videojuegos es la dificultad que existe para manejar las horas de juego aun teniendo en cuenta de los problemas sociales, personales y laborales que les puede causar (López-Mora et al., 2022).

Dado que el trabajo de investigación se enmarca en la psicometría es importante revisar este término, la psicometría es una disciplina científica que se encarga de la construcción y evaluación de los instrumentos psicológicos. Así mismo, la psicometría es una disciplina interdisciplinaria pues tiene conexión con la estadística, biométrica, entre otras (Borsboom y Molenaar, 2015). Su finalidad consiste en la creación de nuevos instrumentos psicológicos para poder medir ciertos aspectos no visibles por los especialistas, ligada con otras disciplinas que le permitirán generar conocimiento durante el desarrollo de investigación (González-Gallo, 2018).

Dentro de los principios del modelo psicométrico se tiene que tener en cuenta los siguientes conceptos: según Villasís-Keever et al. (2018), mencionan que la confiabilidad de un instrumento describe la cantidad de veces que ha sido aplicado a un determinado grupo obteniendo similares resultados. Por ende, si los resultados son iguales se entiende que el cuestionario es coherente y consistente.

Por otro lado, definen la validez cuando el instrumento psicológico tiene la eficacia de medir la variable que queremos estudiar ya que es de suma importancia que el cuestionario sea válido para demostrar que nuestra investigación es efectiva y pueda ser considerada para la aplicación de futuros profesionales que pretenden investigar las variables (Hernández et al., 2014).

En la investigación se estudió la validez de contenido la cual menciona que un test debe reflejar pertenencia propia del tema de lo que se va a medir. La investigación del instrumento se realiza en gran parte en conclusión de su contenido, para la verificación se considera emplear el denominado juicio de expertos para saber la posibilidad de algún error posible en la conformación del test. Además, la validez del constructo es un aspecto fundamental sobre todo desde la expectativa científica, aquí se describe que tan bien un test refleja y mide una idea teórica. Para el proceso de este tipo de validación no es necesario una teoría ampliamente desarrollada, pero sí estudios que hayan comprobado que los conceptos se asocian (Cardoso-Hernández, 2020).

Dentro de la validez de constructo tenemos el análisis factorial exploratorio, la cual trabaja con supuestos como el test de esfericidad de Bartlett y la prueba de adecuación de Kaiser-Meyer Olkin (KMO), en conjunto, permitirán valorar el grado

de concordancia que existe entre los temas a estudiar y apertura la posibilidad de que la escala pueda ser factorizada; es decir, conforme una o más dimensiones para la distribución de sus ítems (Pizarro y Martínez, 2020). Para ello, la matriz se debe considerar aceptable cuando el indicador KMO sea igual o mayor que 0,80 (Kaiser, 1970). Y, el análisis factorial confirmatorio se utiliza mayormente en la construcción de cuestionarios psicológicos y, generalmente cuando tiene varias dimensiones, este tipo de análisis se emplea para realizar la medición de diversos modelos (Prudon, 2015).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación fue de tipo psicométrico, según Medrano et al. (2019) estos estudios permiten la adaptación de un instrumento psicológico a través de la revisión de sus propiedades psicométricas como la validez y confiabilidad. Además, la psicometría, se encarga de medir aspectos con la finalidad de clasificar, describir o diagnosticar una conducta del individuo (Meneses et al., 2016). Por otro lado, su enfoque cuantitativo permitió establecer procesos partiendo de la elaboración de una idea establecida haciendo uso de métodos estadísticos para analizar los datos obtenidos y para finalizar se termina con una serie de conclusiones (Hernández y Mendoza, 2018).

El diseño de la investigación fue no experimental, debido a que no se manipularon premeditadamente la variable, por lo contrario, se midió la variable tal y como se presentó en su entorno natural en los participantes (Ato et al., 2013). Asimismo, fue un estudio de corte único, ya que los datos se van a recolectar en un único momento durante la investigación (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual: el ADITEC cuenta con tres cuestionarios independientes que miden un nivel estimado de dependencia de internet (ADITEC-I), el teléfono celular (ADITEC-M) y los videojuegos (ADITEC-V), con el fin de obtener información acerca de los principales parámetros involucrados de uso (la frecuencia, el tiempo dedicado, el costo, etc.).

Definición operacional: la escala está conformada por 3 pruebas autónomas que determinar el nivel de dependencia vinculación con ADITEC-I, ADITEC-M y ADITEC-V, los cuales constan de 23 ítems, 22 ítems y 24 ítems respectivamente, cuyas opciones de respuestas se presentan en una escala Likert (1= Totalmente en desacuerdo a 5= Totalmente de acuerdo).

Indicadores: se reparten según cada dimensión, la ADITEC I: abuso, abstinencia, perturbación y ausencia de control y escape. La dimensión ADITEC M: tolerancia y abstinencia, dificultad para controlar el impulso, problemas derivados

del gasto económico y abuso. Y, ADITEC V: juego compulsivo, abstinencia, tolerancia e interferencia con otras actividades, problemas asociados y escape.

Escala de medición: ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

La población estuvo conformada por 3738 colegiales de secundaria de seis instituciones educativas públicas de Huaycán. En el primer colegio se contó con 1608 alumnos, el segundo estuvo conformado por 357, el tercer por 311, el cuarto por 385, el quinto por 382 y la sexta institución educativa por 695 alumnos.

Criterios de inclusión:

Ser estudiante del nivel secundario de las I.E de Huaycán.
Aceptar voluntariamente su participación.
Asistir los días de aplicación del instrumento.
Tener dispositivo móvil e internet.
Completar todo el cuestionario.

Criterios de exclusión:

Estudiantes que hayan reservado vacante para el próximo año.
Estudiantes con descanso médico que le imposibilite asistir a clases.
Estudiantes suspendidos académicamente.

Muestra

Se conformó por una cantidad de 348 estudiantes de secundaria, de una institución pública de Huaycán de ambos sexos, Según Arias et al. (2016) entendemos que una muestra se caracteriza como una parte de la población que está compuesta por personas y comparten cualidades en común que permiten llevar a cabo los objetivos de estudio.

Muestreo

Fue empleado el muestreo no probabilístico, donde específicamente se usó el muestreo por conveniencia, Westreicher (2022) menciona que este tipo de

procedimiento es utilizado cuando, de acuerdo a factores específicos se tienen dificultades para conseguir una muestra específica, y debido a que ello por cuestiones de facilidades y criterios propios del investigador se puede escoger una muestra por su facilidad de acceso y que la muestra usada para la investigación tengan características que permitan llevar a cabo los objetivos de la investigación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó la técnica de la encuesta, es un procedimiento que recolecta la información de los participantes de manera breve y segura específicamente de un constructo para conocer su medición (Acosta, 2020)

La prueba usada fue el ADITEC: Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos, creado por Chóliz et al. (2016) en España. Lla administración del instrumento puede ser individual o colectiva, con un periodo de 10 y 15 minutos para cada cuestionario aproximadamente. El test está dirigido a una población entre los 12 y 17 años. Los materiales que se necesitan son un lápizy un cuestionario. El instrumento está conformado por tres cuestionarios: ADITEC-Icon 22 ítems, ADITEC-M con 23 ítems Y ADITEC-V con 24 ítems. Para el desarrollo de la prueba los test tienen las mismas indicaciones. Dicho de otro modo, se les enseña a marcar su nivel de concordancia o desacuerdo con una serie de enunciados. En la segunda parte, deben describir sobre la frecuencia con la que se presentan determinadas situaciones relacionadas con el uso de la tecnología.

3.5. Procedimiento

En primer lugar, se procedió a reunirse con los directores de cada una de las instituciones educativas públicas de Huaycán, de esa forma se les entregó un documento en las cual se les pedía la autorización para poder realizar la aplicación del instrumento psicológico en los alumnos de secundaria con el fin de poder realizar la investigación. Habiendo obtenido el consentimiento de cada director se procedió a coordinar el procedimiento, la fecha y el lugar para la aplicación del test, así mismo, se habló con los profesores de las aulas para especificar la hora exacta para tomar el test.

Se asistió a los centros educativos en las fechas programadas y con todos los materiales necesarios. Una vez en la institución se pidió la ayuda de los auxiliares entregándoles las listas con los alumnos seleccionados al azar para poder ingresar y

trasladarlos al salón designado para la aplicación del instrumento. Antes de empezar con la aplicación del test, se les presentó el consentimiento informado donde ellos eran libres de aceptar o no participar en la investigación, ya que era voluntario. Después se les explicó la forma correcta de responder el cuestionario mencionando ejemplos para cada una de las alternativas, también se les indico que si tenían alguna duda al respecto no duden en preguntar. Se entregó a cada uno un ejemplar y un lápiz. Al culminar se les agradeció por su participación tanto al alumnado como a los auxiliares de cada uno de los colegios. Cada una de las respuestas obtenidas fue trasladada a una base de datos para poder realizar el análisis correspondiente a los objetivos planteados en la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Una vez realizada la prueba piloto y la recolección de datos establecidos en la muestra, primero se revisó la validez de contenido a través del análisis de nueve jueces expertos a cargo de la revisión de los ítems con la finalidad de conocer si los ítems del cuestionario presentaban adecuados criterios de claridad, objetividad y consistencia, evaluados por medio del coeficiente V. de Aiken.

Luego, para analizar los datos obtenidos se usó el programa informático y estadístico SPSS v.23 en donde se ingresaron todos los datos obtenidos en los cuestionarios. Se determinó la validez de constructo a través del método de dominio total en donde se aplicó la prueba Kaiser Meyer Olkin (KMO) y el test de Esfericidad de Bartlett para determinar si se podía realizar el AF, obteniendo valores adecuados, se procedió llevar a cabo dicho con la rotación de Varimax. Después de realizar el AFE se realizó el análisis confirmatorio haciendo uso del Software AMOS v.23. También, se conoció la consistencia interna de la prueba aplicando el coeficiente Alfa de Cronbach. Por último, se realizó la tabla de baremación por cada uno de los cuestionarios.

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación siguió los aspectos éticos del Colegio de Psicólogos del Perú (2017) en donde, para la aplicación del instrumento psicológico se informó a todos los participantes en que constaba la investigación y el test psicológico, después de haber explicado estos puntos, cada uno de ellos estuvieron de acuerdo en dar su consentimiento informado, dando su autorización para formar parte de la investigación. Además, fue indispensable para realizar una investigación tener en cuenta la aprobación de las autoridades tanto del centro educativo como de los creadores del instrumento y el consentimiento informado de los participantes.

Asimismo, para el empleo del instrumento, se buscó la aprobación pertinente de los autores del instrumento psicológico, por lo cual se les redacto un correo electrónico en la cual se solicitaba el permiso para el uso y aplicación de test, para así llevar a cabo el estudio. Siguiendo con este principio se solicitó a la universidad cartas de presentación donde se solicitaba a las autoridades de cada uno de las instituciones educativas la aprobación de nuestra investigación y la autorización para la aplicación del instrumento.

Finalmente, a través de la declaración de autenticidad, se garantiza la actitud científica de las autoras, asegurando que el trabajo es original y no se plagio en una parte o en su totalidad, además, los resultados que se dieron a conocer son verdaderos y no se alteraron, lo que permite contribuir en el desarrollo de la variable.

IV. RESULTADOS

4.1. Validez de contenido

Tabla 1

Validez de contenido a través de nueve jueces expertos del ADITEC

ÍTEMS	CLARIDAD		SUFICIENCIA		PERTINENCIA		V.AIKEN GENERAL
	S	V.A.	S	V.A.	S	V.A.	
1	9	1	9	1	9	1	1.00
2	9	1	9	1	9	1	1.00
3	9	1	9	1	9	1	1.00
4	9	1	9	1	9	1	1.00
5	9	1	8	0.8	8	0.8	0.93
6	8	0.8	8	0.8	8	0.8	0.89
7	9	1	9	1	9	1	1.00
8	9	1	9	1	9	1	1.00
9	9	1	9	1	9	1	1.00
10	9	1	9	1	9	1	1.00
11	9	1	9	1	9	1	1.00
12	9	1	8	0.8	9	1	0.96
13	9	1	9	1	9	1	1.00
14	9	1	9	1	9	1	1.00
15	9	1	8	0.8	9	1	0.96
16	8	0.8	8	0.8	8	0.8	0.89
17	9	1	9	1	9	1	1.00
18	8	0.8	9	1	9	1	0.96
19	9	1	9	1	9	1	1.00
20	9	1	9	1	9	1	1.00
21	9	1	9	1	9	1	1.00
22	9	1	9	1	9	1	1.00
23	9	1	9	1	9	1	1.00
24	9	1	9	1	9	1	1.00
25	8	0.8	9	1	9	1	0.96
26	8	0.8	8	0.8	8	0.8	0.89
27	9	1	9	1	9	1	1.00
28	9	1	9	1	9	1	1.00
29	9	1	9	1	9	1	1.00
30	8	0.8	9	1	8	0.8	0.93
31	9	1	9	1	9	1	1.00
32	9	1	9	1	8	0.8	0.96
33	8	0.8	9	1	9	1	0.96
34	9	1	9	1	9	1	1.00
35	9	1	9	1	9	1	1.00
36	9	1	9	1	9	1	1.00
37	9	1	9	1	9	1	1.00
38	9	1	9	1	9	1	1.00
39	9	1	9	1	9	1	1.00
40	9	1	9	1	9	1	1.00
41	9	1	9	1	9	1	1.00
42	8	0.8	9	1	9	1	0.96
43	9	1	9	1	9	1	1.00
44	9	1	9	1	9	1	1.00
45	9	1	9	1	9	1	1.00
46	9	1	8	0.8	7	0.7	0.89
47	9	1	9	1	8	0.8	0.96
48	9	1	9	1	9	1	1.00
49	9	1	9	1	9	1	1.00
50	9	1	9	1	9	1	1.00
51	9	1	9	1	9	1	1.00
52	8	0.8	8	0.8	8	0.8	0.89
53	9	1	9	1	9	1	1.00
54	9	1	9	1	9	1	1.00
55	9	1	9	1	9	1	1.00
56	9	1	9	1	8	0.8	0.96
57	9	1	9	1	9	1	1.00
58	9	1	9	1	9	1	1.00
59	9	1	9	1	8	0.8	0.96
60	9	1	9	1	9	1	1.00

61	9	1	9	1	9	1	1.00
62	8	0.8	9	1	9	1	0.96
63	9	1	9	1	9	1	1.00
64	9	1	9	1	9	1	1.00
65	9	1	9	1	9	1	1.00
66	9	1	9	1	9	1	1.00
67	9	1	9	1	9	1	1.00
68	9	1	9	1	9	1	1.00
69	9	1	9	1	9	1	1.00

En la Tabla1 se observan los puntajes obtenidos por el criterio de jueces, haciendo uso del coeficiente V de Aiken, en la cual los valores obtenidos son superiores a 0.80, teniendo en cuenta que ningún ítem debe de ser eliminado, conservándose todos los ítems de test original.

4.2. Validez de constructo

Tabla 2

Correlación item-test ADITEC-I

D1		D2		D3		D4	
Ítems	Rho	Ítems	Rho	Ítems	Rho	Ítems	Rho
Item7	532**	Item1	400**	Ítem8	482**	Ítem 11	562**
Item9	583**	Item2	400**	Ítem10	357**	Ítem 23	440**
Item13	590**	Item3	292**	Ítem 12	210**		
Item14	592**	Item4	166**	Ítem 15	140**		
Item19	564**	Item5	294**	Ítem 16	195**		
Item20	644**	Item6	313**	Ítem 17	352**		
Item21	559**		442**	Ítem 18	249**		
				Ítem 22	251**		

En la Tabla 2 se puede observar que los resultados obtenidos entre la correlación ítem-test oscilan entre 0.210 y 0.644 demostrando un grado alto de relación entre lo que mide el ítem y lo que pretende medir el test.

Tabla 3

Correlación item-test ADITEC-M

D1		D2		D3		D4	
Ítems	Rho	Ítems	Rho	Ítems	Rho	Ítems	Rho
Item2	673**	Item1	673**	Ítem9	669**	Ítem 13	1000
Item3	478**	Item8	424**	Ítem15	521**	Ítem 14	548**
Item4	524**	Item11	428**	Ítem 19	592**	Ítem 16	443**
Item5	439**	Item12	447**	Ítem 22	545**	Ítem 17	465**
Item6	459**	Item18	473**				
Item7	440**	Item20	464**				
Item10	363**	Ítem 21	357**				

En la Tabla 3 se visualiza que los resultados obtenidos entre la correlación ítem-test oscilan entre 0.357 y 0.669 demostrando un grado alto de relación entre lo que mide el ítem y lo que pretende medir el test.

Tabla 4

Correlación ítem-test ADITEC-V

D1		D2		D3		D4	
Ítems	Rho	Ítems	Rho	Ítems	Rho	Ítems	Rho
Ítem14	1000	Ítem2	100	Ítem11	1000**	Ítem24	1000
Ítem17	597**	Ítem3	601**	Ítem8	613**	Ítem13	599**
Ítem19	571**	Ítem5	560**	Ítem7	557**	Ítem22	550**
Ítem21	628**	Ítem6	607**	Ítem4	546**	Ítem16	557**
Ítem23	533**	Ítem9	532**	Ítem1	582**		
Ítem12	604**	Ítem10	580**				
Ítem15	621**						
Ítem18	643**						

En la Tabla 4, se aprecia los datos obtenidos ítem-test oscilan entre 0.5 y 1 mostrando un grado alto de relación entre lo que mide el ítem y lo que pretende medir el test.

4.3. Confiabilidad por consistencia interna

Tabla 5

Coeficiente Alfa de Cronbach ADITEC-I

Alfa de Cronbach	N de elementos
,932	23

En la Tabla 5, se puede inferir que el coeficiente de α del ADITEC-I=0,932, lo que indica que la prueba posee un nivel alto de consistencia interna.

Tabla 6

Coeficiente Alfa de Cronbach por dimensiones ADITEC-I

Alfa de Cronbach	N de elementos
,863	4

En la Tabla 6, se puede inferir que el α del ADITEC-I por dimensiones es de 0,863.

Tabla 7

Coeficiente Alfa de Cronbach ADITEC-M

Alfa de Cronbach	N de elementos
,942	22

En la Tabla 7, se observa que el α ADITEC-M total es de 0,942.

Tabla 8

Coeficiente Alfa de Cronbach por dimensiones ADITEC-M

Alfa de Cronbach	N de elementos
,865	4

En la Tabla 8, se puede ver que el α del ADITEC-M por dimensiones es 0,865.

Tabla 9

Coeficiente Alfa de Cronbach ADITEC-V

Alfa de Cronbach	N de elementos
,968	24

En la Tabla 9, se puede inferir que el coeficiente de α del ADITEC-V total es de 0,968.

Tabla 10

Coeficiente Alfa de Cronbach por dimensiones ADITEC-V

Alfa de Cronbach	N de elementos
,943	4

En la Tabla 10, se puede observar que el α del ADITEC-V por dimensiones es 0,943.

4.4. Validez de constructo a través del método de análisis factorial

Tabla 11

Prueba de Kaiser Meyer Olkin y Test de Esferidad de Bartlett ADITEC-I

Prueba de KMO y Bartlett		
KMO		0,932
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	4552,360
	Gl	253
	Sig.	0,000

En la Tabla 11, se verifica que se aplicó la prueba Kaiser Meyer Olkin (KMO), con un valor de 0,932 para el instrumento. Se ubica en un nivel muy bueno. Así mismo, se empleó el test de Bartlett= 0,000. Estos datos reflejan que se puede realizar el AFE.

Tabla 12

Varianza total explicada ADITEC-I

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción			Sumas de cargas al cuadrado de la rotación		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	7,701	33,484	33,484	7,701	33,484	33,484	3,899	16,952	16,952
2	1,643	7,142	40,626	1,643	7,142	40,626	3,741	16,265	33,217
3	1,306	5,677	46,303	1,306	5,677	46,303	3,010	13,086	46,303
4	0,987	4,292	50,595						
5	0,932	4,053	54,648						
6	0,901	3,919	58,567						
7	0,799	3,474	62,041						
8	0,752	3,267	65,309						
9	0,717	3,119	68,428						
10	0,682	2,965	71,393						
11	0,653	2,837	74,230						
12	0,636	2,766	76,996						
13	0,603	2,621	79,618						
14	0,597	2,597	82,215						
15	0,585	2,543	84,757						
16	0,529	2,299	87,057						
17	0,505	2,197	89,253						
18	0,460	2,001	91,255						
19	0,448	1,950	93,204						
20	0,424	1,842	95,046						
21	0,398	1,732	96,778						
22	0,389	1,690	98,468						
23	0,352	1,532	100,000						

En la Tabla 12, se puede observar la cantidad de varianza en porcentajes que explica cada factor que compone la variable internet mediante el AFE. El resultado de la varianza del primer factor fue de 16,952%, lo cual indica que es el factor cuya varianza explica más el modelo factorial de la variable. Por otro lado, en el acumulado, todos los componentes explican en 46,303% el modelo factorial.

Tabla 13

Matriz de componente rotado del ADITEC-I

	Componente		
	1	2	3
reactivo 1	0,449		
reactivo 2	0,620		
reactivo 3	0,688		
reactivo 4	0,560		
reactivo 5	0,566		
reactivo 6	0,695		
reactivo 7	0,481		
reactivo 8	0,504		
reactivo 9	0,506		
reactivo10	0,578		
reactivo11	0,399		
reactivo12		0,588	
reactivo13		0,677	
reactivo14			0,580
reactivo15		0,777	
reactivo16		0,659	
reactivo17		0,633	
reactivo18			0,764
reactivo19			0,479
reactivo20		0,538	
reactivo21			0,656
reactivo22			0,610
reactivo23		0,532	

En esta tabla, se verifica cada uno de los factores que componen el modelo factorial para la variable. Cada columna contiene los valores que indican el grado de correlación con el que se adecúa los ítems al factor correspondiente. El primer factor es el que tiene el mayor grupo de ítems, con los primeros 11 ítems. El segundo factor consta de 7 ítems y finalmente el tercer factor contiene los restantes ítems.

Figura 1

Diagrama para el Análisis Factorial Confirmatorio ADITEC-I

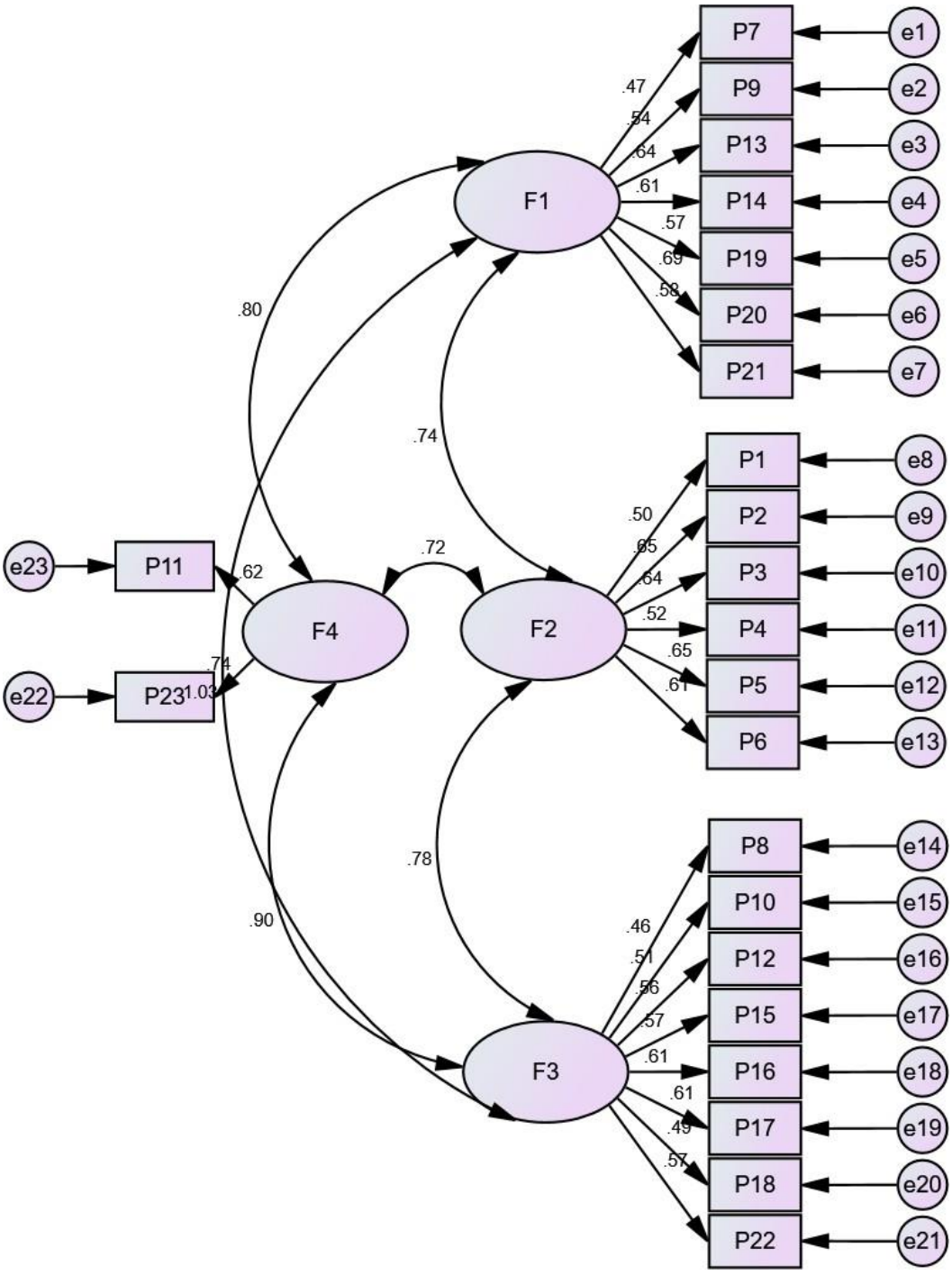


Tabla 14

Estadísticos del análisis factorial confirmatorio ADITEC-I

Estadístico	Resultados
Chi cuadrado	0,00
CMIN/DF	3,536
CFI	0,87
RMSEA	0,065

En la Tabla 14, el AFC sobre las dimensiones utilizadas en el cuestionario ADITEC-I, presentó un chi-cuadrado menor a 0.00 lo cual indica que el modelo presentado no se ajusta al cuestionario, no obstante, este resultado es susceptible a la cantidad de muestra empleada. De tal manera que se prefiere analizar la razón de chi-cuadrado sobre los grados de libertad: CMIN/DF= 3,536, lo que indica un ajuste aceptable del modelo factorial presentado. Por otro lado, el índice de ajuste comparativo CFI= 0,87. En cuanto al error cuadrado de aproximación a las raíces medias: RMSEA= 0,065 y al ser menor a 0,08 indica que el modelo factorial presentado cuenta con un ajuste aceptable, llegando a medir lo que se propone.

Tabla 15

Prueba de Kaiser Meyer Olkin y Test de Esferidad de Bartlett ADITEC-M

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		0,960
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	6796,118
	Gl	231
	Sig.	0,000

En la Tabla 15, se puede verificar, que se llevó a cabo la aplicación de la prueba de Kaiser Meyer Olkin KMO= 0,960 y el Test de Esferidad de Bartlett= 0,000 para el instrumento, ubicándose en un nivel muy bueno y se procede realizar un AFE.

Tabla 16

Varianza total explicada ADITEC-M

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción			Sumas de cargas al cuadrado de la rotación		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	9,972	45,328	45,328	9,972	45,328	45,328	5,054	22,974	22,974
2	1,545	7,023	52,351	1,545	7,023	52,351	4,175	18,979	41,953
3	1,143	5,198	57,549	1,143	5,198	57,549	3,431	15,595	57,549
4	0,840	3,820	61,369						
5	0,765	3,476	64,845						
6	0,686	3,117	67,961						
7	0,647	2,941	70,902						
8	0,585	2,660	73,563						
9	0,552	2,511	76,074						
10	0,536	2,434	78,508						
11	0,495	2,250	80,759						
12	0,490	2,225	82,984						
13	0,471	2,143	85,126						
14	0,450	2,045	87,171						
15	0,417	1,894	89,065						
16	0,390	1,774	90,839						
17	0,376	1,709	92,548						
18	0,365	1,660	94,208						
19	0,360	1,635	95,843						
20	0,320	1,456	97,299						
21	0,318	1,444	98,743						
22	0,277	1,257	100,000						

En la Tabla 16, se tiene las cantidades de varianza en porcentajes que explica cada factor que compone el ADITEC-M por medio del AFE. El resultado de la varianza del primer factor fue 22,974%, lo cual indica que es el factor cuya varianza explica más el modelo factorial de la variable. De otro lado, en el acumulado, todos los factores explican en 57,549% el modelo factorial generado.

Tabla 17

Matriz de componente rotado del ADITEC-M

	Componente		
	1	2	3
Ítem 1	0,521		
Ítem 2		0,569	
Ítem 3	0,695		
Ítem 4	0,685		
Ítem 5	0,715		
Ítem 6	0,680		
Ítem 7	0,684		
Ítem 8	0,483		
Ítem 9			0,610
Ítem 10	0,642		
Ítem 11	0,480		
Ítem 12	0,613		
Ítem 13		0,634	
Ítem 14		0,554	
Ítem 15			0,765
Ítem 16		0,527	
Ítem 17		0,561	
Ítem 18		0,736	
Ítem 19			0,744
Ítem 20		0,745	
Ítem 21		0,486	
Ítem 22			0,757

En la Tabla 17, se tiene cada uno de los factores que componen el modelo factorial para la variable. Cada columna contiene los valores que indican el grado de correlación con el que se adecúa los ítems al factor correspondiente. El primer factor y el segundo tienen la mayor cantidad de ítems. El primer factor contiene a los ítems 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11 y 12; el segundo factor son los ítems 2, 13, 14, 16,17, 18, 20, 21. Finalmente, tercer factor los ítems 9, 15, 19 y 22.

Figura 2

Diagrama para el Análisis Factorial Confirmatorio ADITEC-M

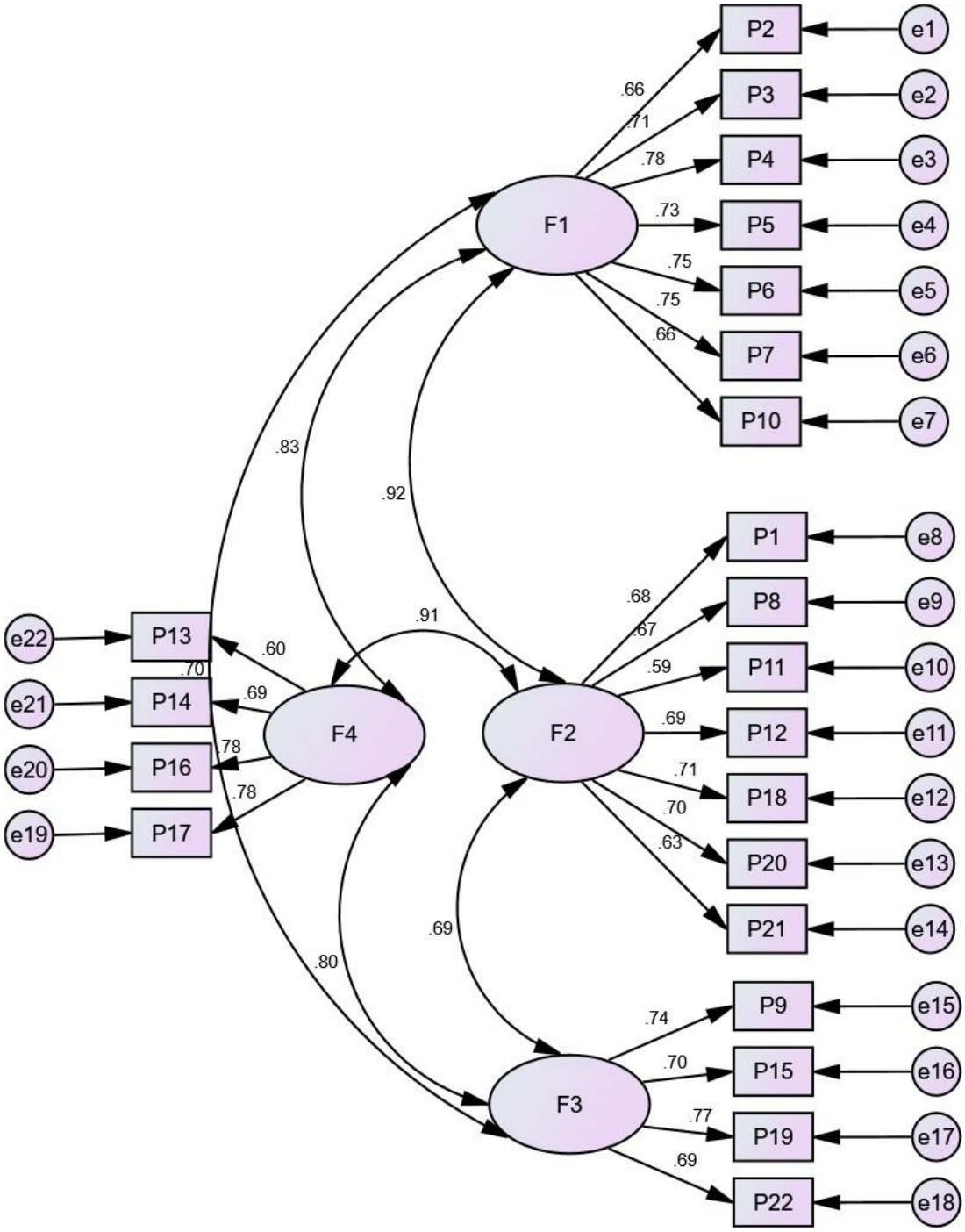


Tabla 18

Estadísticos del análisis factorial confirmatorio ADITEC-M

Estadístico	Resultados
Chi-cuadrado	0,00
CMIN/DF	3,431
CFI	0,926
RMSEA	0,064

En la Tabla 18, se muestra que el AFC sobre las dimensiones utilizadas en el ADITEC-M, presentó un chi- < a 0,00 lo cual indica que el modelo presentado no se ajusta al cuestionario, sin embargo, este resultado es sensible a la cantidad de muestra utilizada. Dentro de los resultados se obtuvieron los siguientes índices: CMIN/DF= 3,431, CFI= 0,926 y RMSEA= 0,064, los cuales permiten afirmar que la dimensión mide lo que se pretende medir.

Tabla 19

Prueba de Kaiser Meyer Olkin y Test de Esferidad de Bartlett ADITEC-V

Prueba de KMO y Bartlett			
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo			0,976
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado		10799,785
	Gl	276	
	Sig.		0,000

En la Tabla 19, se puede ver que se llevó a cabo la aplicación de la prueba de KMO= 0,976 y la Esfericidad de Bartlett= 0,000. Estos datos nos demuestran que se puede realizar un AFE.

Tabla 20

Varianza total explicada ADITEC-V

Varianza total explicada del análisis factorial exploratorio

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción			Sumas de cargas al cuadrado de la rotación		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	13,89	57,892	57,892	13,89	57,892	57,892	7,625	31,772	31,772
2	1,052	4,384	62,276	1,052	4,384	62,276	7,321	30,504	62,276
3	0,806	3,360	65,636						
4	0,658	2,743	68,378						
5	0,602	2,508	70,887						
6	0,577	2,405	73,291						
7	0,539	2,247	75,539						
8	0,508	2,116	77,655						
9	0,476	1,983	79,638						
10	0,462	1,924	81,561						
11	0,432	1,801	83,362						
12	0,426	1,774	85,136						
13	0,396	1,651	86,788						
14	0,385	1,604	88,391						
15	0,370	1,540	89,931						
16	0,329	1,371	91,302						
17	0,303	1,261	92,563						
18	0,284	1,181	93,744						
19	0,281	1,173	94,917						
20	0,268	1,117	96,035						
21	0,261	1,086	97,121						
22	0,256	1,065	98,186						
23	0,231	0,961	99,146						
24	0,205	0,854	100,000						

Método de extracción: análisis de componentes principales.

En la Tabla 20, se muestra la cantidad de varianza en porcentaje que explica cada factor que compone la variable por medio del AFE. El resultado de la varianza del primer factor fue 31,772% lo cual indica que es el factor cuya varianza explica más el modelo factorial de la variable. Por su parte, en el acumulado, los dos componentes explican en 62,276% el modelo factorial generado.

Tabla 21

Matriz de componente rotado de Varimax ADITEC-V

	Componente	
	1	2
Ítem 1		0,676
Ítem 2		0,782
Ítem 3		0,714
Ítem 4		0,653
Ítem 5		0,709
Ítem 6		0,637
Ítem 7		0,609
Ítem 8		0,677
Ítem 9		0,571
Ítem 10		0,702
Ítem 11		0,650
Ítem 12		0,671
Ítem 13		0,517
Ítem 14	0,631	
Ítem 15	0,660	
Ítem 16	0,642	
Ítem 17	0,681	
Ítem 18	0,773	
Ítem 19	0,680	
Ítem 20	0,734	
Ítem 21	0,681	
Ítem 22	0,689	
Ítem 23	0,675	
Ítem 24	0,701	

En la Tabla 21, se puede observar los dos factores que componen el modelo factorial para la variable. Cada columna contiene los valores que indican el grado de correlación con el que se adecúa los ítems al factor correspondiente. El primer factor contiene 11 ítems y el segundo factos 13 ítems.

Figura 3

Diagrama para el Análisis Factorial Confirmatorio ADITEC-V

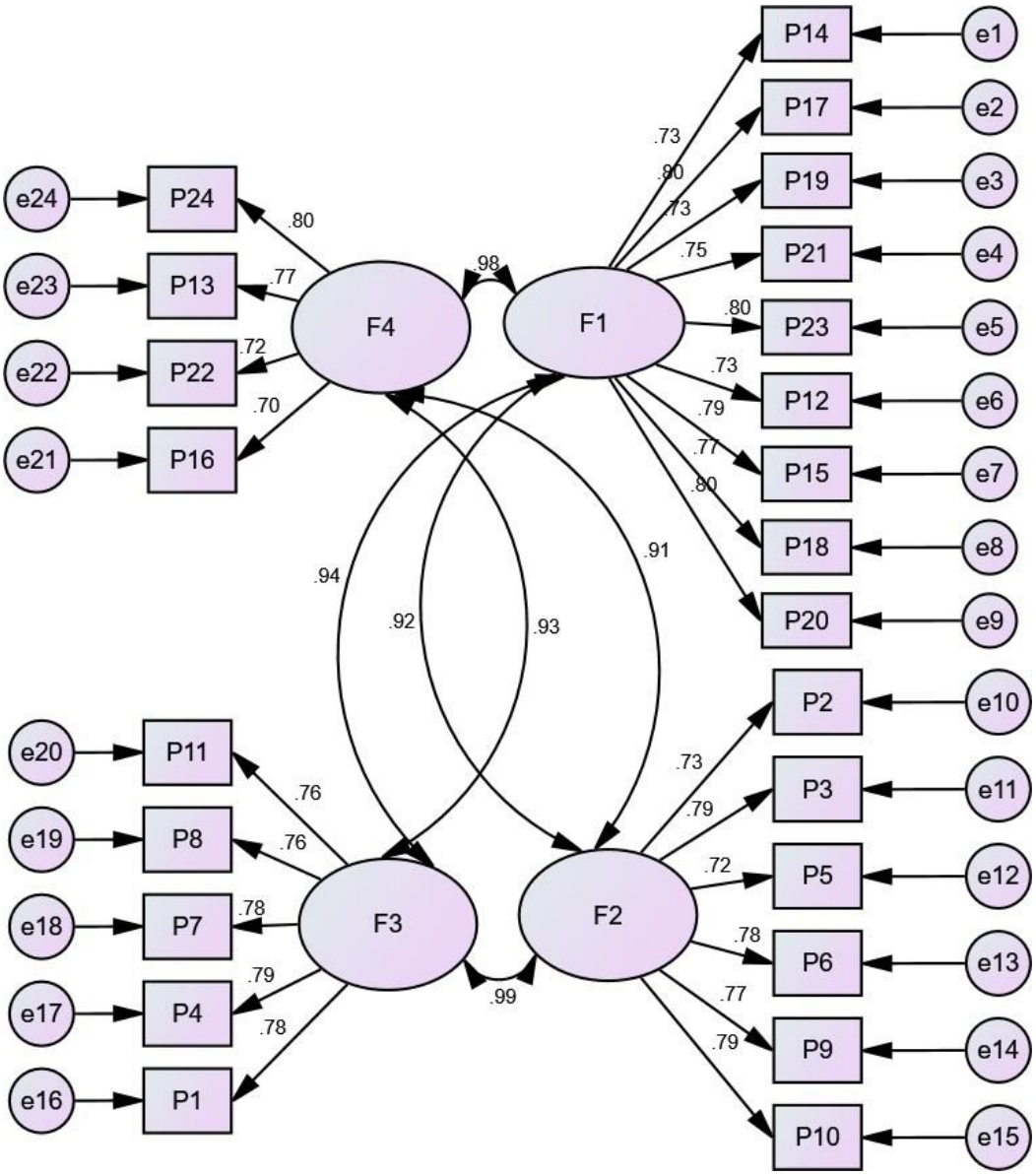


Tabla 22

Estadísticos del análisis factorial confirmatorio ADITEC-V

Estadístico	Resultados
Chi cuadrado	0,00
CMIN/DF	3,745
CFI	0,937
RMSEA	0,068

En la Tabla 22, se muestra que el AFC sobre las dimensiones utilizadas en el ADITEC-V, presentó un chi-cuadrado menor a 0,00, CMIN/DF= 3,745, CFI= 0.937 y RMSEA= 0,068 lo que indica que el modelo presentado cuenta con un ajuste aceptable, llegando a medir lo que pretende.

4.5. Baremación

Tabla 23

Baremos por dimensiones, según sexo ADITEC-I

			D 1		D 2		D 3		D 4	
			Mujer	Varón	Mujer	Varón	Mujer	Varón	Mujer	Varón
N	Válido	Nivel	266	334	266	334	266	334	266	334
	Perdidos		0	0	0	0	0	0	0	0
Percentiles	5	Bajo	7,00	8,00	7,00	7,00	10,00	10,00	2,00	2,00
	10		9,00	10,00	9,00	9,00	11,00	13,00	2,00	2,00
	15		10,00	11,00	10,00	10,00	13,00	14,00	2,00	2,00
	20		11,00	12,00	11,00	11,00	14,00	15,00	3,00	3,00
	25		12,00	13,00	11,00	12,00	15,00	16,00	3,00	3,00
	30		13,00	14,00	12,00	13,00	16,00	16,50	3,00	3,00
	35		14,00	15,00	13,00	14,00	17,00	17,00	4,00	4,00
	40	Medio	14,00	15,00	14,00	14,00	17,80	18,00	4,00	4,00
	45		15,00	16,00	14,00	15,00	18,00	18,00	4,00	4,00
	50		16,00	17,00	15,00	16,00	19,00	19,00	5,00	5,00
	55		17,00	18,00	16,00	17,00	20,00	20,00	5,00	5,00
	60		18,00	19,00	17,00	18,00	20,00	21,00	5,00	5,00
	65		18,00	19,00	18,00	18,00	21,00	21,75	6,00	6,00
	70		19,00	20,00	18,90	19,00	22,00	23,00	6,00	6,00
	75	Alto	20,00	21,00	20,00	20,00	23,00	23,25	7,00	6,00
	80		21,00	22,00	21,00	21,00	24,00	24,00	7,00	7,00
	85		22,00	24,00	21,00	23,00	25,00	26,00	7,00	7,00
	90		24,00	25,00	23,00	24,00	27,30	28,00	8,00	8,00
	95		26,00	28,00	25,00	26,00	31,65	31,25	10,00	9,25
	100		35,00	35,00	30,00	30,00	40,00	39,00	10,00	10,00

El resultado de la baremación de la Tabla 23, muestra los percentiles del cuestionario de adicción a internet por dimensión y sexo de los estudiantes. En donde, en la primera dimensión las mujeres obtendrán un puntaje bajo con puntajes de entre 7 a 14, medio de 15 a 19 y alto de 20 a 35; mientras que los varones obtendrán un puntaje bajo de entre 7 a 13, medio 14 a 20 y alto de 21 a 35. En la dimensión dos, las mujeres obtendrán un puntaje bajo con puntajes de entre 7 a 13, medio de 14 a 18,9 y alto de 20 a 30 puntos; mientras que los varones un puntaje bajo de 7 a 14 puntos, medio de 14 a 19 y alto 20 a 30. Las dimensiones 3 y 4 se agrupan en los mismos niveles bajo, medio y alto según se describe en la tabla.

V. DISCUSIÓN

El cuestionario ADITEC, que evalúa adicción a internet, celular y videojuegos, es uno de los instrumentos que se emplean para diagnosticar y prevenir problemas de adicción en niños y adolescentes. Además, busca evitar que los jóvenes desarrollen dependencia a dichas tecnologías si ya han empezado a experimentar efectos negativos por su mal uso. Tal como se detalló capítulos anteriores, existen altos índices del uso problemático del internet a nivel mundial (Rodríguez y García, 2021) y nacional (INEI, 2022) generando una enfermedad mental en niños y adolescentes, los cuales están siendo perjudicados en el ámbito escolar, familiar y social. De esta manera se procedió a establecer el objetivo general. Es preciso señalar que los resultados fueron analizados a través de una muestra representativa y probabilística, lo cual permitirá aportar en la consolidación psicométrica del instrumento.

En el primer objetivo se determinó la validez de contenido del cuestionario ADITEC en estudiantes de Huaycán, 2019. Dentro de los resultados se encontró que los nueves jueces expertos que evaluaron el instrumento determinaron que todos los ítems cumplían con los criterios de claridad, suficiencia y pertenencia respecto a la variable de estudio, lo cual se verificó con el coeficiente V. de Aiken cuyos resultados oscilaron entre 0,8 y 1,0. Esto se reafirma con los resultados de Mamani y Cuti (2020) quienes reportaron que los jueces expertos que analizaron el instrumento determinaron una V de Aiken= 0,92 en la claridad, un 0.94 en congruencia, un 0.75 en contexto y un 0.93 en dominio del constructo, lo que indica que el instrumento posee adecuados criterios de validez de contenido. Según Cardoso-Hernández (2020), la validez de contenido la cual menciona que un test debe reflejar pertenencia propia del tema de lo que se va a medir y se considera emplear el denominado juicio de expertos para saber la posibilidad de algún error posible en la conformación del test. De esta manera, se determinó que el ADITEC presenta adecuada validez de contenido con los ítems que lo conforman.

En el segundo objetivo se determinó la validez del constructo a través del método demonio total del cuestionario ADITEC en estudiantes de Huaycán, 2019. Se obtuvo que la correlación ítem-test en la subescala ADITEC-I osciló entre 0,210 y 0,644, en la subescala ADITEC-M osciló 0,357 y 0,669 y, la sub escala ADITEC- V osciló entre 0,5 a 1.0. Los resultados se contrastan con la investigación de Laconi et al. (2019) quien tras analizar validez de constructo obtuvo resultados positivos las dimensiones internas y la escala (r= 0,28 a 0,52). En lo que refiere Pizarro y Martínez (2020), la validez de constructo permite valorar el grado de concordancia que existe entre cada una de las dimensiones en relación de la variable. En síntesis, el cuestionario ADITEC presenta una adecuada validez de constructo de dominio total, lo que refleja relación entre las dimensiones y la variable a nivel teórico y estadístico.

Como tercer objetivo se determinó la validez del constructo a través del método de análisis factorial del cuestionario ADITEC en estudiantes de Huaycán, 2019. Como resultados se presentaron en la sub escala ADITEC-I un KMO= 0,932 y Prueba de Esfericidad= 0,000, la varianza explicada= 46,30% y las cargas factoriales > 0,399; además, en el AFC se obtuvieron los siguientes índices: CMIN/DF= 3,536, CFI= 0,87 y RMSEA= 0,065. Por otro lado, la sub escala ADITEC-M presentó un KMO= 0,960 y Prueba de Esfericidad= 0,000, la varianza explicada= 57,54% y las cargas factoriales > 0,48; además, en el AFC presentó: CMIN/DF= 3,431, CFI= 0,92 y RMSEA= 0,064. Y, la sub escala ADITEC-V reportó un KMO= 0,976 y Prueba de Esfericidad= 0,000, la varianza explicada= 62,27% y las cargas factoriales > 0,51; además, en el AFC reportó los siguientes índices: CMIN/DF= 3,745, CFI= 0,93 y RMSEA= 0,068.

Estos resultados se corroboran con la investigación de Fuentes (2018) quien obtuvo un KMO= 0,985 y Esfericidad de Bartlet= 0,00 con una varianza total explicada de 82,396% para la medición de la Escala de Adicción a Videojuegos y, Olivencia et al. (2018) confirmó su escala con índices de ajuste y error aceptados (RMSEA = 0,021, GFI = 0,97; AGFI = 0,97; CFI = 1; INF = 1; y SRMR = 0,06). De

esta manera, Prudon (2015) enfatiza que el AFC se utiliza mayormente en la construcción de cuestionarios psicológicos y, generalmente cuando tiene varias

dimensiones, este tipo de análisis se emplea para realizar la medición de diversos modelos. En tal sentido, el cuestionario ADITEC cuenta con una adecuada validez de constructo a través del método de AF, en donde se determina la distribución de las tres sub escalas en sus dimensiones, anulando la posibilidad de disminuir ítems.

En el cuarto objetivo se determinó la confiabilidad del cuestionario ADITEC en estudiantes de Huaycán, 2019. Tras el análisis se obtuvo que la sub escala de ADITEC-I presenta un α= 0,932, ADITEC-M un α= 0,9423, ADITEC-V un α= 0,968,

lo cual significa que la prueba posee un nivel alto de consistencia interna. Los resultados se contrastan con la investigación de Fuentes (2018) quien obtuvo un alto nivel de confiabilidad de la escala de HAMM=.0,966 y un α = 0,985 y, en la investigación de Fernández-Castillo et al. (2019) quienes obtuvieron un α =.892 y las dimensiones oscilaron entre α=.66 y α=.822. Según Villasís-Keever et al. (2018), la confiablidad de un instrumento describe la cantidad de veces que ha sido aplicado a un determinado grupo obteniendo similares resultados y, si los resultados son iguales se entiende que el cuestionario es coherente y consistente. De esta manera, el cuestionario ADITEC presenta adecuados índices de confiabilidad por lo cual puede ser replicado en futuras investigaciones.

Por último, se elaboró la tabla de baremación del cuestionario ADITEC en estudiantes de Huaycán, 2019. Dentro de los resultados se obtuvo en las subescalas ADITEC-I, ADITEC-M y ADITEC-V percentiles entre 5 a 100 puntos que se distribuyen en tres niveles: bajo, medio y alto, esto permitirá clasificar las respuestas de la población de estudio, lo que contribuirá a la consolidación del cuestionario. Estos resultados se corroboran con la investigación de Olivencia et al. (2018) quien estableció percentiles de la escala ATeMO entre 10 a 90 puntos en la muestra total y según el sexo de los participantes. Según Granado et al. (2020) un percentil es el valor del recorrido de una variable, en el cual se encuentra una determinada proporción de la población y contribuye en la calificación del instrumento.

VI. CONCLUSIONES

Primera: se determinó la validez de contenido del cuestionario ADITEC a través del coeficiente V de Aiken, dentro de sus resultados se obtuvo valores superiores de 0.80, por lo cual queda demostrado que todos los ítems cumplen con los criterios relevantes, claros y coherentes para conformar el instrumento.

Segunda: se determinó la validez de constructo del cuestionario por medio del análisis ítem-test, en donde se evidenció que cada una de las dimensiones obtuvieron valores entre 0,5 a 0,669, demostrando su alto grado de relación entre lo que mide el ítem y lo que pretende medir el test.

Tercera: se determinó la confiabilidad del cuestionario haciendo uso del coeficiente α obteniendo los siguientes resultados: ADITEC-I=0.932, ADITEC-M=0.865 y ADITEC-V=0,968. De esta manera se demostró que el instrumento es confiable para su aplicación.

Cuarta: se identificó el análisis factorial a través de la prueba de KMO en cada uno de los cuestionarios obteniendo en el ADITEC I=0,932, ADITEC M=0,960 Y ADITEC V=0,976; donde se obtuvieron resultados favorables y confirmándose así que se puede proceder a realizar el análisis factorial. Dentro del análisis exploratorio, se elaboró la matriz de rotación Varimax y,de esta manera se elaboró el diagrama para el AFC.

Quinta: se elaboró las tablas de baremación de los tres cuestionarios de acuerdo a cada dimensión y por sexo.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Utilizar en futuras investigaciones otros análisis oportunos que permitan verificar la comprensión de los ítems, ya sea a través de evaluaciones cognitivas o focus group a los propios encuestados, para de esta manera contribuir a la verificación semántica del instrumento.

Segunda: También, se determinó la validez de constructo a través de la correlación interna entre los ítems-dimensiones; sin embargo, para futuras investigaciones se recomienda realizar el análisis de la validez de criterio para conocer la relación externa del instrumento; es decir, la relación de la variable evaluación y prevención de la adicción a internet, móvil y videojuegos con otras variables como, por ejemplo: sedentarismo, grooming, ciberbullying, dependencia a redes sociales, etc.

Tercera: Se recomienda en futuras investigaciones ampliar el análisis de confiabilidad a estudios de carácter longitudinal, con la finalidad de conocer la estabilidad temporal de las respuestas, aplicando el instrumento en diversos intervalos de tiempo.

Cuarta: Además, se determinó el AFE y AFC del instrumento, por lo tanto, se sugiere a los investigadores tomar como referente los índices de ajuste y de error obtenidos para corroborar los resultados y contribuir a la verificación de los análisis estadísticos realizados al instrumento.

Quinta: Por último, se elaboró la tabla de baremación de estudiantes de Huaycán según dimensión y por sexo; no obstante, se recomienda en futuras investigaciones ampliar la muestra de estudio a través de un muestreo probabilístico, permitiendo que los resultados sean representativos y replicables de estudios de alto impacto.

REFERENCIAS

Acosta, D. (2020). *Diferencia entre encuesta, entrevista y cuestionario. Consideraciones*. https://prezi.com/lia3wvrtv0_r/diferencia-entreencuesta-entrevista-y-cuestionario/

Arias, J., Villasís, M. y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2),201-206. https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf

American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing. https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm

Behar, D. (2008). *Metodología de la Investigación*. Editorial Shalom. http://187.191.86.244/rceis/wp-content/uploads/2015/07/Metodolog%C3%ADa-de-la-Investigaci%C3%B3n-DANIEL-S.-BEHAR-RIVERO.pdf

Bellido, Y. y Cahuana, M. (2020). Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de la ciudad de Juliaca-2020. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 13(2), 9-19. https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1423.

Borsboom, D. & Molenaar, D (2015). Psychometrics. *Elsevier*, 19(2), 418-422. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780080970868430795?_via%3Dihub.

Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., Gonzáles, M., y Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136.https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1135755X17300179.

Cardoso-Hernández, I. (2020). *Apuntes y reflexiones en torno al proceso Validez del Constructo.* En Análisis y reflexiones en torno a la metodología de la investigación y el desarrollo humano. México. https://www.researchgate.net/publication/348049825_APUNTES_Y_REFLEXIONES_EN_TORNO_AL_PROCESO_DE_VALIDEZ_DEL_CONSTRUCTO_Cardoso-Hernandez_I_2020

Caro, M. (2017). Technological Addictions: ¿Disease or Adaptive Behavior? *MEDISUR,* 15(2), 251-260. http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v15n2/ms14215.pdf

Chóliz, M., Marco, C. y Chóliz, C. (2016). *Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos*. TEA. https://web.teaediciones.com/Ejemplos/ADITEC_extracto_web.pdf

Chóliz, M., Villanueva, V. y Chóliz, M. (2009). Ellas, ellos y su móvil: uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencia*, 34(1), 74-88. https://roderic.uv.es/items/3c6fca8a-cc5b-40e5-b96c-6132e1e3feeb

Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de Ética y Deontología.* https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf?fbclid=IwAR20yCb5yoFa0d5-OGKXutIfnbVd7a_U-HwrE4b50--B3xooGQ39-FFYt3Y

EsSalud (2018). *EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental*. https://www.essalud.gob.pe/essalud-advierte-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/

Fandiño, J. (2021). *Adicción a Internet: Fundamentos Teóricos y Conceptuales. Universidad Linda Vista*. https://www.psicologiacientifica.com/adiccion-a- internet-fundamentos-teoricos-conceptuales/

Fernández-Castillo, E., Chóliz, M., Martínez, A., Rodríguez, Y., Monteagudo, P. (2019). Evaluación de las propiedades psicométricas del Test de Dependencia al Teléfono Móvil en estudiantes universitarios cubanos. *Revista Katharsis*, 27, 73-85. https://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis/article/view/1150

Fuentes, I. (2018). *Propiedades psicométricas de una escala de adicción a videojuegos en estudiantes de instituciones privadas de Puente Piedra, zona central, 2018* [Tesis para obtener el título de licenciado, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25504/Fuentes_BIY.pdf?sequence=4&isAllowed=y.

González-Gallo, I. (2018). Aportes de la psicometría al ejercicio profesional e investigativo

en ciencias de la salud. *MedUNAB*, 21(2), 6-7. https://revistas.unab.edu.co/index.php/medunab/article/view/3519

Granado, G., Vásquez, G., Vásquez, J., De la Rosa, J. y Santana, M. (2020). Percentiles app: pediatric tool for the assessment and learning of nutritional status. *Edumecentro*, 12(4), 57-72. https://www.medigraphic.com/pdfs/edumecentro/ed-2020/ed204d.pdf

Hernández - Sampieri R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas. México: McGraw-Hill education. https://www.uca.ac.cr/wp.content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf

Hernández, R., Fernandez, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*

(6ta ed.). McGraw-Hill. https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2022). *El 72,5% de la población de 6 y más años de edad del país accedió a internet en el primer trimestre de 2022.* Nota de Prensa. https://m.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-no- 111-2022-inei.pdf

Jiménez, V. & Alvarado, J. (2017). Validation of a questionnaire designed to measure frequency and extent of use of ICT. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 61, 1-14.https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/949

Kaiser, H. (1970). A second generation little jiffy. *Psychometrika,* 35(4), 401-415. https://doi.org/10.1007/BF02291817.

Ku-Ortiz, A. Y Aguilar-Morales, N. (2019). Usos y abusos del celular en adolescentes. *Revista de Tecnologías de la Información*, 6(20), 9-13. https://www.ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Tecnologias_de_la_Inform acion/vol6num20/Revista_de_Tecnolog%C3%

Laconi, S., Urban, R., Kaliszewska, K., Kuss, D., Gnisci, A., Sergi, I., Barke, A., Jeromin, F., Groth, J., Gamez, M., Ozcan, N., Siomos, K., Floros, G., Griffiths, M.,

Demetrovics, Z. & Kiraly, O. (2019). Psychometric evaluation of the nine- item Problematic Internet Use Questionnaire (PIUQ-9) in nine European samples of internet users. *Frontiers in Psychiatry*, 10(136). https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyt.2019.00136/full.

Larco, L. (2018). *Propiedades psicométricas del CERI y CERM en estudiantes universitarios de Lima* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20 500.12404/13161.

Liu, Y., Wang, Q., Jou, M., Wang, B. & Li, Z. (2020). Psychometric properties and measurement invariance of the 7-item game addiction scale (GAS) among Chinese college students. *BMC Psychiatry* 20 (484). https://bmcpsychiatry.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12888-020-02830-7#citeas.

López-Mora, C., Álvarez, O., González-Hernández, J. & Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 22(1), 124-137. https://scielo.isciii.es/pdf/cpd/v22n1/1578-8423-cpd-22-1-124.pdf

Mamani, Y. & Cuti, M. (2020). Construction and psychometric properties of a questionnaire to measure the level of addiction to online video games (CUAVIR) in the city of Juliaca – 2020. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 13(2). https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1423/1809

Medrano, L., Pérez, E., Fernándo, A., Morales, M., Pujol, M., Trógolo, M., Moretti, L., Griffouliere, E., Morera, L., Lapuente, L., Spontón, C., Castellano, E., Flores, E., Zalazar, M. y Sánchez, J. (2019). *Manual de Psicometría y Evaluación Psicológica* (2ª ed.). Editorial Brujas. https://www.researchgate.net/publication/351094332_Manual_de_Psicometria_y_Evaluacion_Psicologica

Méndez-Díaz, M., Romero, B., Cortés, J., Ruiz-Contreras, A. y Próespero, O. (2017). Neurobiology of addictions. *Revista de la Facultad de Medicina*, 60(1). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0026-17422017000100006&script=sci_arttext

Meneses, J., Barrios, M., Bonillo, A., Cosculluela, A., Lozano, L., Turbany, J. & Valero, S. (2016). *Psicometría* (2ª ed.). Oberta UOC Publishing, SL. https://femrecerca.cat/meneses/publication/psicometria/

Muñoz, C. (2016). *Metodología de la Investigación*. Progreso S.A. México. https://corladancash.com/wp-content/uploads/2019/08/56-Metodologia-de- la-investigacion-Carlos-I.-Munoz-Rocha.pdf.

Olivencia, M., Ramírez, U., Holgado, P. & López, F. (2018). Validation of a Spanish Questionnaire on Mobile Phone Abuse. *Frontiers in Psychology*, 9, 621. https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.00621/full.

Peris, M., Maganto, C. y Garaigordobil, M. (2018). Escala de riesgo de adicción-adolescente a las redes sociales e internet: fiabilidad y validez (ERA-RSI). *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 5(2), 30-36. https://www.revistapcna.com/sites/default/files/04.pdf

Pizarro, K. y Martínez, O. (2020). Exploratory factor analysis using the kmo and bartlett sphericity sample adequacy measures to determine main factors. *Journal of science and research,* 5, 903-924. https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/1046

Polo, A. (2020). Sociedad de la información, sociedad digital, sociedad de control. *Revista Vasca de Sociología y Ciencia Política*, 68, 50-77. http://www.inguruak.eus/index.php/inguruak/article/view/68 2020-art05/104

Prieto-Quezada, T., Romero-Sánchez, A. y Oliva, H. (2023). ICT addiction. Teaching perspective from three university centers. Alteridad: *Revista de Educación*,18(1), 48-58. https://alteridad.ups.edu.ec/index.php/alteridad/article/view/6627

Prudon, P. (2015). Confirmatory factor analysis: A briel introduction and critique. *AmSci*, 4(10). https://www.researchgate.net/publication/273003228_Confirmatory_factor_analysis_a_brief_introduction_and_critique

Rodríguez, M. y García, F. (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problema. *Revista electrónica trimestral de Enfermería*, 62, 557 – 574. https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/en_1695-6141-eg-20-62-557.pdf

Rojas, C., Ramos, J., Pardo, E., y Henríquez, F. (2018). Adicción a internet en adolescentes: una breve revisión. *Drugs and Addictive Behavior*, 3(2), 267- 281. http://dx.doi.org/10.21501/24631779.2876.

Sahin, C. (2018). Social Media Addiction Scale-Student Form: The Reliability and Validity Study. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*,17 (1), 169-182. http://www.tojet.net/articles/v17i1/17117.pdf

Villasís-Keever, M., Márquez-González, H., Zurita-Cruz, J., Miranda-Novales, G., Escamilla-Núñez, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Rev Alerg Mex*., 65(4), 414-421.https://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-9190-ram-65-04-414.pdf

Westreicher. G, (14 de abril 2022), *Muestreo por conveniencia*. https://economipedia.com/definiciones/muestreo-por-conveniencia.html

World Health Organization (2019). *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems* (11 th ed.). https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http%3a%2f%2fid.who.int%2ficd%2fentity%2f499894965.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Problema general	Objetivo general	Objetivos específicos	Metodología
¿Cuáles son las propiedades psicométricas del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos al adaptarlo en estudiantes de Huaycán, 2019?	Adaptar el cuestionario Evaluación y prevención de la Adicción al Internet, Móvil y Videojuegos luego de la adaptación en estudiantes de Huaycán, 2019	Determinar la validez de contenido del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos en estudiantes de Huaycán, 2019 Determinar la validez de constructo del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos en estudiantes de Huaycán, 2019 Determinar la confiabilidad del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos en estudiantes de Huaycán, 2019 Elaborar la tabla de Baremación del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos en estudiantes de Huaycan,2019	Enfoque de la investigación La presente investigación es de enfoque cuantitativo. Nivel de investigación Esta investigación es de nivel básico. Tipo de Investigación La investigación es de tipo psicométrico. Corte de investigación La investigación es de corte transversal. Diseño de investigación El estudio de nuestra investigación es no experimental.

Anexo 2: Operacionalización de variables

Variable – definición conceptual	Dimensión – definición conceptual	Indicadores-definición operacional	Ítems	Instrumento	Instrumento de medición
Internet,, medio de comunicación el cual permite la conexión de varias personas en un mismo tiempo	Abuso, es el hecho donde la persona se conecta durante un tiempo excesivo a internet para tener acceso a las redes sociales.	Se medirá mediante los resultados del ADITEC I	7,9,13,14,19,20,21	ADITEC I	
	Abstinencia, es el malestar que se priva al uso del internet. Esta privación puede venir motivada porque la persona haya pasado mucho tiempo sin conectarse ya sea por otras actividades.		1,2,3,4,5,6		
	Perturbación y ausencia de control, hace referencia a la interferencia que provoca con otras actividades ya sean académicas, laborales o de otra índole y los problemas que eso genere en relación a la familia y personales		8,10,12,15,16,17,18,22		
	Escape, el hecho de que la persona utiliza esta herramienta para afrontar y superar los estados de ánimos negativos		11,23		
Móvil, dispositivo electrónico inalámbrico que permite tener acceso a la red y una fácil conexión	Tolerancia y abstinencia, manifestación de la necesidad urgente que el individuo tiene por utilizar el celular, así mismo, la presencia de un malestar severo cuando no se tiene la posibilidad de haber empleado el celular.	Se medirá mediante los resultados del ADITEC M	2,3,4,5,6,7,10	ADITEC M	Ordinal
	Dificultad para controlar el impulso, problema para dejar de consumir, en este caso el uso del móvil.		1,8,11,12,18,20,21		
	Problemas derivados del gasto económico		9,15,19,22		
	Abuso, uso excesivo del teléfono móvil		13,14,16,17		
Videojuegos, tiene muchas características propias que hacen de ello como una actividad lúdica y atractiva	Juego compulsivo, evalúa el tiempo que le dedica a los videojuegos y una vez comenzada le cuesta parar.	Se medirá mediante los resultados del ADITEC V	14,17,19,21,23,12,15,18,20	ADITEC V	
	Abstinencia, es el malestar psicológico que ocasiona no poder usar los videojuegos		2,3,5,6,9,10		
	Tolerancia e indiferencia, es la necesidad de jugar más tiempo hasta el punto de interferir con otras actividades		1,4,7,8,11		
	Problemas asociados y escape, consiste en los problemas que se generan en la familia y se utiliza para superar estados de ánimos disfóricos.		16,22,13,24		

Anexo 3: Validez de contenido, según V de Aiken

Ítem	CLARIDAD											SUFICIENCIA											PERTINENCIA											V.AIKEN GENERAL
	Jueces											Jueces											Jueces											
	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	S	V.A.	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	S	V.A.	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	S	V.A.	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	0.93
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0.8	0.89
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.96
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.96
16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0.8	0.89
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
18	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.96
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
25	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.96

26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0.8	0.89
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
30	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	0.93
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	0.96
33	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.96
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
42	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.96
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	0.7	0.89
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	0.8	0.96
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
52	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	0.89
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	0.8	0.96
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00

58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	0.8	0.96
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
62	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0.8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.96
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
65	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1.00

Anexo 4: Ficha Técnica

Nombre	ADITEC. Evaluación y Prevencion de la Adiccion a Internet, Movil y Videojuegos
Autores	Mariano Chóliz Montañes, Clara Marco Puche y Carmen Chóliz Montañes
Procedencia	España (2016)
Aplicación	Individual y Colectiva
Ámbito de aplicación	12 a 17 años
Duración	10 a 15 minutos aproximadamente
Finalidad	Evaluación y prevención de las adicciones tecnológicas (internet, móvil y videojuegos) en adolescentes.
Materiales	Manual, ejemplares de cuestionarios

Anexo 5: Instrumento de medición

ADITEC – I

Adaptado por Rosales Tolentino Isvett y Romàn Romàn Luana (2019)

Edad: _____ Sexo: Varón ○ Mujer ○

Grado y sección: _____ I.E.:_____

En el presente cuadernillo encontraras diferentes frases que describen situaciones relacionadas con el **uso del internet y redes sociales.**

En el primer bloque tendrás que indicar si estás de acuerdo con lo que describe cada frase, en el segundo bloque tendrás que mencionar con qué frecuencia te pasan las situaciones plasmadas en cada frase.

E1: indica en qué medida estás de acuerdo con la siguiente frase

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Ni acuerdo, ni desacuerdo	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

Me gusta consultar páginas de internet	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

E2: marca con qué frecuencia te ocurren las siguientes situaciones

1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	A veces	Frecuentemente	Muchas veces

Marca solo una respuesta en cada frase.

Cuando tengo que estudiar evito conectarme	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Es importante que **respondas a todas las preguntas con sinceridad**, teniendo presente la opción que más se ajuste a tu persona. No hay respuestas buenas o malas, ya que el objetivo es poder conocerte mejor

Responde todos los enunciados, aunque hagas poco uso del internet y de redes sociales, ya que tus respuestas son importantes.

Si te equivocas, tacha completamente la respuesta y vuelve a rodear la repuesta que desees.

Cuando termines, **verifica que has contestado todos los enunciados** y que no has dejado ninguna en blanco.

Indica en qué medida estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de **internet**, teniendo en cuenta la siguiente escala de respuestas:

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	**Un poco en desacuerdo**	**Ni acuerdo, ni desacuerdo**	**Un poco de acuerdo**	**Totalmente de acuerdo**

	ITEMS	Escala de Valoración				
1	Si no me funcionara el internet en casa intento conectarme en otro lugar	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
2	Me afecta mucho cuando quiero conectarme a internet y no funciona la red.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
3	Cada vez que me acuerdo de internet tengo la necesidad de conectarme.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
4	Si estoy un tiempo sin internet me encuentro vacío y no sé qué hacer.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
5	Me molesta cuando no funciona bien internet por culpa de la computadora o la red.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
6	Ya no es suficiente para mí conectarme la misma cantidad de tiempo que antes.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
7	Dedico menos tiempo a otras actividades porque internet me ocupa bastante tiempo.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
8	Estoy obsesionado por descargar programas, buscar enlaces, participar en chats o subir fotos o videos.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
9	Creo que utilizo internet demasiado.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
10	Me resulta muy difícil dejar de navegar por internet, aunque me llamen mis padres o mis amigos o tenga que ir a algún sitio.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
11	Cuando me siento mal me refugio en internet.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Ahora indica con qué frecuencia te ocurren las siguientes situaciones, teniendo en cuenta las siguientes opciones de respuesta:

1	2	3	4	5
Nunca	**Rara vez**	**A veces**	**Frecuentemente**	**Muchas veces**

12	Lo primero que hago los fines de semana al levantarme es conectarme a internet.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
13	He llegado a estar conectado a internet más de tres horas seguidas.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
14	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a internet	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
15	Cuando me aburro, me conecto a internet.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
16	Me he acostado más tarde o he dormido menos horas por estar conectado a internet.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
17	Ingreso varias veces al día a internet para ver si tengo mensajes o algún correo de mis amigos.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
18	He llegado tarde (a clases, salir con mis amigos, etc.) por estar conectado a internet.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
19	Cuando estoy conectado a internet pierdo la noción del tiempo.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
20	Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio o del trabajo es conectarme a internet.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
21	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he estado conectado.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
22	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.), pienso en internet (descargar programas, visitar páginas, subir fotos o vídeos, etc.).	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
23	Cuando tengo algún problema me conecto a internet para distraerme	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

FIN DEL CUESTIONARIO

POR FAVOR, COMPRUEBA QUE HAS RESPONDIDO A TODAS LAS AFIRMACIONES

ADITEC – M

Adaptado por Rosales Tolentino Isvett y Romàn Romàn Luana (2019)

Edad: _____ Sexo: Varón ○ Mujer ○

Grado y sección: _____ I.E.:_____

En el presente cuadernillo encontraras diferentes frases que describen situaciones relacionadas con el **uso del teléfono móvil o celular.**

En el primer bloque tendrás que indicar si estás de acuerdo con lo que describe cada frase, en el segundo bloque tendrás que mencionar con qué frecuencia te pasan las situaciones plasmadas en cada frase.

E1: indica en qué medida estás de acuerdo con la siguiente frase

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Ni acuerdo, ni desacuerdo	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

Intento dejar el celular en casa	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

E2: marca con qué frecuencia te ocurren las siguientes situaciones

1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	A veces	Frecuentemente	Muchas veces

Utilizo el celular para hablar con mis amigos	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Es importante que **respondas a todas las preguntas con sinceridad**, teniendo presente la opción que más se ajuste a tu persona. No hay respuestas buenas o malas, ya que el objetivo es poder conocerte mejor.

Responde todos los enunciados, aunque hagas poco uso del internet y de redes sociales, ya que tus respuestas son importantes.

Marca solo una repuesta en cada frase. Si te equivocas, tacha completamente la respuesta y vuelve a rodear la respuesta que deseas.

Cuando termines, verifica que has contestado todos los enunciados y que no has dejado ninguno en blanco.

Indica en qué medida estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces del **teléfono móvil o celular,** teniendo en cuenta la siguiente escala de respuesta:

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	**Un poco en desacuerdo**	**Ni acuerdo, ni desacuerdo**	**Un poco de acuerdo**	**Totalmente de acuerdo**

	ITEMS	Escala de Valoración				
1	Cuando llevo un tiempo sin utilizar el celular, siento la necesidad de usarlo (llamar a alguien, enviar un mensaje instantáneo, etc.).	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
2	Últimamente utilizo mucho más el celular.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
3	Si se me malograra el celular durante un periodo largo de tiempo y tardaran en arreglarlo, me sentiría mal.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
4	Cada vez necesito utilizar el celular con más frecuencia.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
5	Si no tengo el celular me siento mal.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
6	Cuando tengo el celular a mano, no puedo dejar de utilizarlo.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
7	No es suficiente para mí usar el celular como antes, necesito usarlo cada vez más.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
8	Lo primero que hago al levantarme es ver si alguien me ha llamado al celular o si me han mandado mensajes, etc.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
9	Ahora gasto más dinero en el celular que al principio.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
10	No creo que pudiera aguantar una semana sin el celular.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
11	Cuando me siento solo le hago una llamada a alguien o le envió un mensaje.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
12	Ahora mismo tomaría el celular y enviaría un mensaje o haría una llamada.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Ahora indica con qué frecuencia te ocurren las siguientes situaciones, teniendo en cuenta las siguientes opciones de respuesta:

1	2	3	4	5
Nunca	**Rara vez**	**A veces**	**Frecuentemente**	**Muchas veces**

13	Me han llamado la atención o me han hecho alguna advertencia por utilizar mucho el teléfono móvil.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
14	Me he puesto un límite de uso y no lo he podido cumplir.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
15	He discutido con algún familiar por el gasto económico del teléfono.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
16	Dedico más tiempo del que quisiera a usar al celular.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
17	Me he pasado con el uso del celular.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
18	Me he acostado más tarde o he dormido menos horas por estar utilizando el celular.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
19	Gasto demasiado dinero con el celular del que había imaginado.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
20	Cuando me aburro, utilizo el celular.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
21	Utilizo el celular en situaciones que aunque no son peligrosas, no es correcto hacerlo (comiendo, mientras otras personas me hablan, en clases, etc.).	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
22	Me han reñido por el gasto económico del teléfono.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

FIN DEL CUESTIONARIO

POR FAVOR, COMPRUEBA QUE HAS RESPONDIDO A TODAS LAS AFIRMACIONES

ADITEC – V

Adaptado por Rosales Tolentino Isvett y Romàn Romàn Luana (2019)

Edad: _____ Sexo: Varón Mujer

Grado y sección: _____ I.E.:_____

En el presente cuadernillo encontraras diferentes frases que describen situaciones relacionadas con el **uso de los videojuegos.**

En el primer bloque tendrás que indicar si estás de acuerdo con lo que describe cada frase, en el segundo bloque tendrás que mencionar con qué frecuencia te pasan las situaciones plasmadas en cada frase.

E1: indica en qué medida estás de acuerdo con la siguiente frase

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Ni acuerdo, ni desacuerdo	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

Me gusta comprar los videojuegos que están de moda	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

E2: marca con qué frecuencia te ocurren las siguientes situaciones

1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	A veces	Frecuentemente	Muchas veces

Juego a los videojuegos con mis amigos	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Es importante que **respondas a todas las preguntas con sinceridad**, teniendo presente la opción que más se ajuste a tu persona. No hay respuestas buenas o malas, ya que el objetivo es poder conocerte mejor.

Responde todos los enunciados, aunque hagas poco uso del internet y de redes sociales, ya que tus respuestas son importantes.

Marca solo una repuesta en cada frase. Si te equivocas, tacha completamente la respuesta y vuelve a rodear la respuesta que deseas.

Cuando termines, verifica que has contestado todos los enunciados y que no has dejado ninguno en blanco.

Indica en qué medida estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los **Videojuegos**, (tanto de videoconsola, como de ordenador), teniendo en cuenta la siguiente escala de respuesta:

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	**Un poco en desacuerdo**	**Ni acuerdo, ni desacuerdo**	**Un poco de acuerdo**	**Totalmente de acuerdo**

	ITEMS	Escala de Valoración				
1	Ahora paso más tiempo en los videojuegos que cuando comencé.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
2	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola (PlayStation, Nintendo) o el videojuego.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
3	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
4	Dedico mucho tiempo extra a los temas relacionados con mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar a los personajes, etc.).	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
5	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
6	Me molesta o me irrito cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola (PlayStation, Nintendo) o del ordenador (computadora, laptop).	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
7	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
8	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades porque los videojuegos me ocupan bastante tiempo.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
9	Me obsesiona subir el nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
10	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para poder jugar.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
11	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
12	Me resulta muy difícil dejar de jugar, aunque me llamen mis padres, amigos o tenga que ir a algún sitio.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

13	Cuando me siento mal me refugio en mis videojuegos	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Ahora indica con qué frecuencia te ocurren las siguientes situaciones, teniendo en cuenta las siguientes opciones de respuesta:

1	2	3	4	5
Nunca	**Rara vez**	**A veces**	**Frecuentemente**	**Muchas veces**

14	Lo primero que hago los fines de semana al levantarme es ponerme a jugar algún videojuego.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
15	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
16	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola (PlayStation, Nintendo) o el ordenador (computadora, laptop).	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
17	Cuando me aburro, comienzo a jugar con algún videojuego.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
18	Me he acostado más tarde o he dormido menos horas por quedarme jugando con videojuegos.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
19	En cuanto tengo un poco de tiempo juego con algún videojuego, aunque solo sea un momento.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
20	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
21	Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio o del trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
22	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
23	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clases, con mis amigos, estudiando, etc.), pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
24	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

FIN DEL CUESTIONARIO

POR FAVOR, COMPRUEBA QUE HAS RESPONDIDO A TODAS LAS AFIRMACIONES

Anexo 6: Consentimiento informado

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de este documento es informar a usted, que nosotras: Rosales Tolentino, Jhoana Isvett y Román Román, Luana Lucero, estudiantes de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo. Estamos realizando la adaptación del Cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos en estudiantes de Huaycan, 2019, para lo cual solicitamos la participación de usted en la misma.

Para ello precisamos que su participación en este estudio es voluntario por tal usted podrá retirarse de la misma en el momento que estime oportuno.

Los datos que se recolecten son estrictamente confidenciales (son anónimos) y no serán utilizados para ningún otro propósito fuera de esta investigación. Sus respuestas al test serán codificadas usando un número de identificación y por tanto, serán anónimas.

La aplicación de los instrumentos tomara aproximadamente 40 minutos.

Cualquier duda respecto a la investigación o algún procedimiento realizado será absuelta por los evaluadores durante la aplicación del instrumento.

_____

Habiendo revisado las condiciones de participación para la presente investigación

Yo .....accedo participar de forma voluntaria e informada(o) en la investigación señalada.

_____

Firma del participante

Anexo 7: Criterio de jueces

VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO

El presente instrumento tiene como objetivo recoger las opiniones y sugerencias de los docentes dedicados a la docencia universitaria, y especialistas en Psicología Clínica, educativa o Psicometría en relación al contenido del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos, que será aplicado a los estudiantes de secundaria de Instituciones Educativas Estatales de Huaycán, como parte del desarrollo de la Tesis conducente al curso de Proyecto de Investigación

Sus opiniones y sugerencias constituirán valiosos elementos de juicio que nos permitirá, de ser el caso, efectuar los reajustes necesarios.

Identificación del Experto

Apellidos y Nombres: Murillo Vega, Reynaldo

Institución donde Labora: UCV, SA

Cargo o Puesto: Docente de Pregrado

Grado Académico: Maestro

Especialidad: Clínico - Educativo

1. **Claridad:** Está formulado con lenguaje apropiado.
2. **Suficiencia**: Comprende los aspectos en cantidad y calidad.
3. **Pertinencia:** Oportunidad, adecuación y conveniencia

II. **OPINION DE APLICABILIDAD:** Es procedente su aplicación.

III. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

ING. REYNALDO MURILLO VEGA
PSICÓLOGO
C.Ps.P. 13069

Firma del Experto Psicólogo
DNI Nº: [illegible] C.Ps.P: 3069

VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO

El presente instrumento tiene como objetivo recoger las opiniones y sugerencias de los docentes dedicados a la docencia universitaria, y especialistas en Psicología Clínica, educativa o Psicometría en relación al contenido del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos, que será aplicado a los estudiantes de secundaria de Instituciones Educativas Estatales de Huaycán, como parte del desarrollo de la Tesis conducente al curso de Proyecto de Investigación

Sus opiniones y sugerencias constituirán valiosos elementos de juicio que nos permitirá, de ser el caso, efectuar los reajustes necesarios.

Identificación del Experto

Apellidos y Nombres: ALVARADO BRAVO, NESTOR MARCIAL

Institución donde Labora: UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO

Cargo o Puesto: JEFE DE LA OFICINA DE TUTORIA

Grado Académico: DOCTOR

Especialidad: PSICOLOGIA CLINICA

1. **Claridad:** Está formulado con lenguaje apropiado.
2. **Suficiencia**: Comprende los aspectos en cantidad y calidad.
3. **Pertinencia:** Oportunidad, adecuación y conveniencia

VI. **OPINION DE APLICABILIDAD:** Es Aplicable Porque Existe Pertinencia y Coherencia con los ITEMS.

VII. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** _____

Firma del Experto Informante
DNI N°: C.Ps.P:

VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO

El presente instrumento tiene como objetivo recoger las opiniones y sugerencias de los docentes dedicados a la docencia universitaria, y especialistas en Psicología Clínica, educativa o Psicometría en relación al contenido del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos, que será aplicado a los estudiantes de secundaria de Instituciones Educativas Estatales de Huaycán, como parte del desarrollo de la Tesis conducente al curso de Proyecto de Investigación

Sus opiniones y sugerencias constituirán valiosos elementos de juicio que nos permitirá, de ser el caso, efectuar los reajustes necesarios.

Identificación del Experto

Apellidos y Nombres: De La Cruz Contreras, Freddy Pablo

Institución donde Labora: UCV

Cargo o Puesto: Docente

Grado Académico: Magister

Especialidad: Neuropsicología

1. **Claridad:** Está formulado con lenguaje apropiado.
2. **Suficiencia**: Comprende los aspectos en cantidad y calidad.
3. **Pertinencia:** Oportunidad, adecuación y conveniencia

II. **OPINION DE APLICABILIDAD:** Aplicable

III. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

Freddy De La Cruz Contreras
Lic. Psicología

Firma del Experto Informante
DNI N°: 06856521 C.Ps.P: 21039

VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO

El presente instrumento tiene como objetivo recoger las opiniones y sugerencias de los docentes dedicados a la docencia universitaria, y especialistas en Psicología Clínica o Psicometría en relación al contenido del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos, que será aplicado a los estudiantes de secundaria de Instituciones Educativas Estatales de Huaycán, como parte del desarrollo de la Tesis conducente al curso de Proyecto de Investigación

Sus opiniones y sugerencias constituirán valiosos elementos de juicio que nos permitirá, de ser el caso, efectuar los reajustes necesarios.

Identificación del Experto

Apellidos y Nombres: Solano Melo Cristina.
Institución donde Labora: UNMSM - Ministerio de Justicia
Cargo o Puesto: Docente universitario - consultor
Grado Académico: Magister
Especialidad: Adicciones

III. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Aplicable

IV. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

Lugar y Fecha: .....

Firma del Experto Informante
DNI. Nº 40285657 Telf. Nº 993756045

CPsP 13990

5

VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO

El presente instrumento tiene como objetivo recoger las opiniones y sugerencias de los docentes dedicados a la docencia universitaria, y especialistas en Psicología Clínica, educativa o Psicometría en relación al contenido del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos, que será aplicado a los estudiantes de secundaria de Instituciones Educativas Estatales de Huaycán, como parte del desarrollo de la Tesis conducente al curso de Proyecto de Investigación

Sus opiniones y sugerencias constituirán valiosos elementos de juicio que nos permitirá, de ser el caso, efectuar los reajustes necesarios.

Identificación del Experto

Apellidos y Nombres: Bredman Arteaga Rojas.

Institución donde Labora: Dirincri | UCV Chiclayo | UTP ATE | UAP Huacho.

Cargo o Puesto: Docente | Psicólogo Forense.

Grado Académico: Magister

Especialidad: Criminología.

1. **Claridad:** Está formulado con lenguaje apropiado.
2. **Suficiencia:** Comprende los aspectos en cantidad y calidad.
3. **Pertinencia:** Oportunidad, adecuación y conveniencia

VI. **OPINION DE APLICABILIDAD:** Aplicable.

VII. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 98.

Firma del Experto Informante
DNI Nº: ..... C.Ps.P:
BREDMAN ARTEAGA ROJAS
PSICÓLOGO CLÍNICO FORENSE
C.Ps.P. 14936

VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO

El presente instrumento tiene como objetivo recoger las opiniones y sugerencias de los docentes dedicados a la docencia universitaria, y especialistas en Psicología Clínica, educativa o Psicometría en relación al contenido del cuestionario Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos, que será aplicado a los estudiantes de secundaria de Instituciones Educativas Estatales de Huaycán, como parte del desarrollo de la Tesis conducente al curso de Proyecto de Investigación

Sus opiniones y sugerencias constituirán valiosos elementos de juicio que nos permitirá, de ser el caso, efectuar los reajustes necesarios.

Identificación del Experto

Apellidos y Nombres: ASCA MONTOYA CARMEN ROXANA

Institución donde Labora: HOSPITAL NACIONAL HIPOLITO UNANUE

Cargo o Puesto: PSICOLOGA

Grado Académico: MAGISTER

Especialidad: CLINICA.

II. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Aplicable

III. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 95%

Lugar y Fecha: HNHU, 23/11/18

MINISTERIO DE SALUD
HOSPITAL NACIONAL HIPOLITO UNANUE
Ps. Roxana Asca Montoya
C.P.P. 6354
Psicóloga Clínica y de la Salud

Firma del Experto Informante

DNI. Nº 07086789 Telf. Nº 942867199

6

Anexo 8: Carta de presentación

"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

Ate, 22 de abril del 2019

CARTA Nº 238 - 2019-1 /P.E/PSI.UCV LIMA-ATE-PPP

Sra. María I. Bonzano Cutti
DIRECTORA DE I.E. 1268 Gustavo Mohme Llona

ASUNTO: **Solicito autorización para aplicar instrumento de evaluación con fines de investigación.**

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo manifestar que el Programa de Estudios de Psicología de la Universidad César Vallejo - Campus Ate, tiene programado un trabajo de investigación sobre Adaptación del cuestionario de evaluación y prevención de la adicción a Internet, móvil y videojuegos, para lo cual se requiere aplicar instrumentos de evaluación psicológica a los estudiantes de Educación Secundaria; trabajo que contribuirá a la generación de recursos personales en nuestros beneficiarios.

En este sentido, solicito su autorización del ingreso de nuestros estudiantes para la realización de la mencionada actividad.

Nuestros Estudiantes son los siguientes:

Nº	Apellidos y Nombres	DNI
1	Rosales Tolentino, Jhoana Isvet	76326052
2	Román Román, Luana Lucero	76874109

Segura de contar con su autorización y apoyo, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,

Mgtr. Edith Jara Anaya
Coordinadora del PE de Psicología
Campus Lima Ate

Autorizado

"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

Ate, 22 de abril del 2019

CARTA N° 237 - 2019-I /P.E/PSI.UCV LIMA-ATE-PPP

Sr. Percy Mendoza Medina
DIRECTOR DE I.E. 1257 Reino Unido de Gran Bretaña

ASUNTO: Solicito autorización para aplicar instrumento de evaluación con fines de investigación.

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo manifestar que el Programa de Estudios de Psicología de la Universidad César Vallejo - Campus Ate, tiene programado un trabajo de investigación sobre Adaptación del cuestionario de evaluación y prevención de la adicción a internet, móvil y videojuegos, para lo cual se requiere aplicar instrumentos de evaluación psicológica a los estudiantes de Educación Secundaria; trabajo que contribuirá a la generación de recursos personales en nuestros beneficiarios.

En este sentido, solicito su autorización del ingreso de nuestros estudiantes para la realización de la mencionada actividad.

Nuestros Estudiantes son los siguientes:

N°	Apellidos y Nombres	DNI
1	Rosales Tolentino, Jhoana Isvet	76326052
2	Román Román, Luana Lucero	76874109

Segura de contar con su autorización y apoyo, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,

Mgtr. Edith Jara Arias
Coordinadora del PE de Psicología
Campus Lima Ate

22/4/19

Lic. Percy D. Espinoza Medina
DIRECTOR

Autorizado

"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

Ate, 22 de abril del 2019

CARTA Nº 239 - 2019-1 /P.E/PSLUCV LIMA-ATE-PPP

Sra. Hilda Cruzados Laurel
DIRECTORA DE I.E. 1279

ASUNTO: ***Solicito autorización para aplicar instrumento de evaluación con fines de investigación.***

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para saludarla cordialmente y al mismo tiempo manifestar que el Programa de Estudios de Psicología de la Universidad César Vallejo - Campus Ate, tiene programado un trabajo de investigación sobre Adaptación del cuestionario de evaluación y prevención de la adicción a internet, móvil y videojuegos, para lo cual se requiere aplicar instrumentos de evaluación psicológica a los estudiantes de Educación Secundaria; trabajo que contribuirá a la generación de recursos personales en nuestros beneficiarios.

En este sentido, solicito su autorización del ingreso de nuestros estudiantes para la realización de la mencionada actividad.

Nuestros Estudiantes son los siguientes:

Nº	Apellidos y Nombres	DNI
1	Rosales Tolentino, Jhoana Isvet	76326052
2	Román Román, Luana Lucero	76874109

Segura de contar con su autorización y apoyo, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,

Lic. Edgardo López Salcedo
SUBDIRECTOR

Mgtr. Edith Jara Anco
Coordinadora del PE de Psicología
Campus Lima Ate

AUTORIZADO

"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

Ate, 22 de abril del 2019

CARTA N° 240 - 2019-I /P.E/PSLUCV LIMA-ATE-PPP

Sr. Gregorio Rojas Sacramento
DIRECTOR DE I.E. 1270 Juan El Bautista

ASUNTO: ***Solicito autorización para aplicar instrumento de evaluación con fines de investigación.***

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para saludarla cordialmente y al mismo tiempo manifestar que el Programa de Estudios de Psicología de la Universidad César Vallejo - Campus Ate, tiene programado un trabajo de investigación sobre Adaptación del cuestionario de evaluación y prevención de la adicción a Internet, móvil y videojuegos, para lo cual se requiere aplicar instrumentos de evaluación psicológica a los estudiantes de Educación Secundaria; trabajo que contribuirá a la generación de recursos personales en nuestros beneficiarios.

En este sentido, solicito su autorización del ingreso de nuestros estudiantes para la realización de la mencionada actividad.

Nuestros Estudiantes son los siguientes:

Nº	Apellidos y Nombres	DNI
1	Rosales Tolentino, Jhoana Isvet	76326052
2	Román Román, Luana Lucero	76874109

Segura de contar con su autorización y apoyo, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,

Mgtr. Edith Jara Anco
Coordinadora del PE de Psicología
Campus Lima Ate

Se autoriza realizar el desarrollo de la investigación en esta I.E.

I.E. JUAN EL BAUTISTA
RECEPCIÓN
N° EXPEDIENTE 571
23/04/19

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Ate, 19 de noviembre del 2018

CARTA 448 - 2018 / PE-PSICOLOGIA-UCV-ATE

Director (a)
Lic. Victoria Inocenta, Vásquez Ramos
II.EE. Emblemática Manuel Gonzáles Prada

ASUNTO: **solicito autorización para realizar la aplicación de instrumentos psicológicos**

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo manifestar que el Programa de Estudios de Psicología de la Universidad César Vallejo - Campus Ate, tiene programado la aplicación de instrumentos psicológicos (encuesta y test), trabajo que contribuirá a la generación de recursos personales en nuestros beneficiarios.
En este sentido, solicito su autorización del ingreso de nuestros estudiantes para la realización de la mencionada actividad.
Nuestros Estudiantes son los siguientes:

Nº	Apellidos y Nombres	DNI
1	Rosales Talentino, Jhoana Isvet	76326052
2	Román Román, Luana Lucero	76874109

Segura de contar con su autorización y apoyo, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO UCV ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA ATE

Mg. Patricia Figueroa Garrido
Coordinadora del P.E de Psicología
UCV - LIMA ATE

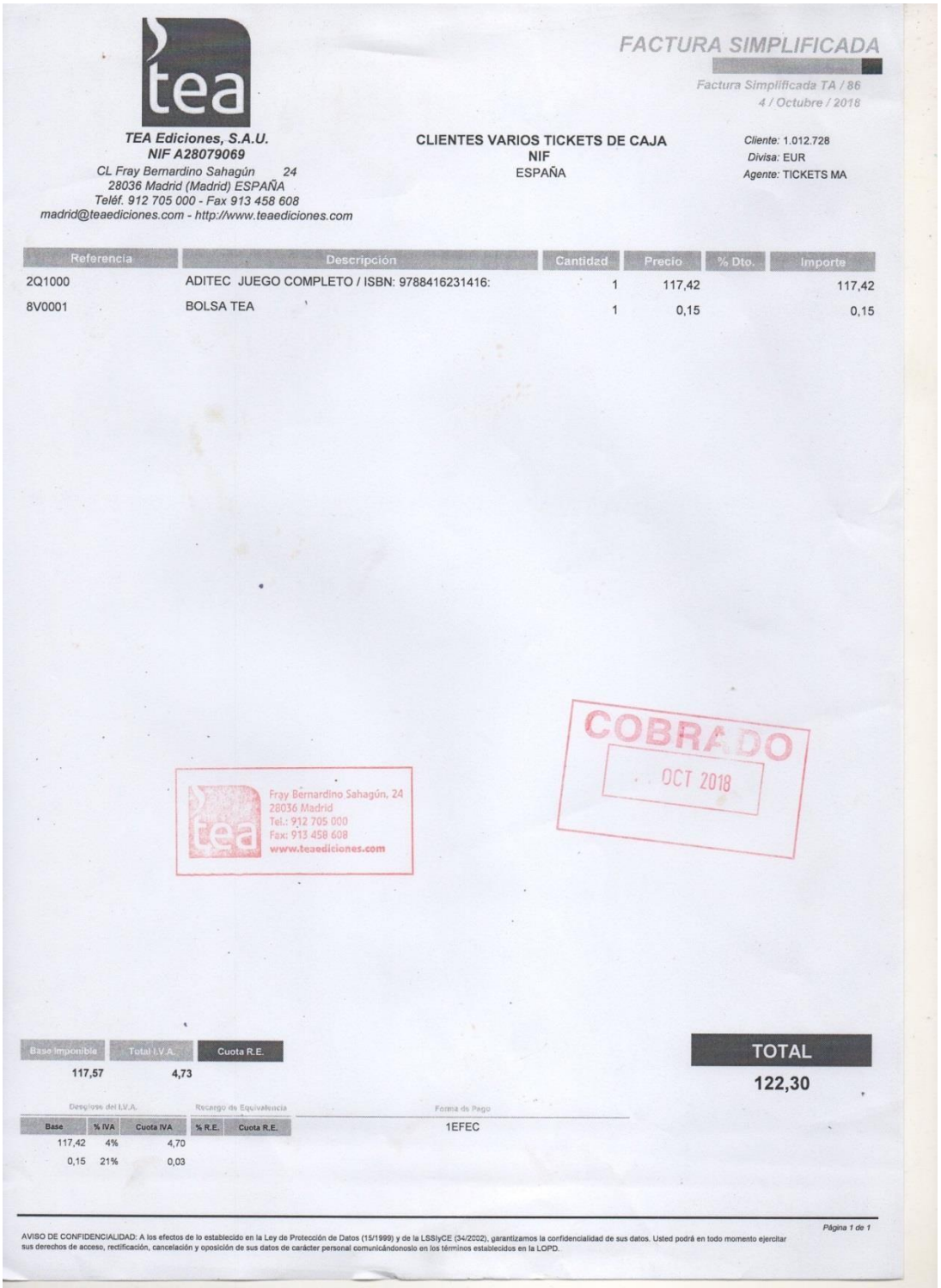
Recibido
21/11/2018

Lic. Victoria Ramos Vásquez
DIRECTORA

Se autoriza la aplicación de Instrumentos psicológicos en nuestra I.E.

23/11/18

Anexo 9: Comprobante de pago



FACTURA SIMPLIFICADA

Factura Simplificada TA / 86
4 / Octubre / 2018

TEA Ediciones, S.A.U.
NIF A28079069
CL Fray Bernardino Sahagún 24
28036 Madrid (Madrid) ESPAÑA
Teléf. 912 705 000 - Fax 913 458 608
madrid@teaediciones.com - http://www.teaediciones.com

CLIENTES VARIOS TICKETS DE CAJA
NIF
ESPAÑA

Cliente: 1.012.728
Divisa: EUR
Agente: TICKETS MA

Referencia	Descripción	Cantidad	Precio	% Dto.	Importe
2Q1000	ADITEC JUEGO COMPLETO / ISBN: 9788416231416:	1	117,42		117,42
8V0001	BOLSA TEA	1	0,15		0,15

Fray Bernardino Sahagún, 24
28036 Madrid
Tel.: 912 705 000
Fax: 913 458 608
www.teaediciones.com

COBRADO
OCT 2018

Base Imponible	Total I.V.A.	Cuota R.E.
117,57	4,73	

TOTAL
122,30

Desglose del I.V.A.

Base	% IVA	Cuota IVA	% R.E.	Cuota R.E.
117,42	4%	4,70		
0,15	21%	0,03		

Recargo de Equivalencia

Forma de Pago
1EFEC

Página 1 de 1

AVISO DE CONFIDENCIALIDAD: A los efectos de lo establecido en la Ley de Protección de Datos (15/1999) y de la LSSIyCE (34/2002), garantizamos la confidencialidad de sus datos. Usted podrá en todo momento ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos de carácter personal comunicándonoslo en los términos establecidos en la LOPD.

Anexo 10: Resultados de la prueba de normalidad

Prueba de normalidad

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov ADITEC-I

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
internet	,049	600	,002	,985	600	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov ADITEC-M

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
celular	,068	600	,000	,966	600	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov ADITEC-V

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
videojuegos	,176	600	,000	,859	600	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En las tablas, se puede evidenciar que los ítems de los test fueron sometidos a la prueba de normalidad, indicando los resultados, que las puntuaciones de los ítems no se ajustan a la distribución normal, por lo que se procedió a utilizar estadísticos no paramétricos (Rho de Spearman).

Yo, Mg. María del Pilar Mori Sánchez, docente de la Facultad de Humanidades y Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo sede Ate, revisor(a) de la tesis titulada "ADAPTACION DEL CUESTIONARIO EVALUACION Y PREVENCION DE LA ADICCION A INTERNET, MOVIL Y VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE HUAYCAN, 2019" de las estudiantes ROMÁN ROMÁN, LUANA LUCERO y ROSALES TOLENTINO, JHOANA ISVETT, constato que la investigación tiene un índice de similitud aceptable y verificable de 19.00% en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

Ate, 06 de setiembre del 2020

.....

Mg. María de l Pilar Mori Sanchez

DNI: 10621155