



Universidad César Vallejo

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA DE PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes, de un distrito de Chiclayo - 2024

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORAS:

Ballena Flores, Janeth Aracely (orcid.org/0000-0003-2494-8659)

Díaz Neira, Zusetty Pieryna (orcid.org/0000-0001-8475-3672)

ASESORA:

Mg. Chirinos Antezana, Ana Lucía (orcid.org/0000-0002-5416-8963)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Psicométrica

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

CHICLAYO – PERÚ

2024



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CHIRINOS ANTEZANA ANA LUCÍA, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes, de un distrito de Chiclayo - 2024", cuyos autores son BALLENA FLORES JANETH ARACELY, DIAZ NEIRA ZUSETTY PIERYNA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

CHICLAYO, 18 de Junio del 2024

| Apellidos y Nombres del Asesor: | Firma |
|--|--|
| CHIRINOS ANTEZANA ANA LUCÍA DNI: 45874566 ORCID: 0000-0002-5416-8963 | Firmado electrónicamente por: ACHIRINOSA el 18- 06-2024 17:11:58 |

Código documento Trilce: TRI - 0763654



Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, BALLENA FLORES JANETH ARACELY, DIAZ NEIRA ZUSETTY PIERYNA estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes, de un distrito de Chiclayo - 2024", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

| Nombres y Apellidos | Firma |
|--|--|
| ZUSETTY PIERYNA DIAZ NEIRA DNI: 75899671 ORCID: 0000-0001-8475-3672 | Firmado electrónicamente por: DNEIRAZP el 18-06-2024 09:55:10 |
| JANETH ARACELY BALLENA FLORES DNI: 76605846 ORCID: 0000-0003-2494-8659 | Firmado electrónicamente por: JBALLENAF el 18-06-2024 10:15:12 |

Código documento Trilce: TRI - 0763653

Dedicatoria

A mis padres Rosa y Fausto por haberme brindado su amor, comprensión y apoyo incondicional durante mi formación profesional, por haberme forjado a ser perseverante, constante y a creer que todo es posible a pesar de los obstáculos, a mi pareja, por su confianza, aliento y apoyo emocional a lo largo de este viaje académico, a mis sobrinos y hermanos.

El presente trabajo está dedicado a todas las personas que nos han apoyado en nuestras diversas facetas como estudiantes y de los cuales hemos aprendido, de igual forma a cada uno de nuestros docentes; ahora podemos ver los frutos de tanto esfuerzo. Lo logramos.

Agradecimiento

Al concluir esta primera etapa de nuestra formación profesional, queremos agradecerle en primer lugar a Dios, por darnos la fuerza cada día de seguir avanzando, a pesar de todas las dificultades que surgieron en el camino, asimismo, a nuestros padres, que incansablemente nos han apoyado, nuestros hermanos y mi familia en general, puesto que, de una u otra forma hemos recibido su apoyo; asimismo, a unas personas muy especiales, las cuales nos orientaron y alentaron en el presente tema Christian Alejandro Muro Chamamé y , de igual forma a Irvin, Fiorella, Roxana y todos los que conforman mi centro de trabajo, gracias por todo el apoyo y la motivación que me han brindado a lo largo de estos 2 años en tienda.

Finalmente queremos agradecer a nuestra Asesora, Mg. Ana Lucía Chirinos Antezana, la cual nos estuvo apoyando desde el inicio de la presente investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|---|------|
| Carátula..... | i |
| Declaratoria de autenticidad del asesor..... | ii |
| Declaratoria de autenticidad de los autores | iii |
| Dedicatoria | iii |
| Agradecimiento..... | v |
| ÍNDICE DE CONTENIDOS | vi |
| ÍNDICE DE TABLAS | vii |
| ÍNDICE DE FIGURAS..... | viii |
| RESUMEN..... | ix |
| ABSTRACT | x |
| I. INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| II. METODOLOGÍA | 13 |
| III. RESULTADOS | 17 |
| IV. DISCUSIÓN | 20 |
| V. CONCLUSIONES | 23 |
| VI. RECOMENDACIONES..... | 24 |
| REFERENCIAS | 25 |
| ANEXOS | 33 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1. Validez de contenido mediante el criterio de jueces del “Cuestionario Sobre Los Hábitos De Consumo De Videojuegos En Preadolescentes” a través del coeficiente V de Aiken. | 17 |
| Tabla 2. Validez de estructura interna a través del análisis factorial confirmatorio del estimador Mínimos cuadrados ponderados diagonalmente (DWLS) | 18 |
| Tabla 3. Confiabilidad a través del análisis de consistencia interna por el coeficiente de Alfa de Cronbach y Omega | 19 |
| Tabla 4. Medidas descriptivas del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes. | 25 |
| Tabla 5. Cargas Factoriales del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes. | 25 |
| Tabla 6. Normas percentilares del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes. | 25 |

ÍNDICES DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1. Modelo teórico del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos..... | 26 |
|---|----|

RESUMEN

La presente investigación posee como objetivo general determinar las propiedades psicométricas del Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de un distrito de Chiclayo; el método empleado fue de carácter instrumental, con un diseño no experimental y de corte transversal. Para ello se contó con una muestra de 467 estudiantes preadolescentes que se encuentren cursando desde el 4to a 6to grado de nivel primaria; haciendo uso de un muestreo no probabilístico.

Con respecto a los resultados logrados, se puede manifestar que en la validez de contenido se obtuvo una V-Aiken $>.87$, lo que refleja un resultado aceptable. Asimismo, en los índices de bondad se obtuvieron puntuaciones favorables ya que cumplen con lo establecido para poder desarrollar un Análisis Factorial Confirmatorio, CFI = .993, TLI = .992, RMSEA = .034, SRMR = .051. En cuanto a su confiabilidad, esta se obtuvo por medio del Alfa de Cronbach y Omega de McDonald, los cuales presentan valores $>.80$ y por ende se encuentran valores adecuados. En conclusión, se puede afirmar que el Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes, posee adecuadas propiedades psicométricas y a su vez índices de confiabilidad y validez.

Palabras clave: Consumo de videojuegos, propiedades psicométricas, preadolescentes, confiabilidad, validez.

ABSTRACT

The general objective of this research is to determine the psychometric properties of the Questionnaire on video game consumption habits in preadolescents from a district of Chiclayo; The method used was instrumental in nature, with a non-experimental and cross-sectional design. For this purpose, we had a sample of 467 pre-adolescent students who are studying from the 4th to the 6th grade at the primary level; using non-probabilistic sampling.

With respect to the results achieved, it can be stated that in content validity a V-Aiken $>.87$ was obtained, which reflects an acceptable result. Likewise, favorable scores were obtained in the goodness indices since they comply with what was established to be able to develop a Confirmatory Factor Analysis, CFI = .993, TLI = .992, RMSEA = .034, SRMR = .051. Regarding its reliability, this was obtained through Cronbach's Alpha and McDonald's Omega, which present values $>.80$ and therefore adequate values are found. In conclusion, it can be stated that the Questionnaire on video game consumption habits in preadolescents has adequate psychometric properties and, in turn, reliability and validity indices.

Keywords: Video game consumption, psychometric properties, preadolescents, reliability, validity.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, hemos podido identificar y a su vez ser partícipes de la gran evolución que ha tenido el internet, no solo a nivel de búsqueda de información o conocimientos, sino también en el crecimiento de distintas plataformas, como lo son las redes sociales, juegos en línea y demás. Tengamos en cuenta que la pandemia por Covid-19, originó que las personas confinadas en sus hogares, busquen nuevas técnicas con el fin de poder sobrellevar dicha coyuntura, es por ello que se optó por el mundo virtual. El Ministerio de Salud [MINSA] (2021), evidenció que durante este período apareció un aumento en el consumo de los videojuegos en infantes y adolescentes, esto a causa de la falta de interacción con la sociedad. Desde ya se mostraba la preocupación por los especialistas, los cuales refieren que la manera de jugar de los niños se vería afectada ya que pasaban más tiempo delante de una pantalla, afectando sus horas de sueño, descuido de sus tareas vitales e incluso ocasionando problemas fisiológicos y conductuales.

La Revista Economía (2022), publicó en su sitio web unas cifras de su informe, las cuales mencionan la preferencia de los usuarios al momento de utilizar sus dispositivos móviles para ingresar a videojuegos, dentro de esto se puede manifestar que el 21% de la generación Z juega todos los días de la semana, a diferencia del 24% que lo hace en un intervalo de 2 o 3 veces a la semana. De igual manera, un 43% de los usuarios tiende a jugar en un período de tiempo no menor a 34 horas con 54 minutos a la semana.

Una investigación realizada por “ABC del Gaming”, posteo por la página El Comercio (2021), se evidenció que en dicho año hubo un incremento en los gamers de 260 millones, por ende, generó un aumento en el consumo de videojuegos en un 62% a nivel global y Latinoamérica no es la excepción, ya que en el caso de Chile, el 52% de la población suelen ser jugadores ocasionales, con respecto a ello se puede mencionar que no solo se llega a instalar en los dispositivos, sino que optan por la adquisición de equipamiento tecnológico para mayor confort, desde monitores, PC, teclado hasta los programas que están a la vanguardia. Una forma de entretenimiento o salida fueron los videojuegos, lo que muy pocos sabemos es que cada vez que un

individuo está constantemente haciendo uso de los videojuegos el cerebro segrega un neurotransmisor llamado dopamina, conocida como la hormona de la satisfacción y la recompensa, sin embargo, al ser un público tan joven no cuentan con el desarrollo maduracional del área frontal del cerebro, la cual se ocupa de la toma de decisiones, control de impulsos, el comportamiento social (Moncada y Araya; 2012).

Por su parte, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2023), señala que durante el primer trimestre un 83,3% de los niños entre los 6 a más años de edad usó el internet para fines de entretenimiento, entre ellos hacer uso de los videojuegos; sin embargo, su uso excesivo ha dejado grandes secuelas a nivel psicológico y a su vez refiere que la mayor incidencia de género en la utilización de videojuegos es por parte del sexo masculino en un 76.8% y otro 72,8% del sexo femenino hacen uso del internet, evidenciándose una diferencia de cuatro puntos en favor a los hombres.

Carbonell (2020) confirma que, la Organización Mundial de la Salud, incorporó en el *DSM-V* al trastorno de juego por internet en la lista de afecciones que necesitan una mayor investigación. Actualmente busca mejorar las cifras estadísticas, puesto que previo a considerar incluir la adicción a los videojuegos como una enfermedad se halló estudios con cifras elevadas que oscilan entre el 1% hasta el 50% de la población asiática, presentando indicios como dependencia a jugar en una consola, Tablet o celular, descuido de sus responsabilidades según el ámbito en el que se desenvuelve ya sea familiar, escolar, social, entre otros, dejando en claro que existe una inclinación al abuso excesivo de las nuevas tecnologías. Además, la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), registró oficialmente a la presente problemática como Trastorno por videojuegos hallando una cifra de 1,6 millones de pacientes clínicos a nivel mundial (Sandoval, 2020).

Por consiguiente, se puede inferir que su uso desmedido, responde a la búsqueda de aceptación por parte de su entorno, ser tomado en cuenta y destacar entre sus pares, no obstante, ignoran las consecuencias que se generan por la sobreexposición a las pantallas, debido a ello, el Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social Paraguay (2023) manifiesta que, se puede

desencadenar como problemas de salud, dentro de esto es el sobrepeso a causa del sedentarismo, déficit de sueño y atención, de igual manera un trastorno en la conducta, reflejando mayor irritabilidad, trastornos emocionales, problemas de autoestima, falta de socialización con su entorno y como desencadenante una adicción.

Es por ello, que es sumamente importante la creación o en su defecto la adaptación de diversas pruebas a la realidad problemática que se presenta, pero estas deben cumplir con rigurosidad ciertos requisitos para ser tomadas en cuenta como válidas y sobre todo que presenten confiabilidad, como por ejemplo Olivera y Torres (2022) realizaron la adaptación a la escala HAMM-IST de adicción a videojuegos en adolescentes, la cual evidenció adecuadas propiedades psicométricas. Por su parte, Salas et al. (2017) realizaron la validación del Test de Dependencia de Videojuegos en la población peruana con la finalidad de que exista herramientas que ayuden a detectar el problema a tiempo. Uno de los efectos más resaltantes de la constante exposición a las pantallas es niveles altos de la conducta agresiva (Díaz, 2021).

Por todo lo anteriormente expuesto nos lleva a plantearnos la siguiente pregunta, ¿Cuáles son las propiedades psicométricas del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes de una institución educativa nacional del distrito de Chiclayo?

A nivel teórico, se busca que la presente investigación genere un incremento en los conocimientos que se tienen actualmente del tema, además de ser utilizado como precedente para futuras investigaciones dentro del ámbito psicológico o clínico dentro de las edades ya mencionadas, puesto que, si bien es cierto, existen estudios en su gran mayoría enfocados para adolescentes y jóvenes, pero hay escasas investigaciones para dicha población.

A nivel práctico, se logró obtener cifras confiables y válidas con respecto a sus dimensiones como, el grado de atracción y uso, interferencia de los videojuegos con otras actividades y nivel de inquietud respecto a los videojuegos ya que se obtuvo un puntaje > 0.80 .

Los resultados obtenidos brindó aportes a nivel social, para hacer uso del cuestionario en las instituciones educativas, especialistas en la salud mental o

clínica, necesarios para identificar a tiempo los que pueden desencadenar a una adicción y permita contrarrestar los consecuencias a nivel psicológico, con el fin de implementar charlas y/o programas preventivos, cuya finalidad sea concientizar al menor y su entorno social, en beneficio de su rendimiento académico y bienestar socioemocional.

El propósito a nivel metodológico de la presente investigación es disponer de una herramienta que posea propiedades psicométricas adecuadas y pueda ser utilizada de acuerdo a nuestro contexto en el grupo etario pre adolescentes en etapa escolar del cuarto a sexto grado de nivel primario. Debemos tener en cuenta que la problemática es de gran envergadura, ya que, a pesar de contar con la información necesaria, siguen en aumento y atacando a edades más prematuras; es por ello que mediante la presente investigación se buscó generar nuevos instrumentos o herramientas.

Por consiguiente, el objetivo general es determinar las propiedades psicométricas del Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de un distrito de Chiclayo y como objetivos específicos: se determinó la validez por medio del contenido del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes; se determinó la validez mediante la estructura interna del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes y por último se determinó la confiabilidad a través del análisis de consistencia interna del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes de un distrito de Chiclayo y como hipótesis general se planteó: existen propiedades psicométricas adecuadas del Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de un distrito de Chiclayo.

A nivel internacional López (2012), de la universidad de Alicante-España, realizó la construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes, el cual tuvo como objetivo, medir el grado y hábitos de uso de los videojuegos. Concerniente a la muestra, estuvo compuesta por 316 estudiantes del tercer ciclo de educación primaria. Se realizó un análisis factorial exploratorio, los resultados arrojaron la existencia de 24 reactivos clasificados en 4 factores correspondientes a: grado de

atracción, relación con otras actividades, interferencia con el rendimiento académico y el grado de inquietud, se usó la escala de respuesta de tipo Likert (19 ítems) y alternativas de respuesta cada uno (5 ítems), se obtuvo una elevada fiabilidad a través de Alfa de Cronbach de 0.915 y los cuales comprenden un 55.991% de la varianza total. En lo que respecta al análisis de frecuencias se halló que todos los estudiantes usan los videojuegos, solo el 20% juega de manera ocasional, un 17% juega todos los días, no obstante, la mayoría de la muestra juega los fines de semana. En conclusión, se identifica que el instrumento presenta validez para la evaluación de hábitos de consumo de videojuegos por parte de los pre adolescentes.

Saavedra (2019), de la universidad de Valencia-Chile, realizó la validación del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en chilenos millennials, haciendo uso del instrumento creado en España por López Becerra, el cual tuvo como objetivo, medir el uso y consumo de videojuegos y no el diagnóstico de alteraciones psicológicas. Se trabajó con una muestra de 412 estudiantes de pregrado y posgrado entre 18 y 37 años de edad, para ello se hizo uso del análisis factorial confirmatorio; se calculó la fiabilidad y validez por medio del CFI = 0.91, RMSEA= 0.079, coeficiente de fiabilidad compuesta CFC <0.7, varianza media extraída AVE >0.40 y Alfa de Cronbach α = 0.958. Sin embargo, al ser sometido a un análisis factorial exploratorio, por medio del método de rotación Varimax con normalización Kaiser se obtuvo un KMO = 0.95 y Bartlett $p < 0,001$; se halló como resultado 3 factores y no cuatro como el original, realizado por López Becerra en el año 2012, ya que el factor original denominado “interferencia de los videojuegos con las actividades académicas” se fusiona con “interferencia de los videojuegos con otras actividades”, el Alfa de Cronbach por cada factor fueron superiores a 0.89. En conclusión, se obtuvo que dicha escala denota validez y fiabilidad, ya que se obtuvo un coeficiente de Alpha de Cronbach 0,958 para ser empleado en jóvenes chilenos pertenecientes a la generación millennials, tomando en cuenta las modificaciones realizadas.

Castillo et al. (2021) realizaron la validación del Test de dependencia de videojuegos (TDV) en adolescentes en la ciudad de México, tuvo como propósito explorar la confiabilidad y consistencia interna del TDV creado por

Chóliz et al. (2011) en la provincia de Valencia, España, el estudio fue de corte transversal. Asumió una muestra de 581 adolescentes de una institución pública de Ciudad del Carmen, Campeche, México, entre las edades que oscilan entre 10 y 16 años; con respecto a la validación de constructo se usó el análisis factorial exploratorio, y análisis de componentes principales con rotación VARIMAX, el cual arrojó valores similares a la versión original, equivalente a cuatro factores (Abstinencia, Abuso y tolerancia, Problemas ocasionados por los videojuegos y Dificultad para el control), obtuvo una media de 30.0, DE= 21.68, KMO = 0.96 y prueba de esfericidad de Bartlett es de $p=0.00$ Por último, mostró una consistencia interna aceptable a través del Alfa de Cronbach con un valor de 0.94 es decir, que esta mide de forma consistente el concepto.

A nivel nacional, Adrián y Cuya (2019) de la universidad Marcelino Champagnat, Lima realizaron un análisis psicométrico titulado "Propiedades Psicométricas de la adaptación del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de Villa el Salvador", el cual tuvo como objetivo, determinar las propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de Villa el Salvador. Se empleó como muestra un total de 470 estudiantes de 4° a 6° de educación primaria de dos instituciones educativas de Villa el Salvador; la evidencia de validez basada en el contenido se realizó a través del juicio de 5 expertos, obteniendo un coeficiente V de Aiken de 0.89, Se usó un análisis factorial exploratorio el cual arrojó 4 dimensiones y 24 reactivos correspondiente a la propuesta del al test original, se obtuvo las medidas estadísticas de Asimetría y curtosis por encima de ± 1.5 , KMO= 0.948, Bartlett= $p<.001$,Pearson por encima de 0.32. También se realizó el análisis factorial confirmatorio a través del método de extracción de Mínimos Cuadrados con Ponderación Diagonal (DWLS) el cual reporta un Chi-cuadrado (χ^2) = 2.064, RMSEA=0.048, SRMR=0.079, CFI=0.985 y el TLI=0.983. Para la fiabilidad del instrumento se consideró en el Alfa de Cronbach de 0.915 y Omega .937 En conclusión se obtuvo que dicha investigación proporciona adecuados índices de ajuste de validez y confiabilidad.

Sueldo (2020), en su tesis para obtener el título de licenciatura que tuvo como objetivo evaluar las propiedades psicométricas del Test de Dependencia de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, se usó la creación de Chóliz y otros en el año 2011 en España, el cual se creó usando los principios del DSM-IV, para lo cual colaboraron 304 adolescentes entre 11 a 18 años, de muestreo no probabilístico, obtuvo un Alfa de Cronbach total de 0.971 y un Omega total de 0.971, CFI de 0.97, concluyendo que el TDV muestra propiedades psicométricas adecuadas, válidas y confiables para ser aplicada en la población de interés.

A nivel local Olivera y Torres (2022) en su estudio que tuvo como objetivo determinar las propiedades psicométricas de la escala HAMM-IST de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Chiclayo, conformada por una muestra de 800 estudiantes entre 11 a 17 años de edad, se obtuvo la validez de contenido por medio de V de Aiken conformada por 5 expertos con un valor > 0.96 , la validez de constructo por medio del análisis factorial confirmatorio, asimismo, el coeficiente Alfa de Cronbach alcanzó un valor de 0.788, el cual se acopla a 6 dimensiones, obteniendo índices de ajuste con un CFI= 0.912, RMSEA= 0.0434, TLI= 0.901, concluyendo en que dicha prueba es aceptable para la población delimitada.

Izquierdo y Therese (2022) en su investigación que tuvo como propósito determinar las propiedades psicométricas del test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de Nuevo Chimbote, participaron 370 estudiantes entre 11 a 18 años, fue de tipo instrumental, se obtuvo un análisis factorial exploratorio de 3 dimensiones y 24 ítems, obteniendo índices de ajuste con un CFI = 0.92, RMSEA = 0.07, TLI = 0.91, Omega de 0.85 a 0.96 concluyendo el modelo planteado evidencia propiedades psicométricas apropiadas.

Loyaga y Tapia (2020) realizó el análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos creada por Chóliz y otros, con una muestra de 400 estudiantes de la ciudad de Trujillo, se obtuvieron puntajes mayores a 0.70 correspondientes a la V de Aiken, se realizó un análisis factorial confirmatorio,

obtuvieron resultados superiores ($> .90$) que el test original, como en el $RMSEA= 0.073$, $TLI= 0.90$, $CFI= 0.91$; lo cual indica un mayor nivel ajuste y simplicidad en la estructura de la prueba.

Para poder tomar conciencia sobre la presente problemática, debemos conocer que los videojuegos son gráficos complejos (John, 2004), los cuales tienen como finalidad el entretenimiento del usuario, por medio de las consolas, PC, mandos, dispositivos electrónicos, entre otros. Lo que se busca es generar la activación de las neuronas que transmiten dopamina, ya que esta genera la felicidad, placer y relajación (Morales, 2022), por ende, se establece una sensación de confort al momento de ejecutar este tipo de juegos.

En esta nueva virtualidad, se puede identificar diversas clasificaciones y dentro de esto un 41% de personas disfrutan los juegos de aventura, un 39% de estrategia y el 50% de la generación Z prefieren la acción, además, debemos tener en cuenta que las personas que consumen dichas plataformas o programas son adolescentes, jóvenes o inclusive niños y por ende van a considerar que es la mejor alternativa para desconectarse del mundo, pudiendo ingresar a un estado de tranquilidad y satisfacción. En estos medios se pueden encontrar con los Youtubers y streamers, los cuales tienen como objetivo, la creación de contenido y su visualización en masa haciendo uso de las plataformas web como lo es Facebook, Tik Tok, YouTube, streaming, entre otros y que por medio de alianzas estratégicas con las empresas de creación de videojuegos generan ingresos.

Un claro ejemplo es lo que nos da a conocer el blog Plarium (2023), el cual menciona que existen diversos videojuegos que tienen gran repercusión en la actualidad, como lo son los que corresponden al género del MOBA, estos juegos tienen un fin estratégico y se da en tiempo real y se lleva a cabo por medio de 2 equipos conformados por 10 jugadores, por ejemplo "Dota", el clásico juego que a lo largo de su trayectoria y gran acogida de los jugadores ha tenido actualizaciones y nuevas versiones tal como "Dota 2", "League of Legends", entre otros; el género Battle Royale, este se caracteriza por ser un juego de supervivencia, en el cual solo un jugador sale vencedor, esto refiere que solo uno puede llegar a sobrevivir, entre ellos encontramos "Player

UnKnown's Battlegrounds - PUBG", "FreeFire", "Apex Legends", entre otros; con respecto al género denominado Shooter, este hace referencia a la acción de utilizar armas a voluntad del usuario con la finalidad de eliminar al equipo rival, en estos encajan "Counter-Strike: Global Offensive", "Call of Duty: Warzone", "Valorant". Sin embargo, entre los jugadores casuales, se puede reconocer la popularidad de los juegos denominados "Minecraft", que logra mover masas a pesar de haber transcurrido 12 años de su lanzamiento; "Among Us" y "Roblox", estos siguen en vigencia debido al lanzamiento en el mercado de nuevas versiones y el uso de diversas técnicas de marketing y promoción, con el fin de captar más público joven.

Dentro de esto se puede definir que un hábito es el aprendizaje por repetición de una conducta (Hernández et al., 2012) y la cual se va replicando en situaciones específicas, sin necesidad de formular nuevas alternativas de solución; en base a ello se puede crear una relación con los videojuegos, ya que se reflejan conductas automáticas y se van consolidando a lo largo del tiempo.

La mayoría de la población afectada no presenta daños relevantes en cuanto al uso de videojuegos, sin embargo, la minoría de ellos, en especial el grupo etario de pre adolescentes manifiestan síntomas relacionados al consumo adictivo o patológico (López et al., 2020). La edad media de inicio del uso de los videojuegos empieza entre los 9.8 años de edad, en el género femenino a los 10,3 años y en los varones a los 9,4 años (Gómez y Calderón, 2023); para lo cual, Garey (2023), menciona que esta etapa conocida como preadolescentes abarca las edades de 8 a 12 años.

Es por ello que la Asociación Americana de Psiquiatría (APA, 2022), en su versión más reciente del DSM-V, 5° edición, ha considerado al "Trastorno de juegos por internet" dentro de una de las afecciones que necesitan más estudio, caracterizado por un patrón de conductas consecutivas en participación de juegos por internet, por un periodo de 12 meses, el cual ocasiona malestar y un deterioro clínicamente relevante, que pueden cumplir con 5 o más de nueve criterios: el sujeto muestra preocupación por el uso de juegos en internet; se manifiestan síntomas de abstinencia como irritabilidad,

tristeza o ansiedad; escasa tolerancia; intentos ineficaces para controlar su uso; disminución de interés por otros tipos de entretenimiento; negación de dejarlo aun teniendo conocimiento de las consecuencias psicosociales vinculados; miente sobre la cantidad de horas que juega, se refugia en el juego para mitigar o evadir sentimientos de ansiedad, culpabilidad o indefensión y por último arriesga o pierde oportunidades o relaciones significativas en diferentes ámbitos de su vida (Griffiths et al., 2020).

Dentro de las consecuencias asociadas que desencadenan este tipo de diagnóstico se encuentran: problemas como hiperactividad, comportamientos que implican una transgresión a las reglas de la sociedad, conductas violentas o desafiantes e inclusive problemas emocionales graves como ansiedad o depresión viéndose afectados en el desarrollo de su salud mental, física, dificultad de funcionamiento ya sea a nivel cognitivo, familiar, académico o social (López et al., 2020).

Es por ello, que el hacer uso de diversas herramientas para la detección de indicadores en un periodo temprano es sumamente importante, sin embargo, no todas las pruebas se ajustan a las necesidades presentadas, por lo tanto se debe seguir unos lineamientos ya establecidos, los cuales nos permiten tener la confianza de poder adquirir resultados eficaces; por lo cual se debe conocer cuál es la definición de psicometría, Gómez (2021) refiere que esta nos da a conocer teorías y métodos de medición, con la finalidad de generar técnicas de aplicación que permitan medir, identificar indicadores, pero sobre todo contar con una confiabilidad y validez en los resultados que se obtengan.

Gracias a esto se han ido desarrollando, a lo largo del tiempo, diversas herramientas que permitan ayudar a los especialistas en su diagnóstico; entre ellos Beranuy et al. (2020) realizaron una Validación española de la Escala de Trastornos del Juego en Internet – Forma Corta (IGDS9-SF): Prevalencia y Relación con el Juego Online y Calidad de Vida la cual tuvo como objetivo traducir y adaptar, se obtuvo cuatro dimensiones basadas en los nueve criterios otorgados por el DSM-5, proporcionó índices adecuados de fiabilidad y validez del contenido, con una muestra de adolescentes y jóvenes, confirma que el uso

de la presente escala servirán para la asistencia psicológica y pediátrica, a su vez para docentes y padres de familia ya que están al cuidado y supervisión y juegan un papel de gran primacía para prevenir el desencadenamiento de problemas relacionados al uso excesivo de juegos por internet.

En el año 2022 se identificaron en América Latina 260,1 millones de jugadores activos, y se espera que para el año 2027 exista un incremento de su uso con un número de 309 millones, siendo ello una cifra alarmante, ya que aproximadamente la mitad de la población se volvería dependiente de su uso incluyendo al grupo etario, los cuales se encuentran comprendidas entre los 6 a más años. Posicionando a la ciudad de Brasil y México como líderes latinoamericanos en cuanto a la creación y consumo de videojuegos con un 53,5%. Además, la investigación realizada por HyperX, identificó que el 85% de la población dedica su tiempo libre al uso de videojuegos, de los cuales un 52% juega entre 3 a 9 horas al día, mientras que el 31,5%, aseguró dedicar más de 9 horas diarias (Statista Research Department, 2023).

Como teoría relacionada al presente tema, se puede mencionar a la “Teoría de la Comparación” de León Festinger en el año 1954, el cual menciona que las personas analizamos nuestras capacidades, habilidades u opiniones en relación con nuestro alrededor; asimismo, considera que las personas poseen un impulso que genera una autoexploración inflexible, si esto lo relacionamos con los videojuegos y la edad de la población más afectada, se puede evidenciar que los preadolescentes son más manipulables y se encuentran en constante búsqueda de aceptación del grupo, es por ello que a medida que vamos comparándonos con los demás, se genera una necesidad de estar al mismo nivel y esto sumado a que algunos videojuegos explotan ello a través de los ranking de jugadores, recompensas, equipamiento o indumentaria y la adquisición de recursos inusuales y/o exclusivos por medio de compras dentro del juego, genera la necesidad de alcanzar dichos logros que han obtenido los demás (Ruiz, 2019).

De igual manera, la teoría conocida como “Teoría del Aprendizaje Social” de Albert Bandura en el año 1977, la cual refiere que las personas constantemente se encuentran en la adquisición de información y a su vez de conductas, estas

son obtenidas por medio de la observación de modelos (individuos). Con respecto a los niños, se encuentran bajo una influencia constante y no solo se refiere al entorno familiar; es por ello que se tiende a imitar a aquellos modelos que sean semejantes a uno (mismo sexo, edad, entre otros), en algunos casos no logran identificar si la conducta que se está copiando es apropiada o no y dentro de esto la influencia de los reforzadores juega un papel muy importante, ya que estos permiten que sea duraderos o que se eliminen. Esto al ser trasladado al ámbito de los videojuegos, los menores van a verse inmersos en la adquisición de algunos videojuegos, con la finalidad de ser aceptado por sus pares y a su vez ser integrados en subgrupos, los cuales se forman por aficiones o gustos similares (Guerri, 2023).

Habiendo expuesto los antecedentes que nos conllevan a realizar un estudio minucioso sobre la influencia de los videojuegos en los preadolescentes y cómo estos influyen de manera negativa en su conducta, relaciones y sobre todo desenvolvimiento socio-académico. A consecuencia de ello, se impulsa la presente investigación con la finalidad de generar un incremento de estrategias o herramientas para su detección temprana, ya que no se busca realizar un diagnóstico como tal, sino de identificar señales de alerta entre los preadolescentes los cuales serán sometidos a la presente prueba.

II. METODOLOGÍA

Tipo, enfoque y diseño de investigación: Este estudio corresponde a una investigación aplicada dado que a partir del conocimiento científico se pretende dar solución a un problema tangible, enfocándose en las teorías o descubrimientos ya existentes, con el fin de generar soluciones prácticas. (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica [CONCYTEC], 2018).

Dado que no se manipularon las variables, este estudio concierne al diseño de investigación no experimental, y transversal ya que se realizó en un solo momento (Hernández et al., 2014), asimismo, es de carácter instrumental, puesto que, está destinado al desarrollo de pruebas (creación y/o adaptación) y su posterior análisis de las variables, para ello debe cumplir con los estándares de validación y confiabilidad (García y Tapia, 2016). Además, corresponde a un enfoque cuantitativo, ya que recolecta datos, cuya finalidad es corroborar las hipótesis previamente plasmadas, empleando una medición numérica y haciendo uso de un análisis estadístico, con el fin de determinar patrones de conducta.

Variables y operacionalización: se encuentra ubicado en el Anexo 1

Población, muestra y muestreo: También conocida como universo, conformada por todo conjunto de elementos que bien podrían presentar las mismas características y que serán partícipes de un problema de investigación, se caracteriza por ser medible y cuantificable, se delimita por las características de contenido, lugar y tiempo (Robles, 2019). Nuestra investigación estuvo conformada por una población de 467 estudiantes preadolescentes de ambos sexos de un distrito de Chiclayo en el año 2024. Para ello se consideró los criterios de inclusión, teniendo en cuenta que sean estudiantes preadolescentes de 4to a 6to grado de primaria de ambos sexos, asimismo, la I.E. debe estar ubicada en el distrito de Chiclayo; por otra parte, con respecto a los criterios de exclusión se tomó en cuenta a los estudiantes inclusivo y no escolarizados.

Dentro de las muestras no probabilísticas, se basa en el juicio del investigador y no depende de la probabilidad, sino que se rige bajo los propósitos del

investigador o las características propias de la investigación (Hernández et al., 2014). Para ello, se contó con una población de 467 estudiantes preadolescentes de un distrito de Chiclayo, entre los grados de 4to a 6to de primaria; tanto del sexo femenino como masculino, los cuales cumplen con los criterios de inclusión y exclusión.

Se empleó el muestreo censal, el cual posee la característica que la muestra es toda la población en estudio y no se le asigna al investigador la designación de forma directa o premeditada de los mismos (Guevara, 2020). En relación con eso, se puede reconocer que se trabaja con toda la muestra puesto que, la población de estudio es pequeña (Ramírez, 1999).

Técnicas e instrumentos de recolección de datos: La técnica empleada fue la encuesta, puesto que, por medio de esta, se generó la recolección de datos mediante un cuestionario aplicado a los individuos de manera sistemática, ordenada y cómoda, asimismo, permitió realizar la comparación entre resultados (Godoy, 2022). La escala creada en España por Fernando López Becerra, la cual denominó “Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes” asimismo, fue adaptada en Chile por Esteban Saavedra Vallejos, cuyo objetivo fue la construcción y validación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos.

Por consiguiente, el presente instrumento abarcó 3 dimensiones que constan de 19 ítems, tomando en cuenta la escala ordinal de Likert cuyas alternativas de respuestas son: Nada de acuerdo (1), poco de acuerdo (2), ni de acuerdo ni desacuerdo (3), Bastante de acuerdo (4), Totalmente de acuerdo (5). La cual permitió la obtención de respuestas cerradas, datos cuantitativos de fácil análisis y se evitó la presión social, dado que, se responde de manera personal y anónima (Hammond, 2023). Se realizó un análisis factorial exploratorio por medio del método de Varimax se obtuvo un KMO = 0.95, arrojó 3 factores, la consistencia interna del cuestionario se examinó a través del Alfa de Cronbach el cual arrojó un puntaje igual a 0.958, a su vez de cada factor con valores mayores a 0.89. se calcularon las medidas estadísticas de fiabilidad compuesta ($< 0,7$) y la varianza media extraída ($> 0,40$), los cuales arrojaron valores dentro de los estándares establecidos.

Método de análisis de datos: En primera instancia, se delimitó el tipo de muestra censal, para ello se aplicó el procedimiento de la selección a través de los criterios de inclusión y exclusión.

Luego, se empleó el programa de Microsoft Excel, para calcular la medida estadística denominada V de Aiken, con la finalidad de valorar la concordancia de los 8 jueces, divididas en 3 categorías: relevancia, pertinencia y claridad, se valoró los puntajes en cada ítem, los cuales arrojaron un intervalo de confianza superior entre 0,7 a 1, lo que indicó una mayor relación entre el concepto de interés y la pregunta. Posteriormente, se utilizó del software Jamovi, con los resultados de la muestra total, se analizó los ítems por medio de las siguientes medidas descriptivas: asimetría, curtosis, media, varianza, desviación estándar y correlación inter test, además se generó los baremos de la prueba por medio del programa SPSS Statistics (ver anexo 7).

Finalmente se determinó las propiedades psicométricas del instrumento para lo cual se analizó la validez de estructura interna a través de la técnica estadística de análisis factorial confirmatorio del estimador Mínimos cuadrados ponderados diagonalmente (DWLS) con un método de error robusto a través del programa JAMOVI, se consideró los índices de bondad de ajuste entre ellos el Chi cuadrado por grados de libertad (X^2/gl), índice de ajuste comparativo (CFI), índice de Tucker-Lewis (TLI), Índice de bondad de ajuste (GFI), Residuo cuadrático medio estandarizado (SRMR), error de aproximación cuadrático medio (RMSEA). Por otra parte, para la fiabilidad de consistencia interna se tomaron en cuenta las medidas estadísticas de Alfa de Cronbach y Omega los cuales deben ser superior a 0.70.

Aspectos éticos: La presente investigación asumió los principios éticos de la Asociación Americana de Psicología, donde se establecen los siguientes: principio de autonomía, el cual permitió indicar al participante que puede hacer las preguntas que considere necesarias previo a su participación; así mismo, si no desea participar voluntariamente de la investigación, su respuesta sería respetada. En el principio de no maleficencia, se le dio a conocer al participante que no presentaría ningún tipo de riesgo legal dentro de la investigación. Para el principio de beneficencia, dimos a conocer a cada participante que en este

estudio no se le daría ningún tipo de beneficio monetario ni de ninguna otra índole; por consiguiente, para el principio de justicia, se hizo énfasis en la confidencialidad, y reiteramos que se haría uso del mismo para proteger la información de la población. Por ello, la Asociación Americana de Psicología declara que la protección de datos de los participantes debe ser reservada. Finalmente, durante este proceso se entregó el consentimiento informado, en el cual se proporcionó toda la información necesaria y permitió la decisión libre de los sujetos a participar de la investigación (Trujillo, 2018).

III. RESULTADOS

Tabla 1.

Validez de contenido mediante el criterio de jueces del “Cuestionario Sobre Los Hábitos De Consumo De Videojuegos En Preadolescentes” a través del coeficiente V de Aiken.

| Ítems | Valor Aiken por ítem | | | Valor Aiken por criterio | | | Valor Aiken total |
|-------|----------------------|-----|-----|--------------------------|-----|-----|-------------------|
| | C | R | CH | C | R | CH | |
| I1 | .875 | .90 | .88 | | | | |
| I2 | .83 | .80 | .83 | | | | |
| I3 | .90 | .90 | .90 | | | | |
| I4 | .88 | .83 | .90 | | | | |
| I5 | .88 | .90 | .90 | | | | |
| I6 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I7 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I8 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I9 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I10 | .88 | .88 | .80 | .87 | .87 | .87 | .87 |
| I11 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I12 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I13 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I14 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I15 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I16 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I17 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I18 | .88 | .88 | .90 | | | | |
| I19 | .88 | .88 | .90 | | | | |

Nota: C: claridad, R: relevancia, CH: coherencia.

En la tabla 1 se observa que, la validez por la V de Aiken es en promedio de .87, alcanzando el puntaje dentro de los parámetros, determinando que existe validez de contenido respecto a su claridad, coherencia y relevancia de cada ítem tal como lo

menciona Aiken (1985), que al superar la puntuación de 0.80, se puede considerar como favorables para medir el constructo.

Tabla 2.

Validez de estructura interna a través del análisis factorial confirmatorio del estimador Mínimos cuadrados ponderados diagonalmente (DWLS).

| Índices de bondad de ajuste | Modelo teórico | Aceptable |
|-----------------------------|----------------|-----------|
| χ^2 / gl | 1.50 | SÍ |
| P | < .001 | SÍ |
| CFI | 0.993 | SÍ |
| TLI | 0.992 | SÍ |
| GFI | 0.997 | SÍ |
| SRMR | 0.051 | SÍ |
| RMSEA | 0.034 | SÍ |

Nota: χ^2 : chi cuadrado, gl: grados de libertad, p: probabilidad CFI: índice de ajuste comparativo; TLI: índice de Tucker-Lewis; GFI: Índice de bondad de ajuste, SRMR: Residuo cuadrático medio estandarizado; RMSEA: error de aproximación cuadrático medio.

En la tabla 2 se puede evidenciar el proceso estadístico del análisis factorial confirmatorio del estimador Mínimos cuadrados ponderados diagonalmente (DWLS) del método de error robusto, el cual consiste en contrastar un modelo elaborado con anticipación, ya que el investigador con antelación establece un vínculo entre los elementos que conforman el cuestionario, los índices de ajuste de la escala, se muestran con valores aceptables, para ello se cuenta con los índices de bondad de ajuste (CFI, TLI, GFI) > .90; así mismo se cuenta con los índices de error (SRMR, RMSEA) con valores < .08 y por ende, se refleja que el cuestionario se ajusta a la propuesta del autor con 3 dimensiones y 19 ítems (Escobedo et al., 2016).

Tabla 3.

Confiabilidad a través del análisis de consistencia interna por el coeficiente de Alfa de Cronbach y Omega.

| Variable | α | Ω |
|-----------------|----------------------------|----------------------------|
| Dimensión 1 | 0.802 | 0.803 |
| Dimensión 2 | 0.882 | 0.885 |
| Dimensión 3 | 0.821 | 0.828 |

Nota: α : coeficiente de alfa, Ω : coeficiente de omega

En la tabla 3 se evidencia que existe la consistencia entre los ítems y las dimensiones presentadas en la prueba, ya que, Taber (2017) refiere que se considera aceptable a los datos obtenidos de Alfa de Cronbach y Omega en un intervalo superior a .70 para confirmar que el cuestionario mide el constructo que pretende medir.

IV. DISCUSIÓN

Hoy en día se puede evidenciar que los videojuegos tienen una gran acogida por diferentes grupos etarios, sin embargo, esto a su vez genera una preocupación a los progenitores y/o tutores, puesto que, en algunos casos se genera un uso desmedido. Bowman y Rotter (1983) dan a conocer la existencia que el tipo de videojuegos con temáticas violentas exceden el 85%, de igual manera Donnerstein et al. (2010) coinciden en que actualmente más del 50% poseen temática violenta, los mismos se consumen en un 90% en edades prematuras. Se han realizado diversas investigaciones y con ella se puede identificar diferentes posturas, en las cuales se reconoce a los videojuegos violentos como los causantes de desencadenar comportamientos agresivos en lo menores (Mena & Guerrero, 2023), no obstante, existen otras investigaciones las cuales refieren que este tipo de videojuegos forman parte de los factores de riesgo. (Dorantes, 2017).

Para poder realizar la investigación se tomó en cuenta diversos criterios de validez, el cual determina si el instrumento mide la variable en estudio (Argibay, 2006). Con respecto a la validez de contenido, la cual fue sometida a 8 jueces expertos en el área educativa – clínica, se logró indicadores favorables en cuanto a la V-Aiken ($>.87$), este resultado coincide con la investigación realizada por Adriánzen y Cuya (2019) en el que se contó una población similar (preadolescentes); por lo que se puede afirmar que la prueba posee ítems que se caracterizan por tener claridad, pertinencia y relevancia, ya que cumple con los valores establecidos ($>.70$) como lo refiere Giacobbi y Penfield (2004) que dichos valores cercanos a la unidad reflejan una mayor concordancia entre jueces, lo cual repercute en la evidencia de validez de contenido.

Por otro lado, en lo que concierne a validez de constructo, la cual busca comprobar por medio de la evaluación, si la prueba responde favorablemente a la hipótesis planteada con anterioridad (Pérez y Medrano, 2010). Es por ello que se realizó el análisis factorial confirmatorio, el cual se usa en investigaciones que cuentan previamente con una hipótesis planteada, lo cual sugiere que se establece por parte del investigador la relación entre los elementos de forma a priori (Herrero, 2010). Para ello se consideró el Chi Cuadrado entre grados de libertad ($X^2/g.l$) equivalente a 1.50, esto se encuentra

dentro de los parámetros establecidos ($\geq .05$) indicando que el modelo propuesto se amolda a la muestra de forma óptima (Walker y Smith, 2017). Además se consideraron las medidas estadísticas de índice de bondad, considerando el TLI, CFI, y GFI, estas deben estar comprendidas entre valores superior a $> .90$ (Xia y Yang, 2019), $>$ o igual a $.95$ (Lai, 2020), $>$ o igual $.93$ (Cho et al., 2020) respectivamente; estos valores poseen semejanza con la investigación realizada por Saavedra (2019) a pesar de contar con una población distinta, a su vez se consideró los índices de error cuadrático de aproximación (RMSEA) con un valor de $.034$, teniendo en cuenta que el valor de ajuste debe ser < 0.05 (Lai, 2020), y el índice de residuo cuadrático medio estandarizado (SRMR) con un puntaje de $.051$ los cuales se encuentran en un ajuste adecuado, ya que Cho et al. (2020) refiere que para la cantidad de población evaluada el punto de corte debe ser $< .08$. Lo que conlleva a que estos hallazgos permitan poseer un instrumento confiable y que se ajusta a las necesidades que pretende evaluar. De igual manera un estudio realizado en Lima por Adriánzen y Cuya en el año 2019, en el cual se determinó las propiedades psicométricas del cuestionario, haciendo uso del análisis factorial confirmatorio por medio del método de extracción de Mínimos Cuadrados con Ponderación Diagonal (DWLS) en el que se reporta un X^2 de 2.064, un CFI de $.985$, TLI de $.0983$, RMSEA de $.048$, SRMR de $.079$, todos ellos se encuentran dentro de los valores establecidos.

Con relación a los resultados de confiabilidad del instrumento se empleó el método de consistencia interna, por lo cual se consideró el coeficiente de Alfa de Cronbach y Omega, quienes estiman la fiabilidad de las respuestas obtenidas a un grupo de reactivos, verificando el nivel de consistencia de las respuestas (Frías, 2022). Demostrando valores adecuados ($>.90$) de forma general, lo cual es similar a la versión original (Saavedra, 2019) y otras investigaciones (Adriánzen y Cuya, 2019; López Becerra, 2012), con respecto a las dimensiones del cuestionario, se obtuvieron puntuaciones que las establecen como óptimas ($>.80$).

Finalmente, con relación a la validez y confiabilidad del instrumento se puede mencionar que se alcanzó índices bondad y propiedades psicométricas, para ello, según lo manifestado por Campos y Oviedo (2008), la consistencia interna

es aceptable si cualquiera de los 2 indicadores se encuentra entre el .70 y .79, pero en circunstancias más específicas, los valores oscilan entre .80 y .90. En esta ocasión se obtuvo en el Alfa de Cronbach y Omega de McDonald con valores $>.80$; es por ello que podemos afirmar que el presente cuestionario se adapta a la necesidad de evaluar la problemática en preadolescentes de Chiclayo.

V. CONCLUSIONES

1. Por medio de las evaluaciones realizadas a la prueba, se puede mencionar que se cuenta con propiedades psicométricas aceptables, esto permite que sea aplicado en la población de estudio.
2. Se obtuvo una evidencia de validez basada en el contenido, de forma adecuada, puesto que, los ítems reflejaron relevancia, pertinencia y claridad para los 08 jueces expertos en el tema, obteniendo así, un coeficiente de la V-Aiken $>.87$.
3. Se alcanzó una validez de estructura interna favorable, por medio del análisis factorial confirmatorio (CFI = .993, TLI = .992, RMSEA = .034, SRMR = .051), en el que los resultados arrojados reflejan que las 03 dimensiones y los 19 ítems, se ajustan a la muestra y poseen coherencia con el modelo establecido.
4. Se logró reconocer la confiabilidad de la prueba por medio del Alfa de Cronbach y Omega de McDonald, los cuales presentan valores $>.80$; por consiguiente, se reconoce la relación entre los ítems de la escala entre sí y por medio de esta, se generan puntuaciones confiables y consistentes con su objeto de medición.

VI. RECOMENDACIONES

- Para futuras investigaciones, deberían aplicar la prueba en una población mayor a la establecida en la presente investigación, de esta forma, se recolectarán mayores datos precisos de las propiedades psicométricas de la prueba, debido a que, a mayor tamaño muestral, repercute en el RMSEA obteniendo un valor mínimo de error y por ende se establece un ajuste mayor de la prueba (Kline, 2011).
- Debido a sus valores altos obtenidos en el criterio de confiabilidad, la prueba puede ser empleada como medio para el descarte de adicción a los videojuegos en preadolescentes y por ende establecer estrategias para intervenir en dicha problemática.
- Realizar charlas y o programas de forma preventiva dirigidas a estudiantes de nivel primario; escuela de padres para informar sobre la problemática, con el fin de concientizar los efectos del uso desmedido de los videojuegos, a su vez que se involucren en actividades de confraternidad contando con el apoyo familiar.
- Establecer una comunicación clara y asertiva con los docentes ya que por medio de éstos se puede reconocer posibles indicadores o signos de alerta en los menores con el fin de ser derivador al departamento psicológico que posea la I.E. o en su defecto el centro de salud más cercano.
- Como estrategias para implementar dentro de esta problemática se sugiere dar a conocer e incentivar el uso de técnicas de control de la impulsividad para disminuir la dependencia previa a la adicción al videojuego (García y Rodríguez, 2021).

REFERENCIAS

- Adrianzén Flores, C. J., & Cuya Becerra, M. del Pg. (2019) *Propiedades psicométricas de la adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de Villa el Salvador*. [Tesis Profesional, Universidad Marcelino Champagnat]. <https://hdl.handle.net/20.500.14231/3073>
- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131-142. <https://doi.org/10.1177/0013164485451012>
- Argibay, J. C., (2006). Técnicas Psicométricas. Cuestiones de Validez y Confiabilidad. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, (8), 15-33. <https://www.redalyc.org/pdf/3396/339630247002.pdf>
- Beranuy, M.; Machimbarrena, J. M.; Vega-Osés, M. A.; Carbonell, X.; Griffiths, M. D.; Pontes, H. M., & González-Cabrera, J. (2020). Spanish Validation of the Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF): Prevalence and Relationship with Online Gambling and Quality of Life. *International journal of environmental research and public health*, 17(5), 1562. <https://doi.org/10.3390/ijerph17051562>
- Bowman, R. P., & Rotter, J. C. (1983). Computer games: Friend or foe? *Elementary School Guidance & Counseling*, 18(1), 25–34. <https://psycnet.apa.org/record/1984-18994-001>
- Campos Arias, A. & Oviedo, H. C. (2008). Propiedades Psicométricas de una Escala: la Consistencia Interna. *Revista de Salud Pública*, 10(5), 831-839. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=42210515>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(3), 211-226. <https://www.redalyc.org/journal/778/77865632008/77865632008.pdf>
- Castillo Arcos, L. C.; Sánchez Domínguez, J. P.; Silveira Sosa, E. A. & Telumbre Terrero, J. Y. (2021). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario*, 20(1), 69-78. <https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>
- Cho, G.; Hwang, H.; Sarstedt, M. & Ringle, Ch. M. (2020). Cutoff criteria for overall model fit indexes in generalized structured component analysis. *Journal of Marketing Analytics*, 8, 189–202 <https://doi.org/10.1057/s41270-020-00089-1>

- Chóliz, M.; Marco, C.; Merino Soto, C. & Salas Blas, E. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 17.
<https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (2018). *Investigación aplicada*.
<https://conocimiento.concytec.gob.pe/termino/investigacion-aplicada/>
- Díaz Florit, C. S. (2021) *Revisión sistemática de los efectos psicológicos y emocionales de la exposición a medios digitales en la niñez*. [Tesis profesional, Universidad de Talca]. <http://dspace.otalca.cl/handle/1950/13108>
- Donnerstein, E.; Jordan, A. B. & Strasburger, V. C. (2010). Health effects of media on children and adolescents. *Pediatrics*, 125(4), 756–767.
<https://doi.org/10.1542/peds.2009-2563>
- Dorantes Argandar, G., (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9 (2), 1-16.
<https://www.redalyc.org/pdf/3331/333152922002.pdf>
- El Comercio (2021). *¿Cuánto aumentó el uso de videojuegos durante la pandemia?*
<https://elcomercio.pe/respuestas/cuanto-aumento-el-consumo-de-videojuegos-durante-la-pandemiagamersnumeros-revtli-noticia/?ref=ecr>
- Escobedo Portillo, M. T., Hernández Gómez, J. A., Estebané Ortega, V. E., & Martínez Moreno, G. (2016). Modelos de ecuaciones estructurales: características, fases, construcción, aplicación y resultados. *Ciencia y Trabajo*, 18(55), 16-22.
<https://doi.org/10.4067/S0718-24492016000100004>
- Frías Navarro, D. (2022). *Apuntes de estimación de la fiabilidad de consistencia interna de los ítems de un instrumento de medida*.
<https://www.uv.es/friasnav/AlfaCronbach.pdf>
- García Celay, I. M. & Tapia, J. A. (2016). Achievement Motivation in High School: Contrasting Theoretical Models in the Classroom. *Learning and Instruction*, 2(1), 43–57.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ448002>
- García Padilla, F. M. & Rodríguez Rodríguez, M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Garey, Juliann (30 de octubre de 2023,). *Parenting Tweens: What You Should Know*.

- <https://childmind.org/article/what-parents-should-know-about-tweens/>
- Giacobbi, P. R., Jr. & Penfield, R. D. (2004). Applying a score confidence interval to Aiken's item content-relevance index. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 8(4), 213-225.
- http://dx.doi.org/10.1207/s15327841mpee0804_3
- Godoy Rodríguez, C. (5 de febrero de 2022). *Ventajas del uso de encuestas para una investigación*.
- <https://tesisdeceroa100.com/ventajas-del-uso-de-encuestas-para-una-investigacion/>
- Gómez Barrera, J. C. (2021). Psicometría, perfiles y sesgos. El caso del reconocimiento facial. *Inmediaciones de la Comunicación*, 16(2), 63-81.
- http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S168886262021000200063&script=sci_arttext
- Gómez Miguel, A. & Calderón Gómez, D. (2023). Videojuegos y jóvenes: lugares, experiencias y tensiones. *Madrid: Centro Reina Sofía de Fad Juventud*.
- [DOI: 10.5281/zenodo.7970990](https://doi.org/10.5281/zenodo.7970990)
- Griffiths, M. D.; Pontes, H. M. & Stavropoulos, V. (2020). Emerging insights on internet gaming disorder: Conceptual and measurement issues. *Addictive behaviors reports*, 11.
- <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100242>
- Guerri, M. (2023, 18 mayo). La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura.
- <https://www.psicoadictiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-social-bandura/>
- Guevara Aranciaga, E. R. (2020). Redes sociales y rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de psicología de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFE) 2014. *Revista De Investigación Multidisciplinaria CTSCAFE*, 2(4), 20.
- <https://ctscafe.pe/index.php/ctscafe/article/view/55>
- Hammond, M. (2023, 20 febrero). Escala de Likert: qué es y cómo utilizarla (incluye ejemplos).
- <https://blog.hubspot.es/service/escala-likert>
- Hernández Herrera, C. A.; Rodríguez Perego, N. & Vargas Garza, A. E. (2012). Los hábitos de estudio y motivación para el aprendizaje de los alumnos en tres carreras de ingeniería. *Revista de la educación superior*, 41(3), 67-87.
- <https://www.scielo.org.mx/pdf/resu/v41n163/v41n163a3.pdf>

- Hernández Sampieri, R.; Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metología de la Investigación* [Archivo PDF].
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Herrero, Juan. (2010). El Análisis Factorial Confirmatorio en el estudio de la Estructura y Estabilidad de los Instrumentos de Evaluación: Un ejemplo con el Cuestionario de Autoestima CA-14. *Psychosocial Intervention*, 19(3), 289-300.
http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-05592010000300009&lng=es&tlng=es.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (27 de junio de 2023,). *Instituto Nacional de Estadística e Informática*.
<https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-913-de-la-poblacion-de-6-y-mas-anos-de-edad-que-usa-internet-accedio-a-traves-de-un-telefono-celular-14458/>
- Izquierdo Mori, M. A., & Therese Lezama, M. S. (2022) *Evidencias psicométricas del Test de dependencia de videojuegos en adolescentes de Nuevo Chimote*. [Tesis profesional, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/85652>
- John Kirriemuir, A. M. (2004). *Literature review in games and learning*.
<https://telearn.hal.science/hal-00190453/document>
- Kline, R. B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling*, 3rd ed.
<https://psycnet.apa.org/record/2010-18801-000>
- Lai, K. (2020). Fit Difference Between Nonnested Models Given Categorical Data: Measures and Estimation. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 28(1), 99–120.
<https://doi.org/10.1080/10705511.2020.1763802>
- López Becerra, F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (40), 1-12.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2012.40.361>
- Etkin, P.; Ibáñez Ribes, M. I.; López Fernández, F.; Mezquita Guillamón, L. & Walker, J. O., (2020). *Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de*

- videojuegos en adolescentes*. Editorial Publicacions de la Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions.
<http://dx.doi.org/10.6035/AgoraSalut.2020.7.15>
- Loyaga Arteaga, P. K., & Tapia Florián, D. A. (2020) *Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en alumnos de instituciones educativas de la ciudad de Trujillo*. [Tesis profesional, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/51460>
- Mena Medina H, Guerrero Liñana P. (2023). Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. *Revista Iberoamericana de Enfermería Comunitaria: RIdEC*, 16(1), 9-18.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9111535>
- Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social Paraguay. (4 de junio de 2023). Sobrepeso y obesidad, problemas de salud que se están volviendo cotidianos.
<https://www.mspbs.gov.py/portal/27514/sobrepeso-y-obesidad-problemas-de-salud-que-se-estan-volviendo-cotidianos.html>
- Ministerio de Salud (2021). *MINSA: la pandemia por la COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes* [Archivo PDF].
<https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 43-49.
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Morales García, José A. (1 de abril de 2022). *Dopamina, el neurotransmisor que nos da la felicidad, pero también nos la quita*.
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-61067620>
- Olivera Ipanaque, V. Y., & Torres Acuña, L. (2022) *Propiedades psicométricas de la escala HAMM-IST de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Chiclayo, 2021*. [Tesis profesional, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/91405>
- Pérez, E. R., & Medrano, L. A. (2010). Análisis factorial exploratorio: bases conceptuales y metodológicas. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento (RACC)*, 2(1), 58-66.

- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3161108>
- Plarium. (2023). *Top 29 tipos de videojuegos de 2023*.
<https://plarium.com/es/blog/video-game-genres/>
- Ramírez, T. (1999). *Como hacer un proyecto de investigación (1 a ed.)*.
<https://institutorambell.blogspot.com/2021/05/como-hacer-un-proyecto-de-investigacion.html>
- Revista Economía (2022). Día del Gamer: conoce las preferencias de los peruanos y su relación con los videojuegos. *Revista Economía*.
<https://www.revistaeconomia.com/dia-del-gamer-conoce-las-preferencias-de-los-peruanos-y-su-relacion-con-los-videojuegos/>
- Robles Pastor, B. F. (2019). Población y muestra. *Pueblo continente*, 30(1), 245-247.
<http://journal.upao.edu.pe/PuebloContinente/article/view/1269>
- Ruiz Mitjana, L. (27 de mayo de 2019). *La teoría de la comparación social de Festinger*.
<https://psicologiaymente.com/social/teoria-comparacion-social-festinger>
- Saavedra Vallejos, E. (2019). Validation of the videogame consumption habits questionnaire in Chilean millennials. *Anagramas Rumbos Y Sentidos De La Comunicación*, 18(36), 43-55.
<https://doi.org/10.22395/angr.v18n36a3>
- Sandoval Obando, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102.
<https://www.redalyc.org/journal/801/80164345010/html/>
- Statista Research Department. (2023). *Videojuegos en América Latina - Datos estadísticos*.
<https://es.statista.com/temas/11329/videojuegos-en-america-latina/>
- Sueldo Vedia, J. L. (2020) *Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020* [Tesis profesional, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/48157>
- Taber, K. S. (2017). The Use of Cronbach's Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education. *Research in Science Education*, 48, 1273–1296.
<https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>
- Trujillo, S. (2018). Ética: código deontológico en psicología [Archivo PDF].

<https://digitk.areandina.edu.co/server/api/core/bitstreams/2caeb7cd-b03f-4e4b-b80c-19114337a4ae/content>

Walker, D. A., & Smith, T. J. (2017). Computing Robust, Bootstrap-Adjusted Fit Indices for Use With Nonnormal Data. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 50(1–2), 131 - 137.

<https://doi.org/10.1080/07481756.2017.1326748>

Xia, Y., & Yang, Y. (2019). RMSEA, CFI, and TLI in structural equation modeling with ordered categorical data: The story they tell depends on the estimation methods. *Behavior Research Method*, 51, 409 - 428.

<https://doi.org/10.3758/s13428-018-1055-2>

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables

| VARIABLE DE ESTUDIO | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICIÓN OPERACIONAL | DIMENSIÓN | INDICADOR | ÍTEMS | ESCALA DE MEDICIÓN |
|-----------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| Hábitos de consumo de Videojuegos | Es el comportamiento relacionado con el uso de videojuegos de acuerdo con su grado de atracción, relación con otras actividades, interferencia en el rendimiento académico, y grado de inquietud que generan los videojuegos (López, 2012). | Se define como el conjunto del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos compuesta por 19 ítems en relación a 3 dimensiones: frecuencia en el uso de videojuego; Interferencia de los videojuegos con otras actividades; Nivel de inquietud respecto a los videojuegos | Grado de atracción por los videojuegos Interferencia de los videojuegos con otras actividades Nivel de inquietud respecto a los videojuegos | Puntaje obtenido en la dimensión Grado de atracción por los videojuegos. Puntaje obtenido en la dimensión Interferencia de los videojuegos con otras actividades. Puntaje obtenido en la dimensión Nivel de inquietud respecto a los videojuegos. | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 8, 9, 10, 11, 17, 18, 19 12, 13, 14, 15, 16 | Escala de tipo Likert Que van desde «Nada de acuerdo» (1) hasta «Totalmente de acuerdo» (5) |

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE LOS VIDEOJUEGOS.

1. FICHA TÉCNICA

- **Nombre original:** Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos.
- **Autor:** Fernando López Becerra
- **Fecha de elaboración:** 2012
- **Procedencia:** España
- **Adaptación chilena:** Esteban Saavedra Vallejos, 2019
- **Administración:** Individual y colectiva
- **Duración:** entre 7 a 15 minutos
- **Aplicación:** entre 18 y 37 años de edad
- **Significación:** medir el uso y consumo de videojuegos y no el diagnóstico de alteraciones psicológicas. Tener un conocimiento sobre cuánto es el consumo de videojuegos de los jóvenes y adultos es importante para la planificación de las actividades diarias de la vida, para poder organizarse y no caer en el consumo excesivo de videojuegos. Por esta razón, se ajusta y valida la escala de hábitos de consumo de videojuegos creada por López Becerra.
- **Ámbitos de aplicación:**
 - Fines educativos.
 - Fines clínicos.
 - Fines psicológicos.
 - Fines de investigación.
- **Material a usar:** Lápiz, borrador, cuestionario
- **Instrucciones de aplicación:** Siente al menor frente a la mesa con los materiales, establezca un buen rapport. Luego se da a conocer las instrucciones para poder llevar a cabo el desarrollo de la prueba, asimismo, se da de conocimiento, que ante cualquier duda o consulta puede hacerla saber levantando la mano, no hay respuestas erróneas

2. BREVE DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

- El cuestionario consta de 19 ítems, divididos en tres factores los cuales miden el consumo de videojuegos clasificados en:

El factor 1 *“grado de atracción y uso de los videojuegos”*, da información sobre el grado de atracción y uso de videojuegos. Está formado por los ítems uno a siete.

El factor 2 *“interferencia de los videojuegos con otras actividades”*, da información sobre el grado de interferencia que tiene jugar videojuegos respecto a otras actividades de la vida diaria tales como estudiar, trabajar y otras actividades recreativas. Está formado por los ítems ocho a once, diecisiete a diecinueve.

El factor 3 *“nivel de inquietud respecto a los videojuegos”* da información sobre las actividades anexas a jugar, pero que tienen directa relación como hablar con amigos sobre videojuegos, buscar información, visitar tiendas especializadas, entre otras. Está formado por los ítems doce a dieciséis.

- **Escala de respuestas:** Escala de tipo Likert que van desde «Nada de acuerdo» (1) hasta «Totalmente de acuerdo» (5)

CUESTIONARIO SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE LOS VIDEOJUEGOS

| | | Nada de acuerdo | Poco de acuerdo | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | Bastante de acuerdo | Totalmente de acuerdo |
|----|--|-----------------|-----------------|--------------------------------|---------------------|-----------------------|
| 1 | Me gusta jugar a los videojuegos | | | | | |
| 2 | Juego habitualmente a los videojuegos | | | | | |
| 3 | He jugado a muchos videojuegos | | | | | |
| 4 | Conozco muchos videojuegos | | | | | |
| 5 | Me considero bueno jugando a los videojuegos | | | | | |
| 6 | Los videojuegos me parecen divertidos | | | | | |
| 7 | Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando | | | | | |
| 8 | Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos | | | | | |
| 9 | Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte | | | | | |
| 10 | Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando | | | | | |
| 11 | Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia | | | | | |
| 12 | Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet | | | | | |
| 13 | Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor | | | | | |
| 14 | Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos | | | | | |
| 15 | Hablo con mis amigos de videojuegos | | | | | |
| 16 | Siempre que veo una tienda de videojuegos entro | | | | | |
| 17 | Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos | | | | | |
| 18 | Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas de la Universidad o trabajo | | | | | |
| 19 | Olvido cosas importantes mientras juego (hacer las tareas... | | | | | |

Anexo 4: Modelo de asentimiento informado UCV

Asentimiento Informado

Título de la investigación: “Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes, de un distrito de Chiclayo - 2024”

Investigadores: Ballena Flores Janeth Aracely y Díaz Neira Zusetty Pieryna

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada: “Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes, de un distrito de Chiclayo - 2024”, cuyo objetivo es: determinar las propiedades psicométricas del Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de un distrito de Chiclayo. Esta investigación es desarrollada por estudiantes (pregrado), de la carrera profesional de Psicología, de la Universidad César Vallejo del campus Chiclayo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución “Juan Pablo Vizcardo y Guzmán”, en el cual se evidencia ciertos indicadores del uso inadecuado de los videojuegos en los preadolescentes de 4° a 6° grado de primaria, ya que se refleja en su ámbito académico y familiar, es por ello que nace la necesidad de adaptar un instrumento acorde a las edades ya mencionadas.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes, de un distrito de Chiclayo - 2024”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará en el ambiente de aulas de la institución “Juan Pablo Vizcardo y Guzmán”. Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con los Investigadores Ballena Flores Janeth Aracely, email: jballenaf@ucvvirtual.edu.pe Díaz Neira Zusetty Pieryna, email: dneirazp@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Chirinos Antezana, Lucía, email: achirinosa@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

Consentimiento Informado

Título de la investigación: “Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes, de un distrito de Chiclayo - 2024”

Investigadores: Ballena Flores Janeth Aracely y Díaz Neira Zusetty Pieryna.

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada: “Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes, de un distrito de Chiclayo - 2024”, cuyo objetivo es: determinar las propiedades psicométricas del Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de un distrito de Chiclayo. Esta investigación es desarrollada por estudiantes (pregrado), de la carrera profesional de Psicología, de la Universidad César Vallejo del campus Chiclayo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución “Juan Pablo Vizcardo y Guzmán”, en el cual se evidencia ciertos indicadores del uso inadecuado de los videojuegos en los preadolescentes de 4° a 6° grado de primaria, ya que se refleja en su ámbito académico y familiar, es por ello que nace la necesidad de adaptar un instrumento acorde a las edades ya mencionadas.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes, de un distrito de Chiclayo - 2024”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará en el ambiente de aulas de la institución “Juan Pablo Vizcardo y Guzmán”. Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con los Investigadores Ballena Flores Janeth Aracely, email: jballenaf@ucvvirtual.edu.pe Díaz Neira Zusetty Pieryna, email: dneirazp@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Chirinos Antezana Lucía, email: achirinosa@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

Anexo 7. Análisis complementario

Tabla 4.

Medidas descriptivas del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes.

| | Media | DE | Asimetría | Curtosis | Correlación Inter test |
|------|--------------|-----------|------------------|-----------------|-----------------------------------|
| I1 | 4.27 | 1.063 | -1.4894 | 1.3784 | 0.522 |
| I2 | 3.79 | 1.193 | -0.7113 | -0.5417 | 0.517 |
| I3 | 3.91 | 1.229 | -0.7886 | -0.58 | 0.418 |
| I4 | 3.87 | 1.22 | -0.7388 | -0.6952 | 0.362 |
| I5 | 3.97 | 1.129 | -0.9411 | -0.0123 | 0.41 |
| I6 | 4.27 | 0.979 | -1.3844 | 1.395 | 0.335 |
| I7 | 3.78 | 1.204 | -0.6752 | -0.6277 | 0.364 |
| T8 | 2.86 | 1.396 | 0.0985 | -1.2327 | 0.524 |
| T9 | 2.86 | 1.416 | -0.0192 | -1.2371 | 0.589 |
| T10 | 2.74 | 1.448 | 0.1482 | -1.3492 | 0.689 |
| T11 | 2.53 | 1.434 | 0.3425 | -1.2808 | 0.584 |
| IN12 | 3.16 | 1.488 | -0.2459 | -1.3397 | 0.667 |
| IN13 | 3.63 | 1.325 | -0.6205 | -0.8018 | 0.522 |
| IN14 | 2.97 | 1.571 | -0.1214 | -1.5446 | 0.66 |
| IN15 | 3.5 | 1.395 | -0.5492 | -0.9903 | 0.556 |
| IN16 | 3.19 | 1.51 | -0.3013 | -1.2951 | 0.663 |
| T17 | 3 | 1.487 | -0.1073 | -1.3965 | 0.692 |
| T18 | 3.03 | 1.521 | -0.1245 | -1.4189 | 0.699 |
| T19 | 3.09 | 1.476 | -0.2596 | -1.3303 | 0.704 |

Tabla 5.

Cargas Factoriales del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes.

| Dimensión | Ítems | β | β 95% Intervalo de Confianza | | P |
|-------------|-------|---------|---------------------------------------|--------|--------|
| | | | Mínimo | Máximo | |
| Dimensión 1 | I1 | 0.744 | 0.658 | 0.83 | |
| | I2 | 0.748 | 0.664 | 0.833 | < .001 |
| | I3 | 0.609 | 0.512 | 0.705 | < .001 |
| | I4 | 0.552 | 0.457 | 0.648 | < .001 |
| | I5 | 0.577 | 0.485 | 0.67 | < .001 |
| | I6 | 0.477 | 0.355 | 0.598 | < .001 |
| | I7 | 0.521 | 0.416 | 0.627 | < .001 |
| Dimensión 2 | T8 | 0.567 | 0.498 | 0.636 | |
| | T9 | 0.653 | 0.592 | 0.715 | < .001 |
| | T10 | 0.761 | 0.718 | 0.805 | < .001 |
| | T11 | 0.669 | 0.612 | 0.727 | < .001 |
| | T17 | 0.785 | 0.734 | 0.836 | < .001 |
| | T18 | 0.806 | 0.765 | 0.847 | < .001 |
| | T19 | 0.789 | 0.739 | 0.839 | < .001 |
| Dimensión 3 | IN12 | 0.752 | 0.695 | 0.81 | |
| | IN13 | 0.569 | 0.491 | 0.648 | < .001 |
| | IN14 | 0.768 | 0.721 | 0.814 | < .001 |
| | IN15 | 0.616 | 0.541 | 0.691 | < .001 |
| | IN16 | 0.754 | 0.702 | 0.806 | < .001 |

Nota: β : Carga factorial, mínimo, máximo.

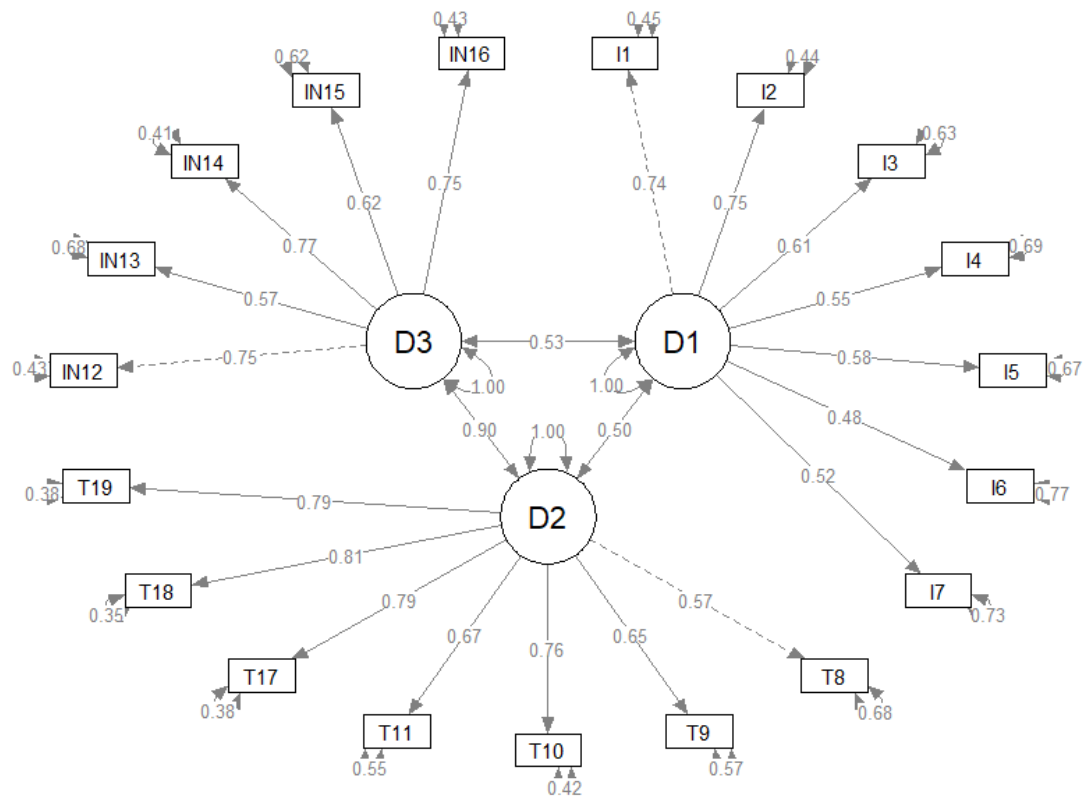
Tabla 6.

Normas percentilares del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes.

| Nivel | Percentiles | Dimensiones | | | |
|----------------|-------------|-------------|---------------|-----------|---------|
| | | Atracción | Interferencia | Inquietud | Consumo |
| Bajo | 5 | <=17 | 7 | 6 | <= 32 |
| | 10 | 18 - 20 | 8 | 7 | 33 – 39 |
| | 15 | 21 – 22 | 9 | 8 – 9 | 40 – 44 |
| | 20 | 23 – 24 | 10 | 10 | 45 – 50 |
| | 25 | 25 | 11 – 13 | 11 | 51 – 54 |
| | 30 | - | 14 | 12 – 13 | 55 – 58 |
| | 35 | 26 - 27 | 15 - 18 | 14 - 15 | 59 - 61 |
| Medio | 40 | 28 | 19 - 20 | 16 | 62 – 65 |
| | 45 | - | 21 | 17 | 66 |
| | 50 | 29 | 22 | 18 | 67 – 68 |
| | 55 | -- | 23 | 19 | 69 – 71 |
| | 60 | 30 | 24 | - | 72 – 73 |
| | 65 | 31 | 25 | 20 | 74 |
| | 70 | - | 26 | - | 75 – 76 |
| Alto | 75 | 32 | 27 | 21 | 77 |
| | 80 | 33 | - | 22 | 78 |
| | 85 | - | 28 | - | 79 – 80 |
| | 90 | 34 | 29 | 23 | 81 – 82 |
| | 95 | 35 | 30 | - | 83 – 84 |
| | 99 | > 35 | >28 | > 24 | > 85 |
| Media | | 27.85 | 20.12 | 16.44 | 64.41 |
| Desv. estándar | | 5.431 | 7.795 | 5.573 | 15.788 |
| Rango | | 27 | 26 | 20 | 67 |
| Mínimo | | 8 | 6 | 5 | 22 |
| Máximo | | 35 | 32 | 25 | 89 |

Figura 1.

Modelo teórico del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos.



Nota: Análisis Factorial Confirmatorio del modelo teórico del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos.

Anexo 8: Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación

Solicitud de permiso para hacer uso del cuestionario por Saavedra Vallejos (Chile)

Solicitud de Permiso ▶ Recibidos x

 **Pieryna Díaz Neira** <pierynadiaz21@gmail.com> mar, 26 sept, 11:27 ☆ ↶ ⋮
para e.saavedra.vallejos ▾

Hola, muy buenos días, les saludan Zusetty Díaz Neira (orcid.org/0000-0001-8475-3672) y Janeth Ballena Flores (orcid.org/0000-0003-2494-8659), estudiantes de la carrera de Psicología, en la Universidad César Vallejo - Perú; el motivo del presente mensaje es para solicitar su permiso para hacer uso de la adaptación que realizó sobre el "Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes", con la finalidad de realizar una adaptación en el país de Perú, aplicarlo en estudiantes de cuarto a sexto de primaria y poder llevar a cabo nuestra tesis titulada "Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes, en el distrito de La Victoria - 2023. Quedamos atentas a tu respuesta y agradeciéndole de antemano el tiempo tomado.

 **Esteban Saavedra** mar, 26 sept, 14:11 ☆ ↶ ⋮
para mí ▾

Estimadas Pieryna y Janeth,

Reciban un cordial saludo, Por supuesto que pueden utilizar el instrumento.

Les propongo que, con los resultados de su tesis junto con mi trabajo, hagamos un estudio comparativo, lo transformemos en un artículo y publiquemos en conjunto, si es que les interesa, sino, no hay problema. Para poder llevarlo a cabo tendrían que tener un tamaño muestra de $n > 390$, esa es la clave.

Que les vaya muy bien es su tesis,
Cualquier duda o consulta haganla con toda confianza.
Atte.

—
Dr. Esteban Saavedra Vallejos

Solicitud de permiso para hacer uso del cuestionario por López Becerra (España)

Solicitud de Permiso ▶ Recibidos x



Pieryna Diaz Neira <pierynadiaz21@gmail.com>
para f.lopez ▾

vie, 29 sept, 9:06 ☆ ↶ ⋮

Hola, muy buenos tardes, les saludan Zusetty Díaz Neira (orcid.org/0000-0001-8475-3672) y Janeth Ballena Flores (orcid.org/0000-0003-2494-8659), estudiantes de la carrera de Psicología, en la Universidad César Vallejo - Perú; el motivo del presente mensaje es para solicitar su permiso para hacer uso del cuestionario que ha creado titulado "Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes", con la finalidad de realizar una adaptación en el país de Perú, aplicarlo en estudiantes de cuarto a sexto de primaria y poder llevar a cabo nuestra tesis titulada "Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes, en el distrito de La Victoria - 2023.

Quedamos atentas a tu respuesta y agradeciéndole de antemano el tiempo tomado.



Fernando López <flopezbecerra@gmail.com>
para mi ▾

sáb, 30 sept, 1:15 ☆ ↶ ⋮

Hola,
por supuesto que tenéis permiso para hacer uso del cuestionario que ha creado titulado "Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes", con la finalidad de realizar una adaptación en el país de Perú.

Os agradezco encarecidamente el interés, y espero que os sirva de ayuda.


Saludos cordiales,

Fernando López



Anexo 9. Otras evidencias

Carta de permiso a la I.E para aplicar el instrumento.

 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Pimentel, 27 de octubre de 2023

OFICIO N° 0452-2023-UCV-VA-P26-F02-JP

Dra. PATRICIA E. BARRIENTOS LÓPEZ
Directora I.E. “Juan Pablo Vizcardo y Guzmán”
Presente.-

Asunto: Solicito permiso para aplicar un instrumento de PI

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle el saludo Institucional a nombre de la Escuela Académica Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo – Campus Chiclayo, y a la vez presentarle a las estudiantes del X ciclo de la Escuela de Psicología:

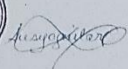
- DÍAZ NEIRA ZUSETTY PIERYNA
- BALLENA FLORES JANETH


Quienes se encuentran desarrollando la experiencia curricular Proyecto de Investigación; es por ello que, a razón de aplicar los conocimientos adquiridos, desean el permiso correspondiente, para aplicar el instrumento Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en su trabajo de investigación denominado: **“ADAPTACIÓN DEL CUESTIONARIO SOBRE LOS HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES PREADOLESCENTES, DE UN DISTRITO DE CHICLAYO - 2024”**, a los estudiantes preadolescentes de 4° a 6° grado de primaria de la institución que Usted dirige; asimismo informar que estarán bajo la coordinación de la docente Mgtr. Ana Lucía Chirinos Antezana.

Concedora de su apoyo a los futuros profesionales de nuestra región, no dudamos en que nuestra petición sea aceptada.

Esperando su atención, me despido de Usted no sin antes expresarle mis muestras de aprecio.

Atentamente,


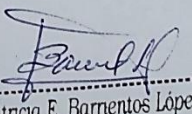

Dra. Susy Del Pilar Aguilar Castillo
Jefa de la Escuela de Psicología
Campus Chiclayo



UCV, licenciada para que puedas salir adelante.

f | t | i | v
ucv.edu.pe

ACEPTADO



Patricia E. Barrientos López