



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos
en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y
Callao, 2020

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Psicología

AUTOR:

Sueldo Vedia, Jose Luis (ORCID: 0000-0003-0358-0859)

ASESOR:

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

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Psicométrica

Lima – Perú

2020

Dedicatoria

Dirigido a mis padres quienes me apoyan constantemente y están ahí en los momentos en lo que uno más lo necesita. En especial a mi madre, que es el motivo por el cual sigo aún esforzándome cada día y aprendiendo cosas nuevas. Solo decirle estaré eternamente agradecido por la maravillosa persona que eres.

Agradecimiento

Agradezco a mis padres por apoyarme, en especial a mi madre.

Agradezco a Dios por darme vida, salud y el compartir momentos con mi familia.

Al profesor Juan Walter Pomahuacre Carhuayal, por sus enseñanzas, por su tiempo, dedicación de querer enseñar, compartir sus conocimientos y de hacer de la clase un momento grato de aprender.

Índice de contenidos

	Pág
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índices de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variable y operacionalización	15
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	16
3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	18
3.6. Métodos de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	29
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	35
ANEXOS	42

Índice de tablas

Tabla 1:	Evidencia de Validez basada de contenido del TDV sometido a criterio de jueces a través de la V de Aiken	20
Tabla 2:	Análisis descriptivo de los ítems del TDV en 304 adolescentes	21
Tabla 3:	Índices de ajuste del modelo según el análisis factorial confirmatorio en el TDV en 304 adolescentes	22
Tabla 4:	Confiabilidad por consistencia interna mediante el coeficiente Alfa de Cronbach y el Omega McDonald del TDV en 304 adolescentes	24
Tabla 5:	Evaluación de la normalidad del TDV a través del estadístico Shapiro-Wilk	24
Tabla 6:	Evaluación de la existencia de diferencias significativas respecto al sexo del TDV mediante la prueba de U de Mann Whitney	26
Tabla 7:	Percentiles diferenciados según sexo del modelo original del TDV (hombres)	27
Tabla 8:	Percentiles diferenciados según sexo del modelo original del TDV (mujeres)	28
Tabla 9:	Análisis descriptivo de los ítems del TDV en 114 adolescentes (piloto)	
Tabla 10:	Análisis descriptivo de los ítems de la dimensión Abstinencia del TDV en 114 adolescentes	
Tabla 11:	Análisis descriptivo de los ítems de la dimensión Abuso y Tolerancia del TDV en 114 adolescentes	
Tabla 12:	Análisis descriptivo de los ítems de la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos del TDV en 114 adolescentes	
Tabla 13:	Análisis descriptivo de los ítems de la dimensión Dificultad en el control del TDV en 114 adolescentes	
Tabla 14:	Confiabilidad por consistencia interna mediante el coeficiente Alfa de Cronbach de las dimensiones del TDV en 114 adolescentes	

Índice de gráficos y figuras

Figura 1. Análisis Factorial Confirmatorio del modelo original del TDV en adolescentes	24
--	----

Resumen

El trabajo realizado fue de tipo Instrumental y tuvo el objetivo de evaluar las Propiedades psicométricas del test dependencia de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020. Participaron 304 adolescentes con edades entre los 11 a 18 años de edad. Inicialmente el estudio piloto se realizó con 114 adolescentes que presentaron similares características a los de la muestra final. Mediante la V de Aiken se obtuvo valores del 100%. Se empleó el tipo de muestreo no probabilístico, fomentando criterios de inclusión y exclusión. Se utilizó el instrumento del test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011). Los resultados obtenidos respecto a la confiabilidad por consistencia interna fueron de un Alfa de Cronbach total de .971 y un Omega total de .971, donde el TDV muestra evidencia de confiabilidad. Además, se encontraron para el análisis factorial confirmatorio datos de CFI = .971, TLI = .967 Y SRMR = .048. También se elaboró percentiles diferenciados por sexo, por el cual se concluye que el TDV presenta buenas propiedades psicométricas y evidenció ser un instrumento válido y confiable para la población estudiada.

Palabras clave: Videojuegos, validez y confiabilidad.

Abstract

The work carried out was of the Instrumental type and had the objective of evaluating the psychometric properties of the video game dependence test in adolescents from educational institutions of Lima Metropolitana and Callao, 2020. 304 adolescents aged between 11 to 18 years old participated. Initially, the pilot study was carried out with 114 adolescents who presented similar characteristics to those of the final sample. Using Aiken's V values of 100% were obtained. The non-probabilistic type of sampling was used, promoting inclusion and exclusion criteria. The Chóliz and Marco (2011) Video game dependence test instrument was used. The results obtained regarding reliability by internal consistency were a total Cronbach's Alpha of .971 and a total Omega of .971, where the TDV shows evidence of reliability. In addition, data for CFI = .971, TLI = .967 and SRMR = .048 were found for the confirmatory factor analysis. Percentiles differentiated by sex were also elaborated, by which it is concluded that the TDV presents good psychometric properties and it proved to be a valid and reliable instrument for the studied population.

Keywords: Video game, validity and reliability

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, con el avance de la tecnología las personas se encuentran más ocupadas, se vuelven más dependientes de algún aparato electrónico tales como: las computadoras, videojuegos, consolas, tablets, celulares y etc. Y esto se refleja por la gran demanda y/o adquisición que se van imponiendo en muchos aspectos en los demás un estilo de vida. Esto se evidencia en que los niños, adolescentes de la actualidad ya tienen un aparato electrónico a muy temprana edad, totalmente distinto hace varios años atrás, al cual se van volviendo dependientes. Los videojuegos son en la actualidad una forma de ocio en común, pero también uno de los problemas que se van enfrentando los padres, puesto que sus hijos le dedican varias horas de juego que en muchos casos interfiere con sus demás actividades diarias. Por ello, Chóliz y Marco (2011) mencionan que en España el 36,2% de los niños y adolescentes que hacen uso de los videojuegos han reprobado algún curso en el colegio.

Actualmente existe una gran probabilidad de desarrollar alguna adicción comportamental, ya sea niño, adolescente o adulto, dado la situación difícil y complicada que se está viviendo, el Gobierno ha declarado un estado de emergencia para poder controlar la pandemia, dentro de ellas el aislamiento social obligatorio es una de las disposiciones tomadas para evitar el avance del virus (COVID-19), esto probablemente va a traer más problemas en las personas y en la sociedad, ya que obliga a convivir más tiempo dentro del hogar. Además, de que más personas harán y hacen un gran uso de la tecnología y las redes sociales, ya sea para comunicarse, jugar videojuegos online o darse un tiempo de ocio. Puesto que se busca instrumentos para validar la problemática del uso de videojuegos. El Plan Nacional sobre Drogas (PNSD, 2020), dado el confinamiento que se está viviendo actualmente a nivel mundial, en España hay un incremento en cuanto al consumo de las TIC, por ello hay decisiones limitativas de desplazamiento tomadas por el Gobierno.

En el ámbito internacional, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), refiere que haber delimitado la descripción del trastorno por uso de videojuegos es un gran paso considerable para que la salud pública elaboré con efectividad de cara a esta reciente dificultad. El administrador del Centro de medicina y tratamiento de

adicciones de Kurihama (Japón), el Dr. Higuchi, avala las afirmaciones de esa institución, donde hoy en día, hay 84 programas donde se ha presenciado el incremento persistente de cantidad de paciente con adicción a los videojuegos. Respecto a los 269 pacientes a los que se están tratando recientemente, respecto a su adicción a internet, 241 son adictos, referente a los videojuegos y dentro de los cuales 215 son hombres.

En cuanto a nivel internacional, los distribuidores de las pruebas para la variable dependencia a los videojuegos, se cuenta con pocos para la población peruana. La editorial TEA ediciones cuenta con el instrumento como el: ADITEC (evaluación y prevención a la adicción a internet, móvil y videojuegos). Respecto al APA, cuenta con el instrumento GASA. A nivel de la población peruana el Dr. Salas, Merino, Chóliz y Marco validaron el instrumento de Chóliz y Marco. Además la instrumentalización es muy diferente a la peruana, donde influye la cultura, el idioma, etc. En el ámbito nacional se carecen de instrumentos ajustados a nuestra realidad.

Respecto a la situación complicada que se está pasando a nivel mundial, los investigadores Orte, Ballester y Nevot (2020) mencionan que el Gobierno Español, el 14 de marzo del 2020, proclamó el estado de emergencia para enfrentar la disposición de emergencia sanitaria ocasionada por el avance rápido del crecimiento de la pandemia del COVID-19. El importante impacto se dio en las limitaciones, en la carencia de contacto con los primordiales medios de socialización, donde se ha visto afectado sobre la infancia y la adolescencia. Además, se ha producido un aumento en las tasas de violencia familiar, el consumo excesivo del juego y la pornografía (p.3). Por ello, frente a la primera semana de confinamiento, muchas familias se comunicaron con la asociación Patim, con el fin de avisar que sus hijos habían decaído en el juego online (p. 6).

En cuanto se refiere a países hispanohablantes, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE, 2005) refiere que la situación se considera más preocupante, puesto que en España existe un elevado registro de dedicación a videojuegos con un aproximado de 20,3% en cuanto a los adolescentes.

El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2017) en el Perú, menciona que el 50.1% de los habitantes de edades de los 6 hasta los 16 años que emplean la utilización del internet por lo menos una vez al día, y la razón de acercamiento al 44.8% es que se comunican, se informan y se distraen.

En el ámbito nacional, el Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” en el 2014, explica que los adolescentes y adultos jóvenes sufren adicción a los videojuegos, siendo las edades entre los 9 y 12 años de edad en promedio. En el 2012 y 2013 se han atendido 297 pacientes en total, que tienen dificultad respecto a la adicción a internet y ludopatía. Donde 158 de ellos tienen problemas respecto al internet, 30 casos de ludopatía, 8 casos sobre ludopatía afiliada a internet y drogas. En ello, 99 casos son a internet, drogas y 2 casos de ludopatía e internet.

En el ámbito local, se cuentan con pocos instrumentos para medir la problemática de la dependencia a los videojuegos, por eso se necesitan instrumentos válidos y confiables ajustados a nuestra realidad, para así poder detectarlos tempranamente y hacer prevención con la población vulnerable estudiada (adolescentes), que ayuden a la comunidad científica. Se ha trabajado en el test de dependencia de videojuegos buscando evidenciar sus propiedades psicométricas (validez y confiabilidad). Ya que no hay muchos estudios que ayuden y avalen a medir la problemática de los videojuegos.

A continuación nos planteamos la siguiente pregunta. ¿El test de dependencia de videojuegos cuenta con adecuadas propiedades psicométricas en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020?.

Se justifica el trabajo de investigación, considerado que es conveniente, porque va a beneficiar a la comunidad científica, puesto que se va a evidenciar un instrumento que cuente con adecuadas propiedades psicométricas (validez y confiabilidad) en el cual va a servir para que se pueda detectar la problemática tempranamente y así poder hacer prevención con la población estudiada. La relevancia social, es importante porque la población va destinada a una de las poblaciones vulnerables (adolescentes) ya que están en formación y son más propensos a estos estímulos que se encuentran a su alrededor (videojuegos). Teórico, porque la intención del

estudio es producir pensamiento y debate académico referente a la problemática (dependencia a los videojuegos), a través de fuentes teóricas como: estadísticos, antecedentes, resultados y etc. Asimismo, es práctico porque va ayudar a entender mejor sobre la problemática, se brindó recomendaciones a disminuir la problemática y posibles alcances que se obtuvieron en la realización del trabajo.

Se planteó el objetivo general del trabajo de investigación.

Evaluar las propiedades psicométricas del test dependencia de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020.

A continuación se plantearon los siguientes objetivos específicos para el trabajo realizado que son: evaluar la evidencia de validez basada en el contenido del TDV, realizar el análisis descriptivo de los ítems del TDV, evaluar la evidencia de validez basada en la estructura interna del TDV, determinar la confiabilidad por consistencia interna del TDV y propuesta de norma de interpretación del TDV.

II. MARCO TEÓRICO

Con el siguiente capítulo se describen algunos estudios que tienen relevancia en esta investigación que tiene como estudio la variable de dependencia a los videojuegos. Igualmente se muestran algunos trabajos realizados a nivel nacional, tales como empezaremos a ver.

Huamán (2020) con el objetivo de analizar las propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos TDV en adolescentes del nivel secundario de 11 a 17 años en dos instituciones educativa públicas del distrito de Comas, 2019. El enfoque es cuantitativo, donde la población estuvo conformada por una muestra de 750 adolescentes de dos instituciones educativas públicas. En cuanto al instrumento utilizado es el test de dependencia de videojuegos TDV de Chóliz y Marco y los resultados que se obtuvieron fueron un GFI= .97, RMSEA= .06, SRMR= .038, CFI= .97, TLI= .97, además del coeficiente Alfa de Cronbach de .96 y un Omega de McDonald de .96, en el que se llegó a la conclusión de que el TDV brinda buenas propiedades psicométricas y es un instrumento válido y confiable.

Cahuaza y Paz (2019) efectuaron un estudio con el objetivo de determinar la evidencia de validez y confiabilidad de la escala de adicción a videojuegos para adolescentes de la ciudad de Trujillo. La población estuvo conformada por una muestra de 400 adolescentes tanto de hombres como mujeres con edades entre 15 a 27 años y el instrumento utilizado es la escala (GASA). Los resultados fueron un CFI = .71, TLI = .57, RMSEA = .185 y un coeficiente de Omega que obtuvo un puntaje de .70.

Fuentes (2018) realizó un trabajo con el objetivo de determinar las propiedades psicométricas de la escala de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas privadas de Puente Piedra, zona central, 2018. Su metodología fue de tipo instrumental, donde la población estudiada fue de 1530 y se obtuvo una muestra de 360 estudiantes de ambos sexos con edad entre 11 a 17 años de dos instituciones Educativas. El instrumento utilizado fue una escala de videojuegos HAMM del autor Mendoza Mezarina Hugo, donde los resultados fueron un Alfa de Cronbach es de .98, su Omega .96, su KMO .98 y la puntuación de esfericidad de Bartlet de .00. En conclusión la escala HAMM-IST evidenció tener un solo factor

demostrando multicolinealidad en sus dimensiones, demostrando no ser válida para la población estudiada.

Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017) en su trabajo de investigación su objetivo fue certificar en población peruana el TDV, en su aplicación participaron 467 estudiantes de educación básica regular, entre las edades de 11 y 18 años de edad. El instrumento utilizado es el TDV de Chóliz y Marco (2011) que constan de 25 ítems y los resultados de referencia que se usaron fueron los índices de absoluto (RMSEA < .05; SRMR < .08), relativo (CFI \geq .95). Además de un Omega de McDonald's para la muestra 1 de .96 y para la muestra 2 de .94.

Mendoza (2013) realizó un trabajo en el cual su objetivo fue diseñar y estandarizar la escala de adicción a videojuegos – HAMM-1ST en adolescentes escolares del distrito de los Olivos, donde la muestra estuvo conformada por 650 adolescentes con edades entre 11 a 17 años. El instrumento utilizado fue el de Mendoza Mezarina Hugo (HAMM-1ST). Los resultados fueron un Alfa de Cronbach de .95 y la V de Aiken de .95.

Reanudando en el tema se presenta algunos trabajos internacionales que tienen también relevancia con el trabajo de investigación, como empezaremos a ver. Chahín y Briñez (2018) tuvo como objetivo elaborar un instrumento que mida en adolescentes la adicción a internet y a los videojuegos. El muestreo fue no probabilística, donde estaba conformada por 354 preadolescentes y adolescentes pertenecientes a dos colegios de Bucaramanga (Colombia). Los resultados fueron (M= 13.75, DE=1.98). El AFC presentó índices de ajuste admisible (CFI = .92, IFI = .92, NFI = .88, RMSEA = .059) y el Alfa Cronbach fue de .73.

Lloret, Morell, Marzo y Tirado (2017) tuvo como objetivo en su investigación adaptar y validar la escala game addiction scale for adolescents (GASA) en población juvenil española, en el cual los participantes fueron 1032 jóvenes, donde la muestra 1 fue de 446 estudiantes de 3 centros educativos con edad entre los 13 y 18 años. La muestra 2 fue de 556 estudiantes con edades de 19 hasta 26 años, el instrumento utilizado fue (GASA) la versión adaptada y el diseño fue un estudio de adaptación cultural y validación. Los resultados fueron que la versión española de GASA evidencia buena fiabilidad y una estructura factorial a la escala original,

además de índices de bondad de ajuste aceptables en el estudio 1 (CFI= .95, RMSEA= .08), su Alfa de Cronbach fue .86 y en el estudio 2 se evidenció (CFI= .94, RMSEA= .08), su Alfa de Cronbach fue .81. La conclusión fue que la versión adaptada de GASA es válida y confiable para los videojuegos.

Lemos, Conti y Sougey (2015) efectuaron un trabajo donde su objetivo fue evaluar la equivalencia semántica y la consistencia interna de la escala de adicción al juego (GAS): versión en inglés, donde los participantes fueron 100 personas. El instrumento utilizado fue (GAS), el diseño fue un estudio de adaptación cultural. Los resultados fueron un Alfa de Cronbach de .92, RMSEA= .53 y CFI= .90 y en conclusión el instrumento presentó resultados adecuados en la evaluación de equivalencia semántica.

Chóliz y Marco (2011) realizaron un trabajo donde el objetivo fue la elaboración de un cuestionario de dependencia de los videojuegos, respecto a la muestra estaba constituida por 621 niños y adolescentes de edades entre 10 y 16 años de edad. El instrumento utilizado fue el creado por estos autores, donde las preguntas en un principio eran 32 ítems. Los resultados fueron que luego de los adecuados análisis factoriales el cuestionario ha quedado limitado a 25 ítems y una alta consistencia interna (α de Cronbach = .94).

Lemmens, Valkenburg y Peter (2009) realizaron un estudio donde el objetivo fue desarrollar y validar una escala para medir la adicción a la computadora y los videojuegos. La población estuvo conformada por dos muestras en adolescentes, donde la primera era de 352 y la segunda es de 369 con edades de 12 a 18 años de edad. El instrumento consta de 21 preguntas basadas en los criterios del DSM para el juego patológico. Los resultados que obtuvo en su confiabilidad de la primera muestra es .94 y en la segunda muestra .92 en cuanto al Alfa de Cronbach.

A continuación, se presentan algunas teorías en cuanto a los videojuegos, dependencia, tipos, características y adicciones no convencionales. Para Levis (2005) refiere que es un ambiente informático que se representa referente a una pantalla, un juego cuyas normas han sido anticipadamente planificadas. Asimismo, Salen y Zimmerman (2006) citado en Lacasa (2011) comenta que el juego es una ocupación independiente y lúcido que se da externamente de la vida común, razón

en la que se estima que no es responsable, sin embargo, atrae al participante fuertemente y totalmente. No hay un provecho o interés material y por ello, no se consigue beneficio económico (p.75).

Huizinga (1972) acota lo siguiente, el juego no es solo una diversión natural tan fundamental como la reflexión y el trabajo, sino que es una maravilla formativa que implica el empleo del ocio en el uso del tiempo libre (p.32). Para Frasca (2001) refiere que cualquier diseño de software de pasatiempo en un ordenador, utilizando alguno programa electrónico y la intervención de un individuo o varios sujetos participantes en un ámbito real o de sistema (p.5).

El planteamiento de definidos videojuegos fomenta que su utilización sea enormemente entretenido, atractivo y por consecuencia posean un alto dominio adictivo. Varios de ellos promueven el enfrentamiento e imponen en la persona una estimulación persistente. En cuanto a, Labrador, Requesens y Helguera (2010) pueden clasificarse de la siguiente manera los tipos de Videojuegos.

Analizando los juegos de acción, refiere que la persona socializa en diferentes componentes, entornos y a medida que se van avanzando los niveles el obstáculo para dominar la disposición incrementa. La finalidad es sobrepasar la categoría de estatus mayor de obstáculo u conseguir el máximo puntaje posible. Juegos de carrera, donde la persona dirige un vehículo por diferentes pistas con la finalidad de aparecer en la culminación, pasando dificultades mucho más rápido que los demás participantes. Juegos de estrategia, lo cual la persona tiene que alcanzar un objetivo, en el cual es indispensable que razone la información que se va obteniendo, ejecute los procedimientos y tome decisiones. Juegos de aventura, en el cual la persona escoge el rol de una figura que tiene ir avanzando los obstáculos presentados y argumentos fabricar una narración. Juegos de deporte, la persona se fundamenta en los reglamentos existentes de un deporte (vóley, fútbol, tenis, etc), para divertirse en un ámbito virtual (p.45). Juegos de simulación, donde la persona adopta un papel o figura y con las diferentes probabilidades del juego, tiene que fabricar su correspondiente biografía, escogiendo su formato de vida. Juegos de ritmo y baile, puesto que la persona se tiene que mover al compás del juego o la música. Juegos educativos, en el que basan en el aprendizaje del jugador, están

incluidos en este apartado los juegos que permitan ejercitar la memoria, la percepción, o enriquecer la rapidez intelectual (p.45-46).

Conceptualizando a la variable de estudio como un “Patrón desadaptativo de la utilización del videojuego que implica un desgaste o inquietud clínicamente significativo referido por los siguientes componentes como tolerancia, abstinencia, duración de juego excesivo, ansia de divertirse, omisión de distintas labores y problemas en el control”.

Respecto a algunas características, se puede apreciar como se propone algunos conceptos recomendados por los siguientes autores: para Chóliz y Marco (2011) caracteriza a la dependencia a los videojuegos de la siguiente forma, Abstinencia: como la intranquilidad que se produce cuando la persona no puede usar los videojuegos, utilizando de los mismos para calmar, disminuir dificultades psicológicas (p. 422). Abuso y tolerancia: necesidad de jugar más horas que antes, para alcanzar el placer y/o satisfacción (p. 422). Problemas ocasionados por los videojuegos: para Griffiths (2005) refiere que son enfrentamientos en medio en el que individuo es participe de los videojuegos y las de su entorno (problemas interpersonales, aspectos propios de la persona) que hacen referencia al tiempo excesivo empleado en el videojuego. Dificultad en el control: es el problema que posee la persona para abandonar el juego, en el cual no es el momento ni lugar adecuado para jugar (p. 422).

Por otro lado, Echeburúa y Corral (2010) refieren que en el aspecto adictivo de una determinada conducta no se debe en cuanto a la continuidad con que se realiza, sino al tipo de relación que se genera con ella. Ya que los videojuegos promueven gratificaciones que coaccionan la utilización frecuente de los mismos. Cia (2013) comenta que en los trastornos adictivos existen una falta de control, pues hay un descontrol del individuo implicada a determinadas conductas, que en su principio es placentera, pero después va avanzando entre sus preferencias hasta el punto de dominar su vida (p.32).

En los posibles efectos psicológicos de la dependencia a videojuegos se tiene lo siguiente, según Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) comentan que existen consecuencias negativas vinculadas a la utilización incesante de los videojuegos,

dentro del cual se tiene lo siguiente: la probable adicción, agresividad (comportamientos impetuoso y agresividad entre los consumidores), aislamiento social (disminuye las interacciones, descuido de sus amigos y hay una carencia de socialización) y bajo rendimiento escolar (una posible evasión en las horas de estudio y la ejecución de tareas escolares).

Asimismo, se hace referencia también a las adicciones No Convencionales que tienen y/o los mismos efectos. Para Vallejos y Capa (2010) se entiende a las adicciones, no solo específicamente al uso de las sustancias psicoactiva, además implica completo vínculo que posee la persona, de condición química o psicológica con un elemento, puesto que en esta interrelación se da una inquietud y una desorientación del autocontrol que implica frutos dañinos (p. 104). Por otro lado, Becoña (2010) refiere que hay dos tipos de adicción, en el cual se encuentran las sustancias químicas y otra basada en comportamiento. Dentro del cual se puede estimar el alcohol y/o drogas tanto como la nicotina y heroína. Respecto a la adicción dedicada en la conducta, hay la ludopatía que se evidencia en comportamiento apremiante (p.26). Al mismo tiempo, Becoña (2006) en cuanto a las adicciones se pueden diferenciar en dos grandes grupos, las cuales son las adicciones químicas y las adicciones comportamentales. En la primera mencionada se refiere al alcohol, nicotina y sus drogas ilegales (cocaína, marihuana, heroína, etc). En lo que se refiere a los comportamentales están el juego patológico, el trabajo compulsivo, el sexo compulsivo, comer compulsivo, compras compulsivas y etc. Además de tener relación con las adicciones a las nuevas tecnologías.

Por lo anterior, para Uribe en el 2012, citando a Ungerleider de 1980 explicando los niveles de consumo, refiere que hay 5 etapas los cuales son los siguientes: la primera etapa es el consumo experimental, es aquella en la que la persona toma por decisión propia tener una experiencia, sea por curiosidad o presión de grupo. La segunda etapa es el consumo social o recreativo, se da de manera ocasional y/o agrupaciones con amigos o en situaciones de ocio. La tercera etapa es el consumo regular o habitual, se hace más recurrente en la persona y el uso empleado es más repetitivo. La cuarta etapa es el abuso, es un consumo maladaptativo que le trae consecuencias significativas y recurrentes al individuo y que se ven afectadas situaciones de su vida cotidiana. La quinta etapa es la

dependencia, se da por la presencia de la tolerancia y la abstinencia, donde existe un malestar muy significativo en la persona. Si bien los 5 puntos explicados anteriormente el autor original se refiere a los niveles de consumo de sustancia, tranquilamente también se podría adaptar y explicar a las interacciones y/o fases que podría pasar una persona en cuanto al uso de los videojuegos.

Cabe señalar que, Carbonell, Fúster, Chamarro y Oberst (2012) refieren que no se está en condiciones de afirmar la presencia de un trastorno adictivo grave y persistente vinculado a los videojuegos y/o tecnológicas en fundamento a encuestas poblacionales. Por el cual, hay una carencia de demanda clínica de acuerdo al porcentaje de personas con dificultades establecidas.

En cuanto a la teoría general y teoría sustantiva tienen que ser congruentes entre sí, y el uno y el otro deben estar familiarizado. Bandura en su teoría del aprendizaje social (1975), refiere que el medio social donde se relacione la persona y como este compuesto el ambiente producirá diferentes conductas en el individuo, de compartir en un ambiente adverso habrá más posibilidades de producir conductas agresivas, en el cual se encuentran las influencias sociales como: las influencias sociales, las influencias culturales y modelamiento simbólico.

Asimismo, la teoría del enfoque ecológico del desarrollo humano, desarrollado por Bronfenbrenner (1987), se argumenta en el crecimiento y modificación de comportamientos en el cual la influencia de nuestro ambiente produce modificaciones en el comportamiento de la persona. Puesto que, el modelo ecológico está formado por distintos niveles dentro el cual tenemos: microsistema, en el que es el ambiente o núcleo familiar del individuo, pues su entorno favorece o desfavorece el desarrollo de la persona. El mesosistema, el individuo interactúa en varios roles, como interactuar con dos o más medios. El exosistema, es un medio de desenvolvimiento entre sistemas, puesto que el individuo no está definido en uno de ellos, sino que interactúa en los medios de factores culturales y del propio individuo (intelectual, emocional y social). El macrosistema, el individuo interactúa en medios religiosos, estilos de vida y políticos.

La OMS (2019), manifiesta que la adolescencia un periodo de incremento que se produce a través de edades de 10 a 19 años. Considerándola uno de los periodos de cambio más significativo en la vida del ser humano (párr.1).

A continuación, se les presenta algunos modelos teóricos de los test de psicometría. Mientras tanto, se les introduce una definición de psicometría, propuesto por Meneses, Barrios, Bonillo, Cosculluela, Lozano, Turbani y Valero (2013) que es una rama de la psicología, en el cual su fin es desarrollar evaluaciones en las indagaciones de fenómenos psicológicos o de psicología.

Es una teoría presentada en el modelo lineal clásico realizado por Spearman. Para Muñiz (2018) refiere que el modelo dispone que la valoración experimental que alcanza un individuo en un test, es idéntico al resultado de dos factores: la valoración real del individuo en el test y el error de medición cometido en la medida (p.21). Por ello, Attorresi, Lozzia, Abal, Galibert y Aguerri (2009), refieren que la finalidad de la (TRI) es la construcción de herramientas de evaluación que tengan pertenencias invariantes en medio de localidades. Así, si 2 personas muestran semejante nivelación de peculiaridad media, el uno y el otro sostendrán similar posibilidad de brindar la misma respuesta, indistintamente de la población de dominio (p. 180).

Respecto a la validez, se les presentó algunos tipos de validez, que son de importancia en el trabajo de investigación. Abad et al. (2006) describe que la validez es un procedimiento constante, que introduce métodos distintos para corroborar si el cuestionario mide verdaderamente lo que dice medir (p. 61). Mientras, Bernal (2010), comenta que la validez de un instrumento debe medir la variable por el cual ha sido construido.

Arribas (2004) en la validez de contenido menciona que si el cuestionario creado y también los ítems seleccionados, son indicadores de lo que se busca evaluar (p. 28). Entonces, busca juzgar el cuestionario a los criterios de investigadores y expertos. Así, en la validez de constructo comenta que determina el nivel en que el instrumento demuestra la teoría del fenómeno de lo que está midiendo (p. 28). Por último, en la validez de criterio comenta que es el vínculo de la calificación de cada persona y un cuestionario de relación que tenga la misma intención de medir lo que

se quiere (p. 29). En cuanto a su confiabilidad se mencionan los siguientes términos, la fiabilidad se refiere a la cualidad del instrumento de ser confiable, dicho de otra manera, ser apto de proponer en su uso reiterado rendimientos auténticos y persistentes en circunstancias semejantes de evaluación (p. 28).

Para Corral (2009) el coeficiente Alfa de Cronbach es para evaluar preguntas o ítems, es usual emplear el Alfa de Cronbach en el momento que se traten de alternativas de contestación politómicas, tal es el caso de escalas tipo Likert, en el cual toma valoraciones a través de 0 y 1. En el cual 0 personifica confiabilidad nula y 1 simboliza confiabilidad general (p. 241). Gerbing y Anderson (1988), refieren que el coeficiente de Omega utiliza las cargas factoriales a diferencia del coeficiente de Alfa de Cronbach.

Para los índices de ajuste absoluto, van a determinar si es que un modelo ya establecido se ajusta a los datos de la muestra estudiada y argumenta que el modelo sugerido posee un ajuste más superior. Donde estas medidas indican que tan bien la teoría sugerida se ajusta a los datos (McDonald y Ho, 2002).

Referente al valor del Chi cuadrado, es una medición habitual para valorar el ajuste general del modelo y calcula la proporción de la diferencia de la muestra y las matrices de covarianzas ajustadas (Hu y Bentler 1999). Así cuando se estudian en muestras reducidas, el Chi cuadrado escasea de dominio y por ello puede no diferenciar entre un modelo bueno y uno malo (Kenney y McCoach, 2003).

Los índices de ajuste incremental, conocidos también como comparativos o llamados índices de ajuste relativo son un conjunto de índices que no emplean el Chi cuadrado en su modo crudo, excepto que relacionan el valor del Chi cuadrado para modelo de alusión (Miles y Shevlin, 2007).

Para el índice de ajuste comparativo, ya que trabaja adecuadamente incluso en el momento que el tamaño de la muestra sea pequeño (Tabachnick y Fidell, 2007). Por ello, los valores en este índice oscilan entre 0.0 y 1.0, por supuesto que los valores próximos a 1.0 señalan un buen ajuste. En un principio se puso un punto de corte de CFI \geq .90 donde es un buen indicador (Hooper, Coughlan y Mullen, 2008). Sin embargo, se ha establecido un valor de CFI \geq .95 como referente de un indicador de buen ajuste (Hu y Bentler, 1999). En el cual, este índice se incorpora

completamente a los programas SEM y es uno de los índices de ajuste más conocidos debido en que es una de las medidas menos perjudicadas por el tamaño de la muestra (Fan, Thompson y Wang, 1999).

Hooper, Coughlan y Mullen (2008), en referente a los índices de ajuste que se deben de comunicar, no es necesario ni realista de introducir todos los índices que nos proporciona el programa, puesto que simbolizará una carga tanto para el revisor como el lector. Por ello, no existen reglas de oro para evaluar el ajuste del modelo, pero es necesario comunicar una variedad de índices (p.56). Asimismo, Hu y Bentler (1999) sugieren un formato de presentación de dos índices, donde se incluye siempre el SRMR con el NNFI (TLI), RMSEA o el CFI. Al mismo tiempo, manifiestan que los índices de SRMR, RMSEA, NNFI y CFI son proclives a contradecir modelos adecuados cuando el tamaño de la muestra es pequeño, donde se debe tener cuidado y ser suficientemente flexible.

Para Correa (2007) refiere que cuando se utilizan las reglas de decisión fundamentadas son, en el índice de ajuste absoluto "SRMR \leq .08" con otros de los índices incrementales (CFI \geq .90; TLI $> \geq$.90) o con su complementario índice absoluto "RMSEA" (p.66).

Morata, Holgado, Barbero y Mendez (2015) para el RMSEA hay una disminución en el error a medida del número de participantes. Se deduce que en cuanto al porcentaje de aprobados en el modelo mediante el RMSEA va aumentándose de acorde en cuanto aumenta el tamaño de la muestra, puesto que se observa que da una disminución de su valor de medida al respecto del tamaño muestral (p.85). También Bollen (1989) refiere que para rechazar los modelos teóricos que se han propuesto, se deben de trabajar con muestras grandes.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de Investigación

Tipo de investigación

Respecto a Alarcón (2008) refiere que fue de tipo psicométrico el trabajo presentado, motivo por el cual abarca las propiedades psicométricas de instrumento psicológicos con la exigencia de validez y confiabilidad (p.222).

Diseño de investigación

En cuanto al diseño, para Ato, López y Benavente (2013) el diseño de investigación fue instrumental, porque examinan las propiedades psicométricas de instrumentos de medición psicológica (p.1042). Así, Montero y León (2002), también comentan que el diseño es instrumental, ya que se orienta a la explicación, estudio y adaptación de herramientas (p.507).

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual

La variable dependencia de videojuegos evaluada por el TDV de Chóliz y Marco (2011), fue creado utilizando los principios del DSM IV de los trastornos de dependencia de sustancias y adaptándolos al uso de videojuegos.

Definición operacional

La presente variable de estudio fue estudiado por Chóliz y Marco (2011) a través de los principios del DSM IV. Consta de 4 factores: El primer factor es abstinencia, que es medida a través de los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25. El segundo factor es abuso y tolerancia, que es medida a través de los ítems 1, 5, 8, 9, 12. El tercer factor es problemas ocasionados por los videojuegos, que es medida a través de los ítems 16, 17, 19, 23. El cuarto factor es dificultad en el control, que es medida a través de los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24. La escala de medición es de tipo ordinal (1, 2, 3, 4, 5).

Indicadores

Los indicadores son irritabilidad e intranquilidad que conforman la dimensión abstinencia. Los indicadores de necesidad de jugar y tiempo excesivo forman parte de la dimensión abuso y tolerancia. Asimismo, los indicadores de enfrentamiento y mentiras forman parte de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos. Finalmente, los indicadores de desvelamiento e ideas de juego forman parte de la dimensión dificultad en el control.

Escala de medición

La escala de medición es de tipo ordinal (1, 2, 3, 4, 5).

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

En esta investigación se trabajó con una población finita de 750 903 adolescentes de ambos sexos de instituciones educativas de Lima Metropolitana y el Callao. Cuyas edades están comprendidas entre los 11 a 18 años. (Escale Minedu, 2019). En cuanto a lo estipulado Valderrama (2015), refiere que los habitantes son un conjunto limitado o ilimitado de componente, que poseen asignaciones particulares frecuentes susceptibles de ser observados (p. 182).

Muestra

Por otro lado, Comrey y Lee (1992) comenta que una muestra excelente es de 1000, muy bueno es de 500, bueno es de 300, regular es de 200 y pobre es de 100. Asimismo, para MacCallum, Widaman, Zhang y Hong (1999) refieren que una muestra de 200 participantes es justa y de 300 participantes es bueno para realizar un análisis factorial. Por el cual, en este trabajo realizado se obtuvo una muestra de 304 participantes donde es considerado bueno para realizar los análisis correspondientes.

Muestreo

El tipo de muestreo trabajado, fue el no probabilístico, puesto que los participantes que fueron seleccionados tienen que cumplir algunas características. Para Otzen y Manterola (2017), refiere que las personas elegidas en el estudio necesitarán tener

ciertas particularidades, criterios, etc. Así, la persona que esté realizando la investigación considere en esa situación (p. 228). La técnica de muestreo no probabilístico es por conveniencia, ya que accede a escoger aquellos acontecimientos cercanos que admitan ser incorporados (p. 230).

Criterios de inclusión

- Adolescentes que acepten completar el cuestionario
- Adolescentes comprendidos en edades entre los 11 a 18 años
- Adolescentes que se encuentren en 1ro y 5to grado de secundaria
- Adolescentes de ambos sexos

Criterios de exclusión

- Adolescentes que no vivan en Lima Metropolitana y Callao
- Adolescentes que están fuera del rango de edad
- DNI que no exista en la RENIEC
- Adolescentes que hayan respondido más de un cuestionario

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó la siguiente técnica

Fidias (2012) comenta que un cuestionario es un tipo de encuesta que se desarrolla de modo escrito, por medio de un instrumento que tenga una serie de preguntas. En el cual debe ser completado solo por el encuestado (p. 74).

Se empleó el siguiente instrumento

Los autores son Chóliz y Marco, crearon el TDV en el año 2011, de procedencia española. El ámbito de aplicación es de 11 a 18 años. El tiempo de administración es de 5 a 10 minutos. Se puede aplicar de forma individual y colectiva. Tipo de instrumento es escala. El objetivo es estudiar el patrón de la utilización de los videojuegos.

Descripción del instrumento :

El instrumento fue creado a través de los principios del DSM IV de los trastornos de dependencia de sustancias y adaptándolos al uso de videojuegos, cuenta con 4 dimensiones: Abstinencia que es medida a través de los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13,

14, 21, 25. Abuso y tolerancia que es medida a través de los ítems 1, 5, 8, 9, 12. Problemas ocasionados por los videojuegos que es medida a través de los ítems 16, 17, 19, 23, y Dificultad en el control que es medida a través de los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24. La escala de medición es de tipo ordinal, las puntuaciones son directas y tienen 5 opciones de respuestas.

Validez y confiabilidad del instrumento

El instrumento se aplicó a una muestra de 621 niños y adolescentes (327 hombres y 294 mujeres) en edades comprendidas entre los 10 y 16 años. Los autores del instrumento son Chóliz y Marco (2011) que sometieron su prueba a un proceso de validación de inter-jueces, donde participaron profesionales especialistas en adicciones tecnológicas. Además, posee una consistencia interna de coeficiente Alfa de Cronbach = .94. En un principio el instrumento tenía 55 ítems, pero después de la validación inter-jueces el instrumento quedó con 32 ítems y al final el instrumento quedó con 25 ítems para medir el TDV.

3.5. Procedimientos

En el trabajo de investigación realizado, se procedió a pedir permiso al autor original del cuestionario de TDV. Dadas las circunstancias que se encuentra atravesando el país y la única forma de recolectar datos para la investigación se elaboró formularios de google online y se compartió por las diferentes redes sociales que existen. En el cual, se elaboró un consentimiento informado en el cual se requirió la autorización de parte del padre de familia y del menor de edad, por el cual se especifica explicándole cual es el objetivo de la investigación. Es de forma confidencial y la colaboración de los adolescentes será de forma voluntaria, es un derecho del estudiante retirarse del desarrollo de aplicación, si el adolescente considera adecuado. Por esta razón, se protege de forma confidencial la identidad y respuesta de los encuestados, tomando los datos obtenidos de forma general y no de forma individual.

3.6. Método de análisis de datos

En cuanto al trabajo presentado que fue de un enfoque cuantitativo, por el cual está fundamentado en la recopilación de los datos que han sido elaborados estadísticamente para alcanzar la apreciación de los datos. En primer lugar, se

incorporó las respuestas obtenidas a la hoja de cálculo de Excel. Después, se trasladó a los paquetes estadísticos donde se utilizaron los programas para el procesamiento de los datos, resultados de tablas y gráficos, mediante el paquete estadístico IBM SPSS Statistics 23.0 (SPSS v23), Jamovi versión 1.0.7 y RStudio como instrumento para analizar los datos estadísticos. Luego se realizó los análisis descriptivos de los ítems (frecuencia, media, desviación estándar, asimetría, curtosis, índice de homogeneidad corregida, comunalidades e índice de discriminación). En cuanto a la validez de estructura interna se estudió a través del análisis factorial confirmatorio. Respecto a la fiabilidad se empleó el método de consistencia interna referentemente al coeficiente Alfa de Cronbach y Omega de McDonald's.

3.7. Aspectos éticos

Para Gómez (2009), refiere que los principios bioéticos tienen el objetivo de defender y respaldar los derechos del sujeto implicado en investigación de estudio biomédica. El principio de la autonomía, es el deber de acatar los derechos y valores personales de cada persona en sus posibles elecciones principales que le corresponden. Por ello, en este trabajo respondieron aquellas personas que quisieron participar en esta investigación y los puntajes serán interpretados de forma grupal, no individual y donde se respetan la información de las personas (p.231). En cuanto al principio de beneficencia, es el deber de realizar el bien, dado que se está aportando evidenciando las propiedades psicométricas de un cuestionario. Finalmente, el principio de justicia, es la división igualitaria de cargas y rendimientos del entorno bienestar indispensable, reduciendo la exclusión en el alcance de los medios sanitarios. (p.232). Manzini (2000) la Asociación Médica Mundial ha proclamado la Declaración de Helsinki, respecto a una formulación de principios éticos que ayuden para guiar a los médicos y a otros individuos que desarrollan investigación médica con personas (p.326).

Continuando con el Código de Ética de la APA (2002) el presente trabajo se encuentra dentro del deber del desarrollo del entendimiento académico, puesto que se elabora siguiendo la autoría intelectual de los diferentes autores que preceden en el trabajo y conforman parte del sustento. Prevenir el plagio y citando a los autores mencionados. Asimismo, el código de ética profesional del psicólogo

(2017), respecto a los artículos 22 y 25 hacen referencia a los pactos transparentes y honestos, a través del implicado y el averiguador, incluso, el de cubrir la información recibida, puesto que es completamente reservado.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Evidencia de Validez basada de contenido del TDV sometido a criterio de jueces a través de la V de Aiken

Ítem	Juez 1			Juez 2			Juez 3			Juez 4			Juez 5			Juez 6			Juez 7			Juez 8			Juez 9			Juez 10			Aciertos	V. de Aiken	Aceptable
	P	R	C	P	R	C	P	R	C	P	R	C	P	R	C	P	R	C	P	R	C	P	R	C	P	R	C	P	R	C			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100%	Sí	

En la tabla 1, se puede observar que los resultados de la V de Aiken del TDV de Chóliz y Marco (2011), medida a través por 10 criterios de jueces tienen un puntaje de 100%. Teniendo así una validez de contenido aceptable. Para Escurra (1988) refiere que el instrumento debe tener como mínimo el .80 a más (p.106). Asimismo, Aiken (1980) también refiere que debe ser mayor a .80. Por lo cual, se conservan las 25 preguntas.

Tabla 2*Análisis descriptivo de los ítems del TDV en 304 adolescentes*

D	Ítems	Frecuencia					M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	id	Aceptable
		1	2	3	4	5								
D1	P3	42.4	19.7	19.7	11.2	6.9	2.2	1.3	.7	-.7	.79	.70	.00	SI
	P4	35.9	21.7	24.7	12.2	5.6	2.3	1.2	.5	-.8	.74	.63	.00	SI
	P6	52.6	28.0	11.5	5.6	2.3	1.8	1.0	1.3	1.2	.70	.57	.00	SI
	P7	39.1	21.4	17.8	11.5	10.2	2.3	1.4	.7	-.8	.76	.66	.00	SI
	P10	43.8	20.7	25.0	8.9	1.6	2.0	1.1	.6	-.7	.78	.69	.00	SI
	P11	46.4	27.6	17.4	6.6	2.0	1.9	1.0	1.0	.2	.76	.66	.00	SI
	P13	41.8	29.3	20.1	7.2	1.6	2.0	1.0	.8	-.1	.76	.66	.00	SI
	P14	45.4	21.7	17.4	11.5	3.9	2.1	1.2	.8	-.5	.74	.63	.00	SI
	P21	47.4	20.4	21.1	7.6	3.6	2.0	1.1	.9	-.2	.60	.45	.00	SI
P25	33.6	21.1	24.7	15.8	4.9	2.4	1.2	.4	-1.0	.73	.61	.00	SI	
D2	P1	34.2	22.7	21.7	13.8	7.6	2.4	1.3	.5	-.9	.75	.71	.00	SI
	P5	42.4	23.7	20.7	9.5	3.6	2.1	1.2	.8	-.4	.77	.74	.00	SI
	P8	46.1	25.0	18.8	6.9	3.3	2.0	1.1	1.0	.1	.78	.75	.00	SI
	P9	46.4	25.0	21.7	4.9	2.0	1.9	1.0	.9	.1	.72	.68	.00	SI
	P12	35.2	25.0	22.4	12.5	4.9	2.3	1.2	.6	-.7	.78	.74	.00	SI
D3	P16	34.2	19.4	17.4	17.8	11.2	2.5	1.4	.4	-1.2	.78	.77	.00	SI
	P17	49.3	19.4	19.4	7.9	3.9	2.0	1.2	.9	-.1	.75	.76	.00	SI
	P19	33.3	21.1	22.0	14.8	8.9	2.5	1.3	.4	-1.0	.73	.71	.00	SI
	P23	48.4	24.3	18.4	7.2	1.6	1.9	1.1	.9	0	.72	.71	.00	SI
D4	P2	55.9	26.3	10.9	4.9	2.0	1.7	1.0	1.4	1.6	.53	.44	.00	SI
	P15	59.9	21.4	13.5	3.6	1.6	1.7	1.0	1.4	1.5	.64	.60	.00	SI
	P18	23.7	17.1	27.3	22.0	9.9	2.8	1.3	.0	-1.1	.68	.61	.00	SI
	P20	31.9	19.7	27.3	16.4	4.6	2.4	1.2	.3	-1.0	.68	.61	.00	SI
	P22	60.2	22.7	13.5	2.0	1.6	1.6	.9	1.5	2.0	.63	.58	.00	SI
	P24	47.7	24.0	18.1	8.6	1.6	1.9	1.1	.9	-.2	.73	.70	.00	SI

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g¹: coeficiente de asimetría de Fisher; g²: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h²: Comunalidad; ID: Índice de discriminación. D: Dependencia a los videojuegos, D1: Abstinencia, D2, Abuso y tolerancia, D3: Problemas ocasionados por los videojuegos, D4: Dificultad en el control, Aceptable.

En cuanto a la tabla 2, las frecuencias de respuesta para las 5 opciones de la prueba ninguna supera el 80%, en lo cual los adolescentes contestaron adecuadamente. En la Asimetría (g¹) y Curtosis (g²) deben ser 1.5 o -1.5 lo cual se evidencia que fluctúan en estos términos. En el IHC son mayores a .20 según refiere Kline, es por lo tanto que miden la misma variable. Las comunalidades (h²), deben ser igual o superior a .40 según refiere Detrinidad (2016) puesto que logra captar

los indicadores de la variable. Por consiguiente, (id) reflejan valores de ($p < .05$) en totalidad los ítems mostraron capacidad discriminativa.

Tabla 3

Índices de ajuste del modelo según el Análisis Factorial Confirmatorio del TDV en 304 adolescentes

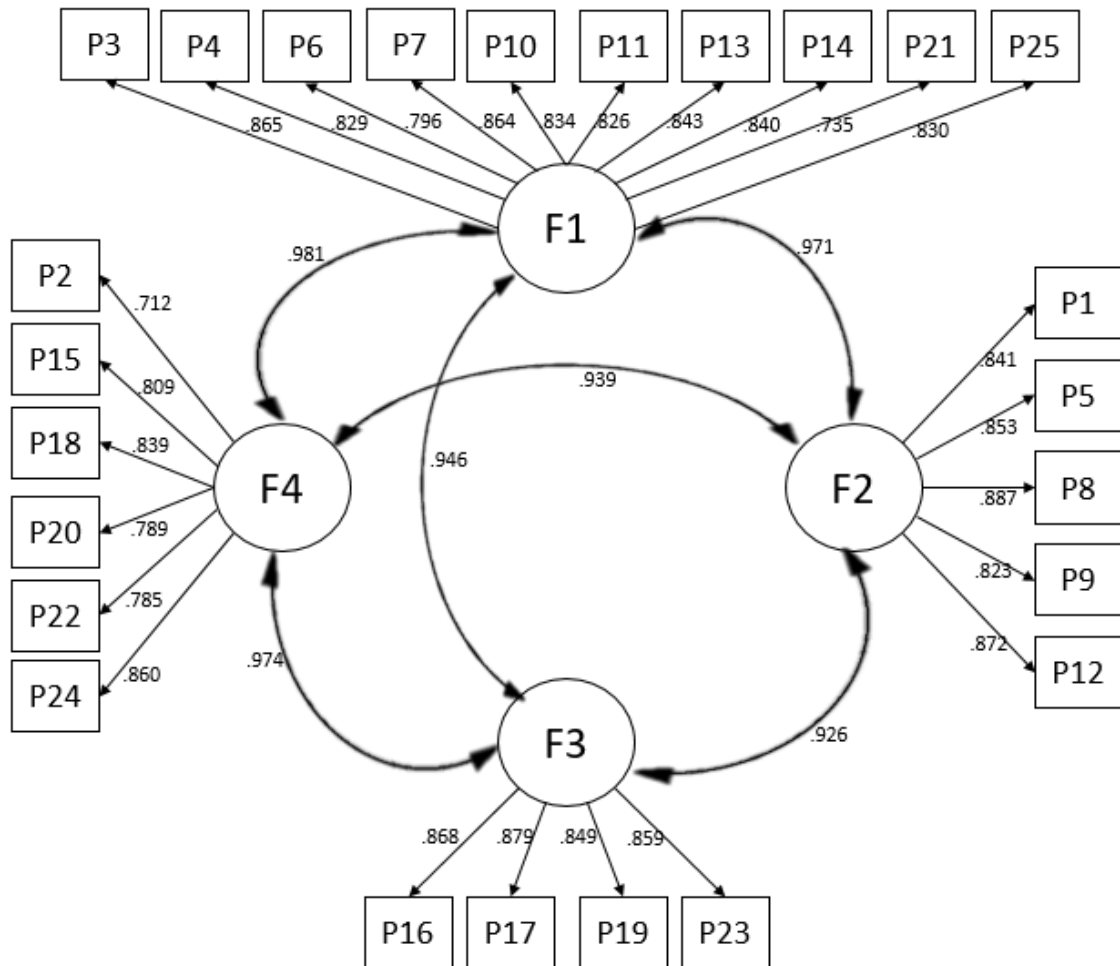
Índice de ajuste	Modelo teórico	Índices óptimos	Autor
Ajuste de parsimonia			
X ² /gl	3.25 (Aceptable)	≤ 5.00	(Bentler, 1989)
Ajuste Absoluto			
SRMR	.048 (Aceptable)	≤ .05	(MacCallum, Browne, & Sugawara, 1996)
Ajuste comparativo			
CFI	.971 (Aceptable)	≥ .90	(Bentler, 1990)
TLI	.967 (Aceptable)	≥ .90	(Schreider, Stage, Nora & Barlow, 2006)

Nota: TLI: Índice de Taker-Lewis estandarizado cuadrático medio CFI: Índice de ajuste Comparativo SRMR: Residuo

Para la tabla 3, se puede observar los valores del Análisis Factorial Confirmatorio del modelo original de cuatro factores, donde se tiene el valor de $X^2/gl = 3.25$, lo que significa que posee un ajuste de parsimonia aceptable (Bentler, 1989), el $SRMR = .048$ presenta un valor adecuado en el índice de ajuste absoluto (MacCallum, Browne, & Sugawara, 1996). Asimismo, el valor del $CFI = .971$ indica que tiene un buen ajuste comparativo (Bentler, 1990), al igual que el $TLI = .967$ que se considera aceptable (Schreider, Stage, Nora & Barlow, 2006).

Figura 1.

Análisis Factorial Confirmatorio del modelo original del TDV en adolescentes



F1: Abstinencia

F2: Abuso y Tolerancia

F3: Problemas ocasionados por los Videojuegos

F4: Dificultad en el control

Tabla 4

Confiabilidad por consistencia interna mediante el coeficiente Alfa de Cronbach y el Omega McDonald de las dimensiones del test de dependencia de videojuegos en 304 adolescentes

Índice	Alfa de Cronbach	Omega de McDonald's	N ^a de Ítems
Abstinencia	.932	.934	10
Abuso y Tolerancia	.902	.904	5
Problemas Ocasionados	.879	.883	4
Dificultad de Control	.856	.860	6
Total	.971	.971	25

Se puede apreciar que en la tabla 4, en cuanto al coeficiente de Alfa de Cronbach y el Omega de McDonald's, se aprecian valores superiores al que nos hace referencia Mejía (2008) que los valores están en .66 a más son aceptables. Esto nos demuestra que el instrumento tiene una buena confiabilidad en cada uno de sus dimensiones y en el valor total.

Normas de interpretación

Tabla 5

Evaluación de la normalidad del TDV a través del estadístico Shapiro-Wilk

Sexo	Shapiro-Wilk				
	Abstinencia	Abuso	Problemas	Dificultad	Dependencia a Videojuegos
Hombre	.005	.001	.002	.093	.012
Mujer	.000	.000	.000	.000	.000

En la tabla 5, se aprecia que los valores de la variable y sus respectivas dimensiones son menores a .05 excepto la dimensión dificultad que tuvo un valor de .09, por lo cual, la distribución no se encuentra dentro de la normalidad. Por ello, se utilizó el estadístico no paramétrico mediante la prueba U de Mann-Whitney.

Tabla 6

Evaluación de la existencia de diferencias significativas respecto al sexo del TDV mediante la prueba de U de Mann Whitney

	Abstinencia	Abuso	Problemas	Dificultad	Dependencia a Videojuegos
Sig.	.000	.000	.000	.000	.000

En la tabla 6, se puede apreciar que hay diferencias significativas en el TDV y en las dimensiones, debido a que se obtiene valores menores a .05, por el cual se procedió a realizar percentiles diferenciados, respecto a hombres y mujeres.

Tabla 7

Percentiles diferenciados según sexo del modelo original del TDV

SEXO	PERCENTILES	ABSTINENCIA	ABUSO	PROBLEMAS	DIFICULTAD	TOTAL
Hombre	1	10	5	4	6	27
	2	10	5	4	6	28
	3	10	5	4	6	29
	4	12	6	4	7	31
	5	12	6	4	7	31
	10	14	7	5	8	34
	15	14	7	6	9	39
	20	16	8	8	11	43
	25	18	9	8	12	47
	30	20	11	9	13	53
	35	22	12	9	13	57
	40	24	12	10	14	61
	45	25	13	11	14	64
	50	26	14	12	15	67
	55	27	15	12	16	72
	60	29	15	13	16	73
	65	30	16	13	17	75
	70	32	16	14	17	76
	75	32	17	14	18	79
	80	33	18	15	19	82
85	34	18	16	19	85	
90	37	19	16	20	93	
95	41	21	17	23	99	
96	42	21	17	23	103	
97	42	22	18	24	106	
98	43	23	18	24	107	
99	43	23	19	29	107	

En la tabla 7, se aprecian los valores de los percentiles que ayudan a la clasificación y corrección del TDV, que son obtenidos en base al puntaje total y en cada una de las dimensiones.

Tabla 8

Percentiles diferenciados según sexo del modelo original del TDV

SEXO	PERCENTILES	ABSTINENCIA	ABUSO	PROBLEMAS	DIFICULTAD	TOTAL
Mujer	1	10	5	4	6	25
	2	10	5	4	6	25
	3	10	5	4	6	25
	4	10	5	4	6	25
	5	10	5	4	6	25
	10	10	5	4	6	25
	15	10	5	4	6	25
	20	10	5	4	6	27
	25	11	5	4	6	29
	30	12	6	4	7	31
	35	13	6	5	7	32
	40	13	6	5	8	35
	45	14	7	6	9	37
	50	15	7	6	9	39
	55	16	8	7	10	40
	60	17	9	7	10	43
	65	19	10	8	11	47
	70	20	10	8	12	49
	75	22	11	9	12	51
	80	24	11	9	13	56
85	25	13	11	14	61	
90	29	15	13	16	72	
95	35	18	15	19	89	
96	36	18	16	20	90	
97	36	19	16	21	91	
98	39	20	17	22	93	
99	42	21	18	24	103	

En la tabla 8, se aprecian los valores de los percentiles que ayudan a la clasificación y corrección del TDV, que son obtenidos en base al puntaje total y en cada una de las dimensiones.

V. DISCUSIÓN

El Test de Dependencia de Videojuegos, está basado respecto al Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV). Conceptualizando a la variable de estudio como un “Patrón desadaptativo de la utilización del videojuego que implica un desgaste o inquietud clínicamente significativo referido por los siguientes componentes: tolerancia, abstinencia, duración de juego excesivo, ansia de divertirse, omisión de distintas labores y problemas en el control”. Los autores de la prueba son Mariano Chóliz y Marco Clara (2011) quienes construyeron el cuestionario de Dependencia a los videojuegos con el fin de que tenga una utilidad académica y profesional.

El trabajo tuvo como propósito demostrar las propiedades psicométricas del TDV para poder ser aplicado y que sirvan para futuras investigaciones, además utilicen profesionales de la salud mental o personas interesadas en el tema. Puesto que en la actualidad el confinamiento social hace más propensos a las personas a desarrollar algún tipo de adicción comportamental, donde no hay muchos instrumentos psicológicos que midan de forma confiable y válida esta problemática hacia los videojuegos.

En cuanto al objetivo general del trabajo de investigación, que fue evaluar las propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020. Se ha encontrado que hay evidencias de validez basada en el contenido, validez de estructura interna y valores adecuados de confiabilidad por consistencia interna.

Respecto a la evidencia de validez basada en el contenido, en el trabajo de investigación se contó con la participación de 10 jueces expertos, que tienen experiencia en el área clínica, quienes analizaron los ítems del cuestionario bajo ciertos criterios como la pertinencia, claridad y relevancia, mediante el coeficiente V de Aiken, donde se pudo obtener un puntaje de total de 100%, identificándose como un valor adecuado, ya que es superior al 80% (Escrura, 1988). Por lo cual, se mantienen en el cuestionario las 25 preguntas. Asimismo, Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017) realizaron el análisis psicométrico del TDV en población peruana, donde examinaron lingüísticamente el cuestionario, para saber si era comprensible

para la muestra, contando también con la participación de jueces expertos (docentes universitarios y psicólogos) quienes llegaron a la conclusión de que el cuestionario en su forma original era adecuado para su estudio. También, Huamán (2020) sometió el TDV a un criterio de jueces, donde participaron 5 expertos en el área clínica, obteniendo puntajes del 93%, el cual resulto válido para ser aplicado en su forma original. Además, Mendoza (2013) en su diseño y estandarización de la escala de adicción a los videojuegos (HAMM-1ST) tuvo una V de Aiken de 95%.

Referente al análisis descriptivo de los ítems, los puntajes de asimetría y curtosis se encuentran entre los valores de -1.5 y 1.5 lo cual demuestra que los datos están dentro de la distribución normal (Forero, Maydeu y Gallardo, 2009). En cuanto al índice de homogeneidad corregida, se obtuvieron puntajes mayores a .20, lo cual representa que los ítems está midiendo en la misma dirección que el conjunto del test (Kline, 1998). Respecto a las comunalidades se obtuvieron adecuados puntajes, siendo iguales o superiores a .40 según refiere (Detrinidad, 2016). Asimismo, Huamán (2020) tuvo valores buenos en su análisis descriptivo del TDV, donde el índice de homogeneidad corregida es mayor a .20 y las comunalidades son mayores a .40. Además, Chóliz y Marco (2011) obtuvieron puntajes iguales o mayores a .50 en el índice de homogeneidad corregida.

En cuanto a la validez basada en la estructura interna, se analizó mediante el Análisis Factorial Confirmatorio del modelo original propuesto por Chóliz y Marco, donde se obtuvo los siguientes valores: CFI= .971 siendo un índice aceptable (Bentler, 1990); el valor TLI= .967 el cual es aceptable (Schreider, Stage, Nora & Barlow, 2006); el valor del SRMR= .048 presentando un ajuste adecuado (MacCallum, Browne, & Sugawara, 1996); estos resultados son parecidos a los declarado por Huamán (2020), quien en su investigación obtuvo buenos valores de estructura interna de CFI= .97, GFI= .97, TLI= .97, RMSEA= .06, SRMR= .038. De igual manera, Chahín y Briñez (2018) en su investigación de adicción a internet y a los videojuegos obtuvieron valores de CFI = .92, IFI = .92, NFI = .88, RMSEA = .059. También, Lloret, Morell, Marzo y Tirado (2017) en su investigación tuvo los siguientes resultados: en su primer estudio encontró un CFI= .95, RMSEA= .08, en su segundo estudio declaró un CFI= .94, RMSEA= .08. Además, Lemos, Conti y Sougey (2015) en su investigación de la escala de Adicción al Juego encontraron

en AFC valores de CFI= .90 y RMSEA= .53. Por ello, el modelo teórico original de la prueba de Dependencia a los Videojuegos donde se creó (España) se está representando en esta realidad y el instrumento está evidenciando buenas propiedades psicométricas. Por consiguiente, el modelo teórico del TDV propuesto por sus autores que cuenta con 4 dimensiones, abstinencia que es medida a través de los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25; abuso y tolerancia que es medida a través de los ítems 1, 5, 8, 9, 12; problemas ocasionados por los videojuegos que es medida a través de los ítems 16, 17, 19, 23, y dificultad en el control que es medida a través de los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24.

En cuanto a la confiabilidad por consistencia interna mediante el Alfa de Cronbach y Omega de McDonald's de la escala total se tuvieron valores de un Alfa = .971 y el Omega = .971, como también en sus 4 dimensiones: abstinencia, un Alfa = .934 y Omega = .936, abuso y tolerancia, Alfa = .902 y Omega = .903, problemas ocasionados por los videojuegos, Alfa = .879 y Omega = .883, dificultad en el control, Alfa = .858 y Omega = .862. Ya que valores entre .66 a más son aceptables (Mejía, 2008). Al respecto, Huamán (2020) encontró valores totales de Alfa = .964 y Omega = .965, como en sus dimensiones como: abstinencia, Alfa = .926 y Omega = .926, abuso y tolerancia, Alfa = .823 y Omega = .828, problemas ocasionados por los videojuegos, Alfa = .865 y Omega = .865, dificultad en el control, Alfa = .855 y Omega = .861. Además, Fuentes (2018) en su trabajo de investigación encontró valores de consistencia interna de Alfa = .98 y Omega = .96.

De igual manera, Chahín y Briñez (2018) en su creación de su instrumento de los videojuegos consiguió un Alfa = .73. Así, Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017) obtuvieron puntajes de un Omega de McDonald's para la muestra 1 de .96 y para la muestra 2 de .94. Asimismo, Lloret, Morell, Marzo y Tirado (2017) encontraron la consistencia interna para la muestra 1 de Alfa = .86 y la muestra 2 de Alfa = .81. Por otro lado, Mendoza (2013) en su escala de adicción a los videojuegos obtuvo Alfa = .957. Chóliz y Marco (2011) en la creación de su instrumento del TDV encontró un Alfa = .94.

Por otra parte, se realizó los percentiles en donde se llevó a cabo la evaluación de la normalidad mediante el estadístico Shapiro-Wilk para la variable estudiada y sus

4 respectivas dimensiones, en el cual se evidenció que los valores para ambos sexos fueron menores a .05, lo que significa que la distribución no se ajustó dentro de la normalidad. Por ello, se utilizó la prueba no paramétrica de U de Mann – Whitney, en el cual se obtuvo como resultado valores inferiores a .05, esto quiere decir, que existe diferencia significativa en ambos sexos, en el cual fue apropiado realizar percentiles según el sexo. Estos resultados, también son corroborados por Huamán (2020), quien encontró en su investigación del TDV diferencia significativa, respecto al sexo de los participantes y en el cual elaboró percentiles distintos, tanto para el hombre como para la mujer.

Finalmente, el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en adolescentes con edades comprendidas entre los 11 y 18 años recolectados a través de formularios de google, dado la situación actual que está viviendo el mundo y el país, se pudo demostrar estadísticamente que posee una buena confiabilidad de consistencia interna, una buena validez de contenido y una buena validez de estructura interna en la prueba original. Por ello, también se puede corroborar en la investigación de Huamán (2020) que trabajo en una población peruana, donde también obtuvo buenos resultados de validez de contenido, evidencia de validez en la estructura interna, buena confiabilidad de consistencia interna y evidenciando que la prueba del TDV posee buenas evidencias psicométricas. No obstante, aún son muy pocas las investigaciones acerca de esta prueba, por ello se sugiere que se siga estudiando esta variable para dar una mayor firmeza a los resultados que se obtengan. También, sería recomendable que se puedan realizar otros tipos de confiabilidad y validez que aún no se hayan realizado. Además, sería conveniente que se trabaje con una muestra más grande y una población clínica para ver si la prueba sigue evidenciando buenas propiedades.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA:

Se logró determinar las propiedades psicométricas del TDV en adolescentes de Lima Metropolitana y el Callao 2020. Teniendo una muestra de 304 participantes, donde el TDV cuenta con buenas evidencias de propiedades psicométricas.

SEGUNDA:

Se logró hallar la validez basada en el contenido a través de la V de Aiken, mostrando puntuaciones de 100% en todos sus ítems.

TERCERA:

En el análisis descriptivo de los ítems se encontró adecuados índices de frecuencias de respuesta, asimetría, curtosis, Índice de homogeneidad corregida, comunalidades e índices de discriminación.

CUARTA:

Se determinó la evidencia de validez basada en la estructura interna mediante el análisis factorial confirmatorio donde se obtuvieron los siguientes valores, un CFI = .971, TLI = .967 Y SRMR = .048.

QUINTA:

Se encontró una alta confiabilidad de consistencia interna de un Alfa de Cronbach de .971 y un Omega de McDonald .971.

SEXTA:

Se llegó a proponer percentiles diferenciados respecto al sexo de los participantes, tanto en su forma general como en sus dimensiones en la población estudiada.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda seguir realizando trabajos psicométricos para dar más soporte a los datos que se obtengan en las investigaciones.
2. Efectuar estudios correlacionales del TDV, relacionadas con otras variables.
3. La muestra utilizada sea más grande para las futuras investigaciones.
4. Realizar estudios en poblaciones similares para constatar información con los resultados obtenidos en este estudio.
5. Evaluar nuevamente la validez de estructura interna en una muestra diferente de la misma población.
6. Realizar otros tipos de confiabilidad y validez.

REFERENCIAS

- Abad, F., Garrido, J., Olea, J. y Ponsoda, V. (2006). *Introducción a la psicometría. Teoría clásica de los test y teoría de la respuesta al ítem*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Aiken, L. (1980). Content Validity and Reliability of Single Item sor Questionnaire. *Educational and Psychological Measurement*, 40 (4), 955-959.
doi.org/10.1177/001316448004000419
- Asociación Española de Distribuidora y Editores de Software. (2005). Adese anuario 2005. <http://www.aevi.org.es/pdf/anuario-memoria-2005.pdf>
- Alarcón, R. (2008) *Métodos y Diseños de investigación del comportamiento*. Lima Perú: Editorial Universitaria.
- Arribas, M. (2004). Diseño y validación de cuestionarios. *Matronas profesión*, 5 (17) 23-29.
- American Psychological Association. (2002). Ethical principles of psychologists and code of conduct. *American Psychologist*, 57, 1060-1073. doi:10.1037/0003-066X.57.12.1060
- American Psychiatric Association. (2002). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-IV-TR. (4ª ed.)*. Elsevier Masson.
- Ato, M., López, J., y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29 (3), 1038-1059. doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511
- Attorresi, H., Lozzia, G., Abal, F., Galibert, M. y Aguerri, M. (2009). Teoría de Respuesta al Ítem. Conceptos básicos y aplicaciones para la medición de constructos psicológicos. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, XVIII (2), 179-188.
- Bandura, A. y Walters, R. (1975). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid, España: Ediciones Alianza Universidad S.A.
- Becoña, E. (2006). *Adicción a las nuevas tecnologías*. Vigo: Nova Galicia Edición.

- Becoña, E. (2010). *Manual de adicción para psicólogos Especialista en Psicología Clínica en Formación*. España: Martin Impresores S.L
- Bentler, P. (1989). *EQS structural equations program manual*. BMDP Statistical Software
- Bentler, P. (1990). Comparative Fit Indexes in Structural Models. *Psychological Bulletin*, 107 (2), 238-46. DOI: 10.1037/0033-2909.107.2.238.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. (3.a ed.). Colombia: Pearson Educación.
- Bollen, K. (1989). *Structural equations with latent variables*. New York: Wiley.
- Bronfenbrenner, U. (1987). *Ecología del Desarrollo Humano*. Barcelona, España: Paidós
- Cahuaza, Y. y Paz, A. (2019). *Evidencia de Validez y Confiabilidad de la escala de Adicción a Videojuegos para adolescentes de la ciudad de Trujillo*. [Tesis para obtener el título de licenciado, Universidad César Vallejo].
- Carbonell, X., Fuster, H., Chamarro, A., y Oberst, U. (2012). Adicción a Internet y móvil: Una revisión de estudios empíricos españoles. *Papeles del psicólogo*, 33 (2), 82-89.
- Chahín, N., & Briñez, B. (2018). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes. *Universitas Psychologica*, 17(4), 1-13. doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.ppca
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y Dependencia de videojuegos en infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Cía, A. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 76 (4), 210-217.

- Colegio de Psicólogos del Perú (2017). Código de ética del Colegio de Psicólogos del Perú. https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Comrey, A. & Lee, H. (1992). *A first course in factor analysis*. (2ª ed.). Hillsdale, NJ: Erlbaum
- Corral, Y. (2009). Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *Revista ciencia de la educación*. 19(33), 228-247.
- Correa, J. (2007). *Evaluación de criterios alternativos de ajuste para modelos de Análisis Factorial Confirmatorio: una aproximación montecarlo*. [Trabajo de Grado de Maestría, Universidad Católica Andrés Bello].
- Detrinidad, E. (2016). *Análisis Factorial Exploratorio y Confirmatorio aplicado al modelo de secularización propuesto por Inglehart-Norris. Periodo 2010-2014 (Estudio de caso España, Estados Unidos, Alemania, Holanda) WSV*. [Tesis de Maestría, Universidad De Granada].
- Echeburua, E. y Paz De Corral J. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96. doi:<http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.196>
- Escale Minedu (2019). *Acceso estadístico*. <http://escale.minedu.gob.pe/inicio>
- Escorra, L. (1988). Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces. *Revista de psicología de la PUCP*, 6(2), 103-111.
- Fan, X., Thompson, B., & Wang, L. (1999). Effects of Sample Size, Estimation Methods, and Model Specification on Structural Equation Modeling Fit Indexes. *Structural Equation Modeling*, 6(1), 56-83.
- Fidias, G. (2012). *El proyecto de Investigación, introducción a la metodología científica*. (6ta ed.). Caracas, Venezuela: Episteme.
- Forero, C., Maydeu, A. y Gallardo, D. (2009). Factor Analysis with Ordinal Indicators: A Monte Carlo Study Comparing DWLS and ULS Estimation. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 16(4), 625-641.

- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. School of Literature Communication and Culture. <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- 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 César Vallejo].
- Gerbing, D. & Anderson J. (1988). An update paradigm for scale development incorporating unidimensionality and its assessment. *Journal of Marketing Research*, 25 (2), pp. 186-192.
- Gómez, P. (2009). Principios básicos de bioética. *Revista Peruana de Ginecología y Obstetricia*. 55, 230-233.
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462.
- Hooper, D., Coughlan, J. & Mullen, M. (2008). Structural Equation Modelling: Guidelines For Determining Model Fit. *The Electronic Journal of Business Research Methods*, 6(1), 53-60.
- Hu, L. & Bentler, P. (1999). Cutoff Criteria for Fit Indexes in Covariance Structure Analysis: Conventional Criteria Versus New Alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6 (1), 1-55.
- Huamán, D. (2020). *Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019*. [Tesis para obtener el título de licenciado, Universidad César Vallejo].
- Huizinga, J. (1972). *El Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2017). *Tecnologías de la información y comunicación*. <https://www.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/tecnologias-de-la-informacion-y-telecomunicaciones/>

- Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado - Hideyo Noguchi. (2014). *Expertos en salud mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción*. Enero (2014). <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.htm>
- Kenny, D., & McCoach, D. (2003). Effect of the Number of Variables on Measures of Fit in Structural Equation Modeling. *Structural Equation Modeling*, 10 (3), 333-51.
- Kline, P. (1986). *A Handbook of Test construction: Introduction to psychometric design*. London: Methuen.
- Labrador, F., Requenses, A. & Helguera, M. (2010). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Madrid: Fundación Gaudium.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos, aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2009) Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95
- Lemos, I., Conti, M., y Sougey, E. (2015). Avaliação da equivalência semântica e consistência interna da Game Addiction Scale (GAS): versão em português. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, 64(1), 8-16. doi.org/10.1590/0047-2085000000051
- Levis, D. (2005). Videojuegos y alfabetización digital. *Aula de Innovación Educativa*, 147.
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. y Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes. *Atención Primaria*, 350-358. doi: 10.1016/j.aprim.2017.03.01
- MacCallum, R. C., Browne, M. W., & Sugawara, H. M. (1996). Power analysis and determination of sample size for covariance structure modeling. *Psychological Methods*, 1, 130-149. doi:10.1037/1082-989X.1.2.130

- MacCallum, R., Widaman, K., Zhang, S., & Hong, S. (1999). Sample size in factor analysis. *Psychological Methods*, 4(1), 84-99. DOI: 10.1037/1082-989X.4.1.84.
- Manzini, J. (2000). Declaración de Helsinki: principios éticos para la investigación médica sobre sujetos humanos. *Acta bioethica*, 6(2), 321-334.
- McDonald, R., & Ho, M. (2002). Principles and Practice in Reporting Statistical Equation Analyses. *Psychological Methods*, 7 (1), 64-82.
- Mejía, E. (2008). *Investigación científica en Educación*. Lima: Editorial UNMSM.
- Mendoza, H (2013). *Escala HAMM-1ST de Videojuegos*. [Tesis para obtener el título de licenciado, Universidad César Vallejo].
- Meneses, J., Barrios, M., Bonillo, A., Cosculluela, A., Lozano, L., Turbani, J. y Valero, S. (2013). *Psicometría*. España: UOC.
- Miles, J. & Shevlin, M. (2007). A time and a place for incremental fit índices. *Personality and Individual Differences*, 42 (5), 869-74.
- Montero, I., y León, O. (Febrero/Marzo, 2002). Clasificación y descripción de las metodologías de investigación en Psicología. *International journal of clinical and health psychology*, 2(3).
- Morata, M., Holgado, F., Barbero, I. y Mendez, G. (2015). Análisis Factorial Confirmatorio. Recomendaciones sobre Mínimos Cuadrados no Ponderados en función del error Tipo I de Ji-Cuadrado y RMSEA. *Acción Psicológica*, 12 (1), 79-90.
- Muñiz, J. (2018). *Introducción a la psicometría. Teoría clásica y TRI*. Ediciones Pirámide. Madrid: España.
- Organización Mundial de la Salud. (1 de diciembre del 2015). *Desarrollo en la adolescencia*.
https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/
- Organización mundial de la salud. (6 de junio de 2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*.
<https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>

- Orte, C., Ballester, L. y Nevot, L. (2020). Apoyo familiar ante el COVID-19 en España. *Palma de Mallorca*, 1-12.
- Ozten, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas del instrumento sobre la población de estudio. *Scielo*. 35 (1), 227-232.
- Plan Nacional sobre Drogas (2020). *Recomendaciones familiares para evitar el abuso de las tecnologías en menores*. <https://pnsd.sanidad.gob.es/>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Schreider, J., Stage, F., Nora, A. & Barlow, E. (2006). Reporting estructurales equation modeling and confirmatory factor analysis results. *A review: The Journal of Education Research*, 99 (6), 323-337.
- Tabachnick, B., & Fidell, L. (2007). *Using Multivariate Statistics*. (5th ed.). New York: Allyn and Bacon.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 235-250.
- Uribe, M. (2012). *Validación para Colombia de la escala Crafft para tamizaje de consumo de sustancias psicoactivas, versión Universidad Nacional*. [Trabajo de investigación para optar el título de Especialista en Psiquiatría, Universidad Nacional de Colombia].
- Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. (2.ª ed.). Perú: San Marcos.
- Vallejos, M., y Capa, W. (2010). Video juegos: adicciones y factores predictores. *Avances Psicológicos*, 18 (1), 103–110.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020

AUTOR: Sueldo Vedia Jose Luis

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	Variables e indicadores		Ítems	Escala de medición
		Dimensiones	Indicadores		
¿El test de Dependencia a Videojuegos cuenta con adecuadas propiedades psicométricas en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020?	Evaluar las Propiedades Psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020	Abstinencia	Irritabilidad Intranquilidad	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25	Ordinal tipo Likert
		Abuso y Tolerancia	Necesidad de jugar Tiempo excesivo	1, 5, 8, 9, 12	
		Problemas Ocasionados por los videojuegos	Enfrentamiento Mentiras	16, 17, 19, 23	
		Dificultad en el control	Desvelamiento Ideas de juego	2, 15, 18, 20, 22, 24	
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS				
	Evaluar la evidencia de Validez basada en el contenido del (TDV) en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020				
	Realizar el análisis descriptivo de los				

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	ítems del (TDV) en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICOS A UTILIZAR	ASPECTOS ÉTICOS
Tipo de investigación	Evaluar la evidencia de validez basada en la estructura interna del (TDV) en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020	POBLACIÓN Valderrama (2015) refiere que los habitantes son un conjunto limitado o ilimitado de componente, que poseen asignación particulares frecuentes susceptibles de ser observados (p. 182).	VARIABLE Dependencia a Videojuegos	En cuanto al presente trabajo que pertenece al enfoque cuantitativo, por el cual está fundamentado en la recopilación de los datos que serán elaborados estadísticamente para alcanzar la apreciación de los datos. En primer lugar se incorpora las respuestas obtenidas a la hoja de cálculo de Excel. Asimismo, se trasladó a los paquetes estadísticos donde se utilizó los programas SPSS.23 y JAMOVI, RStudio como instrumento para analizar los datos estadísticos. Luego se realizó los análisis descriptivos de los ítems.	Gómez (2009) refiere que los principios bioéticos tienen el objetivo de defender y respaldar los derechos del sujeto implicado en investigación de estudio biomédica (p.231).
Diseño de investigación	Determinar la confiabilidad por consistencia interna del (TDV) en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020	MUESTRA Comrey y Lee (1992) comenta que una muestra excelente es de 1000, muy bueno es de 500, bueno es de 300, regular es de 200 y pobre es de 100.	TÉCNICA Otzen y Manterola (2017) La técnica de muestreo no probabilístico es por conveniencia, ya que accede a escoger aquellos acontecimientos cercanos que admitan ser incorporados (p. 230).	El principio de la autonomía, es el deber de acatar los derechos y valores personales de cada persona. El principio de beneficencia, es el deber de realizar el bien. El principio de justicia, es la división igualitaria de cargas y rendimientos del entorno bienestar indispensable,	
	Propuesta de interpretación del (TDV) en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020	TIPO DE MUESTREO Otzen y Manterola (2017) El tipo de muestreo, es el no probabilístico, puesto que tienen que cumplir algunas características			

Anexo 2. Operacionalización de la variable

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicador	Ítem	Escala
Dependencia a Videojuegos	“Patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control”.	La presente variable de estudio consta de 25 ítems. En el cual tiene 4 dimensiones. Con una escala Likert de Totalmente en desacuerdo = 0, un poco en desacuerdo = 1, neutral = 2, un poco de acuerdo = 3 y Totalmente de acuerdo = 4. Que son las puntuaciones del TDV de Chóliz y Marco (2011).	Abstinencia	Irritabilidad Intranquilidad	3,4,6,7, 10,11,13 ,14,21, 25	Ordinal
			Abuso y Tolerancia	Necesidad de jugar Tiempo excesivo	1, 5, 8, 9, 12	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	Enfrentamiento Mentiras	16, 17, 19, 23	
			Dificultad en el control	Desvelamiento Ideas de juego	2, 15, 18, 20, 22, 24	

Anexo 3. Instrumento

TDV

(Chóliz y Marco, 2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

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

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, siguiendo la siguiente escala:

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

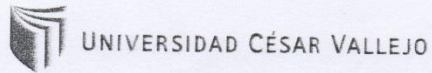
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar a algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el ordenador.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

Anexo 4. Tamizaje del Test de Dependencia de Videojuegos

A continuación se les muestra una serie de preguntas en referente al Test de Dependencia de Videojuegos acerca del uso en tu vida cotidiana, marcando con un SI o NO, según sea la afirmación que corresponda.

1	Necesito pasar más tiempo conectado a los videojuegos para estar satisfecho (a).	SI	NO
2	Me pongo nervioso (a) o molesto (a) cuando intento pasar menos tiempo o tengo que abandonar a los videojuegos.	SI	NO
3	He fracasado cada vez que he intentado reducir el tiempo de mi uso de los videojuegos	SI	NO
4	Frecuentemente me imagino usando a los videojuegos.	SI	NO
5	A menudo permanezco jugando en los videojuegos cada vez que me siento preocupado (a) o ansioso (a).	SI	NO
6	Si un día uso poco los videojuegos, el otro día recupero el tiempo que no lo estuve.	SI	NO
7	A menudo miento para usar más tiempo los videojuegos.	SI	NO
8	He perdido oportunidades importantes (sociales, escolares y familiares) por estar jugando a los videojuegos.	SI	NO
9	Cuento con mis compañeros para que me ayuden de diversas formas para permanecer conectado (a) a los videojuegos.	SI	NO

Anexo 5. Carta de Presentación de la escuela para el piloto



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Los Olivos, 7 de noviembre de 2019

CARTA INV. N° 094 -2019/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Cmdte PNP
PABLO YARANGA QUINTANA
DIRECTOR
I.E. PNP Juan Ingunza Valdivia
Av. Nenufares 401 Callao

Presente.-

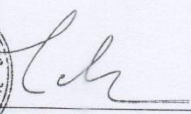
De nuestra consideración:

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

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

Atentamente,




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

I. E. PNP JUAN INGUNZA V
MESA DE PARTES
11 NOV 2019
Fecha:
Hora: 8:15 Orden:
Firma: Folio:

Anexo 6. Print del formulario virtual de google

PATRÓN DE USO DE VIDEOJUEGOS



Enviar

Preguntas Respuestas 328



Sección 1 de 5

Propiedades psicométricas del TDV en adolescentes de Lima Metropolitana y Callao, 2020

Buenos días estudiantes:
Con el debido respeto me presento.

Mi nombre es Jose Luis Sueldo Vedia, estudiante de psicología de la Universidad César Vallejo - Lima Norte. Este trabajo de investigación es para obtener el título de licenciado en psicología. El objetivo del trabajo de investigación es ver las propiedades psicométricas del TDV en adolescentes de Lima Metropolitana 2020.



Anexo 7. Carta de autorización (Piloto)

19

GUIA DE DESTINO N° 2549 FECHA..... 11 NOV 2010

ASUNTO: Carta 094-UCV

- PASE A
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> ADMINISTRACION | <input type="checkbox"/> LOGISTICA |
| <input type="checkbox"/> SUB-DIREC SECUND. | <input type="checkbox"/> ACTAS Y CERT. |
| <input type="checkbox"/> SUB-DIREC.PRIMARIA | <input type="checkbox"/> OBE/SEC.CORPREVINTI.PRIM. |
| <input type="checkbox"/> SUB-DIREC.INICIAL | <input type="checkbox"/> COORD.NOR.EDUC.SEC. |
| <input type="checkbox"/> DPTO.DE PERSONAL | <input type="checkbox"/> COORD.NOR.EDUC.PRIM. |
| <input checked="" type="checkbox"/> SECRETARIA | <input checked="" type="checkbox"/> DPTO. PSICOLOGIA |
| <input type="checkbox"/> COORD.ACTIV.INIC. | <input type="checkbox"/> TESORERIA |
| <input type="checkbox"/> COORD.ACTIV.SEC. | <input type="checkbox"/> TOPICO |
- PARA:
- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO Y FINES | <input type="checkbox"/> ATI, INIC, PRIM, SECUND |
| <input type="checkbox"/> CUMPLIMIENTO | <input type="checkbox"/> INVESTIGACION |
| <input type="checkbox"/> OPINION | <input type="checkbox"/> NOTIFICAR AL INTRES. |
| <input type="checkbox"/> ELEVAR | <input type="checkbox"/> EMITIR INFORME |
| <input type="checkbox"/> DIFUSION | <input type="checkbox"/> EVALUACION |
| <input type="checkbox"/> COORD.CON | <input type="checkbox"/> TRAMITE SUCESIVO |
| <input type="checkbox"/> ARCHIVO | <input type="checkbox"/> TRANSCRIPCION |

OBSERVACIONES: OK



CA-291173
PABLO ANTONIO YARANGA QUINTANA
COMANDANTE PNP.
Director de la I.E. PNP. "Juan Ingeniera Valdivia"

Anexo 8. Carta de solicitud de autorización del instrumento



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

CARTA N°325- 2020/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 17 de Mayo de 2020

Autor:

- Dr. Mariano Chóliz Montañes
- Dra. Marco Clara

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al sr. SUELDO VEDIA, JOSE LUIS, con DNI 71139787 estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° 6700281372 , quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "PROPIEDADES PSICOMETRICAS DEL TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA METROPOLITANA Y CALLAO, 2020", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

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

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

Atentamente,



MBA Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora de la E.P. de Psicología
UCV – Lima Norte

Anexo 9. Autorización del uso del instrumento


Jose Sueldo <josesueldo98@gmail.com>
Para: Mariano.Choliz@uv.es

12 de octubre de 2019 a las 21:03

Buenas noches

Dr. Mariano Chóliz

Con el respeto debido me contacto con usted, soy Sueldo Vedia Jose Luis, de la carrera de psicología de la Universidad César Vallejo - Lima (Perú). El motivo por el cual le escribo es que me encuentro realizando un proyecto de investigación, por ello, le pido su permiso para usar su prueba de "Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia". Sera con fines académicos. Gracias por su tiempo.

 PATRÓN DE USO Y DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN INFANCIA Y ADOLESCENCIA.pdf
310K

Mariano Choliz <Mariano.Choliz@uv.es>
Para: josesueldo98@gmail.com

15 de octubre de 2019 a las 01:14

Buenas tardes


Te envío el TDV y la plantilla donde introducir los datos. Si me envías los datos, te devolveré los análisis


Saludos cordiales

Mariano Chóliz
Catedrático de Psicología Básica
Facultad de Psicología
Universidad de Valencia
España

[Texto citado oculto]

2 archivos adjuntos

 TDV_Peru2019.pdf
46K

 TDV_Peru2019.xlsx
10K



Anales de Psicología
ISSN: 0212-9728
sevpubi@fou.um.es
Universidad de Murcia
España

Chóiz, Mariano; Marco, Clara
Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia
Anales de Psicología, vol. 27, núm. 2, mayo, 2011, pp. 418-426
Universidad de Murcia
Murcia, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18720051019>

- ▶ [Cómo citar el artículo](#)
- ▶ [Número completo](#)
- ▶ [Más información del artículo](#)
- ▶ [Página de la revista en redalyc.org](#)



Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Anexo 10. Consentimiento y/o asentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Jose Luis Sueldo Vedia**, interno de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima Norte. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **“Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020”**; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación del instrumento del (TDV). De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. Jose Luis Sueldo Vedia

ESTUDIANTE DE LA EAP DE PSICOLOGÍA UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Yo..... con número de DNI: acepto participar en la investigación **“Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020”** del señor Jose Luis Sueldo Vedia.

Día:/...../.....

Firma

ASENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado participante:

.....

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es Jose Luis Sueldo Vedia, estudiante de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima Norte. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre “**Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020**”; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de una prueba psicológica: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas. El propósito de este documento es darle a una clara explicación de la naturaleza de esta investigación, así como de su rol en ella como participante. Desde ya le agradezco su participación.

Atte. Jose Luis Sueldo Vedia
ESTUDIANTE DE LA EP DE PSICOLOGÍA
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Código de Matrícula: 6700281372

Yo,,
con número de DNI:, reconozco que la información que yo brinde en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informada que puedo solicitar información sobre la investigación en cualquier momento. De manera que, acepto participar en la investigación “**Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020**” del señor Jose Luis Sueldo Vedia.

Día:/...../.....

Firma

Anexo 11. Resultados del Piloto

Tabla 9

Análisis descriptivo de los ítems del TDV en 114 adolescentes

D	Ítems	Frecuencia					M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	id	Aceptable
		1	2	3	4	5								
D1	P3	55.3	23.7	13.2	5.3	2.6	1.8	1.0	1.4	1.2	.71	.58	.00	SI
	P4	46.5	23.7	18.4	5.3	6.1	2.0	1.2	1.1	.3	.70	.57	.00	SI
	P6	63.2	17.5	11.4	7.0	0.9	1.6	1.0	1.4	1,0	.76	.67	.00	SI
	P7	53.5	21.1	14.9	3.5	7.0	1.9	1.2	1.3	.8	.82	.74	.00	SI
	P10	45.6	29.8	14.0	7.0	3.5	1.9	1.1	1.1	.6	.76	.66	.00	SI
	P11	59.6	25.4	8.8	3.5	2.6	1.6	1.0	1.7	2.7	.70	.59	.00	SI
	P13	47.4	27.2	20.2	2.6	2.6	1.9	1.0	1.1	.8	.68	.54	.00	SI
	P14	64.0	20.2	8.8	5.3	1.8	1.6	1.0	1.7	2.2	.79	.70	.00	SI
	P21	47.4	21.9	13.2	10.5	7.0	2.1	1.3	1.0	-.3	.71	.59	.00	SI
P25	57.0	16.7	17.5	5.3	3.5	1.8	1.1	1.2	.6	.73	.62	.00	SI	
D2	P1	39.5	24.6	21.1	7.9	7.0	2.2	1.2	.8	-.3	.74	.71	.00	SI
	P5	55.3	22.8	14.9	5.3	1.8	1.8	1.0	1.2	.8	.69	.65	.00	SI
	P8	54.4	23.7	13.2	4.4	4.4	1.8	1.1	1.4	1,3	.72	.68	.00	SI
	P9	57.9	21.1	11.4	7.9	1.8	1.7	1.1	1.3	.8	.64	.59	.00	SI
	P12	51.8	21.9	17.5	4.4	4.4	1.9	1.1	1.2	.7	.76	.73	.00	SI
D3	P16	50.0	16.7	14.0	10.5	8.8	2.1	1.4	.9	-.5	.66	.66	.00	SI
	P17	61.4	17.5	12.3	3.5	5.3	1.7	1.1	1.6	1.6	.78	.78	.00	SI
	P19	52.6	18.4	13.2	7.9	7.9	2.0	1.3	1.1	.0	.79	.80	.00	SI
	P23	59.6	16.7	14.0	4.4	5.3	1.8	1.2	1.4	1.1	.61	.60	.00	SI
D4	P2	63.2	21.9	12.3	.9	1.8	1.6	.9	1.7	3.1	.41	.28	.00	NO
	P15	59.6	21.9	8.8	4.4	5.3	1.7	1.1	1.6	1.8	.68	.64	.00	SI
	P18	39.5	21.1	17.5	14.0	7.9	2.3	1.3	.6	-.9	.71	.67	.00	SI
	P20	42.1	27.2	14.9	8.8	7.0	2.1	1.2	1.0	-.1	.74	.69	.00	SI
	P22	65.8	18.4	9.6	4.4	1.8	1.6	1.0	1.7	2.4	.66	.61	.00	SI
	P24	64.9	17.5	14.0	2.6	0.9	1.6	.9	1.5	1.6	.65	.59	.00	SI

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g¹: coeficiente de asimetría de Fisher; g²: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h²: Comunalidad; ID: Índice de discriminación. D: Dependencia a los videojuegos, D1: Abstinencia, D2, Abuso y tolerancia, D3: Problemas ocasionados por los videojuegos, D4: Dificultad en el control, Aceptable.

En cuanto a las frecuencias de respuesta para las 5 opciones de la prueba, ninguna supera el 80%, en lo cual los alumnos contestaron adecuadamente. En la Asimetría (g¹) y Curtosis (g²) deben ser 1.5 o -1.5 lo cual se evidencia que fluctúan en estos términos, exceptos los ítems 2, 11, 14, 15, 17, 22 y 24. En el IHC son mayores a

.20 según refiere Kline, es por lo tanto que miden la misma variable. Las comunalidades (h^2), deben ser igual o superior a .40 según refiere Detrinidad (2016) puesto que logra captar los indicadores de la variable, a excepción del ítem 2. Por consiguiente, (id) reflejan valores de ($p < 0,05$) en totalidad los ítems mostraron capacidad discriminativa.

Tabla 10

Análisis descriptivo de los ítems de la dimensión Abstinencia del TDV en 114 adolescentes

Ítems	M	DE	g^1	g^2	IHC	h^2	Aceptable
P3	1.8	1.0	1.4	1.2	.71	.58	SI
P4	2.0	1.2	1.1	.3	.70	.57	SI
P6	1.6	1.0	1.4	1.0	.76	.67	SI
P7	1.9	1.2	1.3	.8	.82	.74	SI
P10	1.9	1.1	1.1	.6	.76	.66	SI
P11	1.6	1.0	1.7	2.7	.70	.59	SI
P13	1.9	1.0	1.1	.8	.68	.54	SI
P14	1.6	1.0	1.7	2.2	.79	.70	SI
P21	2.1	1.3	1.0	-.3	.71	.59	SI
P25	1.8	1.1	1.2	.6	.73	.62	SI

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g^1 : coeficiente de asimetría de Fisher; g^2 : coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h^2 : Comunalidad

Respecto a la tabla 10, se puede apreciar que en la Asimetría (g^1) y Curtosis (g^2) deben ser -1.5 a 1.5 lo cual se evidencia que fluctúan es los rangos establecidos, excepto los ítems 11 y 14. En el IHC deben ser mayores o iguales a .20 según refiere Kline, por ello miden la misma variable. Las comunalidades (h^2), deben ser igual o superior a .40 según refiere Detrinidad (2016) en el que se logra captar los indicadores de la variable.

Tabla 11

Análisis descriptivo de los ítems de la dimensión Abuso y Tolerancia del TDV en 114 adolescentes

Ítems	M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	Aceptable
P1	2.2	1.2	.8	-.3	.74	.71	SI
P5	1.8	1.0	1.2	.8	.69	.65	SI
P8	1.8	1.1	1.4	1.3	.72	.68	SI
P9	1.7	1.1	1.3	.8	.64	.59	SI
P12	1.9	1.1	1.2	.7	.76	.73	SI

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

Respecto a la tabla 11, se puede apreciar que en la Asimetría (g1) y Curtosis (g2) deben ser -1.5 a 1.5 lo cual se evidencia que fluctúan es los rangos establecidos. En el IHC deben ser mayores o iguales a .20 según refiere Kline, por ello miden la misma variable. Las comunalidades (h2), deben ser igual o superior a .40 según refiere Detrinidad (2016) en el que se logra captar los indicadores de la variable.

Tabla 12

Análisis descriptivo de los ítems de la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos del TDV en 114 adolescentes

Ítems	M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	Aceptable
P16	2.1	1.4	.9	-.5	.66	.66	SI
P17	1.7	1.1	1.6	1.6	.78	.78	SI
P19	2.0	1.3	1.1	.0	.79	.80	SI
P23	1.8	1.2	1.4	1.1	.61	.60	SI

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

Respecto a la tabla 12, se puede apreciar que en la Asimetría (g1) y Curtosis (g2) deben ser -1.5 a 1.5 lo cual se evidencia que fluctúan es los rangos establecidos,

excepto el ítem 17. En el IHC deben ser mayores o iguales a .20 según refiere Kline, por ello miden la misma variable. Las comunalidades (h^2), deben ser igual o superior a .40 según refiere Detrinidad (2016) en el que se logra captar los indicadores de la variable.

Tabla 13

Análisis descriptivo de los ítems de la dimensión Dificultad en el control del TDV en 114 adolescentes

Ítems	M	DE	g^1	g^2	IHC	h^2	Aceptable
P2	1.6	.9	1.7	3.1	.41	.28	NO
P15	1.7	1.1	1.6	1.8	.68	.64	SI
P18	2.3	1.3	.6	-.9	.71	.67	SI
P20	2.1	1.2	1.0	-.1	.74	.69	SI
P22	1.6	1.0	1.7	2.4	.66	.61	SI
P24	1.6	.9	1.5	1.6	.65	.59	SI

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g^1 : coeficiente de asimetría de Fisher; g^2 : coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h^2 : Comunalidad

Respecto a la tabla 13, se puede apreciar que en la Asimetría (g^1) y Curtosis (g^2) deben ser -1.5 a 1.5 lo cual se evidencia que fluctúan es los rangos establecidos, excepto los ítems 2, 15, 22 y 24. En el IHC deben ser mayores o iguales a .20 según refiere Kline, por ello miden la misma variable. Las comunalidades (h^2), deben ser igual o superior a .40 según refiere Detrinidad (2016) en el que se logra captar los indicadores de la variable, excepto el ítem 2.

Confiabilidad por consistencia Interna

Tabla 14

Confiabilidad por consistencia interna mediante el coeficiente Alfa de Cronbach de las dimensiones del TDV en 114 adolescentes

Índice	Alfa de Cronbach	N ^a de Ítems
Abstinencia	.932	10
Abuso y tolerancia	.878	5
Problemas Ocasionados	.860	4
Dificultad de Control	.851	6
Total	.967	25

Se puede apreciar que en la tabla 14, en cuanto al coeficiente de Alfa de Cronbach se aprecian valores superiores al que nos hace referencia Mejía (2008) que las valoraciones deben ser en .66 a más para ser considerado aceptable. Esto nos demuestra que el instrumento tiene una buena confiabilidad en cada uno de sus dimensiones y en el valor total.

Anexo 12. Escaneo de los criterios de jueces

Para este trabajo de investigación se contó con la participación de 10 jueces expertos que tienen experiencia y trabajan en el área clínica, donde realizaron la revisión de la validez de contenido del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de los autores de Mariano Chóliz y Marco Clara (2011). Por esta razón se menciona a los jueces que contribuyeron al trabajo de la validación.

Lista de los jueces

Juez	NOMBRE
J1	Mg. Hernández Lozano Manuel
J2	Dra. Díaz Gamarra Patricia
J3	Mg. Espino Sedano Víctor Hugo
J4	Lic. Cruz rojas Yuri
J5	Lic. Inga Miranda Delia María
J6	Mg. Pomahuacre Carhuayal Juan Walter
J7	Mg. Camarena Jorge Ethel
J8	Mg. Tomas Quispe Gregorio Ernesto
J9	Mg. Cornejo del Carpio Manuel
J10	Lic. Cáceres Salas Francisco

Juez 1



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

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Hernandez Lozano Manuel

DNI: 08482630

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UCV	Doctorado Psicología	2011 - 2017
02	USMP	Maestría Psicología	2001 - 2005


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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	Docente	Los olivos	2009 - Actual	Docente
02	PNP	Psicólogo	Av. Arequipa 148	1988 - Actual	Psicólogo
03					

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

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

23 de Octubre del 2019


 DS-288428
 MANUEL HERNÁNDEZ LOZANO
 CMDTE. S. PNP
 EEE POLICLINICO PNP SMP
 CAP: 3718



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

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mgr: Dra. Patricia Díaz Gamarra

DNI:..... 10506632

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UPHSM	Psicología	1986-1992
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Prte "Luis A. Guerra"	Psicóloga	Independencia	2000 - 2008	Psicóloga.
02	UCU	Docente	Los Olivos	2008 - 2019	Docente.
03					

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

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

21 de OCT del 2019

PATRICIA DÍAZ GAMARRA
 PSICÓLOGA
 C.Pa.P. 8087

PATRICIA DÍAZ GAMARRA
 PSICÓLOGA
 C.Pa.P. 8087



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. /Mg: Victor Hugo Espino Sedano

DNE: 07198999

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIV. INCA Garcilaso de la Vega	Lic. Psicología	1983 - 1988
02	UNIV. César Vallejo	Maestría	2013 - 2015

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	INABIF	Psicólogo	Pueblo Libre	2002 - Presente	Eg. Técnico
02					
03					

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

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

21 de OCT del 2019

Juez 4



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

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: FURUCRUZ ROJAS

DNI: 7473550

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USMP	PSICOLOGIA	1972
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	USMP	Docente	SURQUILLO	2012	2019
02	HNA L	ASISTENTE	BRETA	2007	2019
03					

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

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

MINISTERIO DE SALUD
 INSTITUTO NACIONAL DE SALUD
 FURUCRUZ ROJAS
 de octubre del 2019
 10811



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Inga Miranda Delia María

DNI: 41504360

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Nacional Federico Villarreal	Psicoterapia familiar	2017 - 2018 (2 años)
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	C.H.I. Santa Luzmila II	Psicóloga	Comas	3 a 6m	Atención, evaluación, psicoterapia.
02					
03					

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

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

22 de 04 del 2019

Juez 6



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

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Juan Pomahuacre Carrujayal

DNI: 41866762

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNFV	TCC	2013 - 2014
02	UPCH	Estadística	2015 - 2016

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	INSM	Psicoterapeuta	SMP	2018 - actual	Psicoterapeuta
02	COPSI - UNMSM	Psicoterapeuta	Cercado	2018 - 2019	Psicoterapeuta
03	CSMITB	Psicólogo	Independencia	2009 - 2010	Psicoterapeuta

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

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


 MINISTERIO DE SALUD
 INSTITUTO NACIONAL DE SALUD MENTAL
 HONORARIO ESPECIALISTA - HIGIENO NOSCUTIA

 DR. JUAN WALTER POMAHUACRE CARRUAYAL
 Departamento de Apoyo al Diagnóstico
 y Tratamiento en Psicología
 C.S.P. 14834

23 de Octubre del 2019

Juez 7



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

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Ethel Camarena Jorge

DNI: 06769369

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Inca Garcilaso de la Vega	Terapia Cognitivo-conductual	2012
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Hospital Arzobispo Loayza	Dip. de Biología	Centro de Lima	2000 - 2019	Psicología Clínica
02	U. Inca Garcilaso de la Vega	Docente	Santa Beatriz-Lima	2007 - 2019	Psicología Clínica
03	UCV	Docente	Los Olivos	2017 - 2019	Psicología Clínica

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

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



14 de Octubre del 2019



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

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg. TOMAS QUISPE GREGORIO ERNESTO

DNI: 09366493

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	U SMP	PSICOLOGIA	1990 - 1996
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DOCENTE	LIMA NORTE	2017-2019	DOCENTE TIEMPO COMPLETO
02					
03					

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

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

GREGORIO ERNESTO TOMAS QUISPE
 PSICOTERAPEUTA
 C.P.S.P. 7249
 17 de Octubre del 2019

Juez 9

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Cornejo del Carpio, Manuel.....

DNI: 28.823.482.....

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UICV	Lic- Psicología	1977-1982
02	UICV	Maestría	2009-2010

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

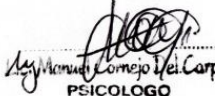
	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UICV	Docente	Lima	2010-2011	Docencia
02	LIAD	Docente	Lima	2011-2014	Docencia
03	UICV	Docente	Lima	2014-2019	Docencia

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

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

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

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


 Mg. Manuel Cornejo del Carpio
 PSICOLOGO
 C.Ps.P. 5916

16 de octubre del 2019



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

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Caceres Salas Fernando

DNI: 23988177

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD ANDINA DE CERRO	Psicología Clínica	06 años
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	MINSA	Psicólogo	Ciudad Matucana	10 años	Trabaja psiquiátrico práctico
02	IPD	Psicólogo Depto	IPD Arequipa	01 año	Departamento de evaluación
03	MINISTERIO EDUCACIÓN	Psicólogo Evaluador	J.E. Juan Valdez Arequipa	4 años	Evaluación docente

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

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

22 de OCT del 2019