



**UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT**
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TESIS

**PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DE LA ADAPTACIÓN DEL
CUESTIONARIO SOBRE LOS HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS
EN PREADOLESCENTES DE VILLA EL SALVADOR**

Autoras

**CARLA JANINE ADRIANZÉN FLORES
MAZZIEL DEL PILAR CUYA BECERRA**

Asesor

Mg. Juan José Yaringaño Limache

Tesis para optar al Título Profesional de

PSICÓLOGO

Lima – Perú

2019

Agradecemos a nuestros padres por apoyarnos en la construcción de nuestra vida profesional, asimismo por inculcarnos los valores necesarios para servir a los demás; igualmente agradecemos a nuestros maestros por brindarnos la oportunidad de recurrir a sus capacidades y conocimientos, así como también habernos tenido toda la paciencia para guiarnos durante este camino.

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar las propiedades psicométricas del Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes del distrito de Villa El Salvador. El tipo de investigación es instrumental. La muestra estuvo conformada por 470 estudiantes que representan la población de cuarto a sexto grado de educación primaria de dos instituciones educativas de Villa El Salvador. El instrumento utilizado fue el Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos (López, 2011). La evidencia de validez basada en el contenido se determinó a través del juicio de 5 expertos, quienes evaluaron el contenido del instrumento y señalaron que los ítems son una muestra representativa de las conductas asociadas al constructo hábitos de consumo de los videojuegos obteniéndose un coeficiente V de Aiken de .89 (.69-.93). Para obtener la evidencia de validez basada en la estructura interna de la prueba se realizó el análisis factorial exploratorio y en el cual se han obtenido 4 dimensiones que responde a la propuesta teórica original del instrumento. En el análisis factorial confirmatorio se concluye que el modelo de cuatro factores responde a la estructura original propuesta por su autor y obtiene índices que satisfacen adecuadamente los criterios de ajuste global, incremental y de parsimonia, sin embargo, también se obtuvo un modelo bidimensional del CHCV que satisface con mayor amplitud y alcanza índices de ajuste más exactos y que guardan correspondencia parcial con la estructura original, pues se agrupan elementos potencialmente similares en el dominio temático correspondiente.

Palabras clave: hábitos de consumo de videojuego, preadolescencia, evidencia de validez basada en el contenido, evidencias de validez basada en la estructura interna

Abstract

The general objective of this research was to determine the psychometric properties of the questionnaire of consumption habits of video games, in tweens of the district of Villa El Salvador. The type of research is instrumental, the sample consisted of 470 students representing the fourth to sixth grade population of elementary school of two educational institutions in the district of Villa El Salvador. The instrument used was the video game consumption habits questionnaire (Lopez, 2011). The evidence of validity of content was determined through the trial of 5 experts, who evaluated the content of the instrument and noted that the items are a representative sample of the behaviors associated with the construct consumption habits of video games obtaining a V of Aiken coefficient of .89 (.69-.93). To obtain the evidence of validity based on the internal structure of the test, the exploratory factorial analysis was carried out in which 4 dimensions have been obtained that responds to the original theoretical proposal of the instrument. In the confirmatory factor analysis concludes that the four-factor model responds to the original structure proposed by its author and obtains ratings that adequately meet the criteria of overall, incremental and parsimony adjustment, however, a two-dimensional model of the CHCV was also obtained that satisfies more broadly and achieves more accurate adjustment rates and that partially correspond to the original structure, as potentially similar elements are grouped in the corresponding thematic domain.

Key words: videogame, consumption habits, preadolescence, evidence of validity of content, evidence of validity based on the internal structure of the test.

Índice

	Pág.
Dedicatoria	i
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Introducción	1
1. Planteamiento del problema	3
1.1. Presentación del problema	3
1.2. Definición del problema	12
1.1.1. Problema general	12
1.2.2. Problemas específicos	12
1.3. Justificación de la investigación	12
1.4. Objetivos	14
1.4.1. Objetivo general	14
1.4.2. Objetivos específicos	14
	15
2. Marco teórico	15
2.1 Antecedentes	15
2.1.1 Internacionales	15
2.1.2 Nacionales	20
2.2 Bases teóricas	26
2.2.1 Los videojuegos	26
2.2.1.1 El juego	26
2.2.1.2 Historia del videojuego	27

2.2.1.3 Definición del videojuego	30
2.2.1.4 Tipos de videojuego	31
2.2.1.5 Habilidades asociadas al uso en el videojuego	32
2.2.2 Repercusión de uso de videojuegos	34
2.2.2.1. Hábitos de consumo de videojuegos	37
2.2.2.2 Dimensiones de los hábitos de consumo de videojuegos	39
2.2.2.3 Relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el género	39
2.2.3 Adicción a los videojuegos	40
2.3 Definición de términos básicos	42
	43
3. Variables	
3.1. Definición conceptual	43
3.2. Cuadro de operacionalización	43
	45
4. Metodología.	
4.1. Tipo de investigación.	45
4.2. Diseño de investigación	45
4.3. Población y muestra	45
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	46
4.5. Procedimiento	52
4.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	53
	54
5. Resultados	
5.1. Análisis descriptivos de los ítems	54
5.2. Evidencias de validez del Cuestionario de Hábitos de Consumo de videojuegos	58

5.2.1. Evidencia de validez basada en el contenido de la prueba CHCV	58
5.2.2. Análisis de ítems del CHCV	61
5.3. Evidencias de validez basada en la estructura interna del CVCH	63
5.3.1. Evaluación de los supuestos para el Análisis Factorial Exploratorio (AFE)	63
5.3.1.1. Identificación de los datos atípicos	63
5.3.1.2. Distribución de los ítems	64
5.3.1.3. Correlación ítem-test	66
5.3.1.4. Índice de adecuación muestral (MSA)	68
5.3.1.5. Correlación inter-ítems	69
5.3.2. Análisis Factorial Exploratorio (AFE) del CHCV	70
5.3.3. Análisis Factorial Confirmatorio (AFC) del CHCV	72
5.3.3.1. AFC de la estructura factorial original de CHCV	74
5.3.3.2. AFC para la estructura unidimensional del CHCV	76
5.3.3.3. AFC para la estructura bidimensional del CHCV	78
5.4. Evidencias de fiabilidad basadas en la consistencia interna de las puntuaciones	81
6. Discusión de resultados	84
7. Conclusiones y recomendaciones	92
7.1. Conclusiones	92
7.2. Recomendaciones	93
Referencias	94
Apéndices	104

Índice de tablas

Tablas	Pág.
Tabla1. Tabla de operacionalización de la variable hábitos de consumo de videojuegos	43
Tabla 2. Descripción de los sujetos de la población según grado de estudio	46
Tabla 3. Matriz de correlaciones de entre los factores del cuestionario original	50
Tabla 4. Coeficientes Alpha de Cronbach para los distintos factores del cuestionario original	51
Tabla 5. Análisis descriptivos de los reactivos (n=470)	55
Tabla 6. Análisis de las respuestas	57
Tabla 7. Evidencia de validez basada en el contenido del Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos (CHCV)	60
Tabla 8. Análisis de ítems del CHCV	62
Tabla 9. Puntuaciones estandarizadas de los ítems	64
Tabla 10. Medidas de forma del CHCV	65
Tabla 11. Matriz de intercorrelaciones del CHCV	67
Tabla 12. Índice de adecuación muestral (MSA) y prueba de esfericidad	68
Tabla 13. Matriz del AFC del CHCV para cuatro dimensiones	71
Tabla 14. Índices de bondad de ajuste para los modelos propuestos para el CHCV	80
Tabla 15. Consistencia interna del CHCV estructura original	82
Tabla 16. Consistencia interna del CHCV estructura bidimensional	83

Índice de figuras

Figura 1. Cuadro de distribución de los ítems de la variable hábitos de consumo de videojuegos según dimensiones.	49
Figura 2. Límite de confianza de los promedios.	56
Figura 3. Gráfico de senderos de la estructura factorial del CHCV.	75
Figura 4. Gráfico de senderos de la estructura unidimensional del CHCV.	77
Figura 5. Gráfico de senderos de la estructura bidimensional del CHCV.	79

Introducción

Se puede considerar que los juegos estimulan el desarrollo de los niños y en el contexto actual, los juegos tradicionales han dado paso a los videojuegos. En referencia a esto se puede decir que un videojuego es un artefacto electrónico el cual, mediante los mandos adecuados, simulan situaciones, en las pantallas de un televisor, un computador u otro dispositivo electrónico; las órdenes que se realizan con los mandos se ejecutan en la pantalla a través de movimientos y acciones de los personajes del juego (Reyes, et al., 2014). Estas situaciones generan una gran motivación por repetir el juego de manera continua y preferente, adquiriendo un lugar prioritario sobre otras actividades o juegos.

En el caso de los preadolescentes, los videojuegos adquieren un rol importante en su desarrollo social, dado que es una actividad que les permite interactuar cotidianamente con su grupo de pares. Este comportamiento continuo tiene efectos a nivel psicológico, por lo que es relevante el evaluarlo de una forma objetiva y precisa. Por ello se requiere construir instrumentos de medición de las actitudes, uso o hábitos relacionados con el uso de videojuegos. En algunos casos el uso continuo puede llevar a desarrollar déficit en el autocontrol en relación a los videojuegos, por lo que se podría hablar de hábitos de consumo excesivos.

En la presente investigación se planteó como objetivo el estudio de las características psicométricas de un instrumento de evaluación de los hábitos de consumo de los videojuegos, teniendo presente la gran relevancia que han adquirido el uso de estos en general y en el caso de niños y adolescentes en específico.

En el primer capítulo se presenta el planteamiento del problema que incluye la presentación del problema, su definición, justificación y planteamiento de objetivos. En el segundo capítulo se detallan los antecedentes de estudios en relación con la variable de estudio y los instrumentos de medición; además se desarrollan los aspectos teóricos y definición de términos.

En el capítulo tres se plantean la definición de variables a nivel conceptual y operativo. En el capítulo cuatro se desarrollan los aspectos metodológicos, relacionados con el tipo y diseño de investigación, la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos, finalizando con el procesamiento de datos.

En el capítulo cinco se representan los resultados del estudio empírico, a partir de estos resultados se realiza la discusión. Se finaliza con las conclusiones obtenidas y las recomendaciones a realizar considerando que el tema de la adaptación o construcción de instrumentos de medición, es un aspecto fundamental del trabajo del psicólogo.

1. Planteamiento del problema

1.1. Presentación del problema

Entre las actividades que desarrolla el ser humano, el juego adquiere un rol importante pues no solo es un medio entretenimiento, sino que permite el desarrollo de habilidades y favorece la interacción social. La participación en juegos y el uso de juguetes apropiados a la edad de los niños estimulan su desarrollo cognitivo y emocional, además los juegos favorecen que los niños puedan relacionarse entre ellos. Actualmente se observa que los niños ya dejaron de lado muchos de los juegos tradicionales y es mucho más frecuente el uso de los videojuegos como el medio que emplean para distraerse o divertirse. Según Reyes et al. (2014):

Un videojuego es un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, de un ordenador o de otro dispositivo electrónico, en este contexto las órdenes se reflejan en la pantalla mediante movimientos y acciones de sus personajes. (p. 74)

La sociedad actual se desenvuelve en un mundo audiovisual, el cual ya forma parte de casi todos los aspectos de la vida, como es el caso de los videojuegos. Las nuevas tecnologías permiten que haya más progreso, pero a su vez han marcado, en muchos aspectos, un nuevo estilo de vida, así como una nueva manera de diversión. Los jóvenes se han adaptado rápidamente a la nueva realidad que les ofrecen los videojuegos, debido a que presenta un gran atractivo visual, se lucen de manera sencilla, brinda diversión y permite interactuar con su grupo de pares (López, 2012).

Los videojuegos desde una perspectiva positiva permiten a las personas superar la monotonía, son un medio de distracción, estimulan el desarrollo de las habilidades tanto físicas como mentales, mejoran la coordinación visomotriz y estimulan distintas áreas de la corteza cerebral (Moncada y Chacón, 2012) y también fomentan la investigación y la memorización (Morales, 2009). De igual manera, los videojuegos estimulan la autoestima y la confianza en sí mismos; fomentan relaciones de amistad, el liderazgo, solidaridad, cohesión y sentido de pertenencia y además, incrementan la habilidad de una persona para trabajar en equipo, pensar rápido bajo presión y crear estrategias (Álvarez, Cano y Damiano, 2011). Los videojuegos fomentan la tolerancia al dolor en niños hospitalizados y ayudan a que se adapten al ambiente del hospital; en la actualidad hay una terapia que se conoce como terapia de videojuegos, que se emplea en niños con déficit de atención e hiperactividad, y que ha brindado grandes avances en la atención de los niños (Reyes et al., 2014).

Por el contrario, se presentan múltiples efectos negativos en el uso de los videojuegos, es así que los niños que usan de modo frecuente los videojuegos pueden manifestar comportamientos agresivos, desarrollar miedos y desensibilización a la violencia. Se ha encontrado evidencia que indica que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, al tiempo que disminuyen los comportamientos prosociales y de empatía hacia las víctimas (Etxeberria, 2011). Esto podría ocurrir debido a que durante el uso de los videojuegos los niños se encuentran ante un panorama ficticio, en donde, frente a un acto de violencia, no se le atribuye una consecuencia negativa, esto contradice a lo que sucede en el mundo real en donde se sanciona a las personas si,

por ejemplo, roban, agreden a otra persona o en casos mayores asesinan a otro (Sánchez, Reyes y Hernández, 2000).

De igual modo Rodríguez y Sandoval (2011) mencionan que hay estudios que señalan que el uso cotidiano de los videojuegos se asocia a síntomas emocionales, conductuales y repercusiones físicas como es el caso de problemas de atención o la hiperactividad, así como generar dificultades en la interacción familiar. También señalan que el consumo excesivo de televisión y juegos por computadora tiene efectos sobre el sueño y en el rendimiento cognitivo verbal, perjudicando de esta manera su aprendizaje y memoria. Asimismo, Bringas, Rodríguez y Herrero (2008) plantean que el consumo persistente de los distintos medios electrónicos de comunicación como la televisión, videojuegos e internet afectan el rendimiento escolar, debido a que estas diferentes actividades ocupan gran parte de su vida diaria, quitándole tiempo a las horas de estudio.

Los efectos del uso de videojuegos se han convertido en una importante línea de investigación, en este aspecto Tejeiro y Pelegrina del Río (2008) plantean seis áreas de investigación, tales como: definición, los videojuegos como fenómeno social, uso de los videojuegos, perfil de los usuarios, efectos negativos del uso y desarrollo de habilidades a través de los videojuegos. Para conocer cómo se presenta el uso de los videojuegos y obtener indicadores del perfil de los usuarios de estos, se necesitan de instrumentos de evaluación adaptados al contexto social que permitirían brindar información acerca del grado o nivel de uso de videojuegos por parte de los usuarios; esto podría determinar si se presenta consumo alto o bajo de videojuegos y así prevenir complicaciones.

En referencia a la realidad peruana Álvarez, Cano y Damiano (2011) realizaron una descripción del desarrollo psicosocial en niños que utilizan videojuegos, observando que a la edad de 6 años un 15% se ha iniciado en el uso de videojuegos y que a los 12 años ya el 100% de niños los ha utilizado y un 10% juega todos los días, un 37% juega solo y también señala que usar videojuegos es la actividad más valorada dentro de las seis actividades preferidas por los niños. Sin embargo, en este estudio no se establecieron niveles de uso de los videojuegos, lo cual es importante conocer para así determinar cuando el uso o consumo de videojuegos resulta perjudicial.

Se considera que la evaluación psicológica es un área que explora y mide el comportamiento (a nivel motor, fisiológico o cognitivo) de un sujeto o un grupo, por medio de la aplicación de diferentes dispositivos, instrumentos o técnicas de registro (Fernández-Ballesteros, 1996). Los tests psicológicos son instrumentos necesarios y fundamentales, pero estos deben ser sometidos a un proceso metódico de construcción o adaptación para que tengan niveles adecuados de validez y fiabilidad. En el caso de la variable *consumo de videojuegos* es necesario contar con un instrumento de evaluación, dado que actualmente se le considera como un problema global (Álvarez, Cano y Damiano, 2011). Existe desconocimiento de la magnitud e incidencia por parte de las autoridades y padres de familia, a pesar que se observa cabinas de internet cercanas a los centros educativos, y cada vez los niños tienen mayor acceso a los celulares, Tablet y consolas de videojuegos desde muy temprana edad.

Como menciona Jeroen, Patti, Valkenburg y Jochen (2009) medir el consumo de videojuegos no es una tarea fácil de realizar. Con frecuencia las investigaciones sobre la adicción a los videojuegos han usado los criterios diagnósticos para los juegos de azar patológicos establecidos en varias versiones del DSM (APA, 1997, 2002, 2014) para definir y medir el uso "patológico" del juego. Los investigadores han desarrollado diferentes escalas para medir la adicción al videojuego a partir de la adaptación de los criterios de juego patológico. Distintos estudios de adicción a los videojuegos han adaptado el cuestionario de 8 ítems de Young (1998) para diagnosticar la adicción a internet (por ejemplo, Chak y Leung, 2004). El modelo de Young para la adicción a internet también se basa en las definiciones clínicas del juego patológico encontradas en el DSM-IV (APA, 1997). Varios estudios han adaptado los criterios de diagnóstico de la CIE-10 (Organización Mundial de la Salud, 1993) para el juego patológico (por ejemplo, Thalemann, Wolfing, & Grüsser, 2007). Actualmente la Organización Mundial de la Salud (2018) ha establecido en la undécima revisión del Catálogo Internacional de Enfermedades, el trastorno por uso de videojuegos dentro de los trastornos debidos a comportamiento adictivos, el cual se caracteriza por un patrón de juego persistente en el cual se presenta un deterioro del control, se antepone el juego a las actividades diarias y se continúa a pesar de los efectos negativos.

De este modo medir los aspectos asociados a un patrón de comportamiento problemático en el uso de videojuegos, se convierte en un aspecto esencial para la detección de este trastorno. Sobre este tipo de comportamiento, López (2012) señaló que se ha convertido en una línea de investigación prioritaria en la actualidad y por ello es necesario investigar los hábitos de consumo de videojuegos en diversos

grupos de edad, en especial los preadolescentes. Por este motivo resulta muy importante contar con instrumentos de evaluación más precisos, adaptados al contexto social, válido y confiable.

En el contexto peruano la evaluación o medición del uso de videojuegos se ha realizado de distintos modos, es así como se han utilizado encuestas para obtener información referente a la frecuencia, duración y tipo de videojuego más usado, para poder clasificar a los sujetos (Salazar, 2014; Cutimbo, 2013; Campos y Juan, 2016), conocer si se tiene una práctica habitual (Liza, 2015); determinar las preferencias mostradas en distintos tipos de videojuegos (Valenzuela, 2015); así como determinar las experiencias relacionadas con los videojuegos (Olarte y Taboada, 2018). A partir de lo anterior, se puede señalar que no se detallan los niveles de validez o confiabilidad logrados.

En otros estudios se han elaborado cuestionarios sobre la práctica de videojuegos, en los cuales se incluyen alternativas en donde el participante debe escoger una opción, lo que permite obtener una puntuación total que determina un nivel de uso (Pérez y Prado 2015; Montesinos, Ramos y Ventura, 2018). Otras investigaciones (Cabrera, 2017) han utilizado encuestas en las que se han ampliado el número de indicadores considerando el tipo, frecuencia, hora, tiempo, acceso, acompañante y lugar de uso del videojuego, a este tipo de instrumento se les ha otorgado validez por criterio de expertos y confiabilidad por consistencia interna.

Otra alternativa de medición ha sido el uso de escalas más elaboradas, constituidas por dimensiones y con el objetivo de evaluar el nivel de adicción de videojuegos, como es el caso de la *Escala de adicción a videojuegos HAMMIST en*

Adolescentes Escolares. En esta se evalúan seis dimensiones asociadas, como la focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída. Las preguntas son de respuesta múltiple tipo Likert, de cinco diferentes opciones y se asignan puntuaciones a las respuestas. Para calcular las propiedades psicométricas se utilizó la evidencia de validez basada en el contenido mediante la V de Aiken y la evidencia de validez basada en la estructura interna mediante análisis factorial, este instrumento fue utilizado por Remigio (2017), y Jara, Morales y Rayo (2017).

De modo similar Barrios y Pérez (2018), Huallpa (2016) utilizaron el Test de Adicción a los Videojuegos de Vela, en esta prueba se realizó la validación por constructo, que consistió en aplicar el instrumento a una muestra intencional, con diferente nivel de uso de videojuegos, en esa etapa se realizaron reajustes a los factores principales relacionados con la adicción como son la Compulsión (necesidad urgente, impostergable y superior a la voluntad y a la autocrítica para jugar), síntomas de abstinencia (síndrome de ansiedad cuando no puede jugar por razones que no controla y que se calman con el juego), antigüedad (los síntomas están establecidos por lo menos 6 meses, lo que implica que es un estado consolidado en su vida), problemas (presenta problemas familiares, académicos y psicológicos, porque otros reconocerían que juega excesivamente), prioridad (los videojuegos se vuelven una actividad de prioridad en su vida, de otras alternativas propias de la adolescencia), nivel de Juego (llegar a dominar el más alto nivel de al menos un juego, implica dedicación y valoración que da a los videojuegos), o frecuencia (si juega 4 o más veces a la semana, implicaría que usa para ello el tiempo asignado a

los deberes académicos y familiares, no siendo capaces de disminuir la cantidad de tiempo de permanencia en los videojuegos).

En otras investigaciones se construyó un instrumento a partir de otros como es el caso de Puma y Vilca (2014) que elaboraron el *Cuestionario de perfil del jugador de videojuegos violentos* en base al *Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en adolescentes* de López, y el *Cuestionario estudio videojuegos* de Rodríguez. Este instrumento tuvo como objetivo conocer la caracterización y las preferencias de los diferentes videojuegos violentos en los adolescentes para lo cual se elaboraron preguntas con respuestas de opción múltiple, compuesto por los componentes: edad de inicio, frecuencia de uso, tipo de acceso y videojuegos violentos específicos. A fin de lograr la validez por juicio de expertos y para confiabilidad se realizó un estudio piloto del cual se concluyó que el instrumento cumplió con un nivel de confiabilidad adecuado.

Finalmente, otro instrumento utilizado, ha sido el *Test de Dependencia de Videojuegos* (TDV) construido por Chóliz y Marco (2011), empleado en la investigación desarrollada por Farfán y Muñoz (2018) para el diagnóstico de la dependencia a los videojuegos. Este instrumento se basa en los criterios diagnósticos del trastorno por dependencia a sustancias del manual DSM-IV, en base a 25 ítems de escala Likert, que se agrupan en las dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control. Para efectos del estudio, se realizó un proceso de estandarización en la ciudad de Chiclayo en una población conformada por 100 estudiantes de tercero a quinto de secundaria, con

edades entre 13 y 16 años de una institución educativa, y obteniendo una validez por criterio de expertos de .78 y una confiabilidad por consistencia interna de .92.

De acuerdo con lo anterior, se observó que es importante contar con instrumentos que exploren distintas áreas relacionadas con el comportamiento de los adolescentes en relación con los videojuegos, por lo que el presente estudio se enfoca en conocer las propiedades psicométricas del *Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos*.

1.2 Definición del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuáles son las propiedades psicométricas de la adaptación del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes de Villa El Salvador?

1.2.2 Problemas específicos

1. ¿Cuáles son las propiedades psicométricas de validez basada en el contenido de la adaptación del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes de Villa El Salvador?
2. ¿Cuáles son las propiedades psicométricas de validez basada en la estructura interna de la adaptación del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes de Villa El Salvador?
3. ¿Cuáles son las propiedades psicométricas de confiabilidad basada en el análisis de consistencia interna del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes de Villa El Salvador?

1.3 Justificación de la investigación.

En el caso específico de la variable hábito de consumo de videojuegos, existe un déficit en instrumentos de medición, más aún si se tiene en cuenta que esta variable es importante dado la influencia de los videojuegos en el desarrollo psicosocial del niño y del adolescente (Álvarez, Cano y Damiano, 2011). La construcción de un instrumento requiere de la revisión de modelos teóricos en relación con el constructo, en este caso se estudiará la pertinencia del modelo de hábitos de consumos de videojuegos planteado por López (2012).

A nivel metodológico, la importancia del presente proyecto de investigación radica en poder contar con un instrumento que permita evaluar los hábitos de consumo de videojuegos, el cual presente propiedades psicométricas y normas interpretativas acordes a nuestro contexto y que pueda ser administrado en la población de preadolescentes de cuarto a sexto grado de primaria. Esto permitiría determinar los niveles en los hábitos de consumo de videojuego, durante una etapa importante en el desarrollo personal, como lo señaló Ángeles (como se citó en Pichihua, 2014) “los problemas de ciberadicción (uso de videojuegos o redes sociales) suelen manifestarse de manera tardía en los adolescentes con 13 o 14 años, pero ya sufren esta patología desde cuatro o cinco años atrás y que no han sido detectados y tratados”.

A nivel práctico el obtener las propiedades psicométricas de un Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos permitirá recabar datos válidos y confiables en relación con las dimensiones relacionados con este constructo, como son el grado de atracción por los videojuegos, relación de los videojuegos con otras actividades, interferencia de los videojuegos en el rendimiento académico, y grado de inquietud que generan los videojuegos, en los preadolescentes (López, 2012). Aplicar un instrumento para medir los hábitos de consumo permitirá que el personal dedicado desarrolle acciones de tutoría y orientación para realizar operaciones correspondientes que faciliten la prevención de posibles dificultades del uso excesivo de los videojuegos que puedan repercutir en su desarrollo personal, relaciones familiares y rendimiento académico.

1.4 Objetivos

1.4.1. General

Determinar las propiedades psicométricas de la adaptación del Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de Villa El Salvador.

1.4.2 Específicos

- Determinar las propiedades psicométricas de validez basada en el contenido de la adaptación del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes de Villa El Salvador.
- Determinar las propiedades psicométricas de validez basada en la estructura interna de la adaptación del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes de Villa El Salvador.
- Determinar las propiedades psicométricas de confiabilidad basada en el análisis de consistencia interna de la adaptación del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes de Villa El Salvador.

2. Marco referencial

Para la búsqueda de investigaciones previas en relación a la variable de estudio se realizó a través de ALICIA, Redined, Dialnet, Redalyc, Google académico, Cibertesis Perú, Latindex, EBSCO. Además, se revisaron los repositorios digitales de las universidades siguientes: Pontificia Universidad Católica del Perú, Universidad Nacional Mayor de San Marcos y la Universidad Peruana Cayetano Heredia

2.1 Antecedentes

A continuación, se presentan los antecedentes nacionales e internacionales en relación con el tema planteado.

2.1.1 Internacionales

Alfageme y Sánchez (2003) elaboraron un cuestionario con el objetivo de conocer la opinión de diferentes grupos de sujetos sobre el uso y las actitudes que se tienen ante los videojuegos. La población a la cual se aplicó el instrumento fueron estudiantes universitarios y de educación secundaria obligatoria de la ciudad de Murcia, la muestra estuvo constituida por 68 sujetos, 34 alumnos de Segundo de la Licenciatura de Pedagogía y por 34 alumnos de Educación Secundaria Obligatoria. Para la elaboración se realizó primero una revisión bibliográfica a partir de ello se elaboró un cuestionario que permitiera sondear las opiniones de los estudiantes sobre los videojuegos, en él se incluyeron preguntas sobre las posibles potencialidades de los videojuegos, pero también sobre los aspectos negativos que conllevan. Se puede considerar esta investigación como un estudio exploratorio dado que el objetivo fue examinar un tema poco estudiado,

por lo cual Alfageme y Sanchez (2003), tras la revisión de los temas relacionados con los videojuegos, buscaron conocer la opinión de los sujetos de una muestra de adolescentes y jóvenes, y de este modo corroborar los distintos argumentos revisados. Las respuestas de los sujetos al cuestionario permitieron conocer si los aspectos tomados en cuenta y las frases utilizadas son representativos del uso de los videojuegos. Los resultados indicaron que en primer lugar los estudiantes señalan en un 57.5% de los casos que los videojuegos les resultan atractivos porque existe una meta que debe alcanzarse; en segundo lugar el 19.2% de los sujetos señalan que les agrada porque tienen imágenes visuales en movimiento; en tercer lugar el 10.9% señalan por el azar o la imprevisibilidad de las situaciones; el resto de sujetos señala que los videojuegos permiten el conteo automático de puntos o los logros obtenidos, la velocidad de las situaciones, hacen pensar, evita aburrirse o porque es divertido. En relación con quienes juegan más o los aspectos sociales asociados, más juegan los chicos que las chicas; se prefiere jugar en compañía de amigos; se opta por el tipo de videojuego arcade (videojuegos clásicos o que recuerdan a las máquinas del mismo nombre), seguido por los de estrategia. Así mismo se prefieren los videojuegos de temas generales, y los de violencia han sido menos señalados por los sujetos. Consideran que las habilidades que más potencian los videojuegos son la atención, las habilidades creativas y las habilidades para la resolución de problemas, por el contrario, tiene efectos en la agresividad, adicción, trastornos personales, reducen la sociabilidad o potencian la competición. Estos resultados permiten señalar los temas o áreas que se deben considerar al elaborar instrumentos de medición sobre uso y actitudes ante los videojuegos.

Lemmens, Valkenburg y Peter (2009) realizaron un estudio con el objetivo de desarrollar y validar una escala para medir la adicción a la computadora y los videojuegos. En base a teorías previas e investigaciones sobre la adicción a los juegos, se crearon 21 ítems para medir siete criterios subyacentes: saliencia, tolerancia, estado de ánimo, modificación, recaída, retirada, conflicto y problemas, en el cual cada criterio fue medido con tres elementos. El primer objetivo fue probar esta estructura factorial, de este modo se realizó el análisis factorial confirmatorio que proporcionó evidencia de la validez de esta estructura de segundo orden; por el contrario, un modelo de factor único, donde los 21 elementos se cargan directamente en el constructo latente adicción del juego, no proporcionó un ajuste adecuado a este modelo.

El segundo objetivo se enfocó en obtener la validez del instrumento, para lo cual se realizó la validez cruzada y concurrente. La validez concurrente fue medida investigando la correlación de las puntuaciones del constructo con medidas de variables (tiempo empleado en los videojuegos, satisfacción con la vida, soledad, competencia social y agresión) que estudios previos han establecido relaciones empíricas con la adicción al videojuego. La validez cruzada se realizó administrando el cuestionario a dos muestras independientes de adolescente jugadores y evaluar si la hipotética estructura dimensional de la escala de adicción al juego se mantiene para ambas muestras; de este modo la escala fue aplicada en dos muestras independientes de 352 y 369 jugadores adolescentes. En ambas muestras, un modelo de factor de segundo orden describió mejor los datos obteniendo un buen ajuste que se expresó en valores de Índice de Ajuste Comparativo (CFI) más altos que .90 y valores de raíz cuadrada del error medio

cuadrático (RMSEA) cercano a .06. La escala de 21 elementos, así como la versión abreviada de 7 elementos, mostró altos índices de confiabilidad (alfa de Cronbach de .94 y .92). Además, ambas versiones mostraron buena validez concurrente en las muestras, como lo indican las correlaciones obtenidas con el tiempo dedicado a los videojuegos, la soledad, la satisfacción con la vida, la competencia social y agresión.

López (2012) realizó un estudio en el cual se elaboró un cuestionario para la evaluación de los hábitos de consumo de videojuegos diseñado específicamente para preadolescentes. Se utilizó una muestra de 316 niños y niñas pertenecientes al tercer ciclo de educación primaria, de la localidad de Alicante, España. El cuestionario elaborado proporcionó información sobre el grado de atracción, relación con otras actividades, interferencia con el rendimiento académico, y grado de inquietud que generan los videojuegos. Se llevaron a cabo el análisis factorial exploratorio para el estudio de la dimensionalidad de la prueba, con lo cual se extrajeron cuatro factores, y se encontraron altas correlaciones entre los cuatro factores que indicaron que el cuestionario podría medir una única dimensión. La confiabilidad se estableció por consistencia interna obteniéndose un coeficiente de .915 en Alpha de Cronbach. El análisis de resultados indicó que prácticamente todos los alumnos utilizan videojuegos, cerca del 20% lo hace de manera esporádica o casi nunca, 17.41% juega a diario, pero el grueso de la muestra juega los fines de semana. En conclusión, se trata de un instrumento útil para evaluar los hábitos de consumo de videojuegos por parte de los preadolescentes.

Baysak, Kaya, Dalgar y Candansayar (2016) realizaron una investigación con el objetivo fue evaluar la fiabilidad y validez del *The Game Addiction Scale* que fue desarrollado por Lemmens et al. En el 2009 como un instrumento para evaluar la adicción a los juegos en línea en una muestra de jugadores de juegos en línea en Turquía y examinar los niveles de adicción al juego en estos jugadores. Para este propósito se evaluaron 726 jugadores de un juego en línea multijugador masivo, para describir sus niveles de adicción y sus hábitos de juego. Los resultados indicaron que las versiones de 21 ítems y 7 ítems obtuvieron un alfa de Cronbach's de 0.96 y 0.88 respectivamente. En relación con la estructura del instrumento un factor de segundo orden describió mejor los datos obteniendo un buen ajuste que se expresó en valores de CFI más altos que .90 y valores de RMSEA más bajos que 0,2. Se demostró que la escala fue válida y confiable. A nivel descriptivo se observó que el 11.1% de los participantes son adictos a los juegos en línea.

Lloret, Morell, Marzo y Tirado (2017) desarrollaron una investigación con el objetivo de adaptar y validar la escala *Game Addiction Scale for Adolescents* (GASA) a una población juvenil española. Para esto se realizó primero un estudio de adaptación cultural y validación. Como método realizaron dos estudios independientes con 466 jóvenes de 15,27 años, 48,7% mujeres y 556 de 21,24 años y 44,1% mujeres, pertenecientes a centros de educación secundaria seleccionados por conveniencia. Los instrumentos utilizados fueron la Escala de adicción a los videojuegos (GASA); el Cuestionario de hábitos de uso de videojuegos, la Escala de Impulsividad de Plutchik y un cuestionario ad hoc para conocer la presión de grupo. Los resultados indicaron que la versión española de

GASA ha mostrado buena fiabilidad y una estructura factorial fiel a la de la escala original. En cuanto a la validez de criterio, las puntuaciones de GASA son significativamente diferentes en función de 4 criterios asociados al juego problemático: intensidad y frecuencia de juego, impulsividad y presión de grupo. Los resultados muestran que la versión adaptada de GASA es una medida adecuada y válida para la evaluación de la conducta problemática de videojuegos.

2.1.2 Nacionales

Cuba (2015) llevo a cabo una investigación sobre el nivel de conocimiento y práctica, sobre los juegos online en adolescentes. El objetivo fue determinar el nivel de conocimientos y la práctica sobre los juegos online en los adolescentes de primer año de educación secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 3 en San Juan de Miraflores. El estudio fue de tipo cuantitativo, se utilizó un diseño descriptivo de corte transversal, se aplicó el muestreo probabilístico quedando una muestra conformada por 82 adolescentes de primer año de educación secundaria de cinco aulas de la Institución Educativa. Para la recolección de datos se utilizó un *Cuestionario estructurado que permita conocer el nivel de conocimientos y la práctica sobre los juegos online*, este fue sometido a la evidencia de validez basada en el contenido, de diez expertos en las áreas de enfermería, psicología, psiquiatría y docentes expertos, que contribuyeron con sus conocimientos al perfeccionamiento del instrumento. Posteriormente este fue analizado por la prueba binomial obteniendo como resultado un valor p menor o igual a .03; así mismo se realizó la prueba piloto en una población similar del estudio, donde los

resultados de confiabilidad fueron evaluados mediante el coeficiente Alfa de Crombach obteniéndose un α de 0,9 afirmando que la confiabilidad es aceptable. Los resultados evidenciaron que 71% de los adolescentes de primer año de educación secundaria demostraron un nivel de conocimiento medio sobre los juegos online, lo practican 93% de los adolescentes y el 51% de ellos lo hacen de manera inadecuada, un porcentaje alto lo practica en su casa, con tendencia a utilizar juegos violentos. La conclusión fue que un porcentaje significativo de los adolescentes del primer año de educación secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 3 posee un conocimiento medio sobre los conceptos generales, efectos y consecuencias de los juegos online.

Álvarez, Cano y Damiano (2011) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de describir el desarrollo psicosocial de niños de 9 a 12 años que utilizan videojuegos. Fue un estudio descriptivo transversal realizado en una institución educativa nacional mixta del distrito de Independencia de Lima. La población estuvo constituida por 420 niños, cuyas edades oscilaban entre 9 y 12 años, que cursaban el cuarto, quinto y sexto de primaria, así como el primero de secundaria. La muestra fue proporcional y estuvo constituida por 156 niños que aceptaron participar en el estudio. Para la recolección de datos se usó dos cuestionarios: *Cuestionario sobre videojuegos*, elaborado en España, y el *Cuestionario de desarrollo psicosocial*. En el caso del *Cuestionario sobre videojuegos* se realizó la evidencia de validez basada en el contenido a través de la prueba de expertos, que sumaron un total de ocho, utilizándose el método Delphi en el que cada juez realiza la evaluación individualmente y se recogen las opiniones de manera individual y anónima; luego de analizar las respuestas, se le envió a cada uno de

ellos la mediana obtenida y se le pide que reconsidere su juicio hasta llegar a un consenso a través de la convergencia de las opiniones de expertos. Para la confiabilidad se realizó una prueba piloto aplicado a 30 niños de 8 a 12 años, lo cual permitió reajustar preguntas y estimar el tiempo de aplicación, obteniéndose un coeficiente de consistencia interna de .86. El segundo instrumento fue construido en el Perú por Tarazona, Pérez y Silvestre (1994). Los resultados obtenidos fueron que, del total de niños, 74.19% utiliza videojuegos y tiene un desarrollo psicosocial regular; el 83,07% los emplean durante los fines de semana, siendo los tipos de videojuegos más utilizados *Árcade* (35.48%) y de *Estrategia* (23,39%). Se llegó a la conclusión de que no se encontró asociación entre el uso de los videojuegos y el desarrollo psicosocial del niño, en contraste con los estudios revisados realizados en adolescentes y jóvenes en los que existían asociación entre el tiempo, tipo, frecuencia en su uso y conducta, deterioro personal, académico y relaciones familiares.

Remigio (2017) desarrolló una investigación con el objetivo de conocer la relación entre agresividad y adicción a los videojuegos, en una muestra de 350 alumnos hombres y mujeres entre 11 a 16 años. Para evaluar la adicción a los videojuegos, empleo la *Escala de adicción a videojuegos HAMMIST en Adolescentes Escolares*. En esta se evalúan seis dimensiones asociadas, relacionadas con la focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída. Los ítems son tipo Likert, y se asignan puntuaciones a las respuestas. Para calcular las propiedades psicométricas de este instrumento se utilizó la evidencia de validez basada en el contenido mediante la V de Aiken 0.95 y la evidencia de validez basada en la estructura interna mediante Análisis Factorial

KMO de 0.971 y la confiabilidad fue determinada mediante el método de consistencia interna obteniéndose el coeficiente alfa de Cronbach .957. Para medir la segunda variable y utilizó el cuestionario de agresión de Buss y Perry. Los resultados evidenciaron un que existe correlación de tipo directo entre las variables de agresividad y adicción a los videojuegos.

Barrios y Pérez (2015) llevaron a cabo un estudio para explorar la relación entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa 2018. La muestra fue de 164 estudiantes varones. Para la recolección de datos se empleó la Escala del Clima Social en la Familia (FES) y utilizaron el Test de adicción a los videojuegos de Vela, en el caso de esta prueba se empleó la validación por constructo, por lo cual en esa etapa se realizaron reajustes a los factores principales relacionados con la adicción como son la compulsión, síntomas de abstinencia, antigüedad, problemas, prioridad, nivel de juego, o frecuencia. Además, se realizó la validez por criterio de jueces para el análisis de los ítems. En los resultados de esta investigación se observó que 37,8% de los estudiantes presentan indicadores de adicción a los videojuegos, en cuanto a la frecuencia de uso un 39% de ellos hacen uso de los videojuegos de una a dos horas diarias, el 52% conoce y ha jugado de doce a más videojuegos, el 47% juega en cabinas de internet y al 58 % le genera siempre mayor satisfacción dominar el videojuego. Además, no se encontró relación significativa entre las dimensiones del clima social familiar de relación, desarrollo y estabilidad con adicción a los videojuegos.

Puma y Vilca (2014) realizaron una investigación con el objetivo de establecer la relación existente entre el uso de videojuegos violentos y nivel de agresividad en adolescentes de la institución educativa pública de Arequipa. Para la recolección de datos elaboraron el Cuestionario de perfil del jugador de videojuegos violentos en base a la revisión del *Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en adolescentes* de López, y el *Cuestionario de estudio de videojuegos* de Rodríguez, de los cuales se extraen reactivos concernientes al objetivo de investigación. Este instrumento tuvo como objetivo conocer la caracterización y las preferencias de los diferentes videojuegos violentos en los adolescentes, se elaboraron preguntas con respuestas de opción múltiple, compuesto por los componentes: edad de inicio, frecuencia de uso, tipo de acceso y videojuegos violentos específicos. Para otorgar la validez, se utilizó el método de expertos y un estudio piloto. De este modo el análisis de los ítems fue realizado por un grupo de expertos, conformado por profesionales en psicología, lingüística y estadística. El resultado de la prueba piloto concluyó que dicho instrumento cumple con el nivel de confiabilidad, claridad, lógica y apariencia. Los resultados de este estudio señalan que existe relación entre uso de videojuegos violentos con el nivel de agresividad en adolescentes, asimismo que la tendencia de agresividad moderada a severa se constituye en un factor de riesgo.

Farfán y Muñoz (2018) realizaron una investigación con el fin de determinar las diferencias en los niveles de dependencia a videojuegos de estudiantes de una institución educativa privada y otra pública. Para ello utilizó el *Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)* construido por Chóliz y Marco, empleado en la investigación desarrollada para el diagnóstico de la dependencia a

los videojuegos. Para efectos del estudio, se realizó un proceso de estandarización en la ciudad de Chiclayo, en una población, conformada por 100 estudiantes de tercero a quinto de secundaria, con edades entre 13 y 16, obteniendo una validez por criterio de expertos de .78 y una confiabilidad por consistencia interna de .92. En los resultados se observó que no existen diferencias entre niveles de dependencia a videojuegos en estudiantes de ambas instituciones educativas, por otro lado, se hallaron diferencias en los niveles de dependencia a videojuegos según el sexo y características de uso.

2.2 Marco Teórico

2.2.1 Los videojuegos

2.2.1.1 El juego

Entre todas las actividades del ser humano, jugar es uno de los entretenimientos innatos que permite el desarrollo de habilidades y favorece la interacción social; asimismo, Huizinga (1972) señala que el juego también se caracteriza por ser el fundamento de la cultura, como parte de la actividad diaria, que se realiza de modo desinteresado y puede convertirse en un complemento de la vida personal.

Como mencionan Estes y Mechikoff (1999) (como se citó en Moncada y Chacón 2012), jugar se puede describir como una serie de actividades de ocio que la persona realiza de manera voluntaria y creativa para divertirse, y no tiene reglas. Por otro lado, los juegos pueden considerarse también como acciones que tienen una serie de normas específicas, en las que hay ganadores y perdedores de acuerdo con la estructura del juego.

De acuerdo con Chacón (2005); Scarlett, Naudeau, Ponte y Salonijs-Pastemank (2004) (citados por Moncada y Chacón 2012), el juego tiene una función importante en el desarrollo socioemocional, cognitivo y físico del niño, también en sus relaciones sociales, atención, creatividad, resolución de problemas y sus destrezas motoras.

Desde hace varias décadas el juego como pasatiempo ha saltado al mundo informático; los juegos informáticos son creados para divertir, entretener y distraer, y se basan en la interacción entre una persona y el dispositivo del juego. Es así como el pensamiento y el razonamiento del hombre asociado a los medios informáticos se fue incrementando. Estos fueron mejorando, se volvieron más complejos, perfeccionados y se enfocan en la comodidad, de este modo permiten hacer más fáciles las cosas y mejorar el entretenimiento que producen (Levis, 1997).

2.2.1.2 Historia del videojuego

La industria de los videojuegos surgió con los estudios del matemático Alan Turing y el experto en computación Claude Shannon, para descifrar los códigos secretos usados por la marina alemana durante la Segunda Guerra Mundial y del milenar juego de ajedrez. En 1949 Shannon en una conferencia presentó ideas y algoritmos que hasta hoy son usados en los juegos de ajedrez. Y en 1952 Turing creó un juego de ajedrez que, por primera vez, pudo ganar a un humano. Fue de esta manera que surgió la idea de que una máquina capaz de jugar al ajedrez podía ser modelo para construir otra capaz de evaluar una situación militar. De esta manera los primeros juegos se crearon como una herramienta para fines exclusivamente militares (Huguet y Gonzales, 2012).

El primer antecedente directo de los actuales videojuegos se creó en 1958 por Willy Higinbothan, este era un juego de tenis de gráficos muy simples. En 1962 Steve Russel, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusets, creó el que se considera el primer juego informático, *Spacewar* (guerra espacial),

el cual tenía una importante innovación para la época: el uso de la pantalla de rayos catódicos. En 1966, Ralph Baer diseñó la primera consola de juego creada para ser usada con un televisor doméstico. Pocos años antes, Sutherland diseñó el que es considerado el primer sistema interactivo para la creación de gráficos por ordenador. Este es el antecedente directo de los actuales generadores gráficos, usados en la creación de videojuegos y programas multimedia en general. A principios de los setenta el ingeniero Nolan Bushnell realizó una versión simplificada del juego de Rusell, Computer Space. Tras el fracaso con Computer Space, Bushnell creó *Pong*, a diferencia de su anterior invento, este era un juego de gráficos muy simples y que era muy fácil de utilizar; es así como Bushnell generó su propia empresa Atari, nombre que con el tiempo se convirtió en sinónimo de videojuego (Levis, 1997).

Levis en 1997 refiere que, el primer videojuego comercial fue presentado en 1972 en un salón de billares, era exteriormente como una combinación de un televisor y la popular máquina del millón (*pinball*). Luego salieron máquinas electromecánicas que se inspiraban en deportes como el baloncesto, la conducción de coches, motos, etc. Los *pinballs*, que eran los reyes de los salones recreativos, fueron reemplazados por esta nueva tecnología. Estas consolas de juego para que funcionaran necesitaban una pantalla y un microordenador, por esto son descritos como el primer fruto entre el televisor y el ordenador. Este parecido con la televisión facilitó la aceptación de los videojuegos entre los usuarios. Sin embargo, este nuevo aparato genera un cambio trascendente en la naturaleza de la televisión debido a que introduce una dimensión que hasta entonces era

desconocida, ya que, gracias a los videojuegos, el usuario por primera vez podía controlar lo que sucedía en la pantalla.

De los primeros videojuegos comerciales, como las grandes máquinas que funcionaban a base de introducir monedas, a las consolas personales, estos se han ido modificando, tanto en la calidad gráfica, el sonido, la jugabilidad o la interactividad. Los videojuegos actuales han evolucionado de forma sorprendente, rápida y de una manera sensacional (Levis, 1997).

Actualmente se debe tener en cuenta el gran avance que genera el consumo de los videojuegos, el mercado es muy amplio y está en constante evolución; de tal forma que cada mes sale un nuevo juego o se actualizan otros ya existentes; además, se ha observado cómo la realidad virtual vuelve a ser una tendencia y no cabe duda de que gracias a *Pokémon Go*, la realidad aumentada se ha introducido con fuerza a este medio. Este es el videojuego más popular del momento, ya que es la distracción de los niños, adolescentes y adultos. Fue estrenado en julio del 2016 a través de dispositivos con sistema operativo Android, iOS (Mediavilla, 2016).

Como ya se mencionó, el avance de la tecnología se va desarrollando día a día, ahora los videojuegos actuales se diseñan para su uso en la computadora personal, consolas, teléfonos móviles y tablets. Este mundo de fantasía y diversión es muy atractivo para niños y jóvenes, además, es a través del manejo continuo de los videojuegos que van adquiriendo capacidades, desarrollando habilidades y se van familiarizando con la tecnología.

2.2.1.3. Definiciones de videojuego

Los videojuegos pueden considerarse como una forma de entretenimiento e interacción que, a través de controles o mandos, permite simular experiencias en una computadora, televisor u otro dispositivo electrónico. Para precisar el concepto de videojuego se puede integrar las definiciones realizadas bajo el enfoque de 4 autores.

Frasca (2011) considera que los videojuegos, además de divertir, comunican ideas, valores y maneras de ver el mundo. El juego es la primera estrategia cognitiva del ser humano y, como tal, una herramienta increíble para explicar y entender el mundo. Otra definición es dada por Gil y Vida (2007), los cuales refieren que jugar con videojuegos implica poner en marcha muchas de nuestras capacidades y habilidades, ya que se necesita concentración, atención, control y mucha emoción. Además, Marqués Graells, (citado por Pérez 2014) señala que entiende por videojuegos a todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (*rom* interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al tv, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, video interactivo). Por último, Ortega citado por Pérez (2014) expresa que se trata de narraciones audiovisuales de naturaleza digital, que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o arcade, y representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos. A partir de lo señalado se puede inferir que los videojuegos son un medio de entretenimiento que tiene como propósito divertir a las personas, asimismo, puede actuar como estrategia que

permita desarrollar en las personas diversas habilidades y capacidades para el desenvolvimiento personal.

2.2.1.4 Tipos de videojuegos

Begoña Gros y el *grupo F9* (coordinado por la profesora Begoña Gros, es un grupo de profesores de nivel primario y secundario, precursores en la aplicación de los videojuegos en las aulas como materiales educativos), citados por Pérez (2014) realizan la siguiente clasificación de videojuegos:

- a) Juegos de acción (llamados también árcades) suelen depender más de la coordinación ojo-mano que de la trama del juego. Imponen un ritmo rápido y requieren tiempos de reacción mínimos. Además, requieren atención focalizada y memoria y contribuyen al desarrollo psicomotor y la orientación espacial.
- b) Los juegos de estrategias que exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival. Ayudan al desarrollo de la organización mental y espacial.
- c) Juegos de aventura, que suelen llevar al jugador a un viaje de exploración y resolución de problemas.
- d) Juegos de rol, se parecen a los de aventura, pero, en vez de basarse en la resolución de enigmas, dependen de la evolución de los personajes. También se les llama MUD (Multi User Domain) porque pueden jugarse en red con varios usuarios al mismo tiempo.
- e) Juegos de deporte, que simulan la estrategia básica de los deportes individuales o grupales. Requieren habilidad, rapidez y precisión. Cuantos más jugadores

participan el juego se desarrolla mejor. Ejemplos: FIFA, PC Futbol, NBA Jam, Formula 1.

- f) Simuladores, los cuales reproducen una realidad de forma ficticia. Permitiendo experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones y asumir el mando.

2.2.1.5 Habilidades asociadas al uso de videojuegos.

Rosende (2011) señaló que el uso de los videojuegos mejora el nivel atencional y la motivación para el aprendizaje. Si el videojuego está inspirado para el aprendizaje, va a favorecer el desarrollo de habilidades y la resolución de problemas; de esta manera podrá ser usado como un complemento que ayuda a niños con déficit atencional, ayudando al mejoramiento de la concentración y la memoria.

Asimismo, Bavelier (2012) menciona que las personas que usan videojuegos refuerzan sus habilidades cognitivas, sensoriales y espaciales, además mejora la capacidad para tomar decisiones; sin embargo, el mayor problema de los videojuegos es la dependencia que genera, de esta manera los niños están expuestos a ese potencial adictivo. Al momento de jugar el niño se mete en la escena, vive la historia, toma un personaje para conducirlo como si fuera él mismo. Se requieren varias horas para pasar la primera etapa del juego y luego siguen los demás niveles que tienden a ser más complicados, de esta manera el infante va a tener que invertir gran cantidad de tiempo para buscar la forma de pasar cada uno de los niveles del juego (Sánchez, 2012).

Gómez en 2010 (citado por Pérez y Ortega 2011) ha señalado diversos aspectos beneficiosos para el aprendizaje, como destrezas y habilidades que se desarrollan a partir de los videojuegos; aspectos socializadores; alfabetización digital, que sirve de herramienta para introducir al niño en el mundo de la informática, y al mencionar los aspectos cognitivos que se desarrollan en la interacción con un videojuego, indica que favorece a la memorización de hechos, permite desarrollar la observación hacia los detalles, favorece a la percepción, a la orientación en el espacio, incrementa el descubrimiento inductivo; amplía las capacidades lógicas y de razonamiento; contribuye a la comprensión lectora y al vocabulario; asimismo, extiende los conocimientos geográficos, históricos, matemáticos, y favorece a la resolución de problemas y a la planificación de estrategias.

Marín y García (2005) indican que recientes estudios en diferentes universidades demuestran que el manejo continuado de videojuegos ayuda a mejorar muchas de las funciones cerebrales, tales como la creatividad, la percepción visual y la toma de decisiones. De este modo, diversos autores señalan los siguientes aspectos que se desarrollan de forma positiva en el sujeto a través del empleo didáctico de los videojuegos:

- a. Realización de ejercicio físico: en algunos juegos ya están comenzando a incorporar el propio cuerpo humano del jugador como mando del juego, lo que lo obligará a moverse para lograr los objetivos marcados.
- b. Razonamiento lógico: permite desarrollar habilidades, conocimientos, razonar porque se deberá realizar un movimiento específico.

c. Orientación espacial: son procesos cognitivos relacionados con los estímulos de posición y distribución en el espacio.

d. Coordinación visomotora y destreza grafomotriz: de esta manera desarrollará mejor sus movimientos y tendrá mayor precisión. Gracias a determinadas videoconsolas que añaden elementos extra, como punteros, con el que los niños para lograr pasar el nivel tendrán que realizar la pinza digital de forma adecuada y un trazo con un cierto nivel de exigencia.

e. Resolución de conflictos y toma de decisiones: en la mayoría de los juegos se presenta la posibilidad de jugar con múltiples participantes, lo que implica la resolución de problemas en grupo, la colaboración y el desarrollo de habilidades de negociación; este es el caso de videojuegos que integran a la persona a un mundo virtual en el que se permite, por ejemplo, decorar la propia vivienda, ir de pesca o simplemente pasar el rato charlando con otros personajes, entre otras actividades.

f. Capacidad de atención: Se desarrolla sobre todo en aquellos videojuegos que incluyen mucha acción, ya que pueden ayudar a mejorar la atención visual; cualquier videojuego, siempre en dosis razonables puede favorecer el desarrollo de la capacidad de concentración ante determinados estímulos que se le presenten.

2.2.2 Repercusión de uso de videojuegos en niños y adolescentes

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son elementos ya naturales de la vida cotidiana, especialmente en edades tempranas, es así que en el presente siglo se observa que los niños ocupan más su tiempo libre con los

videojuegos y pasan horas sin realizar ninguna actividad física, provocando distintas enfermedades que afectan su nivel académico y su comportamiento en la sociedad (Begoña, 2010).

Es importante destacar que el empleo de los videojuegos no representa en sí una amenaza, pero sí puede generar consecuencias negativas por el uso que se le da. El videojuego no es el causante de la adicción, el problema está en cómo el niño, adolescente o adulto enfrenta el videojuego, cómo se adecua y cuál es la actitud que desarrolla frente a él. El poseer gran atracción puede generar que la persona quiera pasar gran cantidad de tiempo jugando, lo que puede causar una conducta patológica, y pudiendo afectar diferentes aspectos de la vida personal (Sánchez, 2012).

Además, Sánchez (2012) considera que los padres deberían estar en constante supervisión de los videojuegos, enseñando su uso adecuado y manejo responsable. Como pasatiempo son apropiados, ya que mejoran la capacidad deductiva del niño, les enseña a superar retos, decidir con rapidez y ejercitar sus reflejos. Sin embargo, en algunos casos, cuando no se obtiene los resultados esperados, puede llegar a transformarse en una obsesión y causar problemas. El niño puede llegar a confundir la realidad con la ficción, volverse menos sociable, más agresivo y en ocasiones dejar de lado la actividad física. En gran medida la influencia de los videojuegos en los niños es la causa que determinan su conducta en la sociedad.

Como hemos visto hay aspectos positivos y negativos en el uso de videojuegos. Estos, lejos de ser entendidos únicamente de una manera lúdica, pueden utilizarse como una herramienta didáctica en la educación, ya que representan en la actualidad una de las vías más directas de los niños a la cultura informática; sin embargo, son muy criticados por sus contenidos y muy poco utilizados por los educadores (Morales, 2009).

Como menciona Castillo (2008) en el campo de la educación, aunque ha sido lenta la inclusión de estas tecnologías, hay investigaciones que sustentan la importancia de su uso. En la actualidad ya no se debate sobre su necesidad, sino sobre las ventajas que ofrecen su utilización y su implicancia en la cognición y procesos del pensamiento de los alumnos. Por este motivo, las instituciones educativas, para generar la integración y mejorar las capacidades de los alumnos, deberían cambiar los modelos tradicionales de enseñanza y abrirse a nuevas experiencias didácticas aplicando nuevas tecnologías como los videojuegos, que ofrecen una alternativa de aprendizaje más atractiva para el alumno.

En esta línea Dondi, Edvinsson y Moretti, (citados por Erguía, Contreras y Solano, 2013) consideran que emplear los videojuegos en el aula permiten el desarrollo de habilidades sociales, mejoran el rendimiento escolar, desarrollan habilidades cognitivas y motivan el aprendizaje; además mejoran la concentración, el pensamiento y la planificación de estrategias.

Las tecnologías pueden ser usadas muchas veces como beneficio para la salud y el avance científico, pero todo en exceso es malo. Aquí es donde radica la

preocupación de los padres con sus hijos, que viven pegados a la consola o el ordenador.

2.2.2.1. Hábitos de consumo de videojuegos

El estudio de los hábitos de consumo de videojuegos es un área prioritaria en la actualidad, siendo fundamental indagar, describir, analizar y explicar el uso que realizan los adolescentes de los videojuegos. López (2012), en relación con la apreciación del uso de videojuegos, señala que si se utiliza una tradicional dicotomía bueno-malo reduce los múltiples factores asociados. En este sentido la propuesta de Prot, Anderson, Gentile, Brown y Swing (2014) señala que el uso de los videojuegos puede asociarse a la adicción al videojuego, el cual se define de la misma manera que el juego patológico, enfocándose en la afectación al entorno familiar, social, escolar, ocupacional y psicológico. Al asumir una posición similar se puede plantear que igual que los juegos de azar, en el caso de los videojuegos empiezan como un medio de entretenimiento y que en ciertas personas se convierte en patológicas cuando se presenta consecuencias negativas en los entornos mencionados.

En general los estudios en relación con los videojuegos desde un punto de vista patológico no utilizan una metodología o definición común, esto hace que los índices de prevalencia varíen en distintas poblaciones, por ejemplo, en Estados Unidos según Gentile et al. (como se citó en Prot, Anderson, Gentile, Brown y Swing, 2014) los niños y adolescentes de 8 a 18 años usan en promedio 7.5 horas del día en actividades con medios electrónicos, pero los síntomas muestran

patrones similares (uso excesivo o déficit de autocontrol). Los estudios han encontrado que los usuarios de la tecnología, de un modo patológico, muestran también trastornos del estado de ánimo, uso de sustancias, ansiedad, déficit de control de impulsos y trastornos de personalidad.

Gros (2000) considera que un factor que se debe comprender es la adicción a este tipo de actividad, el hecho que los videojuegos crean una adicción entendida como uso excesivo es en cierta medida una de las claves del éxito de un videojuego. Esto se puede explicar porque el medio informático permite interactuar con procesos cambiantes, con simulaciones y entornos virtuales, que se van haciendo cada vez más complejos, lo cual hace que el usuario tenga una sensación de implicación total en las historias o acciones a realizar. El hecho de jugar conlleva a que el usuario se sienta trascendente o importante; mientras se juega esto genera un interés muy alto, para niños y adolescentes, lo cual deviene en conductas tales como mantenerse por horas o permanecer hasta altas horas de la madrugada en los videojuegos; evidenciando en algún modo un déficit o falta de control en esta actividad, siendo este un aspecto fundamental para considerar que si los hábitos de consumo de videojuegos son excesivos, pueden llevar a problemas o síntomas similares a una adicción o ludopatía.

Estos aspectos han sido considerados en los manuales de diagnóstico como el DSM-V (APA, 2013), dado que realiza la inclusión de la adicción a los videojuegos considerando el punto de vista de las adicciones conductuales lo cual supone una evolución en su consideración patológica. También en el CIE 11 (OMS, 2018) se ha incluido el trastorno por uso de videojuegos; se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente (juegos digitales o

videojuegos), que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de esta, y que se manifiesta por el deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); incremento en la prioridad dada al juego, al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y la continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. Se considera fundamental reconocer si el patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para deteriorar de modo significativo aspectos a nivel personal, familiar, social, educativo u ocupacional. Todo lo anterior indica la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de trastornos psicológicos de tipo continuo, episódico o recurrente, durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico. Esto hace relevante conocer los patrones o hábitos de consumo de los videojuegos.

2.2.2.2. Dimensiones de los hábitos de consumo de videojuegos.

Según López (2012) los hábitos de consumo de videojuegos presentan cuatro dimensiones. La primera está en relación con el grado de atracción por los videojuegos, que ejercen los videojuegos sobre el niño; la segunda informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de videojugar respecto a otras actividades no educativas; un tercer factor informa de la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar; por último, un cuarto factor brinda información acerca del grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas.

2.2.2.3 Relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el género

Los resultados indican que los chicos muestran un hábito de consumo de videojuegos estadísticamente significativo superior al de las chicas. Además, los varones manifiestan un grado de interferencia de los videojuegos sobre otro tipo de actividades significativamente mayor que las niñas. Ellos también muestran un nivel de inquietud por los videojuegos significativamente superior que ellas. Por último, los varones manifiestan un grado de interferencia de los videojuegos sobre las actividades académicas significativamente mayor que las niñas (López, 2012).

En referencia al número de horas que dedican al día a videojugar también encontramos diferencias estadísticamente significativas entre ellos y ellas. Los adolescentes varones dedican de 1 a 2 horas al día, mientras que las mujeres juegan mayoritariamente menos de una hora diaria (Sánchez, 2012).

2.2.3 Adicción a los videojuegos

El incremento del uso de los videojuegos como medio de ocio es parte de la vida cotidiana de los niños o adolescentes. Este uso cotidiano puede tener efectos positivos y negativos. Pero el concepto de adicción a los videojuegos debe resolver tres preguntas: ¿qué es la adicción?, ¿existe adicción a videojuegos? y ¿a qué se es adicto en el caso de los videojuegos? Con relación con la primera cuestión según Griffiths (2000) define el comportamiento adictivo como cualquier conducta caracterizada por todos los componentes centrales de la adicción. Según su propuesta la adicción tiene los siguientes criterios: prominencia, cambio del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflictos y recaídas. Teniendo en cuenta estos criterios la adicción a los videojuegos existe, pero sólo afecta a una minoría de

jugadores, pues habría mucha gente que utiliza de forma excesiva los videojuegos, pero no son adictos. En relación con la tercera pregunta la adicción a internet se considera un término amplio que abarca una variedad de problemas comportamentales y de control de los impulsos.

Estos aspectos han sido considerados en los manuales de diagnóstico, mientras que en el DSM-IV y DSM-IV-TR se incluyó el juego patológico dentro de los Trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados; es en el DSM-5 (APA, 2013) en el que se incluye el término “gambling disorder”, en el capítulo “Substance-related and addictive disorders”, considerando que las conductas de juego activan sistemas de recompensa similares a los que son activados por las drogas, por lo cual producen algunos síntomas conductuales similares a los producidos por sustancias psicoactivas.

Pero es evidente que, en un grupo de niños y adolescentes, los videojuegos tienden a consumir un tiempo considerable. El que estos estudios planteen que los videojuegos pudieran ser adictivos no sería lo más relevante, pues lo importante sería conocer ¿cuál es el efecto de jugar los videojuegos en promedio por 30 horas de tiempo a la semana sobre el desarrollo social y educativo de los niños y adolescentes? Se puede considerar que el impacto sea negativo; pues interferiría con el tiempo dedicado al estudio y a un déficit en el desarrollo de habilidades de interacción interpersonal.

2.3 Definición de términos básicos

a) Educación Primaria: constituye del III al V Ciclo de EBR; tiene una duración de 6 años comprendidos del primer al sexto grado de Primaria y está dirigido a los estudiantes de 6 a 11 años de edad aproximadamente. Tiene como finalidad educar integralmente a los estudiantes (INEI, 2013).

b) Preadolescentes: primera etapa del periodo adolescente entre los 10 y 12 años en el cual existe una preocupación por lo físico y emocional (Krauskopf, 2011).

c) Videojuego: se entiende por videojuegos a todo tipo de juego digital interactivo. Los videojuegos pueden considerarse como una forma de entretenimiento e interacción que a través de controles o mandos permite simular experiencias en una computadora, televisor u otro dispositivo electrónico. (Frasca, 2011).

d) Hábito de consumo de videojuegos: uso y frecuencia con el cual se emplean los videojuegos (López, 2012).

e) Prueba: es un dispositivo evaluativo o un procedimiento mediante el cual se obtiene una muestra de conducta de un grupo de examinados en un dominio específico, el cual es posteriormente evaluado y calificado usando un proceso estandarizado (AERA, APA & NCME, 2014).

f) Validez: se refiere al grado en que la evidencia y la teoría respaldan las interpretaciones hechas a partir de los puntajes obtenidos en una prueba de acuerdo a su uso propuesto. La validez es la consideración más importante en el desarrollo y la evaluación de una prueba (AERA, APA & NCME, 2014).

g) Confiabilidad: en un sentido general se refiere a la consistencia de las puntuaciones en todas las repeticiones de un procedimiento de prueba,

independientemente de cómo esta consistencia es estimada o informada (AERA, APA & NCME, 2014).

3. Variables

3.1 Definición conceptual

a. Hábito de consumo de videojuegos

Es el comportamiento relacionado con el uso de videojuegos de acuerdo con su grado de atracción, relación con otras actividades, interferencia en el rendimiento académico, y grado de inquietud que generan los videojuegos (López, 2012). Es un tipo de variable cuantitativa discreta.

3.2 Cuadro de operacionalización

Tabla 1
 Tabla de operacionalización de la variable hábitos de consumo de videojuegos

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Descripción	Indicadores	Ítems	Escala de medida
Hábito de consumo de videojuegos.	Conducta repetitiva de uso de videojuegos, adquirida por ejercicio o experiencia.	Grado de atracción por los videojuegos.	Los hábitos de uso y el grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el niño.	Puntaje obtenido en la dimensión Grado de atracción por los videojuegos.	Me gusta jugar a los videojuegos. Juego habitualmente a los videojuegos. He jugado a muchos videojuegos. Conozco muchos videojuegos. Me considero bueno jugando a los videojuegos. Los videojuegos me parecen divertidos Juego a los videojuegos desde hace: Dedico a los videojuegos: Número de videojuegos que conozco: Número de videojuegos que he jugado: Frecuencia a la que juego.	Intervalo
		Interferencia de los videojuegos con otras actividades.	Informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de videojugar respecto a otras actividades no educativas.	Puntaje obtenido en la dimensión Interferencia de los videojuegos con otras actividades.	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando. Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos. Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte. Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando. Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	Intervalo
		Nivel de inquietud respecto a los videojuegos.	Informa de la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar.	Puntaje obtenido en la dimensión Nivel de inquietud respecto a los videojuegos.	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet. Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor. Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos. Hablo con mis amigos de videojuegos. Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	Intervalo
		Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.	Informa sobre el grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas.	Puntaje obtenido en la dimensión Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos. Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole. Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes)	Intervalo

4. Metodología

4.1 Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo cuantitativo debido a que se sigue un proceso hipotético-deductivo para la generación de conocimiento, en base a principios de objetividad, evidencia empírica y cuantificación (Rodríguez y Valdeoriola, 2009). Dados los objetivos del presente proyecto, este se relaciona con la investigación en psicometría, pues se enfoca en medir las diferencias individuales y la variable de estudio. La investigación corresponde al tipo de estudio instrumental, debido a que este tipo de investigación se enfoca en el desarrollo de pruebas, incluyendo la adaptación o el estudio de las propiedades psicométricas de los mismos (García-Celay y León, 2007).

4.2. Diseño de investigación

La presente investigación se considera como perteneciente a los diseños instrumentales dado que en esta categoría todos los estudios se encaminan a analizar las propiedades psicométricas de instrumentos de medida psicológicos, ya sea de nuevos tests, o de la traducción y adaptación de tests ya existentes (Montero y León, 2002).

4.3 Población y muestra

Población: para el presente estudio la población estuvo constituida por 470 estudiantes, distribuidos en 118 de cuarto grado, 171 de quinto grado de primaria y 181 de sexto de primaria pertenecientes a dos instituciones educativas del nivel primaria ubicadas en el distrito de Villa El Salvador (ver tabla 2).

Tabla 2

Descripción de los sujetos de la población según grado de estudio

Institución Educativa Primaria	Grado			Total
	4to	5to	6to	
Institución 1	58	109	134	301
Institucion 2	60	62	47	169
Total	118	171	181	470

Muestra: en este caso la muestra estuvo conformada por la población de estudiantes de cuarto a sexto grado de educación primaria de las dos instituciones educativas de Villa El Salvador.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En esta sección se presenta y detalla el instrumento que se quiere adaptar a la realidad de la población a evaluar. Para el uso del instrumento en la presente investigación se tiene el permiso correspondiente del autor y en anexos se incluye una copia del cuestionario utilizado.

4.4.1 Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos

a. Ficha técnica del instrumento

Nombre original: Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos.

Autores: Fernando López Becerra.

Procedencia: España.

Año: 2012.

Grupos de aplicación: niños de 9 años en adelante.

Formas de aplicación: individual y colectiva.

Estructura: el test contiene 24 ítems.

Finalidad: medir hábitos de consumo de los videojuegos.

Duración: 10 minutos de examen y 5 minutos de corrección y valoración.

Institución: Universidad de Alicante.

b. Fundamentación

El estudio de los hábitos de consumo de videojuegos se ha convertido en una línea de investigación prioritaria en la actualidad, como lo demuestra la ingente aparición de publicaciones recientes sobre el tema. Sin embargo, se presentan lagunas importantes y opiniones contrapuestas entre los propios expertos. Es por ello que se demandan estudios e investigaciones diversas acerca de su uso, de las características significativas que poseen, del tipo de información y pautas conductuales que transmiten, y de sus efectos entre la población juvenil. Por este motivo, resulta de especial relevancia el presente instrumento para averiguar y analizar el tipo de uso que realizan los niños y adolescentes de los videojuegos.

Existen antecedentes como el cuestionario sobre uso y actitudes ante los videojuegos diseñado por Alfageme y Sánchez (2003) que ha sido utilizado por Sánchez, Alfageme y Serrano (2010). Por otro lado, de autores españoles también podemos destacar el trabajo de Tejeiro y Bersabé (2002), quienes crearon un cuestionario de nueve ítems para evaluar el uso de los videojuegos, basándose en los criterios del DSM-IV (1994) para la ludopatía y la drogadicción.

Dada la polémica y la desorientación que gira alrededor de la utilización de los videojuegos por parte de los niños y adolescentes, la presente herramienta permite conocer mejor el tipo y el grado de uso de los videojuegos. El cuestionario para la evaluación de los hábitos de consumo de videojuegos ha sido diseñado específicamente para preadolescentes. Se presentan datos de la estructura factorial del instrumento, así como de la fiabilidad y la validez del mismo.

c. Estructura.

El cuestionario proporciona información sobre las siguientes dimensiones:

- El factor “Grado de atracción por los videojuegos” informa sobre los hábitos de uso y el grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el niño.
- El factor “Interferencia de los videojuegos con otras actividades” informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de videojugar respecto a otras actividades no educativas.
- El factor “Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas” informa sobre el grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas.
- El factor “Nivel de inquietud respecto a los videojuegos” informa sobre la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar.

Dimensiones	Ítems
Grado de atracción por los videojuegos	1. Me gusta jugar a los videojuegos. 2. Juego habitualmente a los videojuegos. 3. He jugado a muchos videojuegos. 4. Conozco muchos videojuegos. 5. Me considero bueno jugando a los videojuegos. 6. Los videojuegos me parecen divertidos 20. Juego a los videojuegos desde hace: 21. Dedico a los videojuegos: 22. Número de videojuegos que conozco: 23. Número de videojuegos que he jugado: 24. Frecuencia a la que juego
Interferencia de los videojuegos con otras actividades	7. Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando 8. Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos. 9. Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte. 10. Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando. 11. Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.
Nivel de inquietud respecto a los Videojuegos	12. Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet. 13. Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor. 14. Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos. 15. Hablo con mis amigos de videojuegos. 16. Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.
Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	17. Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos. 18. Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole. 19. Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes)

Figura 1 (elaboración propia).

d. Justificación estadística

La muestra para la validación del cuestionario estuvo constituida por 316 niños y niñas pertenecientes al tercer ciclo de educación primaria de la ciudad Alicante, es decir, pertenecen a los niveles de 5º y 6º, del curso académico 2009-2010, de los cuales 170 son niños (53,8%) y 146 son niñas (46,2%). 146 (46,2%) de los sujetos pertenecen a 5º curso y 170 (53,8%) a 6º. Según la edad, hay 66 sujetos de 10 años, 138 de 11 años y 112 de 12 años.

e. Validez

Se realizó mediante la evidencia de validez basada en la estructura interna del cuestionario, mediante el análisis factorial se extrajeron cuatro factores principales, utilizando como método de extracción el de ejes principales y rotación oblimin directo. Las altas correlaciones encontradas entre estos cuatro factores parecen indicar que el cuestionario podría medir una única dimensión: *grado de atracción y uso de los videojuegos*, es decir, que se trataría de un test unidimensional (ver tabla 3). No obstante, del cuestionario nos interesan los cuatro factores, ya que cada uno de ellos nos informa de un rasgo interesante para comprender el grado de incidencia de los videojuegos en la vida del niño.

Tabla 3
Matriz de correlaciones de entre los factores del cuestionario original

Factor	1	2	3	4
1	1,000			
2	,280	1,000		
3	,392	,249	1,000	
4	,243	,361	,251	1,000

Nota: Fuente López (2012)

Los 4 factores que se extrajeron mediante el proceso estadístico explican el 55,991 % de la varianza total del cuestionario. La composición factorial nos confirma que el factor predominante del cuestionario es el primero, lo cual concuerda con las expectativas iniciales.

El primer factor está formado por los ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 20, 21, 22, 23, 24. Explica el 35,637 % de la varianza total del cuestionario.

El segundo factor está formado por los ítems 7, 8, 9, 10, 11. Explica el 10,043 % de la varianza total del cuestionario.

El tercer factor está formado por los ítems 12, 13, 14, 15, 16. Explica el 5,625 % de la varianza total del cuestionario.

El cuarto factor está formado por los ítems 17, 18, 19. Explica el 4,687 % de la varianza total del cuestionario.

f. Confiabilidad

El alpha de Cronbach que informa de la fiabilidad del cuestionario es de 0,915. El Alpha del factor 1 supera el 0,80 y el de los factores 2, 3, y 4 se sitúa entre 0,65 y 0,80. Los alpha de Cronbach de cada uno de los factores se resumen en la tabla 4.

Tabla 4

Coefficientes Alpha de Cronbach para los distintos factores del cuestionario original

Factor	1	2	3	4
Alpha	0,903	0,767	0,740	0,696

Nota: Fuente López (2012)

g. Calificación

El cuestionario, además de los campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos, consiste en 24 preguntas, que se reparten de la siguiente manera: 19 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas de

respuesta que van desde “Nada de acuerdo” (1) hasta “Totalmente de acuerdo” (5) y 5 ítems con cinco alternativas de respuesta cada uno.

4.5. Procedimiento

En primer lugar, se acudió a las instituciones en las fechas programadas y coordinadas con los respectivos directores de ambas instituciones para emplear las pruebas, a continuación, se entregó a los alumnos el documento de consentimiento informado de los padres y el asentimiento informado que ellos deben responder (ver anexo 2).

Posteriormente se alistó el material necesario para llevar a cabo la aplicación, la prueba que se aplicará a los estudiantes que es el *Cuestionario de consumo de videojuegos*, así como las copias, lápices, borradores. La aplicación del *Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos* se coordinó en fecha y hora con la dirección de la institución educativa, el día establecido se ingresó a las aulas correspondientes y se realizaron las siguientes acciones: primero se realizó la presentación del grupo investigador, segundo se leyeron las instrucciones para completar el cuestionario, se entregaron los protocolos del instrumento y cuando se finalizó se recogieron para poder conocer el uso que le da cada uno de los alumnos a los videojuegos.

Una vez aplicada la prueba, se corrigieron, se construyó la base de datos y se realizó el cálculo correspondiente en el programa estadístico Statistics Package Social Sciences (SPSS) en su versión 20. Finalmente, con previa coordinación, se entregó a los directores de cada institución los resultados obtenidos de las evaluaciones y los informes correspondientes.

4.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

A continuación, se detalla las técnicas de procesamiento y análisis de los datos obtenidos con el instrumento de evaluación los que fueron analizados mediante los programas estadísticos IBM SPSS Statistics versión 25, y los software libres Jamovi 0.9.2.8 y Jasp 0.9.2.0.

En primera instancia se realizó el análisis descriptivo de los ítems. En el caso de la validez, se determinó basada en el contenido, empleando el método de criterio de jueces o expertos, en este caso se consideró la opinión de cinco expertos. De acuerdo con sus respuestas de los jueces se obtuvo el coeficiente de validez mediante el cálculo de la V de Aiken. Además, se determinó la validez basada en la estructura interna para lo cual se empleó el análisis factorial exploratorio y el análisis factorial confirmatorio.

Para obtener la confiabilidad del instrumento se empleó el método de consistencia interna. Este tipo de confiabilidad permite determinar el grado en que los ítems de una prueba están correlacionados entre sí. De acuerdo con los datos obtenidos se realizó el cálculo del estadístico alfa de Cronbach.

Además se obtendrían estadísticos de tendencia central (media, moda y mediana), variabilidad (desviación estándar y varianza), luego se realizó el cálculo de percentiles para establecer las normas de interpretación de los puntajes directos obtenidos el análisis estadístico se realizará con el programa estadístico IBM SPSS Statistics versión 25.

5. Resultados

En el presente capítulo se presentan los resultados de la investigación, los cuales se organizan en función de los objetivos propuestos. Los datos fueron analizados mediante los siguientes softwares: IBM SPSS Statistics versión 25 y los softwares libres *Jamovi* 0.9.2.8 y *Jasp* 0.9.2.0, los cuales se fueron utilizando a lo largo del documento según las necesidades de las investigadoras. Como primer punto se desarrolla el análisis descriptivo de los ítems, tras lo cual se exponen los hallazgos de la calibración de reactivos y finalmente se presentan las evidencias de validez y fiabilidad del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos (CHCV).

5.1 Análisis descriptivo de los ítems

En la tabla 5 se presenta el promedio obtenido en cada uno de los 24 reactivos, se incluye la desviación típica y adicionalmente se encuentran las puntuaciones mínimas y máximas para cada ítem. Se puede apreciar que promedios muestran una tendencia hacia las puntuaciones mínimas en la mayoría de los casos, resaltan los valores promedios bajos de los ítems: 13, 14, 15, 16, 19, 21, 22, 23, y 24.

Por su parte los promedios de los ítems: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 18 y 20 presentan una tendencia hacia el puntaje máximo, lo que indica que los rendimientos de respuesta en estos elementos comprenden una mayor variabilidad.

Es posible, que los ítems cuyos promedios muestran tendencia hacia los valores mínimos de calificación, se deba a que en su mayoría los participantes no presentan características clínicas que permitan una adecuada exploración del

constructo explorado por la prueba. En tal sentido, la inclusión de una muestra clínica podría resolver estas cuestiones.

Tabla 5
Análisis descriptivo de los reactivos (n=470)

N°	CHCV	M	DE	Min	Max
1	Me gusta jugar a los videojuegos	2.85	1.56	1	5
2	Juego habitualmente a los videojuegos	2.23	1.31	1	5
3	He jugado a muchos videojuegos	2.50	1.48	1	5
4	Conozco muchos videojuegos	2.81	1.52	1	5
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos	2.70	1.53	1	5
6	Los videojuegos me parecen divertidos	3.24	1.51	1	5
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	2.49	1.39	1	5
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos	2.11	1.12	1	5
9	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte	2.76	1.42	1	5
10	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando	2.68	1.35	1	5
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia	2.41	1.23	1	5
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.	2.71	1.61	1	5
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor	1.77	1.17	1	5
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos	1.73	1.17	1	5
15	Hablo con mis amigos de videojuegos	1.40	0.91	1	5
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	1.36	0.85	1	5
17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos	1.99	1.34	1	5
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del colegio	2.43	1.55	1	5
19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes...)	1.53	1.07	1	5
20	Juego videojuegos desde	2.02	1.34	1	5
21	Dedico a los videojuegos	1.80	1.29	1	5
22	Número de videojuegos que conozco:	1.51	1.02	1	5
23	Número de videojuegos que he jugado	1.38	0.86	1	5
24	Frecuencia a la que juego	1.70	1.18	1	5

Nota. M: Media; DE: Desviación estándar; Min: Puntaje mínimo; Max: Puntaje máximo

En la *figura 2*, se presenta en un gráfico las tendencias de las puntuaciones promedios y sus márgenes de amplitud estimados para cada uno de los 24 ítems del CHCV. Las amplitudes largas sugieren una mayor variabilidad en las opciones de respuesta; en ese sentido, en los ítems 15, 16 y 23 se aprecia que sus amplitudes máximas no superan 1.5, mientras que el límite superior del ítem 22 supera ligeramente este valor. Al revisar aquellos ítems cuyos promedios se ubican por encima de 2.5, se puede notar que el ítem 6 es el que presenta un mejor promedio de respuestas, con una

amplitud bastante regular para ambos extremos; comportamiento similar denotan los ítems 1 y 4.

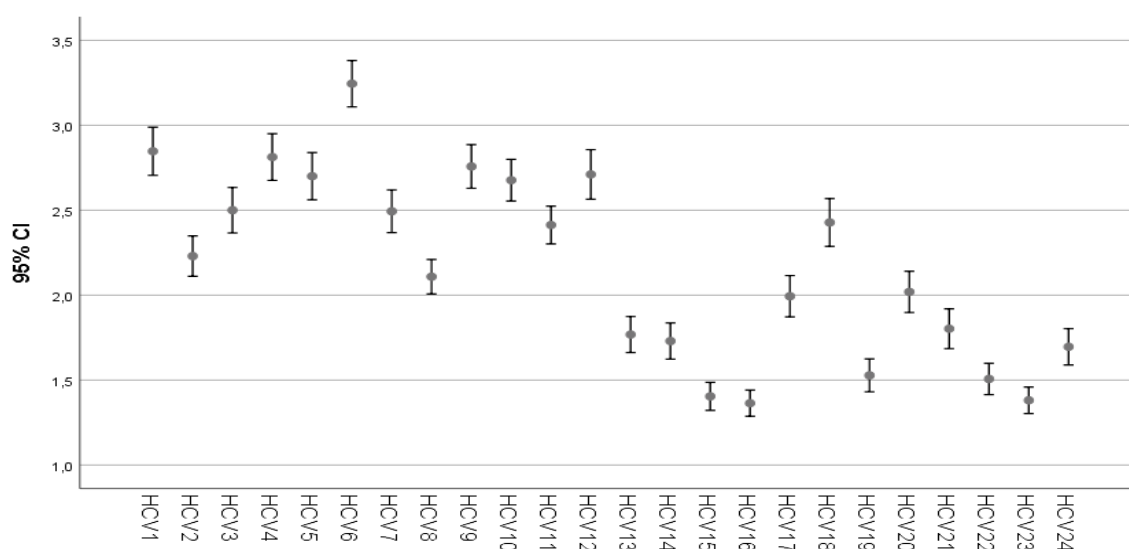


Figura 2. Límites de confianza de los promedios

En la tabla 6 se presenta el análisis de las opciones de respuesta del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos (CHCV). De acuerdo a la literatura, es de esperarse que los porcentajes de concentración de respuestas no superen el 50% del total de opciones de marcado.

Así en el ítem 1 se observa una distribución de respuestas bastante aceptable: *Nada de acuerdo* (26.8%), *Poco de acuerdo* (23.8%), *Ni de acuerdo, ni en desacuerdo* (13.2%), *Bastante de acuerdo* (10.2%), *Totalmente de acuerdo* (26%), situación similar se repite con los ítems 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12. Sin embargo, al analizar las opciones de marcado de los ítems 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21 y 22, se aprecia que estos muestran concentraciones superiores al 50% en la primera opción (*Nada de*

acuerdo) con porcentajes que oscilan entre 51.3% y 80.4%, lo que afecta directamente sobre la variabilidad requerida para análisis estadísticos posteriores.

Tabla 6
Análisis de las respuestas

Ítems	Nada de acuerdo		Poco de acuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		Bastante de acuerdo		Totalmente de acuerdo	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	126	26.8	112	23.8	62	13.2	48	10.2	122	26.0
2	183	38.9	128	27.2	73	15.5	40	8.5	46	9.8
3	167	35.5	109	23.2	65	13.8	50	10.6	79	16.8
4	122	26.0	118	25.1	63	13.4	60	12.8	107	22.8
5	148	31.5	96	20.4	76	16.2	49	10.4	101	21.5
6	77	16.4	108	23.0	58	12.3	77	16.4	150	31.9
7	142	30.2	136	28.9	78	16.6	46	9.8	68	14.5
8	171	36.4	152	32.3	97	20.6	25	5.3	25	5.3
9	107	22.8	128	27.2	100	21.3	42	8.9	93	19.8
10	107	22.8	131	27.9	115	24.5	41	8.7	76	16.2
11	138	29.4	123	26.2	122	26.0	51	10.9	36	7.7
12	163	34.7	92	19.6	47	10.0	54	11.5	114	24.3
13	288	61.3	77	16.4	58	12.3	20	4.3	27	5.7
14	301	64.0	69	14.7	55	11.7	16	3.4	29	6.2
15	369	78.5	47	10.0	32	6.8	9	1.9	13	2.8
16	378	80.4	40	8.5	34	7.2	9	1.9	9	1.9
17	253	53.8	89	18.9	54	11.5	26	5.5	48	10.2
18	205	43.6	75	16.0	62	13.2	40	8.5	88	18.7
19	351	74.7	47	10.0	38	8.1	11	2.3	23	4.9
20	241	51.3	104	22.1	51	10.9	23	4.9	51	10.9
21	296	63.0	78	16.6	33	7.0	19	4.0	44	9.4
22	348	74.0	53	11.3	42	8.9	7	1.5	20	4.3
23	371	78.9	46	9.8	37	7.9	5	1.1	11	2.3
24	316	67.2	57	12.1	49	10.4	20	4.3	28	6.0

Nota. f: (Frecuencia de respuestas)

5.2 Evidencias de validez del Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos.

5.2.1 Evidencia de validez basada en el contenido de la prueba CHCV

Para determinar la evidencia de validez basada en el contenido se empleó el juicio de expertos, los cuales fueron elegidos con base en su experticia, y conocimientos en esta materia específica. Se incluyeron además dos expertos en psicometría. Los jueces respondieron un formato de validación de contenido (ver anexo 4), luego evaluaron cada reactivo considerando las siguientes alternativas de respuesta: Muy representativo (5), Representativo (4), Medianamente representativo (3), Poco representativo (2) y No representativo (1).

Las apreciaciones de los cinco jueces tenían como objetivo determinar la pertinencia y representatividad de los ítems en relación al dominio de las conductas asociadas al constructo hábitos de consumo de los videojuegos. De este modo el primer juez señaló que todos los ítems son muy representativos a excepción de los ítems 8 y 18 que los calificó como medianamente representativos; además indica que los ítems 2 y 3 parecen iguales y considera que el ítem 8 debería ser cambiado por “dedico mucho tiempo a los videojuegos”.

El segundo juez señaló que todos los ítems eran muy representativos a excepción del ítem 17 que lo considera representativo y el ítem 19 que considera poco

representativo; sugiere para el ítem 17 se debe tener en cuenta si se interrumpe las labores antes de terminarlas y no se llega a terminar lo que tenía que hacer por el empleo de los videojuegos.

El tercer juez considera que los ítems 1, 8, 9 y 17 son representativos y los ítems 2, 6, 7 y 21 son medianamente representativos y los demás ítems los califica como muy representativos.

El cuarto juez considera a los ítems 6, 7 y 10 de manera representativa, al ítem 11 de manera medianamente representativa, los ítems 12, 22 y 24 poco representativos y el ítem 8 como nada representativo y los demás ítems los considera muy representativos.

Finalmente, el quinto juez califica como representativos a los ítems 1, 3, 4, 5, 12, 17 y 20, considera medianamente representativos al ítem 2 y poco representativo al ítem 18 y a los demás ítems los considera muy representativos.

A continuación, se presenta la cuantificación de las valoraciones realizadas por los cinco jueces. Para realizar esta conversión se utilizó el coeficiente V Aiken y además se calcularon sus intervalos de confianza los cuales según Merino y Livia (2009) permiten explorar si coeficiente V Aiken calculado presenta un valor estadísticamente significativo. Así, se requiere de un límite inferior (LI) superior a .50 para decidir la pertinencia de un ítem.

En la tabla 7 se presentan los coeficientes obtenidos para el CHCV los cuales según los jueces expertos consultados alcanzan coeficientes V Aiken que oscilan entre

.75 y 1, concediendo intervalos de confianza cuyos límites inferiores son superiores a .50 para todos los reactivos. En congruencia al analizar el cuestionario de forma general, la prueba alcanza un coeficiente V Aiken igual a .89 (.69-.93).

En suma, se puede afirmar que los 24 ítems del CHCV responden adecuadamente al dominio de referencia teórico propuesto. En este sentido el CHCV obtiene evidencias adecuadas de validez basada en el contenido.

Tabla 7
Evidencias de validez basada en el contenido del Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos

N°	CHCV	VAiken	IC 95%	
			Li	Ls
1	Me gusta jugar a los videojuegos.	.90	.69	.97
2	Juego habitualmente a los videojuegos.	.80	.58	.91
3	He jugado a muchos videojuegos.	.95	.76	.99
4	Conozco muchos videojuegos.	.95	.76	.99
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	.95	.76	.99
6	Los videojuegos me parecen divertidos.	.85	.64	.94
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando.	.85	.64	.94
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	.65	.43	.81
9	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	.95	.76	.99
10	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	.95	.76	.99
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	.90	.69	.97
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.	.80	.58	.91
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	1	.83	1
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	1	.83	1
15	Hablo con mis amigos de videojuegos.	1	.83	1
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	1	.83	1
17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	.85	.64	.94
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole.	.75	.53	.88
19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes...)	.85	.64	.94
20	Juego videojuegos desde	.95	.76	.99
21	Dedico a los videojuegos.	.90	.69	.97
22	Número de videojuegos que conozco:	.85	.64	.94
23	Número de videojuegos que he jugado.	1	.83	1
24	Frecuencia a la que juego.	.85	.64	.94
Global		.89	.69	.93

Nota. VAiken: Coeficiente de acuerdo entre jueces; Li: Límite inferior al 95% Ls: Límite superior al 95%

5.2.2 Análisis de ítems del CHCV

Otro de los aspectos que aportan información respecto a la congruencia y capacidad discriminativa de los ítems que componen un instrumento es el análisis de ítems. Así, en la tabla 8, se presenta el análisis de ítems correspondiente a la CHCV, en estos resultados se aprecia que aquellos ítems que tienen una mayor capacidad para medir el rasgo Hábitos de Consumo de videojuegos son los ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 18, 20 y 21, alcanzando coeficientes de correlación ítem-test por encima de .50 mientras que los ítems con menor capacidad para discriminar el rasgo son el ítems 12, 15, 16, 22, 23 y 24 los cuales obtienen correlaciones por debajo de .50.

Si bien el análisis de ítems no es considerado una técnica estadística que permite determinar evidencias de validez basada en el contenido, si es recurrente en diferentes reportes psicométricos, ya que permite describir la contribución de cada elemento dentro del conjunto de ítems que componen el instrumento.

Tabla 8
Análisis de ítems del Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos (CHCV)

Nº	CHCV	M_{s-i}	Va_{s-i}	r_{i-t}	α_{s-i}
1	Me gusta jugar a los videojuegos .	49.27	349.60	0.73	0.93
2	Juego habitualmente a los videojuegos .	49.88	359.73	0.66	0.93
3	He jugado a muchos videojuegos.	49.61	352.84	0.71	0.93
4	Conozco muchos videojuegos.	49.30	354.04	0.67	0.93
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos .	49.41	352.15	0.69	0.93
6	Los videojuegos me parecen divertidos.	48.87	354.69	0.66	0.93
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando .	49.62	361.84	0.58	0.93
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos .	50.00	362.74	0.71	0.93
9	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	49.36	357.79	0.64	0.93
10	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando .	49.44	358.08	0.67	0.93
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia .	49.70	363.06	0.64	0.93
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.	49.40	363.03	0.47	0.94
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	50.34	368.06	0.55	0.93
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos .	50.38	370.76	0.49	0.93
15	Hablo con mis amigos de videojuegos .	50.71	378.36	0.43	0.94
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro .	50.75	380.12	0.41	0.94
17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos .	50.12	364.22	0.55	0.93
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del colegio .	49.69	350.78	0.71	0.93
19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes...)	50.59	369.03	0.59	0.93
20	Juego videojuegos desde .	50.09	361.43	0.61	0.93
21	Dedico a los videojuegos .	50.31	359.84	0.67	0.93
22	Número de videojuegos que conozco:	50.61	374.23	0.49	0.93
23	Número de videojuegos que he jugado .	50.73	378.12	0.46	0.94
24	Frecuencia a la que juego .	50.42	371.54	0.47	0.94

Nota. M_{s-i} : Media de la escala sin el ítem; Va_{s-i} : Varianza de la escala sin el ítem, r_{i-t} : Correlación ítem-test corregida; α_{s-i} : Coeficiente Alfa sin el ítem.

5.3 Evidencias de validez basada en la estructura interna del CHCV

Para obtener la evidencia de validez basada en la estructura interna de la prueba se trabajaron en dos fases. La primera corresponde al análisis factorial de primer orden (AFE) y luego el análisis de segundo orden (AFC), a continuación, se presenta el cumplimiento de alguno de los supuestos requeridos para el AFE.

5.3.1 Evaluación de los supuestos para el Análisis Factorial Exploratorio (AFE)

De acuerdo a lo planteado por Lloret-Segura, Ferreres-Traver, Hernández-Baeza, y Tomás-Marco (2014) antes de realizar un AFE es necesario revisar la calidad de los datos, entre los análisis que proponen se menciona: identificar la presencia de datos atípicos, evaluar la distribución de los reactivos a través de los coeficientes de asimetría y curtosis e identificar la relación entre los ítems, entre otros supuestos. A continuación se procede a revisar cada uno de ellos.

5.3.1.1 Identificación de datos atípicos

Para identificar los casos atípicos se transformaron los valores observados a puntajes estandarizados. Esta operación se realizó con cada uno de los 24 elementos que componen el CHCV, y se ejecutó con la finalidad de verificar que los valores obtenidos no superen los valores marginales sugeridos por la literatura (Pérez, y Medrano, 2010).

De acuerdo con lo anterior en la Tabla 9, se muestran los puntajes estandarizados para los elementos del CHCV, de lo cual se pudo apreciar que en su mayoría los valores mínimos y máximos no superan el límite sugerido por la literatura

± 3 (Pérez y Medrano, 2010). Sin embargo, se observa que los valores estandarizados máximos de los ítems 15, 16, 19, 22 y 23 superan ligeramente los parámetros establecidos.

Tabla 9

Puntuaciones estandarizadas de los ítems

Puntuaciones Estandarizadas	Me_z	Min_z	Max_z
Z(HCV1)	-0.54	-1.18	1.38
Z(HCV2)	-0.18	-0.94	2.11
Z(HCV3)	-0.34	-1.01	1.69
Z(HCV4)	-0.54	-1.20	1.44
Z(HCV5)	-0.46	-1.11	1.50
Z(HCV6)	-0.16	-1.49	1.16
Z(HCV7)	-0.36	-1.08	1.81
Z(HCV8)	-0.10	-0.99	2.58
Z(HCV9)	-0.18	-1.24	1.58
Z(HCV10)	-0.50	-1.24	1.72
Z(HCV11)	-0.34	-1.15	2.11
Z(HCV12)	-0.44	-1.06	1.42
Z(HCV13)	-0.66	-0.66	2.76
Z(HCV14)	-0.62	-0.62	2.78
Z(HCV15)	-0.44	-0.44	3.96
Z(HCV16)	-0.43	-0.43	4.28
Z(HCV17)	-0.74	-0.74	2.24
Z(HCV18)	-0.28	-0.92	1.65
Z(HCV19)	-0.49	-0.49	3.25
Z(HCV20)	-0.76	-0.76	2.22
Z(HCV21)	-0.62	-0.62	2.48
Z(HCV22)	-0.50	-0.50	3.44
Z(HCV23)	-0.44	-0.44	4.21
Z(HCV24)	-0.59	-0.59	2.80

Nota. Me : Mediana de la puntuación Z; Min_z : Puntaje mínimo de la puntuación Z, Max_z : Puntaje máximo de la puntuación Z.

5.3.1.2 Distribución de los ítems

De acuerdo a lo señalado por Pérez y Medrano (2010), una distribución simétrica se representa adecuadamente con valores de los coeficientes de asimetría (As) y curtosis (k) que oscilen entre ± 1.5 . En la tabla 10, se presentan los coeficientes de

asimetría y curtosis para cada uno de los 24 ítems del CHCV. Respecto a los valores de As se observa que los ítems 14, 15, 16, 19, 21, 22, 23 y 24 sobrepasan los márgenes de simetría contemplados para una distribución normal (Pérez y Medrano, 2010; Lloret-Segura et al., 2014), es decir que el 33% de los elementos del CHCV no presentan distribución normal.

Tabla 10
Medidas de forma del Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos

Nº	CHCV	As	K
1	Me gusta jugar a los videojuegos	0.24	-1.48
2	Juego habitualmente a los videojuegos	0.85	-0.42
3	He jugado a muchos videojuegos	0.55	-1.12
4	Conozco muchos videojuegos	0.26	-1.41
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos	0.35	-1.36
6	Los videojuegos me parecen divertidos	-0.15	-1.48
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	0.60	-0.89
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos	0.93	0.27
9	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte	0.37	-1.14
10	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando	0.44	-0.93
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia	0.52	-0.65
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.	0.33	-1.51
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor	1.48	1.20
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos	1.59	1.49
15	Hablo con mis amigos de videojuegos	2.50	5.87
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	2.58	6.35
17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos	1.17	0.09
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del colegio	0.61	-1.18
19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes...)	2.11	3.55
20	Juego videojuegos desde	1.18	0.12
21	Dedico a los videojuegos	1.54	1.04
22	Número de videojuegos que conozco:	2.17	4.06
23	Número de videojuegos que he jugado	2.55	6.42
24	Frecuencia a la que juego	1.64	1.56

Nota. As: coeficiente de asimetría; k: coeficiente de curtosis

Asimismo, en cuanto a los valores de curtosis se aprecian coeficientes que sugieren predominantemente distribuciones leptocúrticas en los ítems 12, 15, 16, 19, 22, 23 y 24. Con base en estos resultados, es recomendable realizar un AFE que considere

la naturaleza de las distribuciones de los ítems, los cuales en su mayoría no son simétricos, ni presentan distribución normal.

Por lo tanto, de acuerdo a lo señalado por diferentes autores se sugiere realizar un método de extracción que considere la ausencia de normalidad y asimetría en los reactivos, entre los más recomendados se proponen el método de ejes principales (EP) (Pérez y Medrano, 2010) y el método de Mínimos cuadrados no ponderados (ULS) (Lloret-Segura et al., 2014).

5.3.1.3 Correlación de los ítem-test

Así pues, hasta el momento con base en los supuestos analizados es necesario determinar el tipo de rotación de factores y para ello se deben analizar la matriz de correlaciones de los elementos que componen el CHCV.

La matriz de correlaciones se presenta en la tabla 11, se puede apreciar que 14 ítems, los cuales corresponden al 58% de los elementos que componen el CHCV, obtienen correlaciones de nivel moderado.

Los ítems con coeficientes de correlación de Pearson estadísticamente significativos son los ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 18, 20 y 21 estas correlaciones alcanzan valores por encima de .30. Además, se puede apreciar como en su mayoría las correlaciones ítem-test presentan coeficientes de correlación altos.

De acuerdo con lo mencionado por Tachnick y Fidel (como se citó en Pérez y Medrano, 2010) si la mayor proporción de inter-correlaciones son superiores a .32 se sugiere emplear una rotación oblicua. Tal es el caso del presente conjunto de datos.

Tabla 11

Matriz de intercorrelaciones del Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos (CHCV).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	1																								
2	,592**	1																							
3	,638**	,582**	1																						
4	,534**	,438**	,569**	1																					
5	,617**	,514**	,585**	,580**	1																				
6	,642**	,449**	,552**	,564**	,589**	1																			
7	,494**	,394**	,481**	,423**	,437**	,426**	1																		
8	,573**	,466**	,591**	,486**	,537**	,524**	,582**	1																	
9	,549**	,442**	,522**	,559**	,547**	,520**	,560**	,523**	1																
10	,531**	,415**	,552**	,541**	,564**	,517**	,590**	,600**	,787**	1															
11	,526**	,444**	,502**	,403**	,475**	,497**	,534**	,628**	,561**	,599**	1														
12	,362**	,334**	,388**	,344**	,357**	,348**	,308**	,367**	,347**	,356**	,383**	1													
13	,397**	,463**	,376**	,336**	,346**	,362**	,253**	,414**	,311**	,337**	,379**	,318**	1												
14	,373**	,380**	,265**	,206**	,288**	,229**	,265**	,347**	,228**	,254**	,307**	,233**	,447**	1											
15	,209**	,282**	,254**	,213**	,270**	,152**	,141**	,269**	,166**	,188**	,209**	,197**	,323**	,388**	1										
16	,230**	,292**	,203**	,209**	,189**	,150**	,146**	,214**	0.080	,119**	,152**	,139**	,365**	,417**	,414**	1									
17	,347**	,410**	,365**	,400**	,370**	,384**	,224**	,353**	,308**	,311**	,297**	,259**	,325**	,358**	,370**	,318**	1								
18	,552**	,470**	,545**	,554**	,603**	,520**	,452**	,506**	,478**	,515**	,418**	,265**	,385**	,330**	,330**	,295**	,485**	1							
19	,372**	,430**	,389**	,342**	,367**	,304**	,261**	,421**	,310**	,311**	,305**	,265**	,401**	,396**	,467**	,486**	,392**	,433**	1						
20	,446**	,419**	,391**	,437**	,404**	,401**	,368**	,401**	,363**	,345**	,387**	,297**	,371**	,295**	,337**	,316**	,418**	,511**	,465**	1					
21	,492**	,488**	,457**	,454**	,438**	,400**	,357**	,420**	,379**	,405**	,370**	,311**	,358**	,377**	,413**	,402**	,542**	,516**	,527**	,544**	1				
22	,281**	,305**	,308**	,253**	,257**	,267**	,208**	,366**	,188**	,222**	,266**	,222**	,350**	,415**	,323**	,389**	,306**	,380**	,439**	,406**	,403**	1			
23	,242**	,255**	,234**	,294**	,228**	,237**	,162**	,285**	,127**	,183**	,212**	,174**	,369**	,370**	,316**	,510**	,361**	,325**	,496**	,393**	,442**	,526**	1		
24	,283**	,296**	,302**	,336**	,261**	,272**	,204**	,327**	,186**	,259**	,232**	,264**	,296**	,374**	,391**	,393**	,326**	,324**	,351**	,292**	,401**	,394**	,459**	1	

Nota. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

5.3.1.4. Índice de Adecuación Muestral (MSA)

La medida de adecuación muestral se obtuvo mediante coeficiente de Kaiser-Meyer-Olkin (KMO), el cual es un índice que compara la magnitud de los coeficientes de correlación observados con la magnitud de los coeficientes de correlación parcial.

Puesto que la correlación parcial entre dos variables debe ser pequeña cuando el modelo factorial es adecuado, el denominador debe aumentar poco si los datos corresponden a una estructura factorial, en cuyo caso KMO tomará un valor próximo a 1 (Lloret-Segura et al., 2014). Si el valor de la medida de adecuación muestral es reducido (los valores por debajo de 0,6 se consideran mediocres) puede que no sea pertinente utilizar el análisis factorial con esos datos.

En la tabla 12, se presentan los resultados del supuestos de la medida de Adecuación Muestral (MSA) analizado a través del coeficiente Kaiser-Meyer Olkin (KMO) tomando como referencia un coeficiente teórico de .80 (Lloret-Segura et al., 2014) el valor obtenido para el presente conjunto de datos satisface con amplitud esta condición.

Tabla 12
Índice de adecuación muestral (MSA) y Prueba de esfericidad

<i>MSA (KMO)</i>	χ^2	<i>gl.</i>	<i>p</i>
.948	5855.284	276	<.001

Nota. *KMO*: Coeficiente Kaiser Meyer Olkin; χ^2 : Prueba estadística Chi cuadrado; *gl.*: Grados de libertad; *p*: Probabilidad de significancia estadística.

5.3.1.5. Correlación inter-ítems

La correlación entre los elementos se evalúa mediante la prueba de esfericidad de Bartlett, la cual contrasta la hipótesis nula de que la matriz de correlaciones observada es en realidad una matriz identidad. Asumiendo que los datos provienen de una distribución normal multivariante, el estadístico de Bartlett se distribuye aproximadamente según el modelo de probabilidad chi-cuadrado (χ^2) y es una transformación del determinante de la matriz de correlaciones. Si la probabilidad de significancia estadística es mayor que 0,05, no se rechaza hipótesis nula de esfericidad y en consecuencia el modelo factorial no será adecuado para explicar los datos.

La prueba de esfericidad de Bartlett plantea la hipótesis nula que la matriz de correlaciones es una matriz identidad y la hipótesis alterna que la matriz de correlaciones no es una matriz identidad, los valores de significancia estadística ($p < .01$) constituyen evidencia para afirmar que la matriz de correlaciones de los elementos que componen el Cuestionario no son una matriz identidad.

Por lo tanto, la MSA y la matriz de correlaciones del presente conjunto de datos ordinales alcanzan valores adecuados para satisfacer los supuestos requeridos de adecuación muestral y de intercorrelación, con estas evidencias es pertinente proceder con el análisis factorial.

Debido a que el conjunto de ítems presenta coeficientes de asimetría y curtosis por encima de ± 1.5 , es recomendable un método de extracción para datos que no presenten distribución normal; asimismo, la matriz de correlaciones inter-ítems reporta

coeficientes de Pearson por encima de .32 para más de un 58% de los elementos que componen el CHCV.

5.3.2. Análisis Factorial Exploratorio (AFE) del CHCV

Una vez analizados los supuestos del AFE se presenta a continuación una solución factorial de cuatro factores, a través del método de extracción de Mínimos Cuadrados no Ponderados (ULS) con rotación Promax y normalización de Kaiser, la cual explica un 59.5% de la varianza y cuyos autovalores iniciales para los tres primeros factores superan la unidad $F1= 9.86$ (41.12%), $F2=2.50$ (10.56%), $F3=1.01$ (4.22%) y $F4=0.87$ (3.61%), los mismos que a continuación se describen a detalle:

El primer factor está compuesto por los ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 20, 21, 22, 23 y 24, cuyas cargas factoriales oscilan entre .22 a .65, además le corresponde un autovalor igual 9.86, que corresponde a una varianza de 41%.

El segundo factor está compuesto por los ítems 7, 8, 9, 10, 11 y 12 cuyas cargas factoriales oscilan entre .27 y .43, además obtiene un autovalor de 2.5, que comprende una varianza de 10.5%.

El tercer factor está compuesto por los ítems 12, 13, 14, 15 y 16 cuyas cargas factoriales oscilan entre .29 y .43, además obtiene un autovalor de 1.01, que comprende una varianza de 4.2%.

El cuarto factor está compuesto por los ítems 17, 18 y 19, cuyas cargas factoriales oscilan entre .23 y .33, además obtiene un autovalor de 0.87, que comprende una varianza de 3.6%. Estos factores explican el 59.5% de la varianza del CHCV, que constituye un valor representativo para ser un estudio exploratorio. Sin embargo, este

modelo de cuatro factores pese a responder a la propuesta teórica original del instrumento muestra cargas factoriales superiores en otros factores. Así, por ejemplo, las comunalidades reportadas de los ítems 24, 13 y 17 ligeramente por debajo de lo esperado.

Tabla 13
Matriz del AFE del CHCV para cuatro dimensiones

HCV	Factor				h2
	1	2	3	4	
HCV1	0.655				0.685
HCV2	0.518				0.542
HCV3	0.654				0.603
HCV4	0.613				0.579
HCV5	0.641				0.595
HCV6	0.621				0.555
HCV20	0.448				0.437
HCV21	0.460				0.566
HCV22	0.298				0.411
HCV23	0.227				0.512
HCV24	0.295				0.349
HCV7		0.275			0.495
HCV8		0.437			0.614
HCV9		0.259			0.689
HCV10		0.314			0.794
HCV11		0.329			0.576
HCV12			0.418		0.245
HCV13			0.438		0.411
HCV14			0.330		0.449
HCV15			0.341		0.351
HCV16			0.294		0.475
HCV17				0.239	0.407
HCV18				0.312	0.580
HCV19				0.337	0.507
Autovalor	9.86	2.50	1.01	.87	-
% varianza explicada	41.12	10.56	4.22	3.61	-
Total varianza explicada		59.50			-

Nota. Método de extracción: cuadrados mínimos no ponderados. Método de rotación: Promax con normalización Kaiser.

Tal como muestran los resultados la composición de los factores responde de manera parcial a la estructura original propuesta López (2012), lo cual se explica en el

hecho de que el software IBM SPSS no contempla un método de extracción de factores diseñado para datos ordinales, ya que los métodos de estimación se basan en una matriz de correlaciones de Pearson, sin considerar las atenuaciones sugeridas por los coeficientes de Asimetría y Curtosis. Es por esta razón, que adicionalmente al análisis factorial exploratorio (AFE) se ejecutó un análisis factorial confirmatorio (AFC).

5.3.3 Análisis Factorial Confirmatorio (AFC) del CHCV

Para confirmar la estructura original propuesta por otros se empleó el método de extracción de Mínimos Cuadrados con Ponderación Diagonal (DWLS) el cual minimiza la función de discrepancia.

$$F_{SLS} = \frac{1}{2} tr \left\{ \mathbf{D}^{-1} [\mathbf{S} - \boldsymbol{\Sigma}(\boldsymbol{\theta})] \right\}^2$$

Donde S es la matriz de varianzas-covarianzas observada $\boldsymbol{\Sigma}(\boldsymbol{\theta})$ es la matriz de varianzas-covarianzas reproducida a partir de los parámetros del modelo y D es una diagonal que contiene las variaciones de S. La ventaja de emplear este método es que no requiere la verificación de supuestos respecto a la distribución, lo cual se adecua a las características de nuestros datos los cuales superan los límites de asimetría y curtosis ± 1.5 . Además, la ventaja que presenta sobre las estimaciones mediante mínimos cuadrados no ponderados (ULS) es que los resultados son invariantes respecto a la escala de medida de las variables.

De acuerdo al modelo estimado se estudiaron los siguientes estadísticos: χ^2/gl , RMSEA y SRMR (Bentler y Bonnet, 1980) índices de bondad de ajuste de Jöreskog y

Sörbom (1986): CFI y TLI. Desde una perspectiva analítica se compararon las saturaciones factoriales y la adecuación de cada modelo específico.

Chi-cuadrado (χ^2), comprueba la significancia del modelo, contrasta la hipótesis nula de que todos los errores de nuestro modelo son nulos; por lo tanto, se busca “No” rechazar esta hipótesis, para no rechazarla, el nivel de significancia debe ser superior al 0.05.

Razón Chi-cuadrado/ grados de libertad (χ^2/gf), ante muestras grandes (>200), es fácil obtener un grado de significancia superior a 0.05 en el estadístico chi-cuadrado, es por ello que se ajusta por los grados de libertad. Se recomiendan valores mayores que 2.

Standardized Root Mean Square Residual, son los residuos estandarizados cuadráticos medios (**SRMR**), sus valores están acotados entre 0 y 1, siendo lo más adecuado valores próximos a 0.

Comparative Fit Index (CFI), conocido como el índice de ajuste comparativo de Bentler; compara el ajuste de un modelo objetivo con el ajuste de un modelo independiente, un modelo en el que se supone que las variables no están correlacionadas. En este contexto, ajuste se refiere a la diferencia entre las matrices de covarianza observadas y predichas, tal como se representa por el índice chi-cuadrado.

Índice de ajuste No Normalizado (NNFI) o Índice de Tucker-Lewis (TLI), compara el ajuste por grados de libertad del modelo propuesto y nulo (modelo de ausencia de relación entre las variables). Este índice tiende a 1 para modelos con muy buen ajuste, considerándose aceptables valores superiores a 0.90, aunque lo ideal sería valores mayores a 0.95.

5.3.3.1 AFC de la estructura factorial original del CHCV.

Índices de ajuste global

A continuación, se describen los hallazgos para el primer modelo contrastado. En la *Figura 1*, se presenta la estructura factorial original del CHCV (cuatro factores), el cual se sustenta en los índices de ajuste global indican $\chi^2=507.884(<.001)$ y 246 grados de libertad valores que arrojan significancia estadística debido al tamaño de la muestra. Es así que en complemento se reporta el RMSEA=0.048 (IC 90% 0.042-0.054) cuyos valores que se encuentran dentro de los límites esperados, al igual que el SRMR=0.079 indicador próximo a 0.

Índices de ajuste incremental

Respecto a los índices de ajuste incremental o comparativo, estos comparan el modelo propuesto con el modelo de independencia o de ausencia de relación entre las variables, se reportan el CFI=0.985 y el TLI=0.983 ambos por encima de lo sugerido (CFI; TLI > 0.95).

Índices de ajuste parsimonioso

Finalmente, se incluyeron los índices de parsimonia los cuales evalúan la calidad del ajuste del modelo en función del número de coeficientes estimados para conseguir dicho nivel de ajuste se reporta la razón Chi-cuadrado/ grados de libertad obteniendo un valor igual 2.064 el cual se encuentra dentro del parámetro < 3.

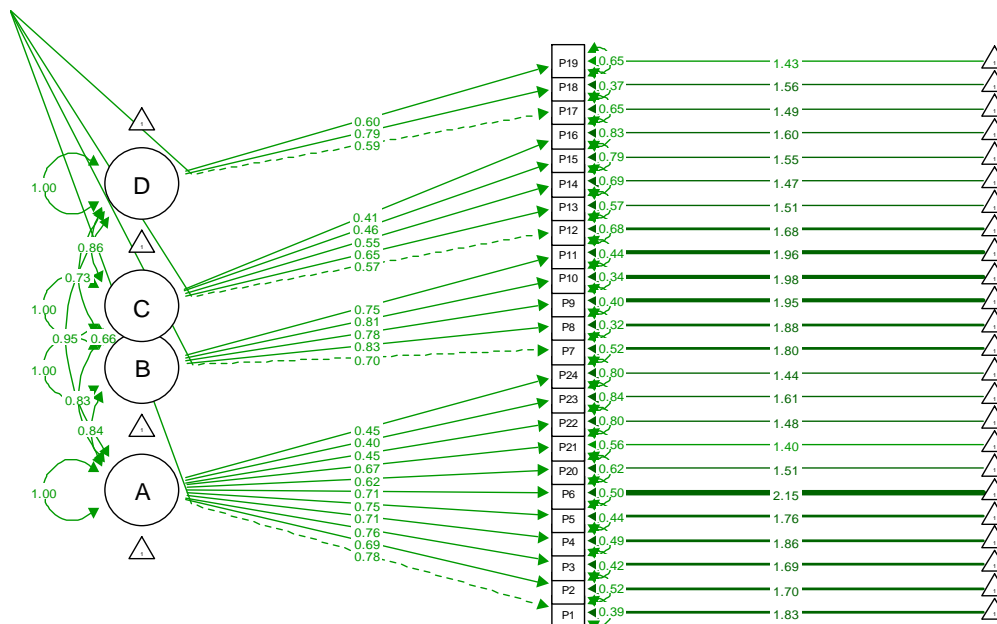


Figura 3. Gráfico de senderos de la estructura factorial del CHCV.

En cuanto a la *figura 3*, se pueden apreciar las cargas factorial para las cuatro dimensiones obtenidas a través del método de Mínimos Cuadrados con Ponderación Diagonal (DWLS) los cuales muestran que para la primera dimensión 1, 2, 3, 4, 5, 6, 20, 21, 22, 23 y 24 las cargas factoriales oscilan entre .40 y .78. Para la segunda dimensión 7, 8, 9, 10 y 11 alcanzan cargas por encima de .70 para todos los reactivos. Mientras que para la tercera dimensión 12, 13, 14, 15 y 16 las cargas oscilan entre .41 a .65 y finalmente para la cuarta dimensión 17, 18 y 19 las saturaciones oscilan entre .59 y .79 (ver en el anexo 6 una imagen más amplia).

5.3.3.2 AFC para la estructura unidimensional del CHCV

Índices de ajuste global

A continuación, se describen los hallazgos para el modelo unidimensional contrastado. En la *figura 4*, se presenta la estructura factorial original del CHCV (un factor) el cual se sustenta en los índices de ajuste global indican $\chi^2=650.437$ ($<.001$) y 252 grados de libertad valores que arrojan significancia estadística debido al tamaño de la muestra. Por esta situación se reporta el RMSEA=0.058 (IC 90% 0.053-0.064) cuyos valores que se encuentran por encima de los límites esperados, al igual que el SRMR=0.088 indicador que se aproxima a la unidad.

Índices de ajuste incremental

Respecto a los índices de ajuste incremental o comparativo, estos comparan el modelo propuesto con el modelo de independencia o de ausencia de relación entre las variables, se reportan el CFI=0.977 y el TLI=0.974 ambos índices se encuentran dentro de lo esperado (CFI; TLI > 0.95).

Índices de ajuste parsimonioso.

Finalmente, se incluyeron los índices de parsimonia los cuales evalúan la calidad del ajuste del modelo en función del número de coeficientes estimados para conseguir dicho nivel de ajuste se reporta la razón Chi-cuadrado/ grados de libertad obteniendo un valor igual 2.589 el cual se encuentra dentro del parámetro < 3.

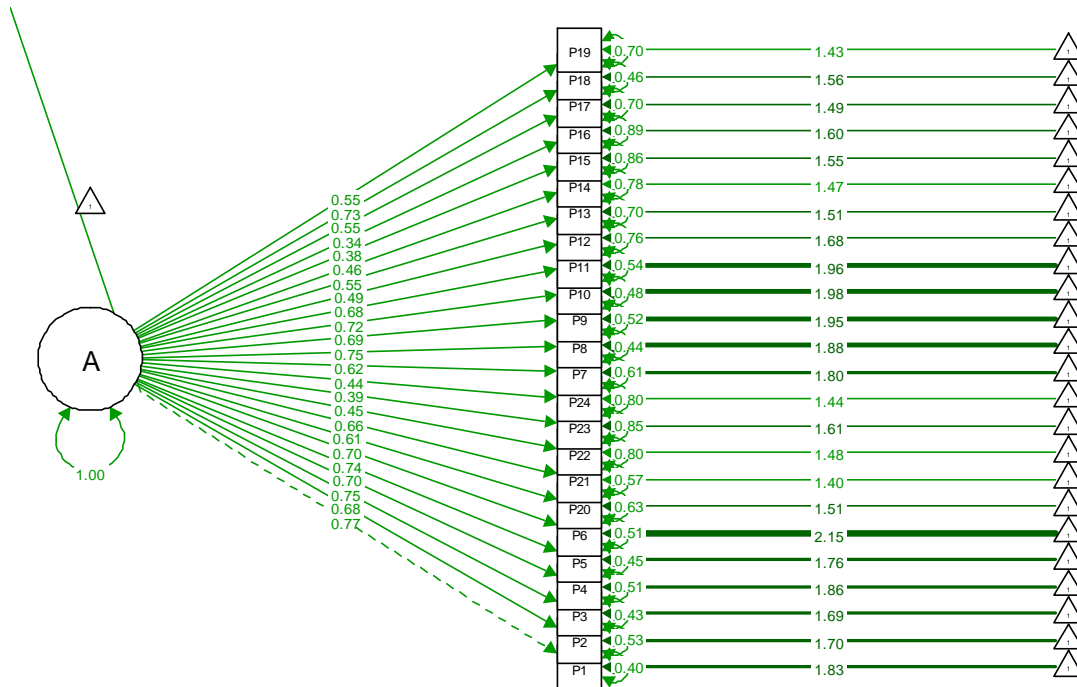


Figura 4. Gráfico de senderos de la estructura unidimensional del CHCV.

En la *figura 4*, se aprecian las saturaciones para el modelo unidimensional del CHCV el cual agrupa los 24 ítems en una sola dimensión y presenta saturaciones que van desde .34 (ítem 16) y .38 (ítem 15) hasta .77 (ítem 1) (ver en anexo 6 una imagen más amplia).

5.3.3.3. AFC para la estructura bidimensional del CHCV

Índices de ajuste global

A continuación, se describen los hallazgos para el primer modelo contrastado. En la *figura 3*, se presenta la estructura factorial original del CHCV (cuatro factores) el cual se sustenta en los índices de ajuste global indican $\chi^2=399.234(<.001)$ y 251 grados de libertad valores que arrojan significancia estadística debido al tamaño de la muestra. Es así que en complemento se reporta el RMSEA=0.035 (IC 90% 0.029-0.042) cuyos valores que se encuentran dentro de los límites esperados, al igual que el SRMR=0.065 indicador próximo a 0.

Índices de ajuste incremental

Respecto a los índices de ajuste incremental o comparativo, estos comparan el modelo propuesto con el modelo de independencia o de ausencia de relación entre las variables, se reportan el CFI=0.991 y el TLI=0.990 ambos índices muy por encima de lo sugerido (CFI; TLI > 0.95).

Índices de ajuste parsimonioso

Finalmente, se incluyeron los índices de parsimonia los cuales evalúan la calidad del ajuste del modelo en función del número de coeficientes estimados para conseguir dicho nivel de ajuste se reporta la razón Chi-cuadrado/ grados de libertad obteniendo un valor igual 1.590 el cual se encuentra dentro del parámetro < 3.

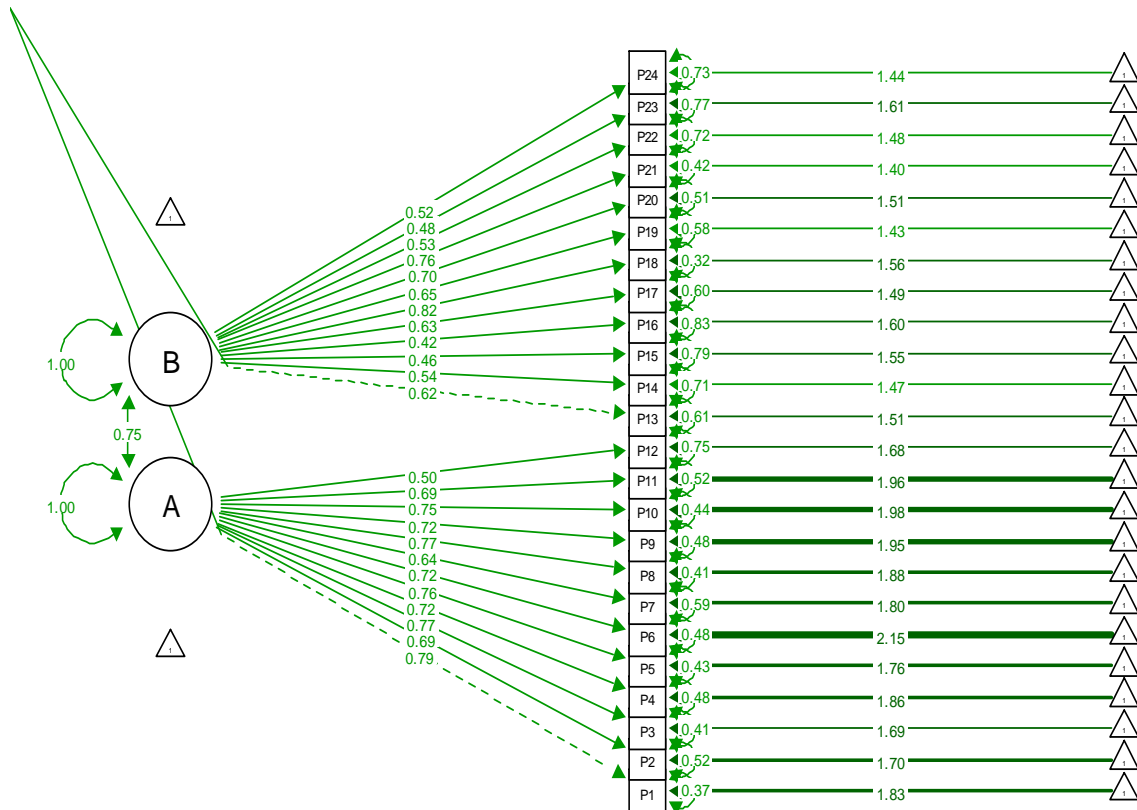


Figura 5. Gráfico de senderos de la estructura bidimensional del CHCV.

En la *figura 5* se pueden apreciar las cargas factoriales para las dos dimensiones obtenidas a través del método de Mínimos Cuadrados con Ponderación Diagonal (DWLS) la cual agrupa un primer bloque de ítems de forma correlativa del 1 al 12 cuyas cargas factoriales oscilan entre .50 y .79. Asimismo, para el segundo conjunto de ítems que van del 13 al 24 sus saturaciones van entre .42 a .82 (ver en anexo 6 una imagen más amplia).

A la luz de los resultados se presenta a modo de resumen la tabla 14, en la que se muestran en forma de resumen los índices de ajustes globales, comparativos y

parsimoniosos de los tres modelos analizados. De lo cual se concluye, que el modelo original de cuatro factores responde a la estructura original propuesta por su autor y obtiene índices que satisfacen adecuadamente los criterios de ajuste global, incremental y de parsimonia. Sin embargo, el modelo bidimensional del CHCV es el que satisface con mayor amplitud y alcanza índices de ajuste más exactos y que guardan correspondencia parcial con la estructura original, pues se agrupan elementos potencialmente similares en el dominio temático correspondiente.

Tabla 14
Índices de bondad de ajuste para los modelos propuestos para el CHCV

Índices de ajuste	χ^2	df	χ^2/df	CFI	TLI	$RMSEA$ (IC 95%)	$SRMR$
Estructura original	507.884 (<.001)	246	2.064	0.985	0.983	0.048 (0.042-0.054)	0.079
Estructura unidimensional	650.437 (<.001)	252	2.581	0.977	0.974	0.058 (0.053-0.064)	0.088
Estructura bidimensional	399.234 (<.001)	251	1.590	0.991	0.990	0.035 (0.029-0.042)	0.065

Nota. χ^2 : Chi cuadrado; df : Grados de Libertad; χ^2/df : Razón de chi cuadrado entre grados de libertad; CFI : Comparative Fit Index; TLI : Índice de Tucker-Lewis; $RMSEA$: Standarized Root Mean Square Residual

5.4 Evidencias de fiabilidad basadas en la consistencia interna de las puntuaciones

Para determinar la consistencia de las puntuaciones del CHCV se consideró la naturaleza ordinal de las respuestas y la ausencia de tau-equivalencia entre los elementos que la componen. Fue por esta razón que se recurrió a un software que permitiera calcular el coeficiente Alfa estandarizado el cual reduce la probabilidad marginal de error de estimación de las respuestas ordinales y que no son equivalentes. Asimismo, se reporta el coeficiente Omega, el cual se obtiene a partir de las cargas factoriales producto de una matriz de correlaciones policóricas, lo mismo se incluye el GLB coeficiente que amplifica la bondad del cálculo en medidas de fiabilidad. Por este motivo, se consideró conveniente utilizar para esta etapa del análisis de datos el Software libre JASP 0.9.1.0 en su versión para Windows.

En la tabla 15, se presentan los coeficientes de fiabilidad Alfa y Omega para las dimensiones originales del CHCV las cuales muestran un coeficiente Alfa estandarizado que obtiene un valor igual .936 (0.927-0.944) y Omega .937; adicionalmente, se reporta el *Greatest Lower Bound* (GLB) igual 0.943, los valores reportados constituyen evidencia de la relación que presentan los elementos y por lo tanto las mediciones reportadas cuentan con fiabilidad. En relación a las dimensiones de la CHCV original los factores 1 y 2 obtienen coeficientes satisfactorios en todos los casos; sin embargo, los coeficientes reportados para los factores 3 y 4 presentan limitaciones en el coeficiente Alfa estandarizado en cuyos límites inferiores superan el margen establecido (>.69).

Tabla 15
Consistencia interna del CHCV estructura original

CHCV	<i>M</i>	<i>DE</i>	α_s (IC 95%)	ω	<i>GLB</i>
Escala	2.170	0.827	0.936 (0.927-0.944)	0.937	0.943
F1	2.250	0.924	0.889 (0.837-0.903)	0.889	0.924
F2	2.490	1.070	0.879 (0.861-0.896)	0.882	0.913
F3	1.800	0.771	0.706 (0.621-0.716)	0.713	0.759
F4	1.980	1.050	0.699 (0.640-0.737)	0.702	0.710

Nota. *M*: Media del ítem; *DE*: Desviación estándar del ítem; α_s : Coeficiente Alfa estandarizado; ω : Coeficiente Omega; *GLB*: *Greatest Lower Bound*

Adicionalmente se calcularon los coeficientes de fiabilidad para la estructura de dos dimensiones, las cuales se consideraron pertinentes dada la evidencia que muestra que conforman una estructura sólida como instrumento de medición.

La primera dimensión quedó compuesta por los ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12, la misma que obtiene los siguientes coeficientes: α_s (0.922), ω (0.925) y *GLB* (0.935); mientras que la segunda dimensión se compone por los ítems 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 y 24, la cual obtiene los siguientes coeficientes: α_s (0.881), ω (0.887) y *GLB* (0.922).

En resumen, al igual que las evidencias de validez se puede observar que la estructura de dos dimensiones obtiene mejores coeficientes que permiten indicar que las inferencias realizadas a partir de las puntuaciones obtenidas con el CHCV son fiables.

Tabla 16
Consistencia interna del CHCV estructura bidimensional

CHCV	<i>M</i>	<i>DE</i>	α_s (IC 95%)	ω	<i>GLB</i>
Escala	2.170	0.827	0.936 (0.927-0.944)	0.937	0.943
F1	2.620	1.040	0.922 (0.911-0.932)	0.925	0.935
F2	1.720	0.767	0.881 (0.865-0.896)	0.887	0.922

Nota. *M*: Media del ítem; *DE*: Desviación estándar del ítem; α_s : Coeficiente Alfa estandarizado; ω : Coeficiente Omega; *GLB*: *Greatest Lower Bound*

6. Discusión de resultados

En la actualidad los videojuegos han adquirido gran importancia; se puede decir existe una preocupación de los padres por el uso excesivo de este medio de entretenimiento. Esta situación, según López (2011), genera una opinión desfavorable y en muchos casos un rechazo, dado que se mantiene la creencia de que son perjudiciales, obviándose posibles efectos positivos, utilizándose prejuicios morales en las apreciaciones sobre los videojuegos desde que aparecieron. Esta situación evidencia la necesidad de investigar para tener puntos de vista más objetivos en este debate.

El obtener datos y evidencias objetivas hacen necesario la construcción o adaptación de instrumentos de medición, esta situación hizo preciso el desarrollo del *Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos* (López, 2011), el cual utilizó la evidencia de validez basada en la estructura interna del cuestionario, mediante el análisis factorial de las respuestas, demostrando en esa ocasión la existencia de 4 factores principales denominados: grado de atracción por los videojuegos, interferencia de los videojuegos con otras actividades, nivel de inquietud respecto a los videojuegos e interferencia de los videojuegos con las actividades académicas. Este cuestionario fue desarrollado en España por López (2012), e inicialmente estuvo compuesto por 24 ítems y con una estructura tetrafactorial (4 factores).

En primera instancia se determinó la evidencia de validez basada en el contenido por criterio de jueces, se presenta la cuantificación de las valoraciones realizadas por los cinco jueces, se utilizó el coeficiente V Aiken y se calcularon sus intervalos de

confianza, permitiendo explorar si el coeficiente presenta un valor estadísticamente significativo, por lo que se requirió establecer como límite inferior (LI) superior a .50 para decidir la pertinencia de un ítem. En la tabla 6, se presentan los coeficientes obtenidos para el CHCV, los cuales según los jueces expertos consultados alcanzan coeficientes V Aiken que oscilan entre .75 y 1, concediendo intervalos de confianza cuyos límites inferiores son superiores a .50 para todos los reactivos, de este modo el cuestionario de forma general, alcanza un coeficiente V Aiken igual a .89 (.69-.93). Otro de los aspectos considerados en la evidencia de validez basada en el contenido se refirió al análisis de ítems del cuestionario para conocer su capacidad para medir el rasgo Hábitos de Consumo de Videojuegos, de este modo, en estos resultados se apreció que los ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 18, 20 y 21 alcanzaron coeficientes de correlación ítem-test por encima de .50, lo que indicó una mayor capacidad de estos ítems para discriminar el rasgo, en comparación con el ítems 12, 15, 16, 22, 23 y 24, los cuales obtienen correlaciones por debajo de .50; siendo en general los coeficientes de correlación entre ,43 y ,73. Por lo tanto, el CHCV obtiene evidencias adecuadas de validez basada en el contenido.

En una segunda etapa, se determinó la evidencia de validez basada en la estructura interna en una población preadolescente peruana del distrito de Villa el Salvador. De acuerdo con este objetivo se realizó el análisis factorial exploratorio (AFE) y luego el análisis factorial confirmatorio (AFC).

En el caso del AFE, inicialmente se llevaron a cabo tres procedimientos, relacionados con identificar la presencia de datos atípicos, evaluar la distribución de los reactivos mediante la asimetría y curtosis, e identificar la relación entre los ítems; en el

primer procedimiento se identificaron los datos atípicos, para lo cual se transformaron los valores obtenidos a puntuaciones estandarizadas, verificándose que los valores mínimos y máximos no superan el límite sugerido de ± 3 (Pérez y Medrano 2010). Al evaluar la distribución de los reactivos mediante la asimetría y curtosis, los resultados indicaron distribuciones leptocúrticas en los ítems 12, 15, 16, 19, 22, 23 y 24, resultados que señalaron como recomendable realizar un AFE considerando que los ítems en su mayoría no son simétricos, ni presentan distribución normal, resultado que hace adecuado utilizar el método de ejes principales y de mínimos cuadrados no ponderados. Finalmente, se realizó el procedimiento de correlación ítem-test, para lo cual se construyó la matriz de correlaciones (tabla 10), en la que se puede apreciar que 14 ítems (58% de los elementos) del CHCV obtienen correlaciones de nivel moderado.

Posteriormente se realizó el contraste para determinar si el modelo factorial o extracción de factores era adecuado. Para ello, primero se obtuvo el Índice de Adecuación Muestral (MSA), analizado mediante el coeficiente Kaiser-Meyer Olkin (KMO), que alcanzó un valor de ,948 (tabla 11), el cual es mayor que el coeficiente teórico de .80 propuesto por Lloret-Segura (2014), por lo cual se satisface esta condición siendo pertinente realizar el análisis factorial con los datos obtenidos. A continuación, se realizó la prueba de esfericidad de Bartlett, para determinar si la matriz de correlaciones es una matriz identidad o dado que el valor de significancia estadística fue $p < .001$ (tabla 11), se constituye evidencia para afirmar que la matriz de correlaciones de los elementos que componen el Cuestionario no son una matriz identidad. Por lo tanto, de acuerdo con los índices obtenidos en la matriz de correlaciones del presente conjunto de datos, se concluyó que se tienen valores

adecuados en adecuación muestral y de intercorrelación, para proceder con el análisis factorial.

A continuación, se realizó el AFE acorde a una solución factorial de cuatro factores acorde a la propuesta original de López (2012), obteniéndose autovalores iniciales para los tres primeros factores que superan la unidad, tal es el caso del Factor 1, Factor 2 y Factor 3 y por otro lado el Factor 4. Al analizar la distribución de ítems por factor se observó que el primer factor está compuesto por los ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 20, 21, 22, 23 y 24, cuyas cargas factoriales oscilan entre .22 a .65, además le corresponde un autovalor igual 9.86, que corresponde a una varianza de 41%. El segundo factor compuesto por los ítems 7, 8, 9, 10, 11 y 12 obtuvo cargas factoriales entre .27 y .43, y un autovalor de 2.5, con una varianza de 10.5%. El tercer factor integrado por los ítems 12, 13, 14, 15 y 16 con cargas factoriales entre .29 y .43, y un autovalor de 1.01, con una varianza de 4.2%. Finalmente, el cuarto factor está compuesto por los ítems 17, 18 y 19 con cargas factoriales entre .23 y .33, autovalor de 0.87, y varianza de 3.6%. Estos factores explican el 59.5% de la varianza del CHCV, que constituye un valor representativo para ser un estudio exploratorio.

Finalmente, en el caso de la validez basada en la estructura interna se realizó el análisis factorial confirmatorio (AFC) del CHCV, para confirmar la estructura original propuesta por López (2012) y se empleó el método de extracción de Mínimos Cuadrados con Ponderación Diagonal (DWLS), el cual minimiza la función de discrepancia. De acuerdo con el modelo estimado se estudiaron los siguientes estadísticos: χ^2/gl , RMSEA y SRMR (Bentler y Bonnet, 1980) índices de bondad de

ajuste de Jöreskog y Sörbom (1986): CFI y TLI. Para analizar los diferentes tipos de estructura, en los casos el análisis factorial, se obtuvieron los índices de ajuste global, incremental y parsimonioso.

El primer objetivo fue conocer las evidencias psicométricas sobre la estructura original del instrumento y si esta se agrupa en torno a cuatro factores componentes del constructo hábitos de consumo de videojuegos, el cual se sustenta en los índices de ajuste global, indican $\chi^2=507.884(<.001)$ y 246 grados de libertad, valores que arrojan significancia estadística debido al tamaño de la muestra. Por esta situación se reporta el RMSEA=0.048 (IC 90% 0.042-0.054), cuyos valores que se encuentran por encima de los límites esperados, al igual que el SRMR=0.079 indicador próximo a 0.. En relación con el ajuste incremental se comparó el modelo propuesto con el modelo de independencia o de ausencia de relación entre las variables, se reportan el CFI=0.985 y el TLI=0.983, ambos índices se encuentran por encima de los sugerido (CFI; TLI > 0.95). Teniendo en cuenta los índices de parsimonia, se observó que la razón Chi-cuadrado/ grados de libertad obtiene un valor igual 2.064, el cual se encuentra dentro del parámetro < 3. Además, se apreció que las saturaciones para el modelo de cuatro factores muestran que para la primera dimensión las cargas factoriales oscilan entre .40 y .78. Para la segunda dimensión alcanzan cargas por encima de .70 para todos los reactivos. Mientras que para la tercera las cargas oscilan entre .41 a .65 y finalmente para la cuarta dimensión las saturaciones varían entre .59 y .79

El segundo aspecto era conocer si el instrumento se agrupa en torno a un único factor, el cual se sustenta en los índices de ajuste global, indican $\chi^2=650.437 (<.001)$ y 252 grados de libertad, valores que arrojan significancia estadística debido al tamaño de

la muestra. Por esta situación se reporta el RMSEA=0.058 (IC 90% 0.053-0.064), cuyos valores se encuentran por encima de los límites esperados, al igual que el SRMR=0.088, indicador que se aproxima a cero. En relación con el ajuste incremental se comparó el modelo propuesto con el modelo de independencia o de ausencia de relación entre las variables, se reportan el CFI=0.977 y el TLI=0.974, ambos índices se encuentran dentro de lo esperado (CFI; TLI > 0.95). Tenido en cuenta los índices de parsimonia se observó que la razón Chi-cuadrado/ grados de libertad obteniendo un valor igual 2.589 el cual se encuentra dentro del parámetro < 3. Además, se apreció que las saturaciones para el modelo unidimensional agrupan a los 24 ítems en una sola dimensión y presenta saturaciones que van desde .34 hasta .77.

El tercer objetivo fue conocer las evidencias psicométricas sobre la estructura del instrumento compuesta por dos factores el cual se sustenta en los índices de ajuste global indican $\chi^2=399.234(<.001)$ y 251 grados de libertad, valores que arrojan significancia estadística debido al tamaño de la muestra. Por esta situación se reporta el RMSEA=0.035 (IC 90% 0.029-0.042), cuyos valores que se encuentran por encima de los límites esperados, al igual que el SRMR=0.065 indicador que se aproxima a 0. En relación con el ajuste incremental se comparó el modelo propuesto con el modelo de independencia o de ausencia de relación entre las variables, se reportan el CFI=0.991 y el TLI=0.990 ambos índices se encuentran dentro muy por encima de lo esperado (CFI; TLI > 0.95). Tenido en cuenta los índices de parsimonia se observó que la razón Chi-cuadrado/ grados de libertad obteniendo un valor igual 1.590, el cual se encuentra dentro del parámetro < 3. Además, se aprecia que las cargas factoriales se agrupan en un primer bloque de ítems de forma correlativa del 1 al 12 cuyas cargas factoriales oscilan

entre .50 y .79. Asimismo, para el segundo conjunto de ítems que van del 13 al 24 sus saturaciones van entre .42 a .82.

De acuerdo con los resultados, el modelo de cuatro factores responde a la estructura original propuesta por su autor y obtiene índices acordes a los criterios de ajuste global, incremental y de parsimonia. Sin embargo, el modelo bidimensional satisface con mayor amplitud y alcanza índices de ajuste más exactos y tienen correspondencia parcial con la estructura original. De acuerdo con este resultado, al observar el primer factor obtenido que agrupa a los ítems (1 al 12) se puede denominar Atracción por videojuegos e impedimento en la realización de otras actividades, el cual se puede definir como la sensación agradable y motivante por los videojuegos que dificulta o interfiere con actividades sociales, familiares o deportivas. Así mismo en relación con el segundo factor que está formado por los ítems del 13 al 14, se puede denominar Inquietud activa por los videojuegos e interferencia en actividades académicas, que se definiría como participar de modo constante en actividades relacionadas con los videojuegos que dificulta el cumplimiento de las actividades relacionadas con el aprendizaje escolar.

Finalmente se realizó el análisis estadístico para determinar si el instrumento presenta evidencias de fiabilidad basadas en la consistencia interna de las puntuaciones. Para determinar la consistencia de las puntuaciones del CHCV, teniendo en cuenta la naturaleza ordinal de las respuestas y la ausencia de tau-equivalencia entre los elementos que la componen, se calculó el coeficiente Alfa, de este modo se presentan los coeficientes de fiabilidad Alfa y Omega para las dimensiones originales del CHCV, las cuales muestran un coeficiente Alfa estandarizado que obtiene un valor igual .936

(0.927-0.944) y Omega .937; adicionalmente, se reporta el *Greatest Lower Bound (GLB)* igual 0.943, los valores reportados constituyen evidencia de la relación que presentan los elementos y por lo tanto las mediciones reportadas cuentan con fiabilidad. En relación con las dimensiones de la CHCV original los factores 1 y 2 obtienen coeficientes satisfactorios en todos los casos; sin embargo, los coeficientes reportados para los factores 3 y 4 presentan limitaciones en el coeficiente Alfa estandarizado en cuyos límites inferiores superan el margen establecido ($>.69$).

Adicionalmente se calcularon los coeficientes de fiabilidad para la estructura de dos dimensiones, la primera dimensión obtiene los siguientes coeficientes: α_s (0.922), ω (0.925) y GLB (0.935); mientras que la segunda dimensión obtuvo α_s (0.881), ω (0.887) y GLB (0.922). De este modo se puede observar que la estructura de dos dimensiones obtiene mejores coeficientes que permiten indicar que las inferencias realizadas a partir de las puntuaciones obtenidas con el CHCV son fiables.

El presente trabajo buscó adecuar las evidencias de validez y confiabilidad de un instrumento para evaluar los hábitos de consumo de videojuegos, se basa en la revisión de estudios previos, un análisis psicométrico y una exploración de las dimensiones del consumo de videojuegos, siendo el primer instrumento, cuya adaptación y estandarización peruana ha sido desarrollada en una muestra de preadolescentes escolares. El conocimiento del consumo de videojuegos en preadolescentes se encuentra aún en sus inicios, siendo uno de los problemas en el área de la salud mental, la construcción de un instrumento de medida de evaluación de este constructo es el primer paso en torno a su estudio sistemático. En las escuelas la aplicación de esta escala ha sido vista de manera positiva por maestros, considerándose un método efectivo para identificar los niveles de consumo de videojuegos que pueden estar asociados a

problemas emocionales, bajo rendimiento académico, problemas de comportamiento o cualquier otra dificultad. De ahí que se pueda considerar una herramienta de detección para los psicólogos, consejeros, trabajadores sociales, enfermeras y otros profesionales de la salud mental y del campo educativo.

7. Conclusiones y recomendaciones

7.1. Conclusiones

En relación a la obtención de validez y confiabilidad del instrumento se plantean las siguientes conclusiones de acuerdo con los objetivos planteados.

En relación a determinar la validez del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes de Villa El Salvador, se obtuvieron las siguientes conclusiones

- Se obtuvo una estructura válida del test compuesta por cuatro componentes, resultado similar al modelo propuesto por López (2012) de cuatro dimensiones del Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos. Pero un segundo modelo compuesto por dos factores obtiene evidencias de validez y confiabilidad aceptables.
- El modelo muestra de modo general un nivel de ajuste satisfactorio a un modelo teórico de cuatro factores.

Para determinar la confiabilidad del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos, en preadolescentes de Villa El Salvador, se alcanzaron las siguientes conclusiones:

- En fiabilidad de la prueba total, se obtuvo un Coeficiente *alpha* de Cronbach de 0,936. Siendo las correlaciones ítem-test oscilan entre un valor igual .936 (0.927-0.944) y *Omega* .937.

7.2. Recomendaciones

- Aplicar en una muestra mayor para determinar el ajuste del modelo del análisis factorial confirmatorio y de la estructura bifactorial versus la tetra factorial de la escala original.
- Se pueden desarrollar nuevas investigaciones para explorar el modelo de dos factores encontrado.
- Determinar la estabilidad temporal del instrumento a través de un estudio complementario posterior.
- Se puede emplear el instrumento adaptado como un medio para la detección en preadolescentes del nivel de consumo de videojuegos y tomar medidas a partir de los resultados.

Referencias

- American Educational Research Association, American Psychological Association, & National Council on Measurement in Education. (2018). *Estándares para pruebas educativas y psicológicas*. Washington, DC: American Educational Research Association
- Alfageme, B., y Sánchez, P. (2003). Un instrumento para evaluar el uso y actitudes hacia los videojuegos. *Píxel-Bit*, 20, 17-32.
- Álvarez, L., Cano, R., y Damiano, C. (2011). *Desarrollo Psicosocial de niños de 9 a 12 años que utilizan videojuegos* (Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Cayetano Heredia). Lima, Perú.
- American Psychiatric Association. (2002). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-IV-TR*. Barcelona: Masson.
- American Psychiatric Association. (1997). *DSM IV. Breviario. Criterios diagnósticos*. Barcelona: Masson.
- American Psychiatric Association. (2014). *DSM-5. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Buenos Aires: Panamericana.
- American Psychiatric Association. (2010). *Manual de publicaciones de la American Psychological Association*. Colombia: Manual Moderno.
- TEDxCHUV. (Productor). (2012). Daphne Bavelier: El cerebro bajo la influencia de los videojuegos. Recuperado de https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games?language=es
- Barrios, K. y Pérez, D. (2015). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis*

- Bustamante y Rivero*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín). Arequipa, Perú.
- Baysak, E., Kaya F., Dalgat, I. y Candansayar, S. (2016). Adicción al juego en línea en una muestra de Turquía: Desarrollo y validación de la versión turca de Escala de adicción al juego. *Klinik Psikofarmakoloji Bulten - Boletín de psicofarmacología clínica*, 26 (1), 21-31. <https://doi.org/10.5455/bcp.20150502073016>
- Begoña, G. (2010). Conectando la experiencia con los aprendizajes: los videojuegos como recurso para la formación. *Revista mexicana de bachillerato a distancia*, 4, 7-15.
- Bentler, P.M. y Bonett, D.G. (1980). Significance tests and goodness of fit in the analysis of covariance structures. *Psychological Bulletin*, 88, 588–606.
- Bentler, P.M. (1990). Comparative fit indexes in structural models. *Psychological Bulletin*, 107, 238–246
- Bollen, K.A. (1986). Sample size and Bentler and Bonett's nonnormed fit index. *Psychometrika*, 51, 375–377.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. (3ra ed.). Colombia: Pearson Educación.
- Bringas, C.; Rodríguez, F. & Herrero, F. (2009) Responsabilidad y Comportamiento Antisocial del Adolescente como Factores Asociados al Rendimiento Escolar. *Acta colombiana de Psicología*, 12 (2), 69-76.
- Cabrera, K. (2017). *Influencia del uso de videojuegos en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Manuel Gonzales Prada – Arequipa*. 2016. (Tesis de licenciatura, Universidad Alas Peruanas). Arequipa, Perú.
- Campos, F. y Juan E. (2016). *Los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del*

- Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL – 2015.* (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizan). Huánuco, Perú.
- Castillo, S. (2008). Propuesta pedagógica basada en el constructivismo para el uso óptimo de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje de la matemática. *Revista latinoamericana de investigación en educación matemática*, 11 (2), 171-194.
- Chack, K. y Leung, L. (2004). La timidez y el lugar de control como predictores de la adicción a Internet y el uso de Internet. *CiberPsicología y Comportamiento*, 7.
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Cuba, J. (2015). Nivel de conocimiento y práctica sobre los juegos online de los adolescentes del primer año de educación secundaria, Institución Educativa Fe y Alegría.
- Cutinbo, A. (2013). *Uso de los video juegos y la Conducta Emocional de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Héroes del Alto Cenepa” del Distrito de Villa el Salvador- 2013.* (Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo). Lima, Perú.
- Erguía, J., Contreras, R. y Solano, L. (2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *Ciencias Revista de investigación*, 2, 1-14. Recuperado de <http://www.3ciencias.com/wpcontent/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social Revista interuniversitaria*, 18, 31-39.
- Farfán, L, y Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una*

- institución educativa nacional, Chiclayo 2016.* (Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo). Chiclayo, Perú.
- Fernández-Ballesteros, R. (1996). *Introducción a la evaluación Psicológica*. Madrid: Pirámide.
- Frasca, G. (2011). *El juego es esencial como territorio de aprendizaje*. [Blog de notas de la Universidad Nacional de Rosario]. Recuperado de <http://www.unr.edu.ar/noticia/4234/gonzalo-frasca-quotel-juego-es-esencial-como-territorio-de-aprendizajequot>.
- García-Celay, I. M. y León, O. (2007). A guide for naming research studies in Psychology. *International Journal of clinical and Health psychology*, 7(3), 847-862
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology & Behavior*, 3, 211-218
- Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12. Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/557>
- Huguet, J. y Gonzales, J. (2012). *Todo lo que hay que saber de videojuegos y marketing*. Marid: Wolters Kluwer.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza-Emecé.
- Huallpa, W. (2016). *Rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de Quinto año de secundaria de la Institución Educativa Ignacio José Miranda de la ciudad de Juliaca – 2015*. (Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión). Juliaca, Perú.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2013). Encuesta Nacional a Instituciones Educativas de Nivel Inicial y Primaria 2011. Lima: INEI

- Jamovi project (2018). jamovi (Version 0.9) [Computer Software]. Recuperado de <https://www.jamovi.org>
- JASP Team (2018). JASP (Version 0.9)[Computer software]. Recuperado de <https://jasp-stats.org/blog/>
- Jöreskog, K.G. y Sörbom, D. (1986). *Lisrel VI: Analysis of Linear Structural Relationships by Maximum Likelihood and Least Square Methods*. Mooresville, IN: Scientific Software, Inc.
- Jara, J. y Morales, D. (2017). *Adicción a los videojuegos entre los estudiantes de primaria de instituciones educativas públicas y privadas – Huánuco 2017*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán). Huánuco, Perú.
- Jeroen S., Patti M., Valkenburg y Jochen P. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12,77-95.
- Krauskopf, D. (2011). El desarrollo psicológico en la adolescencia: Las transformaciones en una época de cambios. *Adolescencia y Salud*, 1(2), 23-31. Recuperado de http://eva.universidad.edu.uy/pluginfile.php/658294/mod_folde_r/content/0/El%20desarrollo%20en%20la%20adolescencia.%20Krauskopf.pdf?forcedownload=1
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95.
- León, R. (2009). La contribución de Reynaldo Alarcón al desarrollo y fortalecimiento de la psicometría en el Perú. *Revista IIPSI*, 12(2), 239-250.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas: Que impacto produce sobre la influencia y la juventud la industria más prospera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.

- Liza, L. (2015). *Valoración de la hostilidad en escolares que usan videojuegos*. (Tesis de licenciatura) Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.
- Lloret-Segura, S., Ferreres-Traver, A., Hernández-Baeza, A. y Tomás-Marco, I. (2014). El análisis factorial exploratorio de los ítems: una guía práctica, revisada y actualizada. *Anales de Psicología*, 30(3), 0212-9728. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=167/16731690031>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. y Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes(GASA). *Aten Primaria*.
- López, M. J. y León, R. (2003). Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 21, 1.
- López, F. (2011). Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico. Diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación primaria. *Infad Revista de Psicología*, 1(2), 347-356. Recuperado de http://infad.eu/RevistaINFAD/2011/n1/volumen2/INFAD_010223_347-356.pdf
- López, F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. *Edutec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 40, 1-12. Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/viewFile/361/98>
- Marín, V. y García, M. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel Bit*, 26, 113-119.
- Mediavilla, P. (5 de agosto de 2016). *El verdadero tesoro de los pokémon*. El País. Recuperado de <http://politica.elpais.com/politica/2016/08/04/actualidad>
- Moncada, J. y Chacon, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21, 43-49.

- Morales, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunicación*, 78, 1-12.
- Montero, I. y León, O. (2002) Clasificación y descripción de las metodologías de investigación en Psicología. *Revista Internacional de Psicología Clínica y de la salud*. 2 (3), pp. 503-508.
- Montesinos, P. Ramos, N. y Ventura, K. (2018). *Influencia de la práctica de videojuegos en el aprendizaje y comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del colegio Juan Velazco Alvarado Pillco Marca- Huánuco 2018*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán). Huánuco, Perú.
- Organización Mundial de la Salud (2018). *Clasificación Internacional de Enfermedades*. Recuperado de <https://icd.who.int/es/>
- Olarte, M. y Taboada, S. (2018). *Adicción a los video juegos relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E. "Luis Carranza" distrito de Ayacucho 2017*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga). Ayacucho, Perú.
- Pichihua, S. (03 de febrero de 2014). MINSA: Adicción a videojuegos se inicia desde los 7 años. *Perú 21*. Recuperado de <http://peru21.pe/actualidad/minsa-adiccion-videojuegos-se-inicia-desde-7-anos-2168406>
- Pérez, E. y Medrano, L. (2010). Análisis Factorial Exploratorio: Bases Conceptuales y Metodológicas. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 2(1), 58-66.

- Pérez A. y Ortega J. (2011) El potencial didáctico de los videojuegos: The Movies, un videojuego que fomenta la creatividad audiovisual. *Ethicanet*, 9(10), 16-48.
- Pérez, A. (2014). El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en aulas españolas. *EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*, 17, 135-156.
- Pérez, K. y Prado, A. (2015). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del Colegio Santa María, sector Jerusalén, distrito La Esperanza, Trujillo, 2014*. (Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego), Trujillo, Perú.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., y Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. In A. Jordan & D. Romer (Eds.). *Media and the Well-Being of Children and Adolescents* (109-128). New York: Oxford University Press. Recuperado de <https://public.psych.iastate.edu/caa/abstracts/2010-2014/14PAGBS.pdf>
- Puma, I. y Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar*”, Arequipa 2014. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín). Arequipa, Perú.
- Remigio. J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017*. (Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo) Lima, Perú.
- Rodríguez, H. y Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*, 18(2), 99-110.
- Rodríguez, D. y Valdeoriola. (2009). *Metodología de la investigación*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

- Rosende, J. (2 de agosto de 2011). Recomiendan uso de videojuegos para niños con déficit atencional. *La Tercera*. Recuperado de <http://www.latercera.com/noticia/recomiendan-uso-de-videojuegos-para-ninos-con-deficit-atencional>.
- Reyes, K., Sánchez, N., Toledo, M., Reyes, U., Reyes, D., Reyes Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 81(2), 74-78. Recuperado de <http://www.mediagraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>.
- Salazar, V. (2014). *Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda*. (Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú). Lima, Perú.
- Sanchez, P; Alfageme, M y Serrano, F (2011). Opiniones sobre los videojuegos del alumno de educación secundaria obligatoria. *EduTec-e, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 38. Recuperado de http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec_38/opiniones_videojuegos_alumnado_education_secundaria_obligatoria.html
- Sánchez, G. (2012). *Los niños y los videojuegos II. La adicción*. [Blog post]. Recuperado de <http://www.esperanzaparalafamilia.com/inicio/programas-de-radio/los-ninos-y-los-videojuegos-ii-la-adiccion>.
- Sánchez, N.; Reyes, U. y Hernández, M. (2000). Videojuegos, reporte preliminar. *Revista mexicana de puericultura y pediatría*, 7(41), 150-156.
- Tarazona, R., Pérez, C y Silvestre, P. (1994). *Satisfacción de las necesidades humanas y su influencia en el desarrollo psicosocial en niños albergados y no albergados*. (Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Cayetano Heredia). Lima Perú.
- Tejeiro, R. y Bersabé, R. (2003). The 9-item Problem Video Game Playing (PVP) Questionnaire. *The Complete Practitioner*, 6, 7.

Tejeiro, R. y Pelegrina del Río, M. (2008). *La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación*. Málaga: Aljibe.

Valenzuela, H. (2015). *Los videojuegos y la personalidad en los estudiantes de 1º grado de secundaria de la institución educativa “Gran Amauta – 3037” del distrito de San Martín de Porres 2014*. (Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo). Lima, Perú.

Young, K. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior* 1, 237–244.

APÉNDICES

Apéndice 1

CUESTIONARIO SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE LOS VIDEOJUEGOS

Nombre:.....Grado:.....Edad:.....

Niño/Niña:.....Colegio:

INSTRUCCIONES. A continuación, va a encontrar una serie de afirmaciones acerca de tu uso de videojuegos, ninguna de estas frases es correcta o incorrecta.

Encontrará cinco (5) posibilidades de respuesta para cada pregunta:

Nada de acuerdo..... (1)

Poco de acuerdo.....(2)

Ni de acuerdo ni en desacuerdo.....(3)

Bastante de acuerdo.....(4)

Totalmente de acuerdo..... (5)

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

Escoge, de las siguientes preguntas, la respuesta que más se acerque a la realidad:

20	Juego videojuegos desde	Nunca	Meses	Un año	2 o 3 años	+ de 4 años
21	Dedico a los videojuegos	Nada	Menos de una al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 horas al día	Más de 3 horas al día
22	Número de videojuegos que conozco:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	+ 20
23	Número de videojuegos que he jugado	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	+ 20
24	Frecuencia a la que juego	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres o cuatro días	Todos los días

Apéndice 2

Consentimiento informado para los padres.

COMUNICADO

Estimados padres de familia:

Reciban un cordial saludo de parte de las estudiantes de psicología de la Universidad Marcelino Champagnat. El presente aviso tiene como objetivo informarles que en las fechas ____ y ____ se les evaluará a sus menores hijos con el “Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos”, con la finalidad de realizar un trabajo de investigación psicológico.

Agradeceremos su participación.

Lima, 21-03-2016

Apéndice 3

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES EN UNA INVESTIGACIÓN

Respetados alumnos, por medio del presente documento solicito su participación voluntaria en la evaluación por escrito del “Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos para preadolescentes” con la finalidad de realizar una investigación que consiste en adaptar dicho instrumento.

Las fechas de aplicación serán los días ____ a las ____ en la hora de tutoría, en compañía de las docentes a cargo.

La información obtenida a partir de sus respuestas en la prueba tendrá un carácter eminentemente confidencial, de tal manera que su nombre no será público por ningún medio.

En consideración a lo anterior, agradezco su participación en la realización de esta prueba (Si desea participar, por favor escriba sus datos personales en la parte inferior de la hoja y firme en el espacio designado).

(Yo) Nombre del participante:

Identificado con el documento de identidad número: _____

Deseo participar en la realización del trabajo de investigación

Apéndice 4

VALIDACIÓN DEL CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE HáBITOS DE CONSUMO DE LOS VIDEOJUEGOS

Nombre original	: Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos
Año	: 2012
Objetivo	: Medir hábitos de consumo de los videojuegos
Forma de Aplicación	: Individual y colectiva
Duración de la prueba	: 15 minutos aprox.
Ámbito aplicación	: A partir de 9 años en adelante

Definición conceptual de *hábitos de consumo de videojuego*:

Comportamiento relacionado con el uso de los videojuegos en diferentes contextos y situaciones

Con respecto a la definición anterior, se han destacado cuatro aspectos:

- **Grado de atracción por los videojuegos:** informa sobre los hábitos de uso y el grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el niño.
- **Interferencia de los videojuegos con otras actividades:** informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de videojugar respecto a otras actividades no educativas.
- **Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas:** informa sobre el grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas.
- **Nivel de inquietud respecto a los videojuegos:** informa sobre la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar.

Determinación de las puntuaciones dadas a las categorías de ítems:

Una vez validada la encuesta, los ítems serán respondidos por los alumnos en relación al hábito de consumo de videojuegos según cada área, teniendo en consideración cinco alternativas (***totalmente de acuerdo, bastante de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, poco de acuerdo y nada de acuerdo***).

Todos los ítems son **directos** (a mayor hábito de consumo de videojuegos, mayor puntaje)

Ver anexo.

INSTRUCCIÓN PARA EL JUEZ EXPERTO

Se busca saber en qué medida los ítems presentados a continuación son representativos del constructo que pretenden medir (*hábitos de consumo de los videojuegos*).

Para ello se les pide que califiquen los reactivos/ ítems de la escala de acuerdo con el siguiente sistema de calificación:

MyR	: Muy representativo
R	: Representativo
MdR	: Medianamente representativo
PR	: Poco representativo
NR	: No representativo

Su criterio permitirá valorar **la representatividad del ítem** para evaluar el constructo deseado

CUESTIONARIO DE HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS

Variables	Dimensiones	Ítems seleccionados	Representatividad					Sugerencias
			My R	R	Md R	PR	NR	
Consumo de videojuegos: Comportamiento relacionado con el uso de los videojuegos en diferentes contextos y situaciones	Grado de atracción por los videojuegos: Los hábitos de uso y el grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el niño	Me gusta jugar a los videojuegos.						
		Juego habitualmente a los videojuegos.						
		He jugado a muchos videojuegos.						
		Conozco muchos videojuegos.						
		Me considero bueno jugando a los videojuegos.						
		Los videojuegos me parecen divertidos						
		Juego a los videojuegos desde hace:						
		Dedico a los videojuegos:						
		Número de videojuegos que conozco:						
		Número de videojuegos que he jugado:						
	Frecuencia a la que juego							
	Interferencia de los videojuegos con otras actividades: Informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de videojugar respecto a otras actividades no educativas	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando						
		Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.						
		Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.						
		Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.						
		Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.						
	Nivel de inquietud respecto a los Videojuegos: Informa de la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.						
		Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.						
		Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.						
		Hablo con mis amigos de videojuegos.						
		Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.						

	Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas:	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.						
	Informa sobre el grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del colegio						
		Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes...)						

Apéndice 5

4/4/2018

Correo - mazziel_127@hotmail.com

Fwd: Saludos y solicitud desde Lima Peru

Juan José YARINGAÑO LIMACHE <jyaringano@umch.edu.pe>

vie 12/01/2018 11:51 p.m.

Para: CUYA BECERRA Mazziel Del Pilar <mazziel_127@hotmail.com>; ADRIANZEN FLORES Carla Janine <caliadri-20@hotmail.com>

----- Mensaje reenviado -----

De: **Juan José YARINGAÑO LIMACHE** <jyaringano@umch.edu.pe>

Fecha: 26 de enero de 2017, 16:25

Asunto: Re: Saludos y solicitud desde Lima Peru

Para: flopez@ua.es

Muchas Gracias por su respuesta.
Dr. Lopez

La investigación se realizara en una muestra de alumnos 10-12 años pertenecientes a dos instituciones educativas del distrito de Villa El Salvador en Lima Metropolitana

Se ha planteado un estudio correlacional con análisis multivariante para determinar los niveles de relación de los hábitos de consumo de videojuegos con las variables Habilidades Sociales, Empatía y Atención.

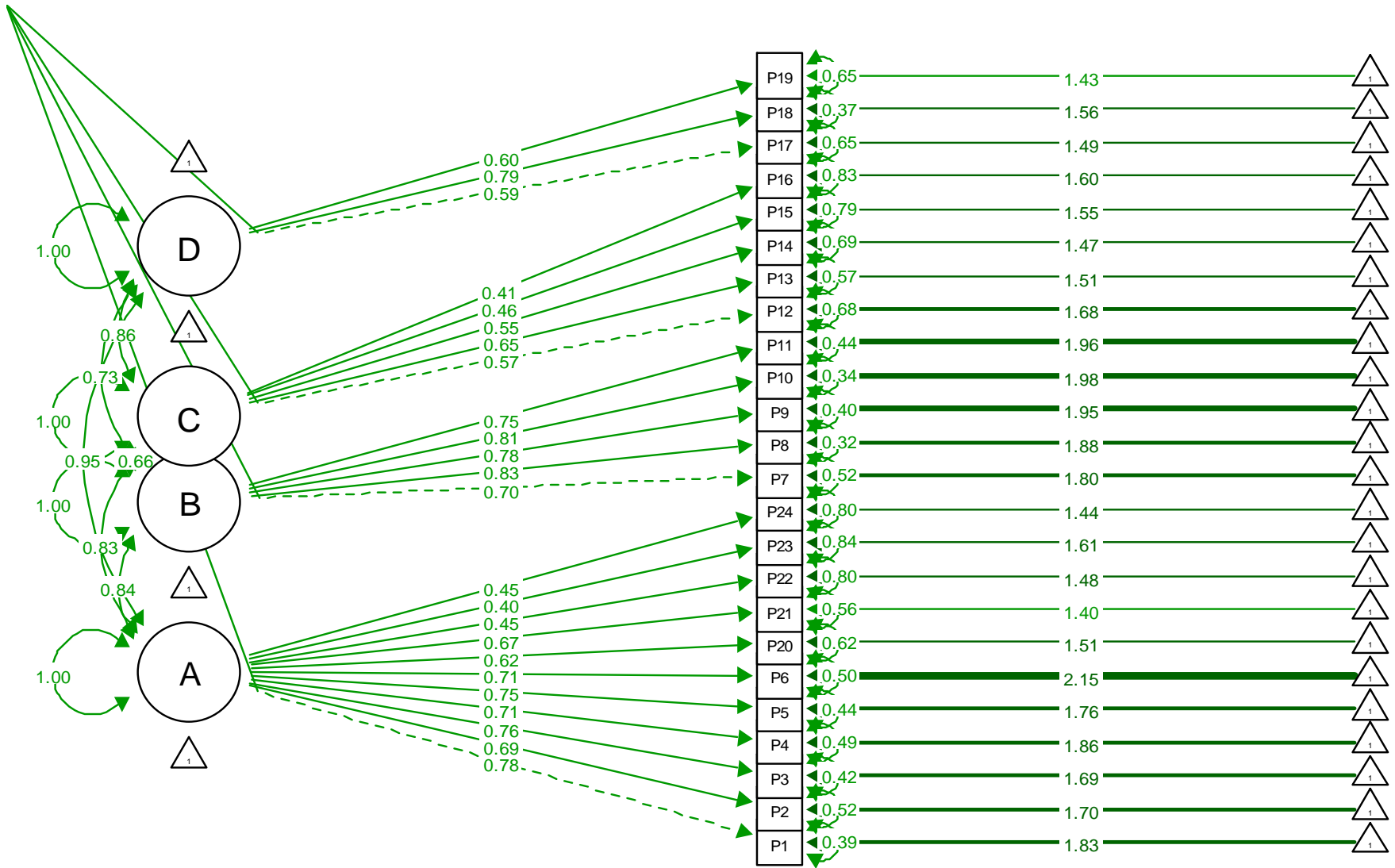
Le enviaremos los resultados que iremos obteniendo.
Muchas gracias nuevamente.

El 22 de enero de 2017, 6:36, Fernando Lopez Becerra <flopez@ua.es> escribió:

Hola Juan José, por supuesto que podéis utilizar el cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. Lo único que os pediría sería que me informaseis de vuestros resultados una vez los tengáis.
Muchas gracias,
Fernando López

---- Mensaje Original ----

> Dr. Lopez
>
> Le saludar cordialmente el Mg. Juan Jose Yaringaño Limache, Docente de
> la Escuela de Psicología de la Universidad Marcelino Champagnat.
>
> Me comunico con ud. para solicitarle permiso para utilizar el
> Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en
> preadolescentes, como parte del proyecto de investigacion que vienen
> desarrollando dos alumnas del curso de Taller de Tesis: Carla Adrianzen
> y Mazziel Cuya.
>
> De antemano muchas gracias por su respuesta.
>
> atte.
>
>



Apéndice 6. Figura 4. Gráfico de senderos de la estructura factorial del CHCV.

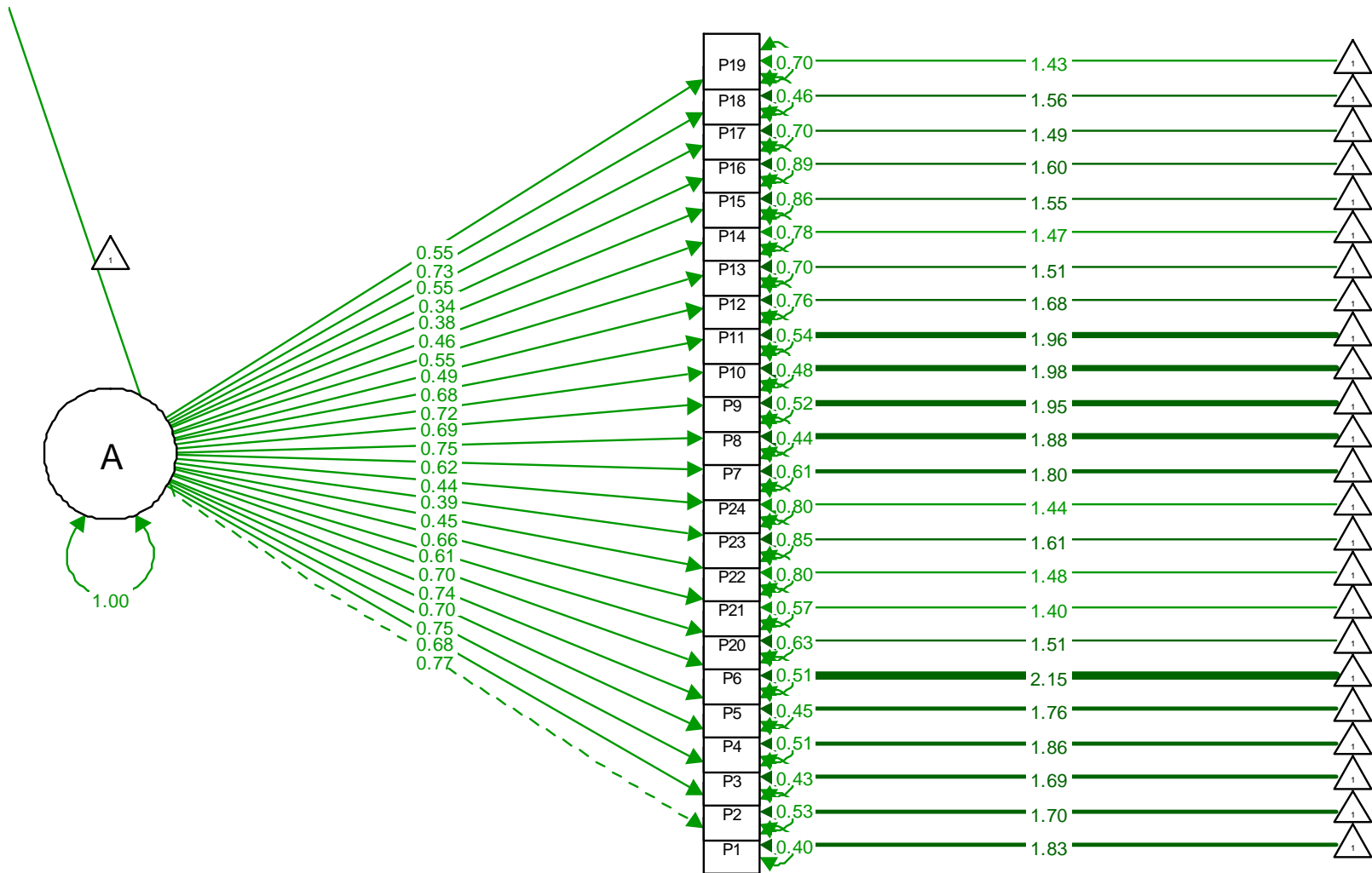


Figura 5. Gráfico de senderos de la estructura unidimensional del CHCV

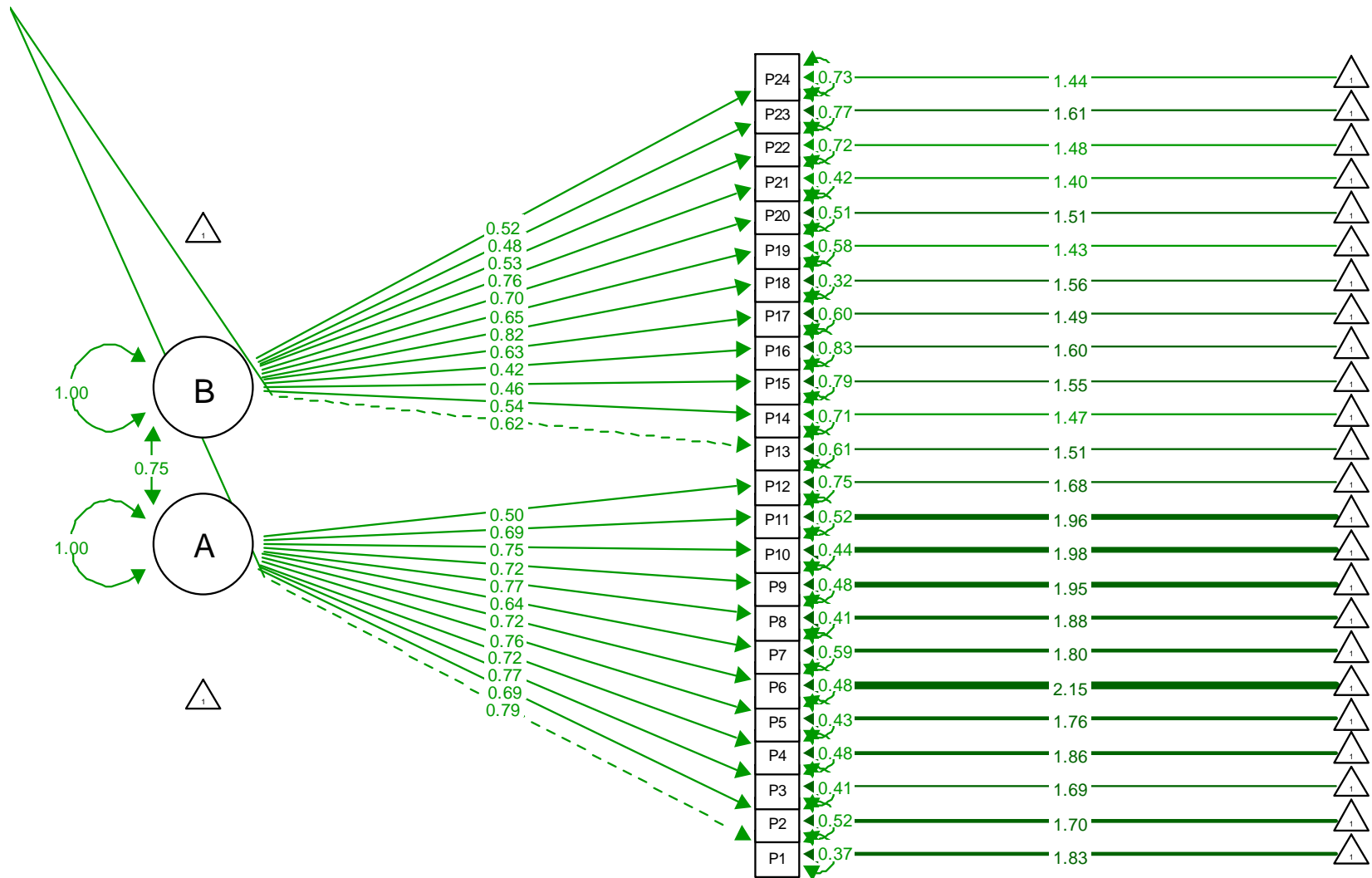


Figura 6. Gráfico de senderos de la estructura bidimensional del CHCV.