

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE MEDICINA HUMANA
PROGRAMA DE ESTUDIO DE PSICOLOGÍA



**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
PSICOLOGÍA**

Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en
estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo

Área de Investigación:

Ciencias Médicas – Instrumentalización de la medición psicológica

Autores:

Moreno Drexler, Josefrancisco
Valencia Cordova, Josecarlos Jordan

Jurado Evaluador:

Presidente: Fernández Burgos, María Celeste

Secretario: Izquierdo Marín, Sandra Sofía

Vocal: Rodríguez Balcázar, Susan Cristy

Asesor:

Borrego Rosas Carlos Esteban

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6168-300X>

Trujillo – Perú

2024

Fecha de sustentación: 08/07/2024

**“Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos
de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología
de una universidad privada de Trujillo”**

Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo

INFORME DE ORIGINALIDAD

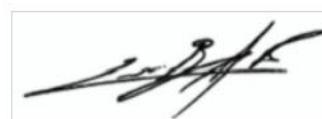


FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	2%
4	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%



Declaración de originalidad

Yo **Carlos Esteban Borrego Rosas**, docente del Programa de Estudio de **Psicología**, de la Universidad Privada Antenor Orrego, asesor de la tesis de investigación titulada "**Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo**", autores **Moreno Drexler Josefrancisco & Valencia Cordova Josecarlos Jordan**, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **10%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el (14 de julio del 2024).
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la Universidad.

Trujillo, 14 de julio del 2024.

Asesor

Borrego Rosas Carlos Esteban

DNI: 40266398

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6168-300X>

FIRMA:



Autor

Josefrancisco Moreno Drexler

DNI: 72963193

FIRMA:



Autor

Josecarlos Jordan Valencia Cordova

DNI: 72772945

FIRMA:



PRESENTACIÓN

Distinguidos Miembros del Jurado Calificador

Considerando lo solicitado por el reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Privada Antenor Orrego, Facultad de Medicina Humana, y la Escuela Profesional de Psicología sometemos ante su opinión profesional y criterio, nuestro estudio de investigación psicométrico titulado “Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo”, con el fin de adquirir el Título Profesional de Licenciados en Psicología. Esperando formalizar todos los criterios de aprobación.

La presente investigación se elaboró bajo la exhaustiva búsqueda de material bibliográfico tales como libros, artículos, entre otros, teniendo como fin el enriquecimiento del marco teórico; así como el posterior análisis de los resultados obtenidos a través de la presente investigación.

Confianza en el valor e importancia del presente estudio para el gremio de la psicología, agradecemos de manera anticipada sus comentarios y sugerencias para seguir mejorando la investigación.

Los autores.

DEDICATORIA

A mi madre, Sylvia Drexler, quien me acompañó e impulsó durante toda mi carrera universitaria. Agradezco su apoyo constante e incondicional, propio de una madre amorosa.

A mi padre, José Moreno, quien siempre estuvo presente en mis momentos de necesidad, mostrando su cariño a través de su esfuerzo, y actitud de guía en los más tensos momentos

A mi abuelo, Tulio Drexler, quien antes de su partida me enseñó la importancia del honor, valor que aplico diariamente gracias a su enseñanza. Sé que esperaba grandes cosas de mí y ahora estoy dando un paso hacia esa dirección. Descansa en paz, abuelo.

Josefrancisco Moreno Drexler

DEDICATORIA

A mi madre, quien con su arduo esfuerzo pudo facilitar todos mis logros obtenidos que jamás podría haber logrado sin su apoyo y sacrificio y sobre todo por brindarme todo el amor y comprensión que una madre puede dar.

A la persona que tuvo que sacrificar grandes cosas en su vida para poner grandes cosas en la mía, quien me ha llenado de los más sabios consejos y guiado mi camino hasta ahora.

Para él, Mi padre.

A mis abuelos, por enseñarme lo que es el esfuerzo duro que una persona debe realizar para cumplir sus metas y por todo los cariños y mimos que pudieron darme.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Privada Antenor Orrego, principalmente a la Escuela Profesional de Psicología que gracias a sus docentes como, Dra. Carmen Consuelo Jaramillo Carrión y Dr. Carlos Esteban Borrego Rosas quienes fueron nuestro apoyo principal en la realización de este trabajo de investigación

A todos nuestros docentes de las diversas asignaturas a lo largo de nuestra carrera, por compartir su diverso conocimiento y anécdotas profesionales dándonos así una enseñanza y aprendizaje de calidad.

Finalmente, a todos los estudiantes que participaron en esta investigación, por su ardua y valiosa colaboración.

Los autores.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRESENTACIÓN	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTOS	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I PLAN DE INVESTIGACIÓN	15
1.1. El problema	16
1.1.1. Delimitación del problema	16
1.1.2. Formulación del problema	19
1.2. Objetivos	19
1.2.1. Objetivo General	19
1.2.2. Objetivos Específicos	19
1.3. Justificación del trabajo	19
1.4. Limitaciones	21
CAPÍTULO II METODOLOGÍA	22
2.1. Población	23
2.2. Muestra	23
2.3. Muestreo	26
2.4. Procedimiento para la recolección de datos.	26
2.5. Instrumento	27
2.5.1. Ficha Técnica del Instrumento a validar	27
2.5.2. Descripción de la Prueba por áreas	27
CAPÍTULO III MARCO TEÓRICO	30

3.1. Antecedentes de la Investigación	31
3.2. Marco teórico	32
3.2.1. Hábitos de consumo	32
3.2.2. Videojuegos	34
3.2.3. Propiedades psicométricas de una prueba	43
3.3. Marco Conceptual.....	46
3.3.1. Hábito de consumo de videojuegos.....	46
3.3.2. Propiedades psicométricas	46
CAPÍTULO IV RESULTADOS.....	48
4.1. Validez	49
4.2. Confiabilidad	52
4.3. Normas y puntos de corte	55
4.4. Evidencia de validez basada en el contenido de la prueba CHCV	58
CAPÍTULO V DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	60
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
6.1. Conclusiones	67
6.2. Recomendaciones	68
CAPITULO VII REFERENCIAS Y ANEXOS	69
7.1. Referencias	70
7.2. Anexos.....	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3 <i>Correlación de spearman brown ítem - test de Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo</i>	46
Tabla 4 <i>Medidas de ajuste absoluto por modelos según el índice RMSEA del test de Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo</i>	48
Tabla 5 <i>Confiabilidad Alpha de Cronbach del test Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo</i>	49
Tabla 6 <i>Percentiles del test de Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo</i>	52
Tabla 7 <i>Baremos del test de Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo</i>	54

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue determinar las propiedades psicométricas del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo. El tipo de estudio fue descriptivo, con un diseño tecnológico y una muestra de 261 estudiantes de psicología de una universidad privada. Se halló que el instrumento posee un Alpha de Cronbach de 0.962 siendo este mayor al 0.7 demostrando así su confiabilidad. Además, a través del análisis del coeficiente de correlación de Spearman Brown ítem-test se aprecia que todos los reactivos de la prueba presentan un factor $p < 0.01$, por lo que todos los ítems son altamente significativos. Se concluye que el Cuestionario de hábito de consumo de videojuegos demuestra tener validez y confiabilidad apropiadas para ser utilizado en la medición de la variable en el contexto trujillano.

Palabras clave: Propiedades psicométricas, hábitos de consumo de videojuegos, estudiantes, universidad

ABSTRACT

The present research objective was to determine the psychometric properties of the questionnaire on video game consumption habits in psychology students at a private university in Trujillo. The type of research was descriptive, with a technological design and a sample of 261 psychology students from a private university. It was found that the instrument has a Cronbach's Alpha of 0.962, this being greater than 0.7, thus demonstrating its reliability. Besides, through Spearman Brown item-test correlation coefficient analysis, it can be seen that all test items present a p factor < 0.01 , which means every item is highly significant. It is concluded that the Video Game Consumption Habit Questionnaire proves to have appropriate validity and reliability to be used in the measurement of the variable in the settings of Trujillo.

Key words: Psychometric qualities, videogame consumption habits, students, university

INTRODUCCIÓN

La industria del videojuego se encuentra en una expansión constante y veloz. En 2009, la ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software) indicó que la venta de software y hardware para videojuegos, conformó el 53% del mercado total, superando así a la venta de DVD y música grabada (López, 2012). Por lo mismo, es innegable el perenne aumento de la importancia de estudiar el efecto de los videojuegos en las personas. Al ser un ámbito relativamente nuevo, no existen suficientes instrumentos que permitan medir la cantidad de consumo de videojuegos en las diversas poblaciones y a nivel local no existe ningún estudio realizado con la población señalada en la presente investigación.

El Cuestionario de Hábitos de Consumo de Videojuegos está compuesto por 4 factores: 1) Grado de atracción por los videojuegos, 2) Interferencia de los videojuegos con otras actividades, 3) Nivel de inquietud respecto a los videojuegos y 4) Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas (López, 2012).

Esta investigación tuvo como objetivo determinar las propiedades psicométricas del Cuestionario de Hábitos de Consumo de Videojuegos y adaptarlo al contexto de estudiantes universitarios de una universidad privada de Trujillo. Esto con el fin de obtener un instrumento confiable que actúe como base para el desarrollo posterior de diversas investigaciones sobre los efectos de los videojuegos.

CAPÍTULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. El problema

1.1.1. Delimitación del problema

La psicometría como campo de investigación se encuentra en constante avance, de modo que en la actualidad se puede medir el tiempo que el individuo utiliza en ciertas actividades. La psicometría, según Abad, et al. (como se citó en Rivas, 2017, p.13) es la ciencia centrada en medir aspectos psicológicos haciendo uso de estadística con el fin de desarrollar técnicas y métodos concretos de medición. En conocimiento de ello, la investigación psicométrica con respecto al campo de uso tecnológico, específicamente los videojuegos, se viene ejecutando desde hace relativamente poco tiempo en Latinoamérica a diferencia de otras regiones. Según Newzoo (Como se citó en Laos y Wong, 2020) en Europa oriental y el Sudeste asiático se ha tenido un mayor crecimiento en cuanto a empresas de videojuegos y por lo tanto en economía a diferencia de Latinoamérica en la que representa solo el 4%.

Los videojuegos y sus estudios en general son un ámbito relativamente nuevo en el Perú puesto que esta industria nació en los años 80 y no se ha desarrollado de manera pareja respecto a otros países (Laos y Wong, 2020) a diferencia de, por ejemplo, Gran Bretaña, donde Alexander S. Douglas creó lo que se conoce como el primer videojuego en 1952, levantando rápidamente el interés de la comunidad universitaria por investigar el impacto de los videojuegos en distintas áreas (Belli, et al., Como se citó en Moreno, 2021). Se evidencia así una gran diferencia de tiempo entre los países en cuanto al inicio de investigación respecto al impacto de los videojuegos.

Los instrumentos de medición de hábitos de consumos de videojuegos se centran especialmente en niños y pre adolescentes, dejando de lado a personas de mayor edad, quienes son importantes consumidores de videojuegos. Por la cantidad que representan, sería negligente ignorar a la población que consume videojuegos y sus necesidades. La compañía de investigación GFK junto con la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV) y otras marcas de tecnología, realizaron una encuesta en 2018, donde encontraron que 69% de personas con edades entre 18 y 64 años habían jugado a algún videojuego en el último mes. Dentro de esta población de adultos jóvenes se encuentra la población universitaria puesto que, según el MINEDU, en el II Censo Nacional Universitarios 2010, la edad promedio en la que los jóvenes peruanos ingresan a la universidad, es 18.9 años. Siendo que las carreras universitarias en el Perú tienen una duración de 5 o 6 años, considerando un paso exitoso y sin desaprobaciones durante la misma, los estudiantes universitarios tienen una edad promedio de 18.9-24.4 años. Asimismo, el Perú cuenta con una población significativa de universitarios activos, siendo esta, según el mismo censo, 782 970 estudiantes de los cuales 45 036 son de la región La Libertad. Es por eso que no se puede pasar por alto la necesidad de encontrar en este contexto un instrumento útil que permita la medición de los hábitos de consumo en esta población.

Está demostrado que el consumo de videojuegos tiene impacto en distintas áreas de la vida de las personas. Respecto a esto, García-Naveira et al. (2018) refieren que los videojuegos tienen un importante impacto positivo en distintas áreas. Los autores hablan específicamente del desarrollo cognitivo, de habilidades psicológicas y de valores.

Del mismo modo, Vera, et al. (Como se citó en Moreno, 2021) también consideran que los videojuegos impactan en el desarrollo de valores, al exponer al usuario a distintas situaciones morales, comúnmente bajo el papel del héroe, reforzando a través de la experiencia interactiva, sistemas de valores positivos.

Es por esto que tener un instrumento de medición adecuado para los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes universitarios es importante, pues son un público significativo para esta industria, por lo que son claramente afectados por las repercusiones que tiene el uso de los mismos. Así, el adaptar un instrumento de medición para esta población permitiría realizar investigaciones que estudien con precisión el impacto de los videojuegos en distintas áreas. Asimismo, se hizo una búsqueda de cuestionarios que pudieran cumplir con estas características, llegando a la conclusión de que el cuestionario construido por López en 2012, es el más apto para realizarle una adaptación, dado que, además de explorar adecuadamente distintas áreas de los efectos de los videojuegos en los encuestados, es el cuestionario más reciente que se logró hallar.

Del mismo modo, se ha podido observar que la población seleccionada para este estudio psicométrico consume en mayor o menor medida bienes o servicios relacionados a los videojuegos. Esto, según distintos autores, podría tener implicaciones tanto en su vida académica como personal. Así, nace la importancia de tener un instrumento de medición apropiado para determinar de manera objetiva el nivel de hábitos de consumo de videojuegos, con el fin de realizar posteriores estudios en esta misma población que ayuden a identificar los beneficios o dificultades que estos hábitos generan en ellos.

1.1.2. Formulación del problema

¿Cuáles son las propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Determinar las propiedades psicométricas del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Establecer la validez de constructo mediante el método ítem-test del cuestionario de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo.
- Hallar la validez del constructo mediante el análisis factorial confirmatorio del cuestionario de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo.
- Estimar la consistencia interna mediante el coeficiente alpha del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo.
- Elaborar las normas percentilares y grupos de corte del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo.

1.3. Justificación del trabajo

La presente adaptación busca brindar un instrumento de medición que permita determinar cuáles son los hábitos de consumo de los estudiantes universitarios en Trujillo,

lo cual resulta conveniente dada la gran y creciente importancia de los videojuegos en los jóvenes adultos.

Asimismo, esta adaptación permitirá contrastar las teorías que sustentan el cuestionario adaptado en la realidad trujillana para ampliar el marco de referencia respecto de las variables de estudio.

En cuanto a las implicancias prácticas, esta adaptación puede tener un impacto significativo en diversos ámbitos; permitiendo la comprensión del efecto de los videojuegos en el comportamiento, rendimiento académico, salud mental y socialización de los jóvenes universitarios. Esta información vendría a ser de interés para organizaciones enfocadas en salud y bienestar para jóvenes universitarios, permitiendo el diseño de programas de prevención y sensibilización sobre el uso adecuado de los videojuegos, promoviendo hábitos saludables y evitando posibles riesgos asociados con un consumo inadecuado. Asimismo, la industria de los videojuegos y empresas afines podrían usar esta información para ajustar sus estrategias de marketing y desarrollar productos de manera más efectiva.

En el contexto social actual, la presente tesis adquiere una relevancia social innegable. Siendo los jóvenes universitarios una parte importante de la población peruana, el entender la influencia de los videojuegos en diversos aspectos de su vida puede ser clave para promover un desarrollo saludable en ellos. Añadido a ello, esta adaptación podrá ser utilizada como una herramienta que ayude a la desmitificación de estereotipos asociados al consumo de videojuegos, brindando más objetividad al tema y separando así la realidad y los estigmas asociados a los videojuegos y a sus consumidores. Además, esta investigación busca proponer un instrumento psicológico adaptado con las propiedades psicométricas de validez y confiabilidad adecuados para su aplicación al contexto para el cual están dirigidos.

Además, esta investigación busca proponer un instrumento psicológico adaptado con las propiedades psicométricas de validez y confiabilidad adecuados para su aplicación al contexto para el cual están dirigidos.

1.4. Limitaciones

- La presente investigación estará limitada por las teorías que fundamentan el cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos de Fernando López Becerra.
- Los resultados de la presente investigación podrán ser aplicados únicamente a la población de estudio o poblaciones con características similares.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Población

La población está constituida por 809 estudiantes del primer a décimo ciclo de la carrera de psicología en una universidad privada de Trujillo

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes universitarios de la carrera de psicología de una universidad privada de Trujillo 2022.

Cantidad de alumnos según la carrera	N°
Psicología	809

2.2. Muestra

La muestra está constituida por 261 estudiantes del primer a décimo ciclo de la carrera de psicología en una universidad privada de Trujillo

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{E^2(N - 1) + Z^2 * P * Q}$$

$$n = \frac{1.96^2 * 0.5 * 0.5 * 809}{0.05^2(809 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5} = 261$$

Donde:

n= Tamaños de la muestra (n=261)

N= Tamaño de la población (N= 809)

Z= Valor crítico que depende del nivel de confianza (Z=1.96)

P= Proporción de la población que tienen las características de interés (P=0.5)

$$Q = 1 - P (Q = 0.5)$$

E = Error de estimación (E = 0.05)

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudiantes universitarios de la carrera de psicología de una universidad privada de Trujillo 2022.

Ciclos	N°
I	80
II	14
III	41
IV	14
V	29
VI	11
VII	39
VIII	16

IX	9
X	8
TOTAL	261

2.3. Muestreo

Se utilizó un muestreo probabilístico siendo este según Vázquez (2017) seleccionar individuos de la población de manera aleatoria, asegurando que cada uno tenga una probabilidad igual de ser elegido para formar parte de la muestra. Por lo tanto, es una técnica de muestreo preferida en investigaciones, ya que es eficiente, precisa y garantiza la representatividad de la muestra seleccionada. Además, se garantiza que todos los individuos de la población tengan las mismas oportunidades de ser seleccionados.

2.4. Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados en la carrera de psicología en una universidad privada de Trujillo en el periodo académico 2022 - I.
- Estudiantes que estén cursando cualquier ciclo desde el primero hasta el décimo de la carrera de psicología en una universidad privada de Trujillo en el periodo académico 2022 - I.
- Estudiantes mayores de 18 años que acepten voluntariamente participar en la investigación y acepten el consentimiento informado.
- Estudiantes menores de 18 años que hayan informado a sus padres/tutor sobre la investigación y acepten el asentimiento informado.

2.5. Criterios de exclusión

- Estudiantes que no acudieron a la aplicación del cuestionario en el día y hora propuestos.
- Estudiantes que por condiciones de salud que impidan la lectura o comprensión del cuestionario no puedan completarlo de manera adecuada.

2.4. Procedimiento para la recolección de datos.

El primer paso que se tomó para iniciar la recolección de datos fue solicitar un permiso que permita acceder a la población de estudiantes, por lo que se coordinó con la dirección de la Escuela profesional de psicología de la universidad donde se aplicó el instrumento. El siguiente paso fue pedir permiso y coordinar horarios con los docentes de la escuela de psicología, una vez se estuvo en el horario acordado se procedió a

ingresar a la sala en donde se comenzó a explicar el consentimiento informado, así como el asentimiento informado, sobre el cuál se les indicó a los participantes menores de 18 años que debían solicitar la aprobación de sus padres o tutores para la realización del cuestionario. Se explicó además el motivo y el modo de completar el instrumento, luego se repartió el instrumento “Cuestionario de Hábitos de consumo de videojuegos en universitarios”. Finalmente, completada la aplicación del instrumento, se procedió a seleccionar los protocolos contestados de manera correcta para codificarlos e ingresarlos en una base de datos en Excel.

2.5. Instrumento

2.5.1. Ficha Técnica del Instrumento a validar

En la Universidad de Alicante, en España, se llevó a cabo un estudio titulado "Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos", cuyo autor es Fernando López Becerra. El trabajo, realizado en el año 2012, tenía como objetivo principal medir los hábitos de consumo de videojuegos en niños a partir de los 9 años en adelante. El cuestionario, diseñado para su aplicación tanto individual como colectiva, se compone de un total de 24 ítems. Su finalidad radica en obtener información precisa y relevante acerca de la frecuencia y la forma en que estos niños consumen los videojuegos. La duración del examen es de aproximadamente 10 minutos, mientras que la corrección y valoración de las respuestas requieren de 5 minutos adicionales. De esta manera, se busca obtener un análisis detallado de los patrones de consumo de los videojuegos entre los niños evaluados.

2.5.2. Descripción de la Prueba por áreas

El instrumento denominado “Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes” tiene como finalidad, tal cual indica su nombre,

indagar acerca de los hábitos de consumo de videojuegos en la población. Este consiste en 24 preguntas repartidas en 2 secciones: la primera, conformada por los ítems de 1 al 19, son de tipo escala Likert, con respuestas desde “Nada de acuerdo” (1) hasta “Totalmente de acuerdo” (5). Los últimos 5 ítems, del 20 al 24 tienen distintas alternativas de respuesta cada uno.

Las respuestas brindan información acerca de 4 dimensiones: 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.

2.5.3. Propiedades psicométricas

Los resultados de Lopez (2012) con respecto a la validez se realizó el análisis factorial realizado condujo a la identificación de cuatro factores. Estos factores mostraron altas correlaciones entre sí, sugiriendo que el cuestionario podría medir una sola dimensión siendo así un test unidimensional.

Según los resultados de Lopez (2012) Los 4 factores identificados a través del análisis estadístico explican el 55,991% de la varianza total del cuestionario. La estructura factorial confirma que el primer factor es el más significativo del cuestionario, este incluye los ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 20, 21, 22, 23, 24 y explica el 35,637% de la varianza total del cuestionario. El segundo factor comprende los ítems 7, 8, 9, 10, 11 y explica el 10,043% de la varianza. El tercer factor está compuesto por los ítems 12, 13, 14, 15, 16 y representa el 5,625% de la varianza. Finalmente, el cuarto factor, formado por los ítems 17, 18, 19, explica el 4,687% de la varianza total del cuestionario.

Por otro lado, lo que respecta a la confiabilidad del cuestionario, encontrada por Lopez (2012), se evaluó mediante el cálculo del coeficiente de .915 en el Alpha de Cronbach en donde el Alpha de factor 1 es 0,903, del factor 2 es de 0,767, del factor 3 es de 0,740 y el factor 4 es de 0,696.

Los resultados del análisis de frecuencia indicaron que prácticamente todos los estudiantes utilizan videojuegos, con aproximadamente el 20% haciendo un uso esporádico o casi nulo, mientras que un 17.41% juega diariamente. La mayoría de la muestra, sin embargo, juega durante los fines de semana.

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de la Investigación

3.1.1. A nivel internacional

López en el año 2012 en su trabajo psicométrico “Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes” teniendo como población niños y niñas pertenecientes a los niveles 5to y 6to de primaria con una muestra de 316 alumnos entre los 10 y 12 años de edad con el objetivo de determinar las propiedades de los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes tuvo como resultados los siguientes: en el análisis factorial utilizando el método de extracción de componentes principales y como método de rotación, ortogonal, el varimax, se logró identificar 4 factores claros y diferenciados en el patrón de consumo los cuales explican el 55,991% de la varianza total del cuestionario; en el análisis de fiabilidad utilizando el Alpha de Cronbach se obtuvo un 0,915 en donde el alpha de factor 1 es 0,903, del factor 2 es de 0,767, del factor 3 es de 0,740 y el factor 4 es de 0,696.

Saavedra en el año 2020 en su trabajo “Validación del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en chilenos millennials” con una población de 412 estudiantes universitarios chilenos entre las edades de 18 y 37 años, con el objetivo de determinar las propiedades psicométricas del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en chilenos millennials, obtuvo los siguientes resultados estadísticos: mediante el método de rotación Varimax con normalización Kaiser se extrajeron 3 factores; Con respecto a la consistencia interna del instrumento se utilizó el alfa de Cronbach teniendo como fiabilidad del cuestionario un 0,958 siendo los 3 factores mayores a 0,89.

3.1.2. A nivel nacional.

Adrianzén, C y Cuya, M; en el año 2019 en su trabajo psicométrico “Propiedades psicométricas de la adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de Villa el Salvador” con una población de 470 estudiantes divididos en 118 de cuarto grado de primaria, 171 de quinto grado de primaria y 181 de sexto grado de primaria siendo estos estudiantes de dos instituciones educativas en el distrito de Villa El Salvador; con el objetivo de determinar las propiedades psicométricas de la adaptación del Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de Villa El Salvador. Obtuvieron los siguientes resultados estadísticos: Obtuvieron una estructura valida del test compuesta por cuatro componentes, mediante el coeficiente Alpha de Cronbach se obtuvo una fiabilidad de 0,936. Además, sus correlaciones ítem – test están entre un valor igual .936 y omega .937.

3.2. Marco teórico

3.2.1. Hábitos de consumo

Existen distintas definiciones con respecto a los hábitos de consumo. Según Westreicher (2021) se denominan hábitos de consumo a los distintos comportamientos y conductas que siguen los individuos basados en distintos factores que pueden impactar de manera distinta en cada ser humano con el fin de elegir un bien. Distintos elementos pueden influir en las decisiones que tome cada persona, las cuales se basan en factores como la moda, priorizando el interés del momento: marcas, donde los consumidores tienen preferencias por cierto tipo de marcas siendo así fieles a ellas; disponibilidad, refiriéndose a que algunos bienes son más fáciles de adquirir en distintas épocas del año.

Así mismo Moreno y Rogriguez (Citados por Gil y Ríos, 2016) comentan que los hábitos de consumo están relacionados con aspectos socioculturales y son capaces de diferenciar a una población entera de otra.

Waldkirch, et al (como se citó en Gil y Ríos, 2016) explica que además existe un efecto significativo y positivo referido a que el comportamiento de los hábitos de consumo de los niños está relacionado con los de sus padres. (Solé, como se citó en Gil y Ríos, 2016) menciona que además, la conducta del consumidor se origina en un proceso denominado comportamiento de compra, el cual muestra una estrecha relación entre consumidores y productores. Esta interacción se fundamenta en el intercambio, donde ambas partes entregan y reciben algo de valor. Junto a factores como la edad, el género, la estructura familiar y los ingresos, la cultura popular también ejerce una influencia significativa sobre los consumidores. (Salinas, como se citó en Gil y Ríos, 2016)

Los hábitos de consumo representan un conjunto intrincado de comportamientos y acciones de los individuos, influenciados por factores como la moda, las marcas y la disponibilidad de productos según la temporada. Estos hábitos reflejan no solo preferencias personales, sino también las tendencias y presiones sociales del entorno. Están profundamente ligados a elementos socioculturales que pueden distinguir a diversos grupos poblacionales, resaltando la diversidad en las elecciones de consumo. Además, los padres ejercen una influencia considerable en los hábitos de consumo de sus hijos, destacando un evidente vínculo intergeneracional que demuestra cómo los patrones de consumo se transmiten y evolucionan a lo largo de las generaciones. El comportamiento del consumidor se manifiesta a través de un proceso conocido como comportamiento

de compra, que implica una relación de intercambio entre consumidores y productores, donde ambas partes intercambian algo de valor. Asimismo, factores como la edad, el género, la estructura familiar, los ingresos y la cultura popular desempeñan un papel crucial en las decisiones de consumo, funcionando como filtros mediante los cuales los individuos interpretan y responden a las ofertas del mercado. Por lo tanto, es fundamental analizar estos aspectos de manera integral para comprender mejor los hábitos de consumo y las tendencias emergentes.

3.2.2. Videojuegos

3.2.2.1. Definición

Los videojuegos son definidos como software o aplicaciones de índole informático que son emitidos por dispositivos que reproducen imágenes a través de una pantalla como el celular, la computadora, etc. En donde un individuo interactúa con ellos respetando las reglas en las que estos se basan además de ser motivados por un sistema de recompensas a cumplir con el objetivo que plantee el videojuego en cuestión siendo comúnmente este la victoria. Con respecto a los videojuegos y como estos se controlan, los autores comentan que los usuarios pueden hacerlo a través de controladores dándose una interacción ojo-mano pudiendo incluir otras partes de cuerpo depende al tipo de videojuego que se esté jugando. Como añadido, se pueden presentar y usar diversos instrumentos que sirven como controladores adicionales, por lo que con la inclusión de los desarrollos de nuevos videojuegos controlados por movimiento o voz se está dejando de lado el uso de controladores físicos a la hora de jugar. Belli y López Raventós (2008), citados por los autores,

comentan que existe una gran variedad de diversas presentaciones en los videojuegos, entre estas tenemos las consolas personales, las máquinas arcade, las versiones estáticas más pequeñas como la PlayStation, Nintendo Wii, Xbox, etc., videojuegos para PC tanto físicos (CD) o en línea, y por último también encontramos videojuegos para celulares (Moreno, 2021)

Erguia, et al. (2013) realizó una compilación de distintos trabajos en donde se definían los videojuegos. Frasca (2001), citado por los autores, define a los videojuegos como las diversas formas de software existentes que se centran en el entretenimiento, se utilizan plataformas digitales o electrónicas que incluyen la presencia de uno o más jugadores conectados en línea o en presencia física. Los autores también hacen referencia a la definición propuesta por Zyda (2005) quien concluye que los videojuegos realizados a través de una computadora son regidos por varias reglas y tienen como finalidad entretener. Los autores también afirman que para Juul (2005) los videojuegos son juegos llevados a cabo mediante una computadora o a través de una pantalla. Como definición final los autores citan a Aarseth (2007) quien definió los videojuegos como contenido texturizable, visible y artístico para el observador.

Belli, et al., (Como se citó en Moreno, 2021) define a los videojuegos como una nueva forma de expresión artística que ha aparecido en las últimas décadas. También funciona como introducción a las tecnologías de información y comunicación para niños y jóvenes, esto es debido a que pueden usar los videojuegos como herramientas para mejorar el desarrollo de

distintas habilidades y capacidades. Como punto final los autores afirman que los videojuegos son parte fundamental de la sociedad.

La definición de lo que es un videojuego evoluciona de la mano con la tecnología que permite su uso. No obstante, es posible diferenciar características marcadas que se han mantenido a lo largo del tiempo. La principal, es que se trata de un tipo de juego y como tal, mantiene reglas, objetivos y sistemas de recompensa. Cabe resaltar su funcionamiento a través de estos sistemas, pues será importante para otros puntos a revisar más adelante. La manera en la que el jugador interactúa con los videojuegos, es a través de una pantalla, que puede variar de tamaño acorde al dispositivo que se use para esta actividad, la cual emite estímulos audiovisuales para el jugador, quien reacciona a estos a través de mandos físicos, también llamados periféricos. Además, están principalmente orientados al entretenimiento y son considerados como medios de comunicación.

3.2.2.2. Mitos y verdades

Tejeiro, et al. (Como se citó en Moreno, 2021) hablan con respecto a cómo los videojuegos han sido destinados a diversas repercusiones en el ámbito psicosocial, los autores dividen estas consecuencias en positivas y negativas. Con respecto a las consecuencias positivas afirman que factores tales como la velocidad de reacción, la realización efectiva de pruebas de búsqueda virtual, una amplia eficacia en el seguimiento de diversos objetos además de otras muchas habilidades, están relacionadas con el uso de los videojuegos. Una vez revisados los efectos positivos los autores también mencionan y desmienten los aspectos negativos del uso de los videojuegos

empezando por la adicción, siendo este uno de los aspectos con mayor cantidad de críticas en los videojuegos. Los autores estiman que pese a la presencia de adicción en personas a distintas actividades no se puede culpar a las actividades como tal, además agregan que los videojuegos no cumplen con ciertas características que son propias de las adicciones, como por ejemplo la tolerancia a la actividad mediante el paso del tiempo. En cambio, los autores refieren que el término más apropiado sería “abuso” de los videojuegos. La agresividad es considerada otro factor propio de los videojuegos, sin embargo, los autores precisan que los videojuegos no presentan altos grados de violencia como podrían ser presentados en el cine y televisión, y además algunos videojuegos presentan características contribuyentes a la conducta prosocial del individuo. Otro factor que desmienten los autores es el aislamiento social causado por los videojuegos, afirman que se ha hallado relación entre los videojuegos y mayor interacción familiar, gran cantidad de amigos, mejor predisposición a hablar, etc. Dando como resultado el fomento de la socialización. Uno de los temas relacionados a los videojuegos es el mal rendimiento escolar. Sin embargo, los autores encontraron estudios que hablan de distintos resultados. El primer trabajo relaciona el uso de videojuegos con un bajo rendimiento escolar, pero, decir que fueron los videojuegos los causantes de esa situación no es más preciso que decir que los estudiantes con rendimiento bajo por otros distintos factores, tienden a jugar una mayor cantidad de tiempo que los alumnos con un alto rendimiento académico. Como último efecto negativo normalmente asociado a los videojuegos que mencionan los autores son las conductas delictivas o antisociales. Afirman que es posible que el niño o adolescente de bajos

recursos económicos pueda llegar a cometer delitos con el fin de conseguir dinero para continuar jugando. Otras conductas que deben ser tenidas en cuenta son la utilización económica que debería estar destinada a comidas o transportes desviada al uso de videojuegos, peleas causadas por videojuegos, mentiras, entre otras.

Se puede afirmar que los videojuegos per se no tienen una influencia negativa en sus usuarios, o que, al menos, no se ha podido demostrar de manera contundente. Como cualquier otra actividad, realizarla en exceso conlleva consecuencias negativas, sin embargo, esto no significa que la actividad como tal sea perjudicial, sino que la manera en la que se ejecuta, o el tiempo que se le dedica, de no ser medido, podría acarrear consecuencias negativas. Es por eso que se descartan algunas creencias populares, como que los videojuegos causan adicción. La verdad es que la adicción a los videojuegos no se genera por culpa de los mismos, sino que funcionan como objeto adictivo para personas con tendencias a conductas adictivas. Del mismo modo, atribuirle que sean causa de conductas agresivas es un error, pues, igual que otros medios de comunicación como el cine o la televisión, estos son reflejos de los valores y antivalores de nuestra sociedad. Si bien los videojuegos podrían verse como modelos violentos de conducta, el verdadero asunto a revisar serían los modelos significativos en la vida de los usuarios y las conductas y valores que han aprendido de ellos. Nuevamente, son ajenos a los videojuegos los factores que pueden generar estas conductas. La verdad es que los videojuegos pueden servir como una herramienta para diversos

fines, acorde al tipo de videojuego que se juegue, como el entrenamiento de habilidades cognitivas, sociales e incluso el desarrollo de valores.

3.2.2.3. Características positivas

García-Naveira, et al (2018) hicieron distintas revisiones a diversas investigaciones con respecto a los videojuegos y el desarrollo cognitivo arrojando distintos resultados. El primer trabajo realizado por Powers, et al. (2013) concluye que las mejores capacidades de procesamiento de información, habilidades motoras, funciones ejecutivas, procesamiento visual e imágenes espaciales están relacionadas con el uso de videojuegos. Otro autor citado por los autores es Chang, et al (2017) que afirma que los videojuegos aportan positivamente al funcionamiento ejecutivo y al desarrollo de la capacidad de atención. Richard, et al (2018), citado también por los autores, comenta que los videojuegos están relacionados con una mejor toma de decisiones, aprendizaje individual y colaborativo. En la investigación de Bediou, et al. (Como se citó en Moreno, 2021) se concluye que existe relación entre las personas que juegan videojuegos y la mejora en las habilidades de atención, cognición espacial y percepción. Como último trabajo revisado por los autores, Bonny y Castaneda (2017) afirman que los videojuegos ayudan a sus usuarios a desempeñarse mejor en estos cuando se presentan requisitos de altas capacidades de procesamiento numérico en donde jugar constantemente podría mejorar estas mismas capacidades. Los autores mencionan que los videojuegos pueden actuar de manera benéfica en el desarrollo de ciertas habilidades psicológicas, mencionan el trabajo de Fuster, et al. (2013) los jugadores de videojuegos eran expuestos a un espacio

donde predominaba el apoyo social y la diversión que obtenían dando como resultado un aumento en sus deseos de exploración y de relacionarse socialmente. Dindar, et al. (2015) refieren que los videojugadores presentan motivaciones tales como la sensación de logro y motivación de socialización. Puerta-Cortes, et al. (2017) mencionan el control de la impulsividad como factor que es aportado por los videojuegos. Gabbiadini, et al. (2017) referenciado por los autores mencionan que los videojuegos, sobre todo los pertenecientes al género de estrategia, mejoran capacidades como las de autorregulación además de mejorar la habilidad de los jugadores de planificar y organizar a través de distintos criterios una estrategia, de esta manera los juegos de este estilo se convierten en una herramienta interesante en el ámbito educativo. Además, los autores citan a Lee, et al. (2015) quien menciona que los videojuegos de género “Role Play” son considerados como herramientas para el desarrollo y expresión de personas que presenten un perfil psicológico con rasgos de ansiedad social, a través de personajes virtuales creados por ellos mismos dándoles así una herramienta para expresarse mientras se sienten seguros. Por último, los autores comentan acerca del trabajo de Carbonie, et al. (2018), donde concluyen que los jugadores dedicados a “esports” presentan una mejor autoestima, mejor autorregulación emocional, iniciativa, sentimiento de logro, comunicación y éxito personal, así como también hedonismo y propósito en la vida.

Vera, et al. (Como se citó en Moreno, 2021), refieren que los videojuegos pueden estar relacionados al desarrollo de valores, comentan que

los valores son adquiridos por las personas a través de sus experiencias primarias, por lo tanto, estas se pueden adquirir por medio de los videojuegos. Se debe tener en cuenta que la calidad de los valores adquiridos está relacionada con el tipo de videojuego jugado por el usuario. Comúnmente los videojuegos presentan al protagonista como un salvador o héroe, a través de este el jugador vive diversas experiencias, por lo tanto, si el jugador está expuesto a valores propios de un héroe esto aportará de manera positiva al desarrollo de sus propios valores. Sin embargo, también existen videojuegos donde vivencias experiencias a través de protagonistas “villanos” o “antihéroes” pudiendo adquirir así valores negativos. Las autoras afirman que, en cualquiera de los dos casos presentados, los videojuegos presentan un importante impacto a diferencia de otros medios como la televisión, esto debido a que al jugar videojuegos se implica una participación activa por parte de los jugadores haciendo de esta manera que se impliquen en experiencias más vívidas.

García-Naveira, et al. (2018) afirman que el desarrollo positivo de valores está relacionado con los videojuegos. El autor cita a Grizzard, et al (2014) quien refiere que los usuarios expuestos a videojuegos tienden a ser sensibilizados a los problemas sociales y perciben mejor estos. Morschheuser, et al (2017), citado por los autores, concluyen que los videojuegos de tipo cooperativo ayudan en la mejora del trabajo en equipo de los jugadores. Además, los autores citan también a Carbonie et al. (2018) quien comenta que los videojuegos hacen presente la mejora del compromiso, recompensa por esfuerzo y cooperación y la percepción de poder.

Los estudios demuestran una clara relación entre el uso de videojuegos y el desarrollo de habilidades cognitivas. Se evidencia que los videojugadores presentan un nivel más desarrollado en cuanto a velocidad de procesamiento, atención, funciones ejecutivas, procesamiento visual, entre otras habilidades. Esto podría deberse a que, gracias a que los videojuegos, como se explicó anteriormente, poseen un sistema de recompensas, haciendo que el usuario entre en un sistema de condicionamiento operante, recompensando su habilidad. Esto motiva al jugador a mejorar en el videojuego para poder continuar con la satisfacción que este le brinda. Sin embargo, los beneficios que acarrear los videojuegos no se limitan a lo cognitivo, sino que sirven como herramientas para el desarrollo de valores, siendo que estos requieren de una participación activa del usuario, generando una experiencia más inmersiva y dinámica que otros medios de comunicación al participar como elementos activos dentro de los videojuegos, en vez de ser simples receptores de estímulos. Este fenómeno se explicaría a través de la teoría de aprendizaje vicario, siendo el héroe o protagonista del videojuego el modelo que el usuario intentaría imitar y, por consecuencia, absorbería sus valores e ideales. Igualmente, el factor social de los videojuegos permite afianzar habilidades comunicativas, desarrollo de habilidades interpersonales y promueven la sociabilidad de los miembros de las comunidades de videojugadores al ser personas que comparten gustos. La misma naturaleza de algunos tipos de videojuegos, especialmente los on-line, impulsa en sus usuarios a valorar el trabajo en equipo, interactuar asertivamente con otros usuarios, cooperar con ellos y al mismo tiempo mejorar su autoestima y regulación de emociones.

3.2.3. Propiedades psicométricas de una prueba

3.2.3.1. Validez

Según Santos (2017) la validez de una prueba psicométrica se ha presentado a lo largo del tiempo como la propiedad del instrumento con el fin de medir las características o rasgos que procuran medir. La validación tiene por objetivo determinar si el instrumento es capaz de medir lo que pretende. Cronbach (como se citó en Santos, 2017, p.09) definía a la validez como el proceso por el cual el investigador que desarrolla pruebas psicométricas recolecta evidencias que sirven para el sustento de las inferencias hechas por el mismo.

Villasís-Keever, et al. (2018) menciona que existen distintas categorías de validez, entre ellas: validez de contenido, validez concurrente y validez de constructo. La primera es una forma de medir lo adecuado del muestreo de reactivos respecto a la gran variedad de posibles reactivos. Es un proceso lógico racional que es sometido a juicio de expertos. La validez concurrente permite conocer si las puntuaciones del test permiten la validación de ciertos hechos presentes. Por último, la validez de constructo consiste en la obtención de evidencias que apoyan que las conductas evaluadas en los test son indicadores del constructo. El propósito es identificar los factores que influyen en la ejecución del test y determinar el grado de esta influencia.

Respecto a la validez del constructo, esta se puede establecer mediante la realización de un análisis factorial confirmatorio. Este puede ser hallado a través del método RMSEA, el cual admite valores menores a 0.1 como

aceptables y valores menores a 0.05 como valores perfectos (Yucel, et al, 2020). El Análisis Factorial Confirmatorio (AFC) se utiliza para confirmar si la estructura de factores observada en los datos es consistente con la estructura teórica esperada, por lo que es sumamente importante para la construcción y adaptación de pruebas psicométricas (Martínez, 2021).

En cuanto a la correlación, Mondragón (2014) presenta una interpretación de resultados, donde de -0.91 a -1.00 se trata de una correlación negativa perfecta; de -0.76 a -0.90, correlación negativa muy fuerte; de -0.51 a -0.75, correlación negativa considerable; de -0.11 a -0.50 Correlación negativa media; de -0.01 a -0.10, correlación negativa débil; En 0.00, no existe correlación; de +0.01 a +0.10, correlación positiva débil; de +0.11 a +0.50, correlación positiva media; de +0.51 a +0.75, correlación positiva considerable; de +0.76 a +0.90, correlación positiva muy fuerte y de +0.91 a +1.00 se presenta una Correlación positiva perfecta.

3.2.3.2. Confiabilidad

La confiabilidad, llamada también como precisión, pertenece al grado con que los puntajes de la medición realizada se encuentran sin errores ni fallas de medida, esto significa que, si la medición hecha es repetida de manera constante, los resultados deberían ser parecidos a los iniciales. De esta manera se refiere que el concepto está relacionado con la estabilidad del instrumento en cuestión. (Santos, 2017, p.2). Según Barrios, et al. (2013), la confiabilidad es presentada a través del coeficiente de confiabilidad y del error estándar de medida (EEM).

3.2.3.2.1 Coeficiente de confiabilidad

Barrios, et al. (2013) menciona que el coeficiente abarca valores entre 0 y 1, siendo los valores más cercanos a 1 los que representan las pruebas más confiables. Hay cuatro métodos básicos para encontrar el coeficiente de confiabilidad, los cuales son: método de las formas equivalentes, método del test-retest, método de la división por mitades emparejadas y método de la equivalencia racional o de Kuder-Richardson.

3.2.3.2.2 Error estándar de medida

Representa de manera estimada el intervalo probable de puntajes en el cual se encontrará el puntaje real del sujeto evaluado a través de una prueba psicométrica. (Barrios, et al. (2013)

3.2.3.3. Normas

3.2.3.3.1 Percentiles

Rus (2021) define el percentil como la medida estadística cuyo objetivo es dividir la distribución de manera ordenada de modo que los datos estén distribuidos en cien partes iguales.

3.2.3.3.2. Baremos

Según Coll (2020) un baremo es definido como un grupo de normas o tabla de cálculos que tienen por fin el establecimiento de los criterios utilizados para la medición o evaluación de los distintos datos.

3.2.3.4 Valor de probabilidad

Se define al valor de probabilidad (valor p) como el valor que se usa para determinar la significancia de una prueba, siendo los valores menores a 0.05 la evidencia que indica que se acepta la “hipótesis nula” o que el valor en cuestión es “altamente significativo”, lo que significa que los resultados no son debidos al azar. (Molina, 2017).

3.3. Marco Conceptual

3.3.1. Hábito de consumo de videojuegos

Según López (2012), el concepto de hábitos de consumo de videojuegos está formado por el grado de atracción por los videojuegos por parte del individuo, la relación de los videojuegos con otras actividades del mismo, la interferencia de los videojuegos en el rendimiento académico del individuo y el grado de inquietud que generan los videojuegos él.

3.3.2. Propiedades psicométricas

3.3.2.1. Confiabilidad

La confiabilidad de un test se refiere a la precisión con la que mide el constructo que busca evaluar en una población determinada y bajo condiciones normales de aplicación. Cuando un test psicométrico carece de confiabilidad, se debe a la existencia de errores que pueden ser cualquier factor irrelevante para los objetivos o resultados de la medición, y que afecta adversamente la precisión de dicha evaluación. (Barrios, et al., 2013)

3.3.2.2. Validez

En el campo de la investigación, la validez se refiere a lo que es verdadero o se aproxima a la verdad. Cuando un estudio está libre de errores, se considera que sus hallazgos son válidos. El diseño de la investigación, los criterios de selección y la forma de llevar a cabo las mediciones, es decir, la forma de registrar y evaluar las variables de investigación, deben analizarse para determinar si un estudio en particular es válido. Por lo tanto, cuando un estudio está libre de sesgos, se considera que tiene validez interna. (Villasís-Keever, et al., 2018)

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Validez

Tabla 3

Correlación de spearman brown ítem - test de Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo

Items	Correlacion de Speramna Brown	Total
Item 1	Coeficiente de correlación	0.870**
	Probabilidad	0.000
Item 2	Coeficiente de correlación	0.888**
	Probabilidad	0.000
Item 3	Coeficiente de correlación	0.835**
	Probabilidad	0.000
Item 4	Coeficiente de correlación	0.789**
	Probabilidad	0.000
Item 5	Coeficiente de correlación	0.828**
	Probabilidad	0.000
Item 6	Coeficiente de correlación	0.838**
	Probabilidad	0.000
Item 7	Coeficiente de correlación	0.782**
	Probabilidad	0.000
Item 8	Coeficiente de correlación	0.733**
	Probabilidad	0.000
Item 9	Coeficiente de correlación	0.745**
	Probabilidad	0.000
Item 10	Coeficiente de correlación	0.513**
	Probabilidad	0.000
Item 11	Coeficiente de correlación	0.577**

	Probabilidad	0.000
Item 12	Coeficiente de correlación	0.722**
	Probabilidad	0.000
Item 13	Coeficiente de correlación	0.738**
	Probabilidad	0.000
Item 14	Coeficiente de correlación	0.585**
	Probabilidad	0.000
Item 15	Coeficiente de correlación	0.739**
	Probabilidad	0.000
Item 16	Coeficiente de correlación	0.676**
	Probabilidad	0.000
Item 17	Coeficiente de correlación	0.610**
	Probabilidad	0.000
Item 18	Coeficiente de correlación	0.487**
	Probabilidad	0.000
Item 19	Coeficiente de correlación	0.565**
	Probabilidad	0.000
Item 20	Coeficiente de correlación	0.730**
	Probabilidad	0.000
Item 21	Coeficiente de correlación	0.797**
	Probabilidad	0.000
Item 22	Coeficiente de correlación	0.781**
	Probabilidad	0.000
Item 23	Coeficiente de correlación	0.791**
	Probabilidad	0.000
Item 24	Coeficiente de correlación	0.834**
	Probabilidad	0.000

Fuente: Información obtenida del procesamiento de datos

La Tabla 3 de análisis del coeficiente de correlación de Spearman Brown ítem-test revela que todos los reactivos de la prueba presentan un factor $p < 0.01$, por lo que todos los ítems son altamente significativos.

Tabla 4

Medidas de ajuste absoluto por modelos según el índice RMSEA del test de Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo

Modelos	Medidas de ajuste absoluto	
	Chi cuadrado	RMSEA
Modelo 1	0.000	0.098
Modelo modificado	0.000	0.084
	INTERVALO	0.076- 0.091

Fuente: Información obtenida del procesamiento de datos

La Tabla 4 muestra el análisis factorial confirmatorio a través del índice RMSEA, obteniendo una medida de ajuste absoluto de 0,084. Este valor se encuentra dentro del intervalo, por lo que se afirma que el modelo modificado se ajusta a los datos.

4.2. Confiabilidad

Tabla 5

Confiabilidad Alpha de Cronbach del test Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo

Alfa de Cronbach	N de elementos		Confiabilidad	
0.962	24		Es confiable	
Estadísticas de total de elemento				
Items	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item 1	48.3870	371.400	0.820	0.960
Item 2	48.9962	374.265	0.853	0.959
Item 3	48.8391	378.343	0.809	0.960
Item 4	48.7739	379.476	0.768	0.960
Item 5	48.8582	378.753	0.784	0.960
Item 6	47.9655	377.333	0.768	0.960
Item 7	48.4559	375.611	0.719	0.961
Item 8	49.7280	391.768	0.717	0.961
Item 9	49.4904	384.182	0.734	0.960

Item 10	50.0000	403.508	0.526	0.962
Item 11	49.9042	398.087	0.579	0.962
Item 12	49.4789	382.474	0.740	0.960
Item 13	49.2835	381.789	0.704	0.961
Item 14	49.9617	398.483	0.620	0.962
Item 15	49.4598	385.295	0.720	0.961
Item 16	49.6245	388.343	0.679	0.961
Item 17	49.8889	397.591	0.641	0.961
Item 18	50.0077	402.577	0.539	0.962
Item 19	49.8621	399.327	0.556	0.962
Item 20	48.1916	374.840	0.649	0.962
Item 21	49.2567	384.015	0.774	0.960
Item 22	48.6782	384.958	0.760	0.960
Item 23	48.7969	385.709	0.752	0.960
Item 24	48.8659	377.263	0.800	0.960

Fuente: Información obtenida del procesamiento de datos

La tabla 5 muestra los resultados de la confiabilidad por Alpha de Cronbach donde se puede evidenciar que la escala total presenta un coeficiente de 0.962 siendo este mayor al 0.7 dando como resultado que el test de propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en adultos, estudiantes de una universidad privada de Trujillo es confiable.

4.3. Normas y puntos de corte

Tabla 6

Percentiles del test de Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo

Percentiles	Total					Sexo									
	Dimensiones				Total	Mujeres					Hombres				
	D1	D2	D3	D4		D1	D2	D3	D4	D1	D2	D3	D4	Total	
					D4										
1	9	7	5	3	24	9	7	5	3	24	15	7	5	3	32
2	9	7	5	3	24	9	7	5	3	24	16	7	5	3	33
3	9	7	5	3	24	9	7	5	3	24	19	7	5	3	35
4	9	7	5	3	24	9	7	5	3	24	19	7	5	4	37
5	9	7	5	3	25	9	7	5	3	24	20	7	5	4	41
10	11	7	5	3	27	10	7	5	3	25	26	7	7	6	49
15	13	7	5	3	28	11	7	5	3	27	27	8	7	6	53
20	14	7	5	3	31	13	7	5	3	28	28	9	8	7	55
25	17	7	5	4	34	14	7	5	3	30	29	10	9	8	57
30	19	7	5	4	38	15	7	5	3	32	29	10	10	8	61
35	21	7	5	5	40	17	7	5	4	35	31	10	10	9	64
40	23	7	6	5	43	19	7	5	4	38	32	11	10	9	65
45	24	8	6	6	45	21	7	5	5	40	33	11	11	10	68
50	25	8	7	6	48	22	7	6	5	42	35	13	12	10	70
55	27	9	8	7	51	23	8	6	6	44	35	14	13	10	71
60	28	10	8	7	54	24	8	7	6	46	37	15	14	11	72
65	29	10	9	8	57	25	9	7	6	48	38	15	14	11	75
70	31	11	10	9	62	27	9	8	7	51	40	16	15	11	78
75	33	13	11	10	66	28	10	9	8	55	41	17	16	12	84
80	35	14	12	10	71	30	11	10	9	59	42	18	17	13	89
85	36	15	14	11	75	33	13	11	9	64	42	21	18	13	93
90	39	17	16	12	80	35	14	13	10	71	43	24	19	14	95

95	42	21	18	14	93	37	18	16	12	78	44	28	25	15	100
99	44	28	25	15	102	42	27	22	14	94	44	28	25	15	100
100	45	30	25	15	109	44	30	23	15	100	45	28	25	15	109
N	261	261	261	261	261	195	195	195	195	195	66	66	66	66	66
Suma	654	273	231	179	133	428	181	148	115	873	226	92	83	64	466
	8	5	7	9	99	7	4	4	2	7	1	1	3	7	2
Mínimo	9	7	5	3	24	9	7	5	3	24	15	7	5	3	32
Máximo	45	30	25	15	109	44	30	23	15	100	45	28	25	15	109
Media	25	10	9	7	51	22	9	8	6	45	34	14	13	10	71
Mediana	25	8	7	6	48	22	7	6	5	42	34.	13	12	10	69.5
a											5				
Moda	9	7	5	3	24	9	7	5	3	24	28	10	10	10	68
Rango	36	23	20	12	85	35	23	18	12	76	30	21	20	12	77
Varianza	100.	24.	22.	12.	419.	79.	15.	14.		290.	49.	34.	26.	9.	304.
a	1	0	3	3	2	1	3	7	9.4	4	9	0	1	6	0
Desv.															
Desviación	10.0	4.9	4.7	3.5	20.5	8.9	3.9	3.8	3.1	17.0	7.1	5.8	5.1	3.	17.4
ón														1	

Fuente: Información obtenida del procesamiento de datos

Las normas percentilares elaboradas para el test de propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en adultos, estudiantes de una universidad privada de Trujillo a partir de los datos recogidos se muestran en la tabla “6”

Tabla 7

Baremos del test de Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo

Variable	Niveles	Percentiles	Total	Mujeres	Hombres
			Puntuaciones	Puntuaciones	Puntuaciones
Total	Malo	1-33%	<= 39	<= 34	<= 63
	Regular	34-66%	40 - 59	35 - 49	64 - 75
	Bueno	67-100%	60 +	50 +	76 +
Dimension 1	Malo	1-33%	<= 20	<= 17	<= 30
	Regular	34-66%	21 - 30	18 - 26	31 - 38
	Bueno	67-100%	31 +	27 +	39 +
Dimension 2	Malo	1-33%	<= 7	<= 7	<= 10
	Regular	34-66%	8 - 11	8 - 9	11 - 15
	Bueno	67-100%	12 +	10 +	16 +
Dimension 3	Malo	1-33%	<= 5	<= 5	<= 10
	Regular	34-66%	6 - 10	6 - 8	11 - 14
	Bueno	67-100%	11 +	9 +	15 +
Dimension 4	Malo	1-33%	<= 4	<= 4	<= 9
	Regular	34-66%	5 - 9	5 - 7	10 - 11
	Bueno	67-100%	10 +	8 +	12 +

Fuente: Información obtenida del procesamiento de datos

A partir de las normas percentilares mostradas en la tabla anterior se presenta en la tabla 7 los baremos del test de propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en adultos, estudiantes de una universidad privada de Trujillo.

4.4. 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. Los jueces respondieron un formato de validación de contenido (ver anexo “6”), luego evaluaron cada reactivo basándose en 3 criterios: claridad, coherencia y relevancia. Considerando así las siguientes alternativas de respuesta: No cumple con el criterio (0), Bajo nivel (1), Moderado nivel (2), Alto nivel (3).

Las apreciaciones de los cinco jueces tenían como objetivo validar el contenido del instrumento psicométrico y juzgar la pertinencia y relevancia de los diseñados por Moreno Drexler, Josefrancisco y Valencia Cordova, Josecarlos Jordan. Siguiendo la consigna anteriormente mencionada el primer juez declaró que todos los ítems cumplen con los criterios de claridad, coherencia y relevancia en un Alto nivel.

El segundo juez declara que todos los ítems cumplen con los criterios de claridad, coherencia y relevancia en un Alto nivel a excepción de los ítems 19, 22, 23 y 24 que calificó en el criterio de Claridad con un Moderado nivel y considera que el ítem 19 debería ser cambiado por “Olvido cosas importantes mientras juego videojuegos..(deberes, tareas, clases, exámenes...)”, el ítem 22 debería ser cambiado por “Total de videojuegos que conozco”, el ítem 23 debería ser cambiado por “Total de videojuegos que he jugado” y el ítem 24 debería ser cambiado por “Frecuencia con la que juego videojuegos”.

El tercer juez comenta que todos los ítems cumplen con los criterios de claridad, coherencia y relevancia en un Alto nivel a excepción del ítem 18 que califica como Bajo nivel en el criterio de Claridad y considera que el ítem debería ser cambiado por “Dedico más tiempo a los videojuegos que a cumplir con mis responsabilidades de la universidad”.

El cuarto juez declaró que todos los ítems cumplen con los criterios de claridad, coherencia y relevancia en un Alto nivel a excepción del ítem 17 calificándolo con un Moderado nivel en los criterios de coherencia y claridad; además ítem 18 lo calificó con un Moderado nivel en el criterio de claridad.

El quinto juez comenta que todos los ítems cumplen con los criterios de claridad, coherencia y relevancia en un Alto nivel a excepción del ítem 21 que califica como nivel Moderado en el criterio de Claridad y Coherencia, además considera que el ítem debería ser cambiado por “Me dedico a los videojuegos”.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Actualmente, la industria de los videojuegos ha adquirido especial importancia, especialmente en sus consumidores. Existen diversos mitos acerca de sus efectos y las consecuencias del uso de estos. Según Lopez (2012), existen opiniones contrapuestas dentro de la comunidad científica y al mismo tiempo, en la sociedad se presenta una errónea concepción dicotómica de positivo-negativo en cuanto a los efectos de los videojuegos. Por lo mismo, se hace necesario tener las herramientas para la investigación que permita ampliar la perspectiva de este tema.

La obtención de datos y evidencias imparciales se hacen imprescindibles para la construcción o adaptación de instrumentos psicométricos o de medición, esto preciso la construcción del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos (Lopez, 2012). Lopez empleo la evidencia de validez basa en la estructura interna del cuestionario, utilizando así el análisis factorial de las respuestas, con esto se demostró que existen 4 principales factores siendo estos los siguientes: Interferencia de los videojuegos con otras actividades, grado de atracción por los videojuegos, interferencia de los videojuegos con actividades académicas y nivel de inquietud respecto a los videojuegos. Adaptaciones con diferente población como el trabajo de Adrianzén y Cuya que en 2019 utilizaron una población similar a la prueba original, pero ubicándose esta última Perú y logrando obtener resultados similares a los nuestros con respecto a los factores y por consiguiente a la prueba original siendo cuatro en total. Otra investigación revisada fue la del autor Saavedra quien en el mismo año realizo su adaptación con una población de mayor edad y ubicados en Chile, este a diferencia de nuestra adaptación y la original tuvieron en su análisis factorial exploratorio como resultado tres factores importantes en vez de cuatro. Finalmente, el cuestionario original fue llevado a cabo en España y desarrollado por Lopez (2012), este

estuvo compuesto por 24 ítems y presentaba 4 factores dando así una estructura tetrafactorial similar a nuestra adaptación.

En primer lugar, se llevó a cabo una validación de contenido a través del juicio de expertos, donde la adaptación del instrumento psicométrico fue sometida a una evaluación lógica y racional. Este proceso tuvo como objetivo asegurar que el contenido del instrumento fuera adecuado y representativo de los constructos que pretende medir. La validación de contenido es una categoría esencial de validez por la que debe pasar cualquier instrumento psicométrico, garantizando así su precisión y relevancia en la evaluación (Villasis-Keever, et al., 2018). También se tuvo en cuenta la Correlación ítem-test a través del coeficiente Spearman Brown, a través del cual los resultados obtenidos fueron clasificados según la escala de correlación propuesta por Mondragón (2014). Se observó que los ítems 1, 2, 3, 5, 6, 21, 23 y 24 presentaron una correlación positiva muy alta, con puntajes entre 0.76 y 0.90. Por otro lado, los ítems 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20 y 22 mostraron una correlación positiva alta, con valores entre 0.51 y 0.75. Además, se encontró que los ítems 18 y 19 exhibieron una correlación positiva media, con puntajes entre 0.11 y 0.50. Estos hallazgos revelan una predominancia de correlaciones positivas en los ítems del instrumento, lo que sugiere una alta capacidad de estos para medir las dimensiones que representan. Este resultado confirma la fiabilidad y validez del instrumento como herramienta para evaluar los hábitos de consumo de videojuegos en la población estudiada.

El primer objetivo fue establecer la validez de constructo mediante el método ítem-test del cuestionario de consumo de videojuegos en estudiantes de una universidad privada de Trujillo, obteniendo como resultado que todos los reactivos de la prueba presentan un factor $p < 0.01$, lo que significa que son altamente significativos. (Molina, 2017).

El segundo objetivo del estudio consistió en verificar la validez del constructo mediante la realización de un análisis factorial confirmatorio. Este análisis se llevó a cabo con el fin de determinar si la estructura de factores observada en los datos coincide con la estructura teórica esperada para el cuestionario de consumo de videojuegos en estudiantes de una universidad privada de Trujillo. Los resultados del análisis arrojaron una medida de ajuste absoluto de 0,084, que se encuentra dentro del intervalo esperado (Martínez, 2021). En consecuencia, se concluye que el modelo se ajusta satisfactoriamente a los datos recopilados, respaldando así la validez del constructo. Este hallazgo proporciona una base sólida para la utilización del cuestionario como una herramienta eficaz en la evaluación de los hábitos de consumo de videojuegos en la población estudiantil estudiada (tabla 4)

El tercer objetivo fue estimar la consistencia interna mediante el Alpha de Cronbach del cuestionario de consumo de videojuegos en estudiantes de una universidad privada de Trujillo, El resultado obtenido reveló que la escala total del cuestionario muestra un coeficiente de confiabilidad de 0.962 (tabla 5)., lo cual indica una alta consistencia interna de las medidas obtenidas. Este valor, al estar próximo a 1, sugiere que el cuestionario es altamente confiable para evaluar el constructo en cuestión (Barrios, et al., 2013). Esta alta confiabilidad fortalece la validez de las conclusiones extraídas del estudio, proporcionando una base sólida para la interpretación y aplicación de los resultados en futuras investigaciones o intervenciones relacionadas con el consumo de videojuegos. Como referencia la prueba original hecha por Lopez obtuvo un coeficiente de 0,915 mientras que la adaptación hecha por Saavedra en una población mayor en cuanto a edad y ubicación geográfica obtuvo un coeficiente de 0,958 y la adaptación realizada por Adrianzen y Cuya con una población similar a la de la prueba original pero ubicada en Perú obtuvieron un coeficiente de 0,936.

El cuarto objetivo del estudio se centró en la creación de percentiles y grupos de referencia para el cuestionario de consumo de videojuegos aplicado a estudiantes de una universidad privada en Trujillo. El propósito de esta etapa fue segmentar la distribución de manera sistemática para garantizar que los datos estén organizados en cien partes iguales (Rus 2021). Las normas percentiles derivadas de los datos recopilados se presentan detalladamente en la tabla 7 del estudio. Este análisis proporciona una estructura sólida para interpretar y comparar los resultados individuales de los estudiantes en relación con el conjunto de la muestra, lo que contribuye a una comprensión más profunda de los hábitos de consumo de videojuegos en este grupo específico de la población universitaria de Trujillo.

Utilizando las normas percentiles previamente definidas, se desarrollaron los baremos correspondientes a este cuestionario (ver tabla 7), con el propósito de establecer criterios claros para la medición y evaluación de los datos recopilados (Coll, 2020). Estos baremos permiten una clasificación más precisa de los puntajes obtenidos, además de facilitar la distinción entre los resultados según el género de los participantes. Esta estratificación por género proporciona una visión más completa y detallada de los hábitos de consumo de videojuegos, permitiendo identificar posibles disparidades o patrones específicos asociados a cada grupo.

Este estudio se enfocó en adaptar y establecer la validez y confiabilidad de un instrumento diseñado con el fin de evaluar los hábitos de consumo de videojuegos. Para lograrlo, se llevó a cabo un análisis psicométrico y se exploraron las diferentes dimensiones del consumo de videojuego, así como también se realizó una revisión de investigaciones anteriores encontrándose así distintas adaptaciones con diferente población mencionadas anteriormente que sirvieron para contrastar y comparar nuestros resultados.

Cabe destacar que este es el primer instrumento en su tipo que ha sido adaptado y estandarizado específicamente para su uso en una muestra de estudiantes universitarios en Perú, pudiendo así observar que existen diferentes niveles de consumo de bienes o servicios relacionados con los videojuegos. Varios autores sugieren que este consumo puede tener implicaciones significativas tanto en la vida académica como personal de los individuos. Por lo tanto, surge la necesidad de contar con un instrumento de medición adecuado que permita determinar de manera objetiva el grado de hábitos de consumo de videojuegos. Esto, a su vez, facilita la realización de investigaciones posteriores en esta misma población, con el objetivo de identificar los beneficios o dificultades asociados a estos hábitos.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Se logró determinar las propiedades psicométricas del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de una universidad privada de Trujillo.
- Se encontró que todos los reactivos del cuestionario son altamente significativos al tener un valor $p < 0.01$
- Se encontró que el modelo modificado se ajusta a los datos.
- La fiabilidad del total de la prueba obtuvo un Alpha de Cronbach de 0.962 siendo este mayor al 0.7 demostrando así su confiabilidad.
- Se lograron establecer las normas percentilares a partir de los datos recogidos, además se lograron establecer los puntos de corte (baremos) a partir de las normas percentilares.

6.2. Recomendaciones

- Aplicar en una muestra mayor y en poblaciones diferentes a la utilizada en esta investigación.
- Determinar la estabilidad temporal del instrumento adaptado a través de un estudio complementario posterior.
- Se puede utilizar el instrumento adaptado como herramienta para la detección del nivel de consumo de videojuegos en universitarios y tomar medidas a partir de lo encontrado.
- Desarrollar nuevas investigaciones acerca del uso de videojuegos y sus efectos con la ayuda del presente instrumento.

CAPITULO VII

REFERENCIAS Y ANEXOS

7.1. Referencias

- Adrinzen, C. y Cuya, P. (2019). Propiedades psicométricas de la adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de villa el salvador. [https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/UMCH/3073/56.%20Adrianz%C3%A9%20Flores%20C%20Cuya%20Becerra Tesis Licenciatura 2019.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/UMCH/3073/56.%20Adrianz%C3%A9%20Flores%20C%20Cuya%20Becerra%20Tesis%20Licenciatura%202019.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Barrios, M., Cosculluela, A., (2013). *Fiabilidad*. https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/69325/3/Psicometria_Modulo%202_Fiabilidad.pdf
- Belli, Simone, & López Raventós, Cristian (2008). *Breve historia de los videojuegos*. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*. (14),159-179.[fecha de Consulta 22 de Octubre de 2021]. ISSN: 1578-8946. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Coll Morales, F (2020) *Baremo*. <https://economipedia.com/definiciones/baremo.html>
- Eguia, J., Contreras-Espinosa, R. y Solano-Albajes, L., (2013). *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Ferrer, S., (S.f.). *Los Videojuegos*. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T8%20VIDEOJUEGOS/08%20LOS%20VIDEOJUEGOS.pdf>

- García-Naveira, A., Jiménez, M., Teruel, B. y Suárez, A. (2018). *Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión*. <https://doi.org/10.5093/rpadef2018a15>
- GFK (2019). *Gamers: Perfiles, cultura y prioridades en la compra. Un deep dive en la categoría de gaming peruano* <https://iabperu.com/wp-content/uploads/2019/08/Promocion-Gamers.pdf>
- Gil, E.O. & Rios, H.F. (2016). Hábitos y preferencias de consumo. Consumo en estudiantes universitarios. *Dimensión Empresarial* 14(2), 55-72
- Guillermo Westreicher, 02 de julio, 2021 *Hábitos de consumo*. <https://economipedia.com/definiciones/habitos-de-consumo.html>
- Laos, D. & Wong, L (2020). *Cómo pasar al siguiente nivel. Desafíos y oportunidades de la industria de videojuegos en el Perú*. <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Como-pasar-al-siguiente-nivel-Desafios-y-oportunidades-de-la-industria-de-videojuegos-en-el-Peru.pdf>
- Meneses, J., Barrios, M., Cosculluela, A., Lozano, L., Turbany, J. y Valero, S., (2013). *Psicometría*. https://www.researchgate.net/profile/Julio-Meneses-2/publication/293121344_Psicometria/links/584a694408ae5038263d9532/Psicometria.pdf
- MINDEU (2011). *II Censo Nacional Universitario 2010: principales resultados* <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/865>

- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*.
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Moreno, J. (2021). *Efectos de los Videojuegos Sobre el Desarrollo Cognitivo en Niños y Adolescentes*.
- Molina Arias, M. (2017). *¿Qué significa realmente el valor de p?*. *Pediatría Atención Primaria*, 19(76),
http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322017000500014&lng=es&tlng=es.
- Rivas Mansilla, D. A. (2017). *Adaptación psicométrica de la escala de calidad de vida para personas con discapacidad intelectual de centros de Lima*.
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/369>
- Rus Arias, E (2021) *Percentil*.
<https://economipedia.com/definiciones/percentil.html#:~:text=El%20percentil%20es%20una%20medida,debajo%20del%20valor%20de%20este>.
- Saavedra, E. (2020). *Validación del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en chilenos millennials*.
<http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v18n36/2248-4086-angr-18-36-43.pdf>
- Santos Sanchez, G (2017) *Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS, puebla*.
<https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>

Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J., (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos*.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tovar, J. (2007). Psicometría: tests psicométricos, confiabilidad y validez. *Psicología: Tópicos de actualidad*, 8(85-108).

Velasco, M. L. Y. P., & Martínez, M. (2017). Muestreo probabilístico y no probabilístico. *Licenciatura en*, 3. <https://www.gestiopolis.com/wp-content/uploads/2017/02/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-guadalupe.pdf>

Vera-Muñoz, M., Espinosa, D., (2001). *Efectos de los videojuegos y de la realidad virtual en los valores*. <http://hdl.handle.net/10045/59401>

Villasís-Keever MÁ, Márquez-González H, Zurita-Cruz JN, Miranda-Novales G, Escamilla-Núñez A. El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Rev Alerg Mex*. 2018;65(4):414-421

7.2. Anexos

Anexo 1: Protocolo de la prueba

CUESTIONARIO SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE LOS VIDEOJUEGOS EN JÓVENES UNIVERSITARIOS

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

Género:.....Ciclo:

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 videojuegos.	1	2	3	4	5
2	Juego videojuegos habitualmente	1	2	3	4	5
3	He jugado muchos videojuegos.	1	2	3	4	5

4	Conozco muchos videojuegos.	1	2	3	4	5
5	Me considero bueno jugando videojuegos.	1	2	3	4	5
6	Los videojuegos me parecen divertidos.	1	2	3	4	5
7	Cuando juego videojuegos se me pasa el tiempo volando	1	2	3	4	5
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que a divertirme con mis amigos.	1	2	3	4	5
9	Dedico más tiempo a jugar 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 en 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 sobre videojuegos.	1	2	3	4	5
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos, entré en ella.	1	2	3	4	5
17	Antes de realizar las tareas que se me han asignado en casa juego videojuegos.	1	2	3	4	5
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a cumplir con mis responsabilidades de la universidad	1	2	3	4	5
19	Olvido cosas importantes mientras	1	2	3	4	5

	juego videojuegos (deberes, tareas, clases, exámenes...)					
--	--	--	--	--	--	--

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

20	Juego a los videojuegos desde hace:	Nunca	Meses	Un año	2 o 3 años	+ de 4 años
21	Dedicó 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	Total de videojuegos que conozco:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	+ 20
23	Total de videojuegos que he jugado:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	+ 20
24	Frecuencia con la que juego videojuegos:	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres o cuatro días	Todos los días

Anexo 2: Asentimiento informado

FORMATO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento manifiesto que se me ha brindado información para la participación en la investigación científica que se aplicará a los estudiantes de I a X ciclo de la escuela de Psicología.

Se me ha explicado que:

- El objetivo del estudio es determinar las propiedades psicométricas del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de una universidad privada de Trujillo.
- El procedimiento consiste en responder al cuestionario denominado Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos.
- El tiempo de duración de mi participación es de 15 minutos.
- Puedo recibir respuesta a cualquier pregunta o aclaración.
- Soy libre de rehusarme a participar en cualquier momento y dejar de participar en la investigación, sin que ello me perjudique.
- No se identificará mi identidad y se reservará la información que yo proporcione. Sólo será revelada la información que proporcione cuando haya riesgo o peligro para mi persona o para los demás o en caso de mandato judicial.
- Mi participación se realizará a través de una plataforma virtual, es decir de manera no presencial.
- Puedo contactarme con los autores de la investigación Josefrancisco Moreno Drexler y Josecarlos Valencia Cordova mediante correo electrónico para presentar mis preguntas y recibir respuestas.

Finalmente, bajo estas condiciones **ACEPTO** ser participante de la investigación.

Trujillo, dede 2022.

En caso de alguna duda o inquietud sobre la participación en el estudio puedo escribir a los correos electrónicos jmorenod5@upao.edu.pe y jvalenciac1@upao.edu.pe

Anexo 3: Consentimiento informado

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento manifiesto que se me ha brindado información para la participación en la investigación científica que se aplicará a los estudiantes de I a X ciclo de la escuela de Psicología.

Se me ha explicado que:

- El objetivo del estudio es determinar las propiedades psicométricas del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de una universidad privada de Trujillo.
- El procedimiento consiste en responder al cuestionario denominado Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos.
- El tiempo de duración de la participación de mi menor hijo(a)/tutoriado(a) es de 15 minutos
- Puedo recibir respuesta a cualquier pregunta o aclaración.
- Soy libre de rehusarme a que mi menor hijo(a))/tutoriado(a) participe en cualquier momento y dejar de participar en la investigación, sin que ello lo(a) perjudique.
- No se identificará la identidad de mi menor hijo(a))/tutoriado(a) y se reservará la información que proporcione. Sólo será revelada la información que proporcione cuando haya riesgo o peligro para su persona o para los demás o en caso de mandato judicial.
- Puedo contactarme con los autores de la investigación Josefrancisco Moreno Drexler y Josecarlos Valencia Cordova mediante correo electrónico para presentar mis preguntas y recibir respuestas.

Finalmente, bajo estas condiciones **ACEPTO** que mi menor hijo(a)/tutoriado(a) participe de la investigación.

DNI del Padre/tutor del estudiante: _____

Trujillo, dede 2022.

En caso de alguna duda o inquietud sobre la participación en el estudio puedo escribir a los correos electrónicos jmorenod5@upao.edu.pe y jvalenciac1@upao.edu.pe

Anexo 4: Solicitud para escuela

SOLICITO: Carta de presentación para aplicar instrumentos de recolección de datos

Dra. Zelmira Beatriz Lozano Sánchez

Directora del Programa Académico de Psicología

Nosotros, Josefrancisco Moreno Drexler y Josecarlos Valencia Cordova, alumnos del X ciclo del Programa Académico de Psicología, con ID N° 000192306 e ID N° 000192306 respectivamente, ante Usted expongo:

Que con la finalidad de ejecutar el proyecto de tesis titulado “Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de una universidad privada de Trujillo” como parte del curso de Tesis II, acudo a su despacho para solicitar se me expida la **carta de presentación** respectiva para poder realizar la aplicación del Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos a los alumnos de I a X ciclo de la escuela de psicología. Adjunto a la presente la resolución N° 2705-2021-FMEHU-UPAO de aprobación del proyecto de tesis y el formulario de asentimiento/consentimiento informado que se empleará con la finalidad de garantizar el acuerdo voluntario de la población que será parte del estudio.

La carta de presentación deberá estar dirigida a los docentes de la escuela profesional de psicología.

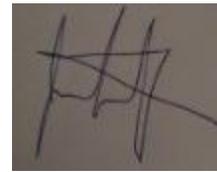
Es de precisar que una vez culminada la investigación y posterior a la sustentación del informe de tesis me ***comprometo a presentar un ejemplar de la investigación en la institución respectiva.***

Esperando acceda a mi petición, agradezco su gentil atención al presente.

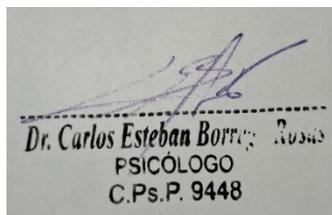
Trujillo, 04 de abril del 2022.



Josefrancisco Moreno Drexler
Alumno de Psicología del X ciclo
ID N° 000192306



Josecarlos Valencia Cordova
Alumno de Psicología del X ciclo
ID N° 000181706



Carlos Esteban Borrego Rosas

Docente del curso Tesis II

Anexo 5: Permiso para la utilización del cuestionario



sáb, 4 dic, 22:08 (hace 11 días) ☆

15:45 (hace 1 hora) ☆ ↶ ⋮

Solicitud de material para el uso del Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos Extimo Recibidos x

Josecarlos Jordan Valencia Córdoba
Buenas tardes señor Fernando Lopez Becerra. Me comunico con usted representando a mi compañero Josefrancisco Moreno y a mí, Josecarlos Valencia, estudiantes de

Fernando López
para mí ▾

Hola Josecarlos, podéis utilizar el cuestionario sin problema, pero ahora mismo no puedo trasladaros el material que utilicé para su elaboración, porque se me perdió con la rotura del disco duro donde lo guardaba. De todas formas, el marco teórico utilizado creo recordar que tenía una breve sinopsis en el artículo de Edutec, manual de la prueba no redacté (o, en todo caso, muy sucinto y básico, ya que se trata de un cuestionario, no es un test) y sobre la construcción de baremos, creo recordar que en el artículo de Edutec reseñé lo más importante. Siento no haber podido ayudaros más.

Saludos cordiales y perdón por la tardanza,
Fernando López

⋮

El dom, 5 dic 2021 a las 4:09, Josecarlos Jordan Valencia Córdoba (<valenciaj@unao.edu.pe>) escribió:

Buenas tardes señor Fernando Lopez Becerra:

Me comunico con usted representando a mi compañero Josefrancisco Moreno y a mí, Josecarlos Valencia, estudiantes de IX ciclo de la carrera de psicología en la Universidad Privada Antenor Orrego, ubicada en la ciudad de Trujillo - Perú. Mediante la presente le informamos que deseamos realizar una adaptación de su "Cuestionario Sobre los Hábitos de Consumo de Videojuegos en Preadolescentes", la cual será nuestra tesis para la obtención de nuestro título profesional de psicología. Asimismo, le solicitamos todo el material considerado para la construcción de la prueba que le sea posible entregarnos, dígame manual de la prueba, marco teórico, construcción de baremos, etc. El motivo por el cual solicitamos esto, es porque solo encontramos el artículo publicado en la revista EDUTEC, mas no hallamos el trabajo completo. Su colaboración nos sería de gran ayuda en nuestra investigación. Le agradeceremos de antemano y esperamos su pronta respuesta.

Atentamente: Josecarlos Valencia Córdoba

↶ Responder

↷ Reenviar

Anexo 6: Formato de la evaluación por juicio de expertos

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado(a) señor(a) juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar “Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo”. La evaluación de dicho instrumento es de gran relevancia para lograr que su contenido sea representativo de la variable y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente.

Agradezco su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:

.....

a) Grado profesional:

Licenciado ()

Maestro ()

Doctor ()

b) Área de Formación académica:

Clínica () Educativa ()

Social ()

Organizacional ()

c) Tiempo de experiencia profesional en el área:

2 a 4 años ()

De 5 a 10 años ()

Más de 10 años ()

Firma y sello del evaluador

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- a. Validar el contenido del instrumento psicométrico.
- b. Juzgar la pertinencia y relevancia de los reactivos diseñados por Moreno Drexler, Josefrancisco y Valencia Cordova, Josecarlos.

3. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre de la Prueba	Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos
Autores	Moreno Drexler, Josefrancisco - Valencia Cordova, Josecarlos
Procedencia	Trujillo, Perú
Administración	Virtual
Tiempo de aplicación	10 - 15 minutos
Ámbito de aplicación	Adultos de 18 años en adelante
Descripción	Cuestionario creado para medir el consumo de videojuegos en universitarios.

4. SOPORTE TEÓRICO:

Basado en el modelo cognitivo conductual, los sistemas de recompensa de los videojuegos generan en sus usuarios una motivación para seguir jugando y mejorando en los mismos. Proveen la satisfacción necesaria para impulsar al jugador a continuar jugando. Los videojugadores ven recompensados sus esfuerzos con diversos tipos de estímulos, lo que genera una asociación entre el progreso dentro del videojuego y el sentimiento de diversión, superación y progreso.

VARIABLE	FACTORES	DEFINICIÓN OPERACIONAL
Hábitos de consumo de videojuegos	Grado de atracción de los videojuegos	Que tanto disfruta los videojuegos el joven universitario y cuánto tiempo les dedica
	Interferencia de los videojuegos en otras actividades	En qué medida el jugar videojuegos es más importante que otras actividades no académicas para el joven universitario.
	Nivel de inquietud respecto a los videojuegos	Medida en la que el universitario utiliza sus recursos económicos y de tiempo para adquirir videojuegos o información sobre los mismos.

	Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	La tendencia del joven universitario a no cumplir con sus responsabilidades académicas (clases, tareas, exámenes...) por preferir usar su tiempo en jugar videojuegos.
--	---	--

5. INSTRUCCIONES PARA LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

A continuación, se presenta el Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en universitarios. De acuerdo con los siguientes criterios califique cada uno de los ítems según corresponda y brinde sus observaciones, de ser el caso:

CRITERIO	CALIFICACIÓN		INDICADOR
Claridad	0	No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	1	Bajo nivel	El ítem requiere modificaciones drásticas en el uso de los signos lingüísticos tanto en sus significados como en su orden.
	2	Moderado nivel	El ítem requiere una modificación específica de alguno de sus términos.
	3	Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuadas.

Coherencia	0	No cumple con el criterio	El ítem no guarda relación lógica con el indicador.
	1	Bajo nivel	El ítem guarda una relación tangencial/lejana con el indicador que está midiendo.
	2	Moderado nivel	El ítem guarda una relación cercana con el indicador que está midiendo.
	3	Alto nivel	El ítem guarda relación lógica y directa con el indicador que está midiendo.
Relevancia	0	No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición del indicador.
	1	Bajo nivel	El ítem es relevante, pero otro lo incluye y mide lo mismo que éste.
	2	Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	3	Alto nivel	El ítem es relevante y debe ser incluido.

6. Opciones de respuesta para el evaluado:

Del ítem 1 al 19: Escala Likert

1	2	3	4	5
(Nada de acuerdo)	(Poco de acuerdo)	(Ni de acuerdo ni en desacuerdo)	(Bastante de acuerdo)	(Totalmente de acuerdo)

Del 20 al 24: Opción múltiple

Ítem 20	Nunca	Meses	Un año	2 a 3 años	+ de 4 años
Ítem 21	Nada	Menos de 1 hora al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 horas al día	Más de 3 horas al día
Ítem 22 y 23	0	1 o 2	Hasta 10	de 10 a 20	+ de 20
Ítem 24	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres o cuatro días	Todos los días

7. FACTORES DEL INSTRUMENTO ORIGINAL Y PROPUESTA DE LA ADAPTACIÓN DEL INSTRUMENTO

a) Factor I: Grado de atracción por los videojuegos: Hábitos de uso y grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el universitario

Ítems	Original	Adaptación	Clari	Coher	Relev	Observaciones
-------	----------	------------	-------	-------	-------	---------------

			da d	en cia	an cia	
1	Me gusta jugar a los videojuegos.	Me gusta jugar videojuegos.				
2	Juego habitualmente a los videojuegos.	Juego videojuegos habitualmente				
3	He jugado a muchos videojuegos.	He jugado muchos videojuegos.				
4	Conozco muchos videojuegos.	Conozco muchos videojuegos.				
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	Me considero bueno jugando videojuegos.				
6	Los videojuegos me parecen divertidos.	Los videojuegos me parecen divertidos.				
20	Juego a los videojuegos desde hace:	Juego a los videojuegos desde hace:				
21	Dedico a los videojuegos:	Dedico a los videojuegos:				
22	Número de videojuegos que conozco:	Número de videojuegos que conozco:				

23	Número de videojuegos que he jugado	Número de videojuegos que he jugado				
24	Frecuencia a la que juego:	Frecuencia con la que juego				

b) Factor II: Interferencia de los videojuegos con otras actividades: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a otras actividades no académicas

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	Cuando juego videojuegos se me pasa el tiempo volando				
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a divertirme con mis amigos.				
9	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	Dedico más tiempo a jugar videojuegos que al deporte.				

10	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.				
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.				

c) Nivel de inquietud respecto a los videojuegos: Nos informa acerca de la medida en que los universitarios son capaces de buscar información o conseguir videojuegos que sean de su interés y agrado.

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet				
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	Me gusta competir en los videojuegos y ser el mejor.				
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.				

15	Hablo con mis amigos de videojuegos.	Hablo con mis amigos sobre videojuegos.				
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	Siempre que veo una tienda de videojuegos, entro en ella.				

d) Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a las actividades académicas.

Ítems	Original	Adaptación	Clari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	Antes de realizar las tareas que se me han asignado en casa juego videojuegos.				
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole	Dedico más tiempo a los videojuegos que a cumplir con las asignaciones de la universidad				

19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes)	Olvido cosas importantes mientras juego (deberes, tareas, clases, exámenes...)				
-----------	--	--	--	--	--	--

Anexo 7: Evaluación por juicio de expertos, Primer juez

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado(a) señor(a) juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar “Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo”. La evaluación de dicho instrumento es de gran relevancia para lograr que su contenido sea representativo de la variable y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente.

Agradezco su valiosa colaboración.

3. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:

Carlos Esteban Borrego Rosas

d) Grado profesional:

Licenciado ()

Maestro ()

Doctor (X)

e) Área de Formación académica:

Clínica (X) Educativa ()

Social ()

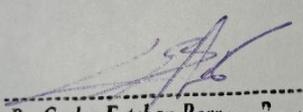
Organizacional ()

f) Tiempo de experiencia profesional en el área:

2 a 4 años ()

De 5 a 10 años ()

Más de 10 años (X)



Dr. Carlos Esteban Borrego Rosas
PSICÓLOGO
C.Ps.P. 9448

Firma y sello del evaluador

4. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- c. Validar el contenido del instrumento psicométrico.
- d. Juzgar la pertinencia y relevancia de los reactivos diseñados por Moreno Drexler, Josefrancisco y Valencia Cordova, Josecarlos.

5. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre de la Prueba	Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos
Autores	Moreno Drexler, Josefrancisco - Valencia Cordova, Josecarlos
Procedencia	Trujillo, Perú
Administración	Virtual
Tiempo de aplicación	10 - 15 minutos
Ámbito de aplicación	Adultos de 18 años en adelante
Descripción	Cuestionario creado para medir el consumo de videojuegos en universitarios.

6. SOPORTE TEÓRICO:

Basado en el modelo cognitivo conductual, los sistemas de recompensa de los videojuegos generan en sus usuarios una motivación para seguir jugando y mejorando en los mismos. Proveen la satisfacción necesaria para impulsar al jugador a continuar jugando. Los videojugadores ven recompensados sus esfuerzos con diversos tipos de estímulos, lo que genera una asociación entre el progreso dentro del videojuego y el sentimiento de diversión, superación y progreso.

VARIABLE	FACTORES	DEFINICIÓN OPERACIONAL
Hábitos de consumo de videojuegos	Grado de atracción de los videojuegos	Que tanto disfruta los videojuegos el joven universitario y cuánto tiempo les dedica
	Interferencia de los videojuegos en otras actividades	En qué medida el jugar videojuegos es más importante que otras actividades no académicas para el joven universitario.
	Nivel de inquietud respecto a los videojuegos	Medida en la que el universitario utiliza sus recursos económicos y de tiempo para adquirir videojuegos o información sobre los mismos.

	Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	La tendencia del joven universitario a no cumplir con sus responsabilidades académicas (clases, tareas, exámenes...) por preferir usar su tiempo en jugar videojuegos.
--	---	--

5. INSTRUCCIONES PARA LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

A continuación, se presenta el Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en universitarios. De acuerdo con los siguientes criterios califique cada uno de los ítems según corresponda y brinde sus observaciones, de ser el caso:

CRITERIO	CALIFICACIÓN		INDICADOR
Claridad	0	No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	1	Bajo nivel	El ítem requiere modificaciones drásticas en el uso de los signos lingüísticos tanto en sus significados como en su orden.
	2	Moderado nivel	El ítem requiere una modificación específica de alguno de sus términos.
	3	Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuadas.

Coherencia	0	No cumple con el criterio	El ítem no guarda relación lógica con el indicador.
	1	Bajo nivel	El ítem guarda una relación tangencial/lejana con el indicador que está midiendo.
	2	Moderado nivel	El ítem guarda una relación cercana con el indicador que está midiendo.
	3	Alto nivel	El ítem guarda relación lógica y directa con el indicador que está midiendo.
Relevancia	0	No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición del indicador.
	1	Bajo nivel	El ítem es relevante, pero otro lo incluye y mide lo mismo que éste.
	2	Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	3	Alto nivel	El ítem es relevante y debe ser incluido.

6. Opciones de respuesta para el evaluado:

Del ítem 1 al 19: Escala Likert

1	2	3	4	5
(Nada de acuerdo)	(Poco de acuerdo)	(Ni de acuerdo ni en desacuerdo)	(Bastante de acuerdo)	(Totalmente de acuerdo)

Del 20 al 24: Opción múltiple

Ítem 20	Nunca	Meses	Un año	2 a 3 años	+ de 4 años
Ítem 21	Nada	Menos de 1 hora al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 horas al día	Más de 3 horas al día
Ítem 22 y 23	0	1 o 2	Hasta 10	de 10 a 20	+ de 20
Ítem 24	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres o cuatro días	Todos los días

7. FACTORES DEL INSTRUMENTO ORIGINAL Y PROPUESTA DE LA ADAPTACIÓN DEL INSTRUMENTO

a) Factor I: Grado de atracción por los videojuegos: Hábitos de uso y grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el universitario

Ítems	Original	Adaptación	Clari	Coher	Relev	Observaciones
-------	----------	------------	-------	-------	-------	---------------

			da d	en cia	an cia	
1	Me gusta jugar a los videojuegos.	Me gusta jugar videojuegos.	3	3	3	
2	Juego habitualmente a los videojuegos.	Juego videojuegos habitualmente	3	3	3	
3	He jugado a muchos videojuegos.	He jugado muchos videojuegos.	3	3	3	
4	Conozco muchos videojuegos.	Conozco muchos videojuegos.	3	3	3	
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	Me considero bueno jugando videojuegos.	3	3	3	
6	Los videojuegos me parecen divertidos.	Los videojuegos me parecen divertidos.	3	3	3	
20	Juego a los videojuegos desde hace:	Juego a los videojuegos desde hace:	3	3	3	
21	Dedico a los videojuegos:	Dedico a los videojuegos:	3	3	3	
22	Número de videojuegos que conozco:	Número de videojuegos que conozco:	3	3	3	

23	Número de videojuegos que he jugado	Número de videojuegos que he jugado	3	3	3	
24	Frecuencia a la que juego:	Frecuencia con la que juego	3	3	3	

b) Factor II: Interferencia de los videojuegos con otras actividades: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a otras actividades no académicas

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	Cuando juego videojuegos se me pasa el tiempo volando	3	3	3	
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a divertirme con mis amigos.	3	3	3	
9	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	Dedico más tiempo a jugar videojuegos que al deporte.	3	3	3	

10	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	3	3	3	
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	3	3	3	

c) Nivel de inquietud respecto a los videojuegos: Nos informa acerca de la medida en que los universitarios son capaces de buscar información o conseguir videojuegos que sean de su interés y agrado.

Ítems	Original	Adaptación	Clari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet	3	3	3	
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	Me gusta competir en los videojuegos y ser el mejor.	3	3	3	
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	3	3	3	

15	Hablo con mis amigos de videojuegos.	Hablo con mis amigos sobre videojuegos.	3	3	3	
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	Siempre que veo una tienda de videojuegos, entro en ella.	3	3	3	

d) Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a las actividades académicas.

Ítems	Original	Adaptación	Clari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	Antes de realizar las tareas que se me han asignado en casa juego videojuegos.	3	3	3	
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole	Dedico más tiempo a los videojuegos que a cumplir con las asignaciones de la universidad	3	3	3	

19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes)	Olvido cosas importantes mientras juego (deberes, tareas, clases, exámenes...)	3	3	3	
-----------	--	--	---	---	---	--

Anexo 8: Evaluación por juicio de expertos, Segundo juez

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado(a) señor(a) juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar “Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo”. La evaluación de dicho instrumento es de gran relevancia para lograr que su contenido sea representativo de la variable y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente.

Agradezco su valiosa colaboración.

5. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez: LINA IRIS PALACIOS SERNA

g) Grado profesional:

Licenciado ()

Maestro ()

Doctor (X)

h) Área de Formación académica:

Clínica (X) Educativa ()

Social ()

Organizacional ()

i) Tiempo de experiencia profesional en el área:

2 a 4 años ()

De 5 a 10 años ()

Más de 10 años (X)



Lina Iris Palacios Serina
Dra. Lina Iris Palacios Serina
DOCTORA EN PSICOLOGIA
C.P.S. 1982
POST DOCTOR EN INVESTIGACION

Firma y sello del evaluador

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

a. Validar el contenido del instrumento psicométrico.

b. Juzgar la pertinencia y relevancia de los reactivos diseñados por Moreno Drexler, Josefrancisco y Valencia Cordova, Josecarlos. 3.

DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre de la Prueba	Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos
Autores	Moreno Drexler, Josefrancisco - Valencia Cordova, Josecarlos
Procedencia	Trujillo, Perú
Administración	Virtual
Tiempo de aplicación	10 - 15 minutos
Ámbito de aplicación	Adultos de 18 años en adelante
Descripción	Cuestionario creado para medir el consumo de videojuegos en universitarios.

4. SOPORTE TEÓRICO:

Basado en el modelo cognitivo conductual, los sistemas de recompensa de los videojuegos generan en sus usuarios una motivación para seguir jugando y mejorando en los mismos. Proveen la satisfacción necesaria para impulsar al jugador a continuar jugando. Los videojugadores ven recompensados sus esfuerzos con diversos tipos de estímulos, lo que genera una asociación entre el progreso dentro del videojuego y el sentimiento de diversión, superación y progreso.

VARIABLE	FACTORES	DEFINICIÓN OPERACIONAL
Hábitos de consumo de videojuegos	Grado de atracción de los videojuegos	Que tanto disfruta los videojuegos el joven universitario y cuánto tiempo les dedica
	Interferencia de los videojuegos en otras actividades	En qué medida el jugar videojuegos es más importante que otras actividades no académicas para el joven universitario.

Nivel de inquietud respecto a los videojuegos	Medida en la que el universitario utiliza sus recursos económicos y de tiempo para adquirir videojuegos o información sobre los mismos.
---	---

Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	La tendencia del joven universitario a no cumplir con sus responsabilidades académicas (clases, tareas, exámenes...) por preferir usar su tiempo en jugar videojuegos.
---	--

5. INSTRUCCIONES PARA LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

A continuación, se presenta el Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en universitarios. De acuerdo con los siguientes criterios califique cada uno de los ítems según corresponda y brinde sus observaciones, de ser el caso:

CRITERIO	CALIFICACIÓN		INDICADOR
Claridad	0	No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	1	Bajo nivel	El ítem requiere modificaciones drásticas en el uso de los signos lingüísticos tanto en sus significados como en su orden.
	2	Moderado nivel	El ítem requiere una modificación específica de alguno de sus términos.
	3	Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuadas.

	0	No cumple con el criterio	El ítem no guarda relación lógica con el indicador.
--	---	---------------------------	---

Coherencia	1	Bajo nivel	El ítem guarda una relación tangencial/lejana con el indicador que está midiendo.
	2	Moderado nivel	El ítem guarda una relación cercana con el indicador que está midiendo.
	3	Alto nivel	El ítem guarda relación lógica y directa con el indicador que está midiendo.
Relevancia	0	No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición del indicador.
	1	Bajo nivel	El ítem es relevante, pero otro lo incluye y mide lo mismo que éste.
	2	Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	3	Alto nivel	El ítem es relevante y debe ser incluido.

6. Opciones de respuesta para el evaluado:

Del ítem 1 al 19: Escala Likert

1	2	3	4	5
(Nada de acuerdo)	(Poco de acuerdo)	(Ni de acuerdo ni en desacuerdo)	(Bastante de acuerdo)	(Totalmente de acuerdo)

Del 20 al 24: Opción múltiple

Ítem 20	Nunca	Meses	Un año	2 a 3 años	+ de 4 años
Ítem 21	Nada	Menos de 1 hora al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 horas al día	Más de 3 horas al día
Ítem 22 y 23	0	1 o 2	Hasta 10	de 10 a 20	+ de 20

Ítem 24	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres o cuatro días	Todos los días
----------------	-------	-------------------	-----------------	--------------------	----------------

7. FACTORES DEL INSTRUMENTO ORIGINAL Y PROPUESTA DE LA ADAPTACIÓN DEL INSTRUMENTO

a) Factor I: Grado de atracción por los videojuegos: Hábitos de uso y grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el universitario

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
1	Me gusta jugar a los videojuegos.	Me gusta jugar videojuegos.	3	3	3	
2	Juego habitualmente a los videojuegos.	Juego videojuegos habitualmente	3	3	3	
3	He jugado a muchos videojuegos.	He jugado muchos videojuegos.	3	3	3	
4	Conozco muchos videojuegos.	Conozco muchos videojuegos.	3	3	3	

5	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	Me considero bueno jugando videojuegos.	3	3	3	
6	Los videojuegos me parecen divertidos.	Los videojuegos me parecen divertidos.	3	3	3	
20	Juego a los videojuegos desde hace:	Juego a los videojuegos desde hace:	3	3	3	
21	Dedico a los videojuegos:	Dedico a los videojuegos:	3	3	3	
22	Número de videojuegos que conozco:	Número de videojuegos que conozco:	2	3	3	En lugar "Numero" podría decir "Total"

23	Número de videojuegos que he jugado	Número de videojuegos que he jugado	2	3	3	En lugar "Numero" podría decir "Total"
----	-------------------------------------	-------------------------------------	---	---	---	--

24	Frecuencia a la que juego:	Frecuencia con la que juego	2	3	3	Completar “videojuegos”
----	----------------------------	-----------------------------	---	---	---	--------------------------------

b) Factor II: Interferencia de los videojuegos con otras actividades: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a otras actividades no académicas

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	Cuando juego videojuegos se me pasa el tiempo volando	3	3	3	
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a divertirme con mis amigos.	3	3	3	
9	Dedico más tiempo a jugar a los	Dedico más tiempo a jugar	3	3	3	

	videojuegos que al deporte.	videojuegos que al deporte.				
10	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	3	3	3	
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	3	3	3	

c) Nivel de inquietud respecto a los videojuegos: Nos informa acerca de la medida en que los universitarios son capaces de buscar información o conseguir videojuegos que sean de su interés y agrado.

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones

12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet	3	3	3	
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	Me gusta competir en los videojuegos y ser el mejor.	3	3	3	
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	3	3	3	
15	Hablo con mis amigos de videojuegos.	Hablo con mis amigos sobre videojuegos.	3	3	3	
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	Siempre que veo una tienda de videojuegos, entro en ella.	3	3	3	

d) Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a las actividades académicas.

Ítems	Original	Adaptación	Cl	Co	Re	Observaciones
			ari	her	lev	
			da	en	an	
			d	cia	cia	
17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	Antes de realizar las tareas que se me han asignado en casa juego videojuegos.	3	3	3	

18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole	Dedico más tiempo a los videojuegos que a cumplir con las asignaciones de la universidad	3	3	3	
19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes)	Olvido cosas importantes mientras juego.. (deberes, tareas, clases, exámenes...)	2	3	3	Completar ...mientras juego videojuegos

Anexo 9: Evaluación por juicio de expertos, Tercer juez

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado(a) señor(a) juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar “Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo”. La evaluación de dicho instrumento es de gran relevancia para lograr que su contenido sea representativo de la variable y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente.

Agradezco su valiosa colaboración.

6. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez: MARTHA LINDA SOTELO SANCHEZ

j) Grado profesional:

Licenciado () Maestro (X) Doctor ()

k) Área de Formación académica:

Clínica (X) Educativa (X) Social (X) Organizacional (X)

l) Tiempo de experiencia profesional en el área:

2 a 4 años () De 5 a 10 años () Más de 10 años (X)



Firma y sello del evaluador

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

a. Validar el contenido del instrumento psicométrico.

b. Juzgar la pertinencia y relevancia de los reactivos diseñados por Moreno Drexler, Josefrancisco y Valencia Cordova, Josecarlos. 3.

DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre de la Prueba	Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos
Autores	Moreno Drexler, Josefrancisco - Valencia Cordova, Josecarlos
Procedencia	Trujillo, Perú
Administración	Virtual
Tiempo de aplicación	10 - 15 minutos
Ámbito de aplicación	Adultos de 18 años en adelante
Descripción	Cuestionario creado para medir el consumo de videojuegos en universitarios.

4. SOPORTE TEÓRICO:

Basado en el modelo cognitivo conductual, los sistemas de recompensa de los videojuegos generan en sus usuarios una motivación para seguir jugando y mejorando en los mismos. Proveen la satisfacción necesaria para impulsar al jugador a continuar jugando. Los videojugadores ven recompensados sus esfuerzos con diversos tipos de estímulos, lo que genera una asociación entre el progreso dentro del videojuego y el sentimiento de diversión, superación y progreso.

VARIABLE	FACTORES	DEFINICIÓN OPERACIONAL
Hábitos de consumo de videojuegos	Grado de atracción de los videojuegos	Que tanto disfruta los videojuegos el joven universitario y cuánto tiempo les dedica
	Interferencia de los videojuegos en otras actividades	En qué medida el jugar videojuegos es más importante que otras actividades no académicas para el joven universitario.

Nivel de inquietud respecto a los videojuegos	Medida en la que el universitario utiliza sus recursos económicos y de tiempo para adquirir videojuegos o información sobre los mismos.
---	---

Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	La tendencia del joven universitario a no cumplir con sus responsabilidades académicas (clases, tareas, exámenes...) por preferir usar su tiempo en jugar videojuegos.
---	--

5. INSTRUCCIONES PARA LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

A continuación, se presenta el Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en universitarios. De acuerdo con los siguientes criterios califique cada uno de los ítems según corresponda y brinde sus observaciones, de ser el caso:

CRITERIO	CALIFICACIÓN		INDICADOR
Claridad	0	No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	1	Bajo nivel	El ítem requiere modificaciones drásticas en el uso de los signos lingüísticos tanto en sus significados como en su orden.
	2	Moderado nivel	El ítem requiere una modificación específica de alguno de sus términos.
	3	Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuadas.

	0	No cumple con el criterio	El ítem no guarda relación lógica con el indicador.
--	---	---------------------------	---

Coherencia	1	Bajo nivel	El ítem guarda una relación tangencial/lejana con el indicador que está midiendo.
	2	Moderado nivel	El ítem guarda una relación cercana con el indicador que está midiendo.
	3	Alto nivel	El ítem guarda relación lógica y directa con el indicador que está midiendo.
Relevancia	0	No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición del indicador.
	1	Bajo nivel	El ítem es relevante, pero otro lo incluye y mide lo mismo que éste.
	2	Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	3	Alto nivel	El ítem es relevante y debe ser incluido.

6. Opciones de respuesta para el evaluado:

Del ítem 1 al 19: Escala Likert

1	2	3	4	5
(Nada de acuerdo)	(Poco de acuerdo)	(Ni de acuerdo ni en desacuerdo)	(Bastante de acuerdo)	(Totalmente de acuerdo)

Del 20 al 24: Opción múltiple

Ítem 20	Nunca	Meses	Un año	2 a 3 años	+ de 4 años
Ítem 21	Nada	Menos de 1 hora al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 horas al día	Más de 3 horas al día
Ítem 22 y 23	0	1 o 2	Hasta 10	de 10 a 20	+ de 20

Ítem 24	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres o cuatro días	Todos los días
----------------	-------	-------------------	-----------------	--------------------	----------------

7. FACTORES DEL INSTRUMENTO ORIGINAL Y PROPUESTA DE LA ADAPTACIÓN DEL INSTRUMENTO

a) Factor I: Grado de atracción por los videojuegos: Hábitos de uso y grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el universitario

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
1	Me gusta jugar a los videojuegos.	Me gusta jugar videojuegos.	3	3	3	
2	Juego habitualmente a los videojuegos.	Juego videojuegos habitualmente	3	3	3	
3	He jugado a muchos videojuegos.	He jugado muchos videojuegos.	3	3	3	
4	Conozco muchos videojuegos.	Conozco muchos videojuegos.	3	3	3	
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	Me considero bueno jugando	3	3	3	

		videojuegos.				
6	Los videojuegos me parecen divertidos.	Los videojuegos me parecen divertidos.	3	3	3	
20	Juego a los videojuegos desde hace:	Juego a los videojuegos desde hace:	3	3	3	
21	Dedico a los videojuegos:	Dedico a los videojuegos:	3	3	3	
22	Número de videojuegos que conozco:	Número de videojuegos que conozco:	3	3	3	

23	Número de videojuegos que he jugado	Número de videojuegos que he jugado	3	3	3	
24	Frecuencia a la que juego:	Frecuencia con la que juego	3	3	3	

b) Factor II: Interferencia de los videojuegos con otras actividades: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a otras actividades no académicas

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	Cuando juego videojuegos se me pasa el tiempo volando	3	3	3	
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a divertirme con mis amigos.	3	3	3	
9	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	Dedico más tiempo a jugar videojuegos que al deporte.	3	3	3	
10	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	3	3	3	

11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	3	3	3	
----	---	---	---	---	---	--

c) Nivel de inquietud respecto a los videojuegos: Nos informa acerca de la medida en que los universitarios son capaces de buscar información o conseguir videojuegos que sean de su interés y agrado.

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet	3	3	3	
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	Me gusta competir en los videojuegos y ser el mejor.	3	3	3	

14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	3	3	3	
15	Hablo con mis amigos de videojuegos.	Hablo con mis amigos sobre videojuegos.	3	3	3	
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	Siempre que veo una tienda de videojuegos, entro en ella.	3	3	3	

d) Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a las actividades académicas.

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones

17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	Antes de realizar las tareas que se me han asignado en casa juego videojuegos.	2	2	3	
-----------	---	--	---	---	---	--

18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole	Dedico más tiempo a los videojuegos que a cumplir con las asignaciones de la universidad	2	3	3	
19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes)	Olvido cosas importantes mientras juego (deberes, tareas, clases, exámenes...)	3	3	3	

Anexo 10: Evaluación por juicio de expertos, Cuarto juez

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado(a) señor(a) juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar “Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo”. La evaluación de dicho instrumento es de gran relevancia para lograr que su contenido sea representativo de la variable y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente.

Agradezco su valiosa colaboración.

7. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez: María Celeste Fernández Burgos

m) Grado profesional:

Licenciado () Maestro (X) Doctor ()

n) Área de Formación académica:

Clínica (X) Educativa () Social () Organizacional ()

o) Tiempo de experiencia profesional en el área:

2 a 4 años () De 5 a 10 años () Más de 10 años (X)



Mg. María Celeste Fernández Burgos
PSICÓLOGA
R.P.F. 16818

Firma y sello del evaluador

PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- e. Validar el contenido del instrumento psicométrico.
- f. Juzgar la pertinencia y relevancia de los reactivos diseñados por Moreno Drexler, Josefrancisco y Valencia Cordova, Josecarlos.

DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre de la Prueba	Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos
Autores	Moreno Drexler, Josefrancisco - Valencia Cordova, Josecarlos
Procedencia	Trujillo, Perú
Administración	Virtual
Tiempo de aplicación	10 - 15 minutos
Ámbito de aplicación	Adultos de 18 años en adelante
Descripción	Cuestionario creado para medir el consumo de videojuegos en universitarios.

SOPORTE TEÓRICO:

Basado en el modelo cognitivo conductual, los sistemas de recompensa de los videojuegos generan en sus usuarios una motivación para seguir jugando y mejorando en los mismos. Proveen la satisfacción necesaria para impulsar al jugador a continuar jugando. Los videojugadores ven recompensados sus esfuerzos con diversos tipos de estímulos, lo que genera una asociación entre el progreso dentro del videojuego y el sentimiento de diversión, superación y progreso.

VARIABLE	FACTORES	DEFINICIÓN OPERACIONAL
Hábitos de consumo de videojuegos	Grado de atracción de los videojuegos	Que tanto disfruta los videojuegos el joven universitario y cuánto tiempo les dedica
	Interferencia de los videojuegos en otras actividades	En qué medida el jugar videojuegos es más importante que otras actividades no académicas para el joven universitario.
	Nivel de inquietud respecto a los videojuegos	Medida en la que el universitario utiliza sus recursos económicos y de tiempo para adquirir videojuegos o información sobre los mismos.

	Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	La tendencia del joven universitario a no cumplir con sus responsabilidades académicas (clases, tareas, exámenes...) por preferir usar su tiempo en jugar videojuegos.
--	---	--

5. INSTRUCCIONES PARA LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

A continuación, se presenta el Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en universitarios. De acuerdo con los siguientes criterios califique cada uno de los ítems según corresponda y brinde sus observaciones, de ser el caso:

CRITERIO	CALIFICACIÓN		INDICADOR
Claridad	0	No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	1	Bajo nivel	El ítem requiere modificaciones drásticas en el uso de los signos lingüísticos tanto en sus significados como en su orden.
	2	Moderado nivel	El ítem requiere una modificación específica de alguno de sus términos.
	3	Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuadas.

Coherencia	0	No cumple con el criterio	El ítem no guarda relación lógica con el indicador.
	1	Bajo nivel	El ítem guarda una relación tangencial/lejana con el indicador que está midiendo.
	2	Moderado nivel	El ítem guarda una relación cercana con el indicador que está midiendo.
	3	Alto nivel	El ítem guarda relación lógica y directa con el indicador que está midiendo.
Relevancia	0	No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición del indicador.
	1	Bajo nivel	El ítem es relevante, pero otro lo incluye y mide lo mismo que éste.
	2	Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	3	Alto nivel	El ítem es relevante y debe ser incluido.

6. Opciones de respuesta para el evaluado:

Del ítem 1 al 19: Escala Likert

1	2	3	4	5
(Nada de acuerdo)	(Poco de acuerdo)	(Ni de acuerdo ni en desacuerdo)	(Bastante de acuerdo)	(Totalmente de acuerdo)

Del 20 al 24: Opción múltiple

Ítem 20	Nunca	Meses	Un año	2 a 3 años	+ de 4 años
Ítem 21	Nada	Menos de 1 hora al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 horas al día	Más de 3 horas al día
Ítem 22 y 23	0	1 o 2	Hasta 10	de 10 a 20	+ de 20
Ítem 24	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres o cuatro días	Todos los días

7. FACTORES DEL INSTRUMENTO ORIGINAL Y PROPUESTA DE LA ADAPTACIÓN DEL INSTRUMENTO

a) Factor I: Grado de atracción por los videojuegos: Hábitos de uso y grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el universitario

Ítems	Original	Adaptación	Clari	Coher	Relev	Observaciones
-------	----------	------------	-------	-------	-------	---------------

			da d	en cia	an cia	
1	Me gusta jugar a los videojuegos.	Me gusta jugar videojuegos.	3	3	3	
2	Juego habitualmente a los videojuegos.	Juego videojuegos habitualmente	3	3	3	
3	He jugado a muchos videojuegos.	He jugado muchos videojuegos.	3	3	3	
4	Conozco muchos videojuegos.	Conozco muchos videojuegos.	3	3	3	
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	Me considero bueno jugando videojuegos.	3	3	3	
6	Los videojuegos me parecen divertidos.	Los videojuegos me parecen divertidos.	3	3	3	
20	Juego a los videojuegos desde hace:	Juego a los videojuegos desde hace:	3	3	3	
21	Dedico a los videojuegos:	Dedico a los videojuegos:	3	3	3	
22	Número de videojuegos que conozco:	Número de videojuegos que conozco:	3	3	3	

23	Número de videojuegos que he jugado	Número de videojuegos que he jugado	3	3	3	
24	Frecuencia a la que juego:	Frecuencia con la que juego	3	3	3	

b) Factor II: Interferencia de los videojuegos con otras actividades: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a otras actividades no académicas

Ítems	Original	Adaptación	Clari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	Cuando juego videojuegos se me pasa el tiempo volando	3	3	3	
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a divertirme con mis amigos.	3	3	3	
9	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	Dedico más tiempo a jugar videojuegos que al deporte.	3	3	3	

10	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	3	3	3	
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	3	3	3	

c) Nivel de inquietud respecto a los videojuegos: Nos informa acerca de la medida en que los universitarios son capaces de buscar información o conseguir videojuegos que sean de su interés y agrado.

Ítems	Original	Adaptación	Clari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet	3	3	3	
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	Me gusta competir en los videojuegos y ser el mejor.	3	3	3	
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	3	3	3	

15	Hablo con mis amigos de videojuegos.	Hablo con mis amigos sobre videojuegos.	3	3	3	
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	Siempre que veo una tienda de videojuegos, entro en ella.	3	3	3	

d) Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a las actividades académicas.

Ítems	Original	Adaptación	Clari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	Antes de realizar las tareas que se me han asignado en casa juego videojuegos.	3	3	3	
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole	Dedico más tiempo a los videojuegos que a cumplir con las asignaciones de la universidad	1	3	3	Dedico más tiempo a los videojuegos que a cumplir con mis responsabilidades de la universidad

19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes)	Olvido cosas importantes mientras juego (deberes, tareas, clases, exámenes...)	3	3	3	
-----------	--	--	---	---	---	--

Anexo 11: Evaluación por juicio de expertos, Quinto juez

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado(a) señor(a) juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar “Propiedades psicométricas del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes de psicología de una universidad privada de Trujillo”. La evaluación de dicho instrumento es de gran relevancia para lograr que su contenido sea representativo de la variable y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente.

Agradezco su valiosa colaboración.

DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez: Jorge Miguel Caro Vela

p) Grado profesional:

Licenciado ()

Maestro ()

Doctor (X)

q) Área de Formación académica:

Clínica (X) Educativa ()

Social ()

Organizacional ()

r) Tiempo de experiencia profesional en el área:

2 a 4 años ()

De 5 a 10 años ()

Más de 10 años (X)



Firma y sello del evaluador

PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- g. Validar el contenido del instrumento psicométrico.
- h. Juzgar la pertinencia y relevancia de los reactivos diseñados por Moreno Drexler, Josefrancisco y Valencia Cordova, Josecarlos.

DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre de la Prueba	Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos
Autores	Moreno Drexler, Josefrancisco - Valencia Cordova, Josecarlos
Procedencia	Trujillo, Perú
Administración	Virtual
Tiempo de aplicación	10 - 15 minutos
Ámbito de aplicación	Adultos de 18 años en adelante
Descripción	Cuestionario creado para medir el consumo de videojuegos en universitarios.

SOPORTE TEÓRICO:

Basado en el modelo cognitivo conductual, los sistemas de recompensa de los videojuegos generan en sus usuarios una motivación para seguir jugando y mejorando en los mismos. Proveen la satisfacción necesaria para impulsar al jugador a continuar jugando. Los videojugadores ven recompensados sus esfuerzos con diversos tipos de estímulos, lo que genera una asociación entre el progreso dentro del videojuego y el sentimiento de diversión, superación y progreso.

VARIABLE	FACTORES	DEFINICIÓN OPERACIONAL
Hábitos de consumo de videojuegos	Grado de atracción de los videojuegos	Que tanto disfruta los videojuegos el joven universitario y cuánto tiempo les dedica
	Interferencia de los videojuegos en otras actividades	En qué medida el jugar videojuegos es más importante que otras actividades no académicas para el joven universitario.
	Nivel de inquietud respecto a los videojuegos	Medida en la que el universitario utiliza sus recursos económicos y de tiempo para adquirir videojuegos o información sobre los mismos.

	Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	La tendencia del joven universitario a no cumplir con sus responsabilidades académicas (clases, tareas, exámenes...) por preferir usar su tiempo en jugar videojuegos.
--	---	--

5. INSTRUCCIONES PARA LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

A continuación, se presenta el Cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos en universitarios. De acuerdo con los siguientes criterios califique cada uno de los ítems según corresponda y brinde sus observaciones, de ser el caso:

CRITERIO	CALIFICACIÓN		INDICADOR
Claridad	0	No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	1	Bajo nivel	El ítem requiere modificaciones drásticas en el uso de los signos lingüísticos tanto en sus significados como en su orden.
	2	Moderado nivel	El ítem requiere una modificación específica de alguno de sus términos.
	3	Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuadas.

Coherencia	0	No cumple con el criterio	El ítem no guarda relación lógica con el indicador.
	1	Bajo nivel	El ítem guarda una relación tangencial/lejana con el indicador que está midiendo.
	2	Moderado nivel	El ítem guarda una relación cercana con el indicador que está midiendo.
	3	Alto nivel	El ítem guarda relación lógica y directa con el indicador que está midiendo.
Relevancia	0	No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición del indicador.
	1	Bajo nivel	El ítem es relevante, pero otro lo incluye y mide lo mismo que éste.
	2	Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	3	Alto nivel	El ítem es relevante y debe ser incluido.

6. Opciones de respuesta para el evaluado:

Del ítem 1 al 19: Escala Likert

1	2	3	4	5
(Nada de acuerdo)	(Poco de acuerdo)	(Ni de acuerdo ni en desacuerdo)	(Bastante de acuerdo)	(Totalmente de acuerdo)

Del 20 al 24: Opción múltiple

Ítem 20	Nunca	Meses	Un año	2 a 3 años	+ de 4 años
Ítem 21	Nada	Menos de 1 hora al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 horas al día	Más de 3 horas al día
Ítem 22 y 23	0	1 o 2	Hasta 10	de 10 a 20	+ de 20
Ítem 24	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres o cuatro días	Todos los días

7. FACTORES DEL INSTRUMENTO ORIGINAL Y PROPUESTA DE LA ADAPTACIÓN DEL INSTRUMENTO

a) Factor I: Grado de atracción por los videojuegos: Hábitos de uso y grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el universitario

Ítems	Original	Adaptación	Clari	Coher	Relev	Observaciones
-------	----------	------------	-------	-------	-------	---------------

			da d	en cia	an cia	
1	Me gusta jugar a los videojuegos.	Me gusta jugar videojuegos.				
2	Juego habitualmente a los videojuegos.	Juego videojuegos habitualmente				
3	He jugado a muchos videojuegos.	He jugado muchos videojuegos.				
4	Conozco muchos videojuegos.	Conozco muchos videojuegos.				
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	Me considero bueno jugando videojuegos.				
6	Los videojuegos me parecen divertidos.	Los videojuegos me parecen divertidos.				
20	Juego a los videojuegos desde hace:	Juego a los videojuegos desde hace:				
21	Dedico a los videojuegos:	Dedico a los videojuegos:				
22	Número de videojuegos que conozco:	Número de videojuegos que conozco:				

23	Número de videojuegos que he jugado	Número de videojuegos que he jugado				
24	Frecuencia a la que juego:	Frecuencia con la que juego				

b) Factor II: Interferencia de los videojuegos con otras actividades: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a otras actividades no académicas

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	Cuando juego videojuegos se me pasa el tiempo volando				
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a divertirme con mis amigos.				
9	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	Dedico más tiempo a jugar videojuegos que al deporte.				

10	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.				
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.				

c) Nivel de inquietud respecto a los videojuegos: Nos informa acerca de la medida en que los universitarios son capaces de buscar información o conseguir videojuegos que sean de su interés y agrado.

Ítems	Original	Adaptación	Cl ari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet				
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	Me gusta competir en los videojuegos y ser el mejor.				
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.				

15	Hablo con mis amigos de videojuegos.	Hablo con mis amigos sobre videojuegos.				
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	Siempre que veo una tienda de videojuegos, entro en ella.				

d) Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas: Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de jugar videojuegos con respecto a las actividades académicas.

Ítems	Original	Adaptación	Clari da d	Co her en cia	Re lev an cia	Observaciones
17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	Antes de realizar las tareas que se me han asignado en casa juego videojuegos.				
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole	Dedico más tiempo a los videojuegos que a cumplir con las asignaciones de la universidad				

19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes)	Olvido cosas importantes mientras juego (deberes, tareas, clases, exámenes...)				
-----------	--	--	--	--	--	--

