

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



TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

“Evidencias de validez y confiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos para adolescentes de la ciudad de Trujillo”

Área de Investigación:

Ciencias Médicas - Instrumentalización de la Mediación Psicológica

Autoras:

Marino Diaz, Daniela Marjori
Reyes Palacios, Marita

Jurado Evaluador:

Presidente: Fernández Burgos, María Celeste

Secretario: Malpica Risco, Vhanya Olenka

Vocal: Lozano Sanchez, Zelmira Beatriz

Asesor:

Borrego Rosas Carlos Esteban

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

Trujillo – Perú
2024

Fecha de sustentación: 2024/10/14

Evidencias de validez y confiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos para adolescentes de la ciudad de Trujillo

INFORME DE ORIGINALIDAD

11 %	11 %	3 %	8 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	6 %
2	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	4 %

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 “**Evidencias de validez y confiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos para adolescentes de la ciudad de Trujillo**”, autoras **Marino Diaz Daniela Marjori & Reyes Palacios Marita**, dejo constancia de lo siguiente:

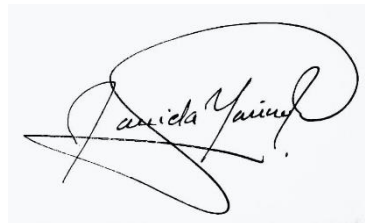
- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **11%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el (25 de octubre del 2024).
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la Universidad.

Trujillo, 25 de octubre del 2024.

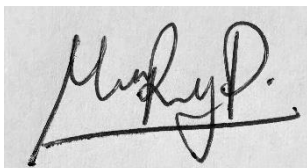
Asesor
Borrego Rosas Carlos Esteban
DNI: 40266398
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6168-300X>
FIRMA:



Autora
Daniela Marjori Marino Diaz
DNI: 73615704
FIRMA:



Autora
Marita Reyes Palacios
DNI: 72559318
FIRMA :



**“EVIDENCIAS DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LA ESCALA DE ADICCIÓN
A VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE TRUJILLO.”**

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres: María y Amaro porque ellos son la razón de mi vida son pieza clave y fundamental para mi desarrollo, fomentando en mí el deseo de superación y de triunfo en la vida para poder cumplir mis anhelos.

A mis hermanas Lizbet y Yennyfer que siempre han sido un ejemplo de amor y perseverancia.

Agradezco a Dios por otorgarme una familia maravillosa, quienes han creído en mí siempre.

Reyes Palacios, Marita

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres Azucena y Daniel, quienes ante las adversidades hicieron posible de culminar esta tesis, por su apoyo incondicional y sus ánimos constantes para poder continuar.

A mis abuelos, Alfredo y María que aunque no estén físicamente presente me dejaron una gran enseñanza de nunca rendirme y seguir adelante sin importar el tiempo que haya pasado por lo cual este logro también es para ellos.

A mí hermano Kevin, por ser un ejemplo de motivación para la realización de este trabajo.

Marino Diaz, Daniela

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darnos la fuerza espiritual y ser luz en nuestro camino.

A nuestra población elegida por su tiempo en responder cada uno de los instrumentos utilizados para obtener los resultados.

A la plana docente del programa de estudios de psicología de la Universidad Privada Antenor Orrego, quienes fueron guía primordial para desarrollarnos en esta etapa universitaria, por brindarnos sus conocimientos y experiencias para ser buenos profesionales.

INDICE DE CONTENIDO

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO	i
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	v
INDICE DE CONTENIDO	vi
INDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
CAPÍTULO I	12
PLAN DE INVESTIGACIÓN.....	12
1.1. El problema	13
1.1.1. Delimitación del problema	13
1.1.2. Formulación del Problema.....	15
1.2. Objetivos:	15
1.2.1. Objetivo General.....	15
1.2.2. Objetivos Específicos	15
1.3. Justificación del trabajo.....	15
1.4. Limitaciones	16
CAPÍTULO II	17
METODOLOGÍA	17
2.1. Población.....	18
2.2. Muestra.....	18
2.3. Muestreo.....	19
2.4. Procedimiento para la recolección de datos.	19
2.5.- Instrumento	20
CAPÍTULO III.....	22
MARCO TEÓRICO.....	22
CAPÍTULO IV.....	36
RESULTADOS.....	36
CAPÍTULO V	44
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	44

CAPITULO VI.....	49
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
6.1.- Conclusiones	50
6.2.- Recomendaciones	51
CAPITULO VII	52
REFERENCIAS Y ANEXOS.....	52
7.1. Referencias	53
7.2. Anexos.....	59

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	18
<i>Distribución de la población de estudiantes de una institución educativa estatal de Trujillo</i>	
Tabla 2.....	19
<i>Distribución de la población de estudiantes de una institución educativa estatal de Trujillo</i>	
Tabla 3.....	37
<i>Análisis de correlación ítem o test de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes(GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo</i>	
Tabla 4.....	38
<i>Análisis factorial confirmatorio de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo</i>	
Tabla 5.....	41
<i>Confiabilidad por consistencia interna de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo</i>	
Tabla 6.....	42
<i>Normas percentilares de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo</i>	
Tabla 7.....	43
<i>Puntos de corte de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo</i>	

NDICE DE FIGURAS

Figura 1	39
<i>Diagrama primer modelo Unidimensional</i>	
Figura 2	40
<i>Diagrama segundo modelo Bifactorial</i>	

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo determinar las propiedades psicométricas de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo. El tipo de investigación fue tecnológico con diseño instrumental y la muestra se estructuró por 870 estudiantes de edades 12 entre 17 años de edad en la institución estatal nacional de Trujillo. Los resultados demostraron que el análisis de correlación ítem o test donde se conoció que se observan correlaciones altamente significativas $p=.000$ con valores entre ,641 y ,751 del instrumento, los ajustes de bondad del AFC fueron $X^2=.000$, CFI= ,912, TLI=,810 Y NFI=,902 y la confiabilidad por consistencia interna con un valor de ,822, además de los baremos percentilares y los puntos de corte en dos categorías: adicción y no adicción.

Palabras clave: adicción a los videojuegos, propiedades psicométricas.

ABSTRACT

The objective of this work is to determine the psychometric properties of the Video Game Addiction in Adolescents (GASA) scale for adolescents from the city of Trujillo. The type of research was technological with an instrumental design and the sample was structured by 870 students aged 12 to 17 years old at the national state institution of Trujillo. The results showed that the item or test correlation analysis where it was known that highly significant correlations were observed $p=.000$ with values between .641 and .751 of the instrument, the goodness adjustments of the CFA were $\chi^2=.000$, CFI= .912, TLI=.810 AND NFI=.902 and reliability by internal consistency with a value of .822, in addition to the percentile scales and cut-off points in two categories: addiction and non-addiction.

Keywords: video game addiction, psychometric properties.

CAPÍTULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. El problema

1.1.1. Delimitación del problema

El surgimiento de los videojuegos ha sido objeto de atención mediática e investigación en los últimos años y ha tenido un gran impacto en la sociedad. Jugar videojuegos es el pasatiempo más común entre los adolescentes en la actualidad, el alto nivel de estimulación que genera y su evolución va en aumento cada año.

También, los videojuegos se conocen como el grado de deterioro de la vida diaria, en lugar de la cantidad de tiempo que se pasa en línea, lo que determina la prevalencia de adicción a los videojuegos. Vale la pena recalcar que los individuos que ocupen más de cinco horas al día en videojuegos poseerán una adicción incontrolable con gran impacto en sus actividades diarias (Rodríguez et al., 2021).

Los videojuegos pueden ser un problema cuando genera dependencia psicológica, cambios de humor, victimización y pérdida de control. Los investigadores se sorprenden por su efecto en los usuarios, quienes tienden a conectarse a internet inmediatamente después de realizar una actividad y regresar a casa o despertarse, reduciendo el tiempo que dedican a las tareas diarias por el impacto de las experiencias de ocio que conllevan a menor satisfacción (Cantero, 2019).

En el contexto internacional, durante el año 2020, a nivel mundial existió un incremento del 62% de usuarios para consumir videojuegos, con un aproximado de 260 millones de adolescentes a nivel global que se integraron a utilizar este medio como pasa tiempo de preferencia (Translated by ContentEngine, 2021).

En Europa, específicamente en Francia el 8,8% de adolescentes entre 11 y 18 años demostraron la adicción a videojuegos de manera patológica, en España los jugadores en línea lo conforman un 33% de la población, con un promedio de edad entre 11 y 17 años y por último Suecia con adicción a juegos online en un 1.3%. Por otro lado, el continente asiático registra que de la población total se presenta un 30% con problemas de adicción a juegos en línea (Rodríguez y García, 2021).

En el contexto nacional, Una estadística proporcionada por el Instituto Nacional de Salud Mental del Perú (2021) indica que el 13.8% de adolescentes en Lima Metropolitana presentan síntomas relacionados con la adicción a los videojuegos, lo

cual genera problemas de conducta, afectando tanto la salud mental como el rendimiento académico. Esta cifra refleja un incremento con la mayor disponibilidad de acceso a internet y dispositivos electrónicos en los hogares peruanos.

A su vez, Quispe (2022) presentó un estudio con la intención de conocer en vínculo de adicción a videojuegos con el funcionamiento familiar en adolescentes de Arequipa. La muestra del estudio estuvo constituida por 324 alumnos, asimismo, los resultados demuestran que el 29.9% y concluyó que a mayor adicción menor funcionamiento familiar.

Es por ello que los padres de familia no deben descuidar sus responsabilidades, sobre la educación de sus hijos, la comunicación, que involucran en su desarrollo personal, y si están ausentes el uso excesivo de internet, puede volverse en una adicción, lo cual causa una conducta agresiva, provocando comportamientos de manera agresiva generando problemas en la personalidad en el adolescente. Otro de los motivos que llevan a los adolescentes a depender de los videojuegos, es problemas en casa o presenciar agresión, genera en ellos una necesidad de entablar un vínculo agradable con los juegos cibernéticos generando una dependencia.

Si bien es cierto, se cuenta con un instrumento capaz de medir la adicción a los videojuegos, el cual es el GASA; sin embargo, este fue creado para una población española, la cual es muy diferente contextualmente a la población peruana y específicamente a la de los adolescentes trujillanos. Este grupo etario es especialmente relevante debido a la alta prevalencia y el impacto significativo del uso de videojuegos en sus vidas cotidianas, que puede llevar a problemas de adicción. En Trujillo, al igual que en otras áreas urbanas del Perú, el acceso a dispositivos electrónicos y a internet ha aumentado considerablemente, lo que facilita el uso de videojuegos. Es crucial desarrollar y validar un instrumento de medición adaptado a este contexto específico para comprender mejor la extensión de la adicción a videojuegos y sus consecuencias en esta población, así como para diseñar intervenciones educativas y preventivas adecuadas.

Es por este motivo, que es de vital importancia el poder adaptar este instrumento, dado que permitirá el poder medir la adicción a los videojuegos en los adolescentes y poder identificar a gran escala aquellos casos que pueden desencadenar

en una adicción a los juegos, siendo esta una problemática palpable en las aulas de las instituciones educativas trujillanas y pudiendo ser este, uno de los factores que coadyuva a los problemas de aprendizaje, emocionales, conductuales, etc., de los adolescentes.

1.1.2. Formulación del Problema

¿Cuáles son las propiedades psicométricas de la escala de GASA de Evidencias de Adicción a videojuegos en adolescentes en un colegio nacional?

1.2. Objetivos:

1.2.1. Objetivo General

Determinar las propiedades psicométricas de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Ejecutar el análisis de correlación ítem - test de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.
- Analizar las evidencias de validez basadas en la estructura interna a través del análisis factorial confirmatorio de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.
- Examinar la confiabilidad por consistencia interna de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.
- Elaborar normas percentilares de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.
- Conocer los puntos de corte de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.

1.3. Justificación del trabajo

La elaboración de la investigación es conveniente porque en la actualidad los juegos cibernéticos tienen un nivel alto en la sociedad, es por ello que es necesario comprender los diferentes aspectos negativos como positivos asociados a su uso,

además, las adaptaciones de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA), a nivel regional y local están desfasadas.

A nivel teórico, permitirá profundizar los conocimientos respecto a la adicción a los videojuegos, aportando contenidos actualizados sobre la variable, así como de las propiedades psicométricas del instrumento, aportando nuevos valores estadísticos y reforzamiento de las teorías de diversos autores; por otro lado, el instrumento como tal permitirá determinar el nivel de adicción a los videojuegos de los adolescentes.

Asimismo, la investigación posee aporte práctico debido a que se evidencia su utilidad conociendo los criterios y características de la adicción a videojuegos para ejecutar una evaluación de poblaciones propensas a esta variable; lo que permitirá la formulación y establecimiento de programas preventivos y promocionales que permitan la concientización e intervención en el caso de la adicción a los juegos.

También, presenta relevancia social porque el instrumento permitirá la detección de la adicción a los videojuegos, que, mediante una intervención adecuada, disminuirá las consecuencias que trae esta problemática que repercutirá directamente en los adolescentes y las relaciones que mantienen con sus círculos sociales más allegados como son la familia, los compañeros de clase y profesores

Por último, a nivel metodológico, el instrumento tendrá una adaptación en la ciudad de Trujillo, siendo este trascendental, para la formulación de investigaciones en la región norte del país y será un antecedente para la realización de futuras adaptaciones a otros contextos diferentes a los del presente estudio.

1.4. Limitaciones

- Esta investigación está fundamentada a través de la teoría de Lemmens et al. (2009) de la adicción a los videojuegos.
- Los resultados del estudio de niveles de dependencia de videojuegos únicamente serán extendidos para localidades con equivalentes características y contexto a la muestra utilizada.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Población

La población como objeto de estudio estuvo constituido por 870 estudiantes de edades 12 entre 17 años de edad en la institución estatal nacional de Trujillo, matriculados en el semestre 2023-10

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes de una institución educativa estatal de Trujillo

Edad	F	%
12	173	19.9
13	191	21.9
14	178	20.5
15	148	17.0
16	132	15.2
17	48	5.5
Total	870	100

2.2. Muestra

La muestra del presente estudio se calculó con la siguiente fórmula:

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

Z =nivel de confianza 1.96

p =probabilidad de éxito 0.5

q =probabilidad de fracaso 0.5

e =margen de error 0.03

$$n = \frac{203 * 1.96^2 * 0.25}{(203 - 1) * 0.03^2 + 1.96^2 * 0.25}$$

$$n = 479.51$$

$$n=480$$

Para la ejecución de la muestra se utilizó el marco muestra conocido,

determinado la cantidad en 480 estudiantes de edades 12 entre 17 años de edad en la institución estatal nacional de Trujillo, a través del margen de error de 3%.

Tabla 2

Distribución de la población de estudiantes de una institución educativa estatal de Trujillo

Edad	F	%
12	173	19.9
13	191	21.9
14	178	20.5
15	148	17.0
16	132	15.2
17	48	5.5
Total	870	100

Criterios de inclusión

- Todos los estudiantes matriculados en el año lectivo 2023.
- Participación voluntaria de los estudiantes con edades de 12 y 17 años
- Escolares seleccionados los cuales obtuvieron el permiso correspondiente de sus progenitores con firma previa.

Criterios de exclusión

- Cuestionarios con respuestas incompletas
- Escolares que no asistieron los días de recolección de la información

2.3. Muestreo

La técnica de muestreo integrada en la presente investigación fue el probabilístico de tipo aleatoria simple, el cual menciona que cada individuo perteneciente a la población blanco tiene garantía de pertenecer a la muestra por poseer las mismas características que los demás sujetos (Sánchez et al., 2018).

2.4. Procedimiento para la recolección de datos.

Para poder acceder a la información, se solicitó autorización al director de la institución educativa de manera verbal, a fin de acceder a la institución educativa nacional

de Trujillo, una vez logrado el permiso a la institución, se coordinó con la coordinadora de los docentes para las disposiciones de los horarios para la aplicación del instrumento. Posteriormente, se accedió a las aulas para explicarle a los estudiantes los objetivos de la investigación y se les acercó el protocolo de asentimiento informado, para que sus padres puedan llenarlo y traerlo el día de la aplicación para poder participar. Los días de la evaluación, se procedió a entrar en las aulas seleccionadas, luego procedió a recoger los asentimientos y se repartió el instrumento de evaluación, se dieron las instrucciones de llenado del instrumento, se recalcó la participación voluntaria y la confidencialidad de los datos obtenidos. Posteriormente se analizó los datos para poder crear la base de datos.

2.5.- Instrumento

2.5.1.- Ficha Técnica del Instrumento a validar

Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)

En el presente estudio, se manipuló el instrumento de denominación original, Game Addiction Scale For Adolescents (GASA) en EE.UU., el creador fue Lemmens et al. (2009), mientras que la adaptación al idioma español fue realizada en jóvenes adolescentes de España por Lloret et al. (2017), Asimismo existe una adaptación en Trujillo fue realizada por cahuaza y paz (2019) la aplicación es conjunta o individual en el ámbito educativo, y el rango de aplicación es de 12 años a 18 años, con la finalidad de conocer la adicción a los videojuegos, tiene como dimensiones: Saliencia, Tolerancia, Emoción, Recaídas, Abstinencia, Conflicto y Problemas; evaluadas a través de 7 ítems, teniendo uno por cada área. A su vez estas dimensiones se distribuyen en dos factores de segundo orden: compromiso y problema del uso de videojuegos. La calificación de puntuación directa tiene como valor por cada ítem es 1 y valor máximo por ítem es 5, la prueba dura 10 min.

2.5.2. Descripción de la Prueba por áreas

El instrumento del presente estudio cuenta con siete dimensiones en donde: la primera dimensión Saliencia integra al ítem 1; Tolerancia el reactivo 2; Modificación de humor el ítem 3; Abstinencia el ítem 4; recaída el ítem 5, conflicto ítem 6, problemas ítem 7, se recomienda un análisis bifactorial: En primer lugar, Saliencia, Tolerancia y Modificación del humor pertenecientes al criterio periférico (1 a 3) que mide el compromiso para con los videojuegos y la Abstinencia, Recaída, Conflicto y Problemas del criterio central (4 a 7) que mide el problema del uso de videojuegos.

2.5.3. Propiedades psicométricas

En orientación a la validez de correlación ítem test en la prueba original de Lemmens et al. (2009), se obtuvo en su modelo de ajuste valores mayores a $>.50$ siendo más que aceptable. Además de mostrar un valor de confiabilidad mayor al $.70$ por lo que se consideró un instrumento de alta confiabilidad.

Por su parte, Lloret et al. (2017) realizó una adaptación en donde no se presentó ninguna dificultad en el análisis de los ítems, durante la aplicación de validez se muestra que ejecuta de manera satisfactoria el $p=.001$, que alcanza como resultado del instrumento Game Addiction Scale For Adolescents con validez aceptable y en cuanto a la confiabilidad fue de $0,81$ el cual fue un valor adecuado.

Por último, Cahuaza y Paz (2019), conocieron los valores psicométricos del instrumento GASA en Trujillo, la muestra empleada fue de 400 adolescentes de la localidad y los resultados demostraron que la validez de contenido logró valores en sus reactivos de $.72$ a $.92$, el AFC alcanzó ajustes de (SRMR = $.056$, CFI = $.93$; TLI = $.86$) eliminando los ítems 1 y 2, además, tomando el instrumento en modo unidimensional, por último, el coeficiente de Omega fue superior al $.70$. Los autores concluyeron que el modelo se ajusta a la población del contexto Trujillano.

CAPÍTULO III
MARCO TEÓRICO

3.1.- Antecedentes de la Investigación

3.1.1.- A nivel internacional

En España, Chahín y Libia (2018) elaboraron un instrumento con el propósito de conocer la prevalencia de adicción a videojuegos y redes sociales en adolescentes españoles, además, la investigación contó con 354 adolescentes para la muestra y la metodología fue psicométrica. Los resultados demostraron que el AFE se ajustó de forma aceptable con valores (CFI = 0.918, IFI = 0.922, NFI = 0.883, RMSEA = 0.059), además alcanzaron una consistencia interna mayor al .70. Los autores concluyeron que el instrumento es fiable de aplicar en el contexto adolescente español.

En la misma línea, Lloret et al. (2017) conoció los valores psicométricos de (GASA) en población española, los colaboradores de la muestra la integraron 466 adolescentes y la metodología fue de carácter psicométrica. Los resultados señalan que el modelo del AFC más ajustable es el unidimensional con los valores (CFI = 0,95, RMSEA = 0,08), además, la confiabilidad de alfa se ajustó a ser mayor a .70. Los autores concluyeron que en los adolescentes españoles es necesario realizar un análisis unidimensional.

3.1.2.- A nivel nacional.

Olivera y Torres (2022) perpetraron una validación de HAMM-IST de adicción a videojuegos en adolescentes de Chiclayo, la metodología manejada fue psicométrica y la muestra empleada para el estudio fueron 800 estudiantes. Los resultados demuestran que a través de la validez de contenido se alcanzó puntuaciones de .96 en todos los ítems, a su vez el alfa de Cronbach fue de .788 siendo un valor aceptable y por último los valores del AFC (CFI=0.912, TLI=0.901 y RMSEA=0.0434; RMSEA=0,0666). El autor concluye que es viable aplicar el instrumento en la población.

Adrianzén y Cuya (2019) conocieron las evidencias psicométricas de un cuestionario de consumo de videojuegos en Lima, la metodología fue no experimental con diseño psicométrico y la muestra empleada fueron 470 estudiantes. Los resultados demuestran que la validez de contenido obtuvo valores .89 (.69-.93)., además, se conoció que el AFC obtuvo valores de CFI=0.991 y el TLI=0.990. Los autores

concluyeron que el instrumento obtuvo fiabilidad mayor al .70 siendo aceptable para aplicar en la población.

Bellido y Cahuana (2020) construyeron un instrumento para conocer la preponderancia de la adicción a videojuegos en red de Juliaca, el diseño fue no experimental psicométrico y la muestra estuvo integrada por 145 individuos. Los resultados expusieron que todos los ítems obtuvieron una validez de Aiken de 0.89, los valores de consistencia interna fueron de 0.942. Se llegó a la conclusión que el cuestionario cumple con ser confiable para aplicarse en sujetos con la misma característica a la población.

3.1.3. A nivel regional y local

Cahuaza y Paz (2019) conocieron los valores psicométricos del instrumento GASA en Trujillo, la muestra empleada fue de 400 adolescentes de la localidad y los resultados demostraron que la validez de contenido logró valores en sus reactivos de .72 a .92, el AFC alcanzó ajustes de (SRMR = .056, CFI = .93; TLI = .86) eliminando los ítems 1 y 2, además, tomando el instrumento en modo unidimensional, por último, el coeficiente de Omega fue superior al .70. Los autores concluyeron que el modelo se ajusta a la población del contexto Trujillano.

3.2.- Marco teórico

3.2.1. Adicción a los videojuegos

3.2.1.1. Breve historia de los videojuegos

El origen de los videojuegos fue en la década de 1940, Alan Turing el matemático británico trabajo de la mano con Claude Shannon para interpretar el origen de las computadoras modernas.

El primer autor de los videojuegos son Tennis For Two en el año 1958, creando juegos muy simples con controles para dos personas con carácter experimental, vista de que no se llegó a comercializarse, ya que solo se encontraban accesibles en institutos de investigación o en universidades

En los años 70 se originó una disminución de la industria de computadoras esto originó que se utilicen máquinas y videojuegos sea accesible para el público general. A partir de los 80, crearon también ordenadores personales que permiten el acceso a los videojuegos. Asimismo, las computadoras de sobremesa aparecen como nuevo dispositivo para jugar como consolas portátiles. En el siglo 90, la mejora en los videojuegos y el aumento en la industria aumentó su valor exponencial. A partir del año 2000 aparece la PlayStation, siguiendo de ello aparece en el año 2006 el Nintendo en el mismo año aparece el PlayStation 3. En el año 2010 llegaron las tablets y celulares que les da un acceso a los videojuegos en dichos dispositivos. Siguiendo de ello en el año 2013 aparece el PlayStation 4 con empresas grandes como Samsung entre otras, se unió el Facebook. (Brockmyer, 2015, citado en Buiza, 2019).

La evolución histórica de los videojuegos, desde sus inicios en la década de 1940 hasta su consolidación en el siglo XXI, resalta su creciente accesibilidad y el impacto significativo que han tenido en diversas generaciones. Este desarrollo no solo ha facilitado el acceso a los videojuegos a un público más amplio, sino que también ha permitido una interacción más compleja con estos medios, lo que puede influir en la conducta y en las experiencias de los adolescentes. La información presentada sugiere que la popularidad y la diversificación de las plataformas de videojuegos han generado un entorno propicio para el estudio de la adicción a estos, lo cual es especialmente relevante para evaluar la validez y confiabilidad de instrumentos como la Escala de Adicción a Videojuegos, diseñada específicamente para adolescentes en la ciudad de Trujillo.

3.2.1.2. Adicción a los videojuegos

Cuando nos referimos sobre adicción a videojuegos se vuelve una dependencia en los adolescentes que les provoca una necesidad incontrolable de jugar de manera compulsiva hacia los videojuegos. Los adolescentes no tienen control de sus ganas de jugar y les conlleva a jugar compulsivamente durante horas. Actualmente, se dice que la adicción es un trastorno que provoca insomnio, cólera o molestia, desinterés a las actividades cotidianas, disminución de interés académico, ausencia de actividades familiares, falta de comunicación en el entorno social.

A su vez Goldstein (1993) como se citó en Reynalte (2021), señala que los videojuegos es un trastorno del estado mental lo que lo influye y se manifiesta que los videojuegos es una conducta grave, primordialmente se vincula en los juegos digitales que son utilizados para refugiarse en computadores o dispositivos para escapar de la realidad. El instrumento GASA es de como confiabilidad

El consumo de videojuegos va en aumento y tiene características distintivas: su facilidad de acceso, la posibilidad de hacerlo en un espacio privado sin supervisión ni interacción social, su amplia gama de opciones, la incorporación de elementos asociativos o colaborativos, etc., hacen difícil poner límites a este tipo de adicción. Además, la falta de límites paternos a su consumo es una desventaja a la hora de concienciar sobre el problema. Padres y educadores necesitan información sobre el diagnóstico y el tratamiento de esta adicción (Gómez et al., 2021)

Aunque el juego online puede satisfacer las diversas necesidades de las personas, cuando se convierte en una adicción puede tener consecuencias negativas, sobre todo en los adolescentes, donde puede afectar a su salud mental. Entre los adolescentes, se ha informado de que la adicción a los juegos online puede alterar la salud mental, aumentar la depresión, la ansiedad y el psicoticismo, y perturbar las relaciones familiares (De Pasquale et al., 2020)

Los juegos en línea permiten a la gente conocer a otros jugadores, divertirse, ganar estatus y ganar dinero. Además, escapar de los problemas de la vida real, aunque sea temporalmente, y conseguir relajarse son algunas de las ventajas que obtienen las personas al jugar. Como resultado, los juegos online pueden llevar a la gente a jugar con frecuencia y durante periodos prolongados, lo que a su vez puede provocar el riesgo de convertirse en adictos (Sachdeva & Verma, 2015).

Según King et al. (2010) clasificó los rasgos estructurales de los juegos en rasgos sociales, rasgos de manipulación y control, rasgos narrativos y de identidad, y rasgos de recompensa y presentación. Además, sugirió que las diferencias en estas características estructurales entre los juegos pueden contribuir a las variaciones en el mecanismo psicológico del juego excesivo.

Con el aumento de los juegos en línea, la industria del juego no ha dejado de crecer. Los géneros de juego, divididos y variados, van desde los juegos de simulación

estratégica, en los que los jugadores trabajan juntos para desarrollar estrategias, hasta los juegos arcade, en los que un solo jugador lleva a cabo tareas sencillas. Para ello, diversas investigaciones han tratado de comprender cómo las características del juego, así como las motivaciones de los jugadores y otras variables psicológicas, difieren según el tipo de juego (Kim et al., 2022).

La sociedad afronta su angustia emocional jugando a juegos en línea, pero el uso excesivo de estos juegos durante largos periodos de tiempo puede hacer que la gente se desconecte de las relaciones de la vida real, lo que conduce a problemas de salud mental más graves, como la depresión (King et al., 2016).

3.2.1.3. Características de la adicción a los videojuegos

Según los autores mencionan algunas características sobre juegos patológicos que se relaciona a comportamientos comunes en los adolescentes con adicción , como desesperación por los juegos, jugar durante horas sin tener un límite de tiempo, falta de autocontrol, bajo rendimiento escolar, no socializan, déficit de concentración, manifiestan conductas de ira, se refleja en comportamientos inadecuado que llevan a la violencia cuando les prohíben el uso de algún dispositivo para que no jueguen ,se refiere que la mayoría de veces reaccionan de manera defensiva, no tienen control.

Durante la adolescencia, cuando se empiezan a asumir responsabilidades serias, algunos individuos pueden distanciarse de su vida social debido a la adicción a los juegos. Como consecuencia de ello, otras personas de la vida del individuo adicto (por ejemplo, la familia y los amigos) se vuelven menos relevantes para esos adolescentes con poco sentido de la responsabilidad (Dincer y Kolan, 2020).

Una de las características fundamentales de la adicción a los juegos en línea, descrita en el DSM-5, es un patrón de comportamiento recurrente y sostenido durante largos periodos de tiempo, que conduce a un deterioro clínicamente relevante durante un periodo de 12 meses. Este comportamiento va acompañado de síntomas psicológicos, sociales, de tolerancia y de abstinencia (American Psychiatric Association, 2013).

Además, Kim et al. (2022) refieren que los juegos tienen atributos diferentes según su género. Como las características del juego interactúan con las características

del jugador influyendo en las conductas de juego, es más probable que el trastorno por juego en Internet se dé en individuos con ciertas vulnerabilidades.

La ansiedad por videojuegos es un problema frecuente entre los adolescentes. Se caracteriza por una sensación de tensión o malestar en contextos sociales. Es importante investigar los posibles efectos de la adicción a los juegos de móvil y la ansiedad social en los adolescentes, ya que aproximadamente un tercio de los adolescentes cumplen los criterios de un trastorno de ansiedad (Maldonado et al., 2013).

3.2.1.4. Síntomas

Los jugadores adolescentes de videojuegos pueden mostrar los siguientes signos de adicción: Pasar más tiempo jugando o pensando en videojuegos, planear la próxima partida o recordar las pasadas, ponerse de mal humor o irritable cuando no pueden jugar, pasar más tiempo jugando en momentos difíciles, no controlar su tiempo de juego, mantener su tiempo de juego oculto a padres o amigos, descuidar los deberes, mentir para jugar a videojuegos, perder el sueño, saltarse comidas y pasar menos tiempo con la familia y los amigos para jugar más (Gaetan et al., 2014).

3.2.1.5. Dimensiones de adicción a los videojuegos

Según Gonzales (2013) refiere con certeza que hoy en día el manejo de videojuegos es descontrolado y se ha convertido en una adicción, además en algunos estudios de investigación refieren que no hay riesgos negativos, pero si existen efectos positivos del manejo de videojuegos, podemos decir que los problemas empiezan en el ámbito escolar cuando baja su rendimiento, problemas familiares y dificultades en el ámbito laboral.

Asimismo, Lemmens et al. (2009) menciona que hay siete dimensiones sobre adicción a videojuegos que son las siguientes:

- **Saliencia:** Se basa en que los videojuegos dominan a la persona lo cual el individuo pone en primer lugar el uso de los videojuegos y le da una importancia primordial en su vida ya que domina, sus sentimientos, conducta entre otros.
- **Tolerancia:** Se refiere que aumenta las horas diarias en el juego online lo cual se convierte en una persona con adicción a los videojuegos

- **Modificación del estado de ánimo:** Hace referencia a experiencias como euforia, que involucran conductas de relajación con experiencias propias que conlleva una relación de evasión
- **Retirada:** Son aquellas experiencias desagradables por la interrupción al juego trayendo consecuencias físicas. Se basa en características referente al cambio de humor constantemente, teniendo como síntomas, los temblores y agitación
- **Recaída:** Se refiere a la abstinencia en los videojuegos sin ningún control con tendencia patrones de juego
- **Conflicto:** Hace referencia a interpersonales causado por la conducta excesiva hacia los videojuegos, entre el individuo y su círculo social, desarrollando una intensidad, sería que influye los argumentos, negligencia entre otros
- **Problemas:** Se dice que las dificultades que han sido causadas por el juego sin ningún límite han ido afectando de manera negativa a los sujetos presentándose situaciones dificultosas que ha sido relacionado con los videojuegos por dependencia, abarcando en su vida diaria a como en instituciones, trabajo y problemas interpersonales como también en lo emocional.

3.2.1.6. Teorías que explican la adicción a los videojuegos

Teoría conductual

Se refiere que el adolescente tiene conductas auditivas para promover teniendo en cuenta situaciones de satisfacción frente al uso juegos patológicos al ver la consecuencia de manera positiva sobre juegos online. (Marco y Chóliz, como se citó en Colan, 2021).

En base a la investigación, todo comportamiento se conserva en su deficiencia que abrevia la causas positivas y negativas ante sí, es por ello, que ante un castigo el comportamiento tiende a disminuir. (Giles, 2005, como se citó en Colan, 2021).

Sumando a ello, este estudio que es un comportamiento que se mantiene o aumenta por medio de conductas negativas, por lo tanto, cuando el individuo utiliza de manera descontrolada el uso de los videojuegos como un distractor para salir de la situación real, se encierra conflictivamente (Marco y Chóliz, 2014 como se citó en Reynalte, 2021).

Teoría de Lemmens

Según, Lemmens et al. (2011), teoría que sustenta la investigación, refiere, los juegos patológicos dominan a los adolescentes lo cual se convierte en un comportamiento patológico que va consigo consecuencias de forma negativa no sólo al sujeto si no al individuo de su entorno.

Asimismo, Lemmen (2009) explica sobre el uso de videojuegos que considera siete dimensiones: Saliencia que quiere decir que el individuo tiene necesidad de jugar si hora límite; Tolerancia; se dice que es el aumento de uso de videojuegos, ocasionando el cambio de humor por el juego patológico que ocasiona el cambio de humor, retroceso es la insuficiencia que el individuo no posee para aminorar el uso de videojuegos, la recaída quiere decir sobre la conducta adictiva constante en varias personas por causa del uso de los videojuegos.

De esta manera, es que esta fue la teoría seleccionada para sustentar la investigación, debido a que fue la seleccionada por el autor del instrumento para la creación del mismo.

Teoría del aprendizaje social

Desde este enfoque teórico se refiere que la conducta adictiva se enseña por medio del contexto social, las instancias sociales involucran al observador (Solís,2020). Asimismo Bandura (1980) menciona que por medio del individuo se aprende ejecutar las conductas auditivas sin algún reforzador, del mismo modo ,el tiempo de aprendizaje , es irremplazable la ausencia de ciertos factores como la atención para instruirse una conducta en especifica; la retención se refiere a situaciones que el individuo ya ha pasado en su día a día , la reproducción se refiere a ejecutar comportamientos que fueron aprendidas, en tanto que, la motivación es necesario para el sujeto reduce las conductas negativas (Solís, 2020).

3.2.2. Propiedades psicométricas de una prueba

A. Validez

Bannigan y Watson (2009) sostienen que la validez está relacionada con el significado y la interpretación de la escala. Por lo tanto, representa la medida en que la escala mide lo que pretende o promete medir. Varios términos relacionados

comúnmente utilizados incluyen; validez de constructo (incluida la validez convergente, validez divergente, validez factorial y validez discriminante), validez de contenido; Validez de criterio (incluida la validez concurrente y la validez predictiva).

Por otro lado, Aiken (2003), menciona que la validez se define como el grado en que un instrumento psicológico mide lo que pretende medir; en otras palabras, para que una herramienta sea completamente válida, debe medir efectivamente lo que su diseño pretende producir en términos de resultados. Además, este instrumento puede tener diferentes clases de validez, ya que todo dependerá del fin principal para el que esté diseñado.

La validez está orientada a la mayor aproximación hacia la verdad, en la investigación científica cuando un instrumento de medición se encuentra libre de errores se considera válido (Villasís et al., 2018).

Finalmente, Fitzner (2007), menciona que simplemente decir que algo es importante puede carecer de sentido a menos que especifiques de qué nivel de importancia estás hablando; porque los investigadores pueden utilizar terminología ligeramente diferente. El autor encuentra 7 tipos particularmente interesantes:

- Validez aparente: representa una evaluación subjetiva de si un instrumento o pregunta es una buena medida o no. Es decir, ¿mide lo que se supone que debe medir? ¿O ninguna conexión?
- Validez de contenido: se trata de una prueba exhaustiva realizada por un panel de expertos para decidir si los tipos de preguntas (ítems) capturan adecuadamente el comportamiento (variable) que se desea medir.
- Validez de criterio: indica el grado en que su medición coincide con otros métodos para medir la misma conducta y predecir resultados.
- Validez de constructo: el grado de ajuste entre un concepto teórico y un procedimiento de medición específico. La validez convergente es una subcategoría que examina el grado de correlación entre diferentes medidas del mismo ítem.
- Validez concurrente: Cuando se comparan dos pruebas similares. Si una nueva prueba mide la satisfacción con la educación diabética y produce resultados

similares a los de otro instrumento previamente validado, entonces la nueva prueba tiene validez concurrente.

- Validez interna: Se considera validez interna cuando el instrumento o cuestionario se encuentra libre de sesgos o errores sistemáticos. Esto se hace cuando los investigadores recopilan información a través de la observación y las conversaciones con los participantes del estudio, lo que da como resultado resultados que el informante cree que están realmente cerca de sus pensamientos y sentimientos (Villásis et al., 2018).
- Validez de criterio: Caracterizado por la homogeneidad de su estructura, con esta prueba se considera que, si la confiabilidad aumenta, aumenta el coeficiente de correlación de Pearson, para que los reactivos se consideren válidos necesitan obtener un valor mayor a .20 (Villásis et al., 2018).

Por otro lado, existe el Análisis factorial confirmatorio (AFC) es un procedimiento apropiado para verificar la validez de una estructura interna durante el análisis de factores e indicadores que la sustentan. Si la distribución desarrollada no es conveniente, la calidad de coincidencia será deficiente, a su vez, los ajustes de bondad más comunes son Raíz del residuo cuadrático promedio de aproximación (RMSEA), Índice de bondad de ajuste comparativo (CFI), Residuo cuadrático medio de la raíz estandarizada (SMRM), y el Índice de Tucker-Lewis (TLI) (Rios & Well, 2014).

B. Confiabilidad

El presente proceso hace referencia a que el objeto de estudio en una investigación durante diferentes contextos, poblaciones y escenarios ofrecerá resultados equivalentes, no obstante, estos valores no pueden ser garantizados con precisión. Por otro lado, algunos instrumentos pueden presentar confiabilidad, pero en una población específica no demostrarán validez (Soriano, 2014).

La confiabilidad describe el grado en que una determinada prueba, método o instrumento, como un cuestionario, producirá efectos similares en diferentes circunstancias (Roberts y Priest, 2006).

Por otro lado, para Reidl-Martínez (2013), el concepto de confiabilidad subyace al error de cálculo de una sola puntuación, que puede predecir el posible rango de variación dentro de una puntuación de forma individual debido al producto de pequeños factores aleatorios. cómo se mencionó. Reidl-Martínez (2013) propuso el siguiente tipo de confiabilidad:

- Coeficiente de estabilidad en el tiempo o coeficiente de estabilidad: el objetivo del experto es calcular los cambios en el tiempo.
- Forma paralela o coeficiente de estabilidad y equivalencia: indica la expectativa de que las condiciones (diarias o experimentales) tendrán un impacto en la variable atención en el corto plazo, lo cual no es apropiado cuando se utiliza una fórmula. Las herramientas son idénticas porque todos usarán las anteriores. respuestas dadas. y/o significará algo diferente o igual porque piensan que eso es lo que se espera. Por lo tanto, se requieren dos instrumentos estándar diferentes que puedan calcular lo mismo, pero con diferentes elementos o estímulos.
- Mitades, es decir, el coeficiente de consistencia interna: está relacionado con la igualdad y semejanza de los elementos; y se basa en la confiabilidad de las respuestas de los participantes a todas las preguntas del examen. El coeficiente de consistencia interna proporciona un cálculo de equivalencia y uniformidad.
- Consistencia interna pura: La propiedad con mayor frecuencia de alcanzar esta cualidad para instrumentos de reacción dicotómica es la propiedad de Cudder y Richardson (KR-20), medida calculando únicamente con el uso de herramientas. Esta técnica se basa en evaluar cada ítem o pregunta del test.

C. Normas

Se refiere a normas cuando se menciona el camino de la variable a través del valor percentil establecida en una muestra específica, además, se encuentran vinculadas con la calificación del instrumento y la ubicación del lector para determinar el comportamiento de la variable (Moreno, 2019).

Además, las normas se refieren a la posición del examinado en una prueba psicométrica en relación con la distribución de puntuaciones obtenidas por personas con características demográficas similares (misma clase, edad, género, etc.). Esto

significa que sirven como base para interpretar los resultados de las personas que serán evaluadas en el futuro (Aiken, 2003). Una norma es una medida promedio o estándar del comportamiento de una población, una variable calculada mediante herramientas psicológicas (González, 2007). El tipo propuesto por Aiken (2003) se describe a continuación:

- Estándares de edad y grado: Estos estándares a menudo se determinan en relación con herramientas de evaluación del desempeño porque permiten comparar el desempeño individual con el desempeño promedio de las personas en un determinado grado, edad o nivel específico.
- Criterios de porcentaje: Organizados en una tabla de porcentajes (porcentajes) pertenecientes a la puntuación bruta de cada individuo. Las puntuaciones brutas se convirtieron en porcentajes. Además, un porcentaje determinado de puntajes en el grupo estándar por debajo del puntaje límite será el rango percentil para ese puntaje.
- Criterios de puntuación estandarizados: los resultados se convierten a un valor medio definido y una desviación estándar; También se muestran como medidas de nivel de intervalo. Por su parte, Gregory (2012) agrega que existen estándares y subgrupos locales que deben adaptarse al propósito específico de la prueba.
- Estándares locales: provienen de temas representativos del nivel local, no de ejemplos nacionales.
- Criterios de subgrupo: Es la puntuación alcanzada por un subgrupo reconocido, como afroamericanos, latinos, mujeres, en contraposición a una muestra pluralista a nivel nacional.

3.3- Marco Conceptual

Adicción a los videojuegos

Uso descomunal y/o repetitivo de videojuegos que conduce a problemas emocionales y sociales, además, se interpreta como la incapacidad de los individuos para regular ciertos comportamientos (Lemmens et al., 2009).

Validez

Se comprende como el respaldo teórico en las puntuaciones de un instrumento y la categoría en que la evidencia, con la finalidad propuesta de la prueba sobre una variable (AERA et al., 2014).

Confiabilidad

Se entiende como la consistencia y coherencia de los datos de un instrumento y la medición exacta dentro de la idiosincrasia de la población de estudio (AERA et al., 2014).

Normas percentilares

Se definen como agrupación de valores de una muestra, en donde la mediana se generaliza para que dicho valor se organice debidamente en un conjunto de individuos, señalando la categoría o rango del sujeto evaluado (Valero, 2013)

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

Tabla 3

Análisis de correlación ítem o test de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.

	Adicción a videojuegos		
	Correlación ítem-test		
Item 1	,641	,000	479
Item 2	,751	,000	479
Item 3	,720	,000	479
Item 4	,706	,000	479
Item 5	,712	,000	479
Item 6	,697	,000	479
Item 7	,672	,000	479

En la tabla 3, de acuerdo con Villásis et al. (2018) se observan correlaciones altamente significativas $p=.000$ con valores entre ,641 y ,751 entre las dimensiones y la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.

Tabla 4

Análisis factorial confirmatorio de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.

Adicción a videojuegos	X²	gl.	RMSEA	CFI	TLI	NFI
Modelo Unidimensional	,000	9,961	,136	,879	,758	,869
Modelo bifactorial	,000	8,037	,121	,912	,810	,902

Nota: X²: Chi cuadrado; gl: Grados de libertad; RSMEA: Raíz cuadrada media del error de aproximación; CFI: Índice de ajuste comparativo; TLI: Índice de Tucker-Lewis; NFI: Índice de ajuste normalizado.

En la tabla 4 se identifica en el AFC que el modelo unidimensional demuestra ajustes de X² significativo $p=.000$ y $gl > 3$, además, el CFI, TLI Y NFI fueron $<.90$ y el RMSEA $>.05$, demostrando así que no es un ajuste aceptable. Por otro lado, el modelo bifactorial presenta un mejor ajuste, donde X² significativo $p=.000$ y $gl >.3$, sin embargo, se redujo a 8,037; por otro lado, el CFI= ,912, TLI=,810 Y NFI=,902 presentaron mejor ajuste; a su vez, el RMSEA disminuyó a ,121 siendo un valor similar a las adaptaciones realizadas hasta la fecha. Por último se determina un mejor ajuste en el segundo modelo de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.

Figura 1

Diagrama primer modelo Unidimensional

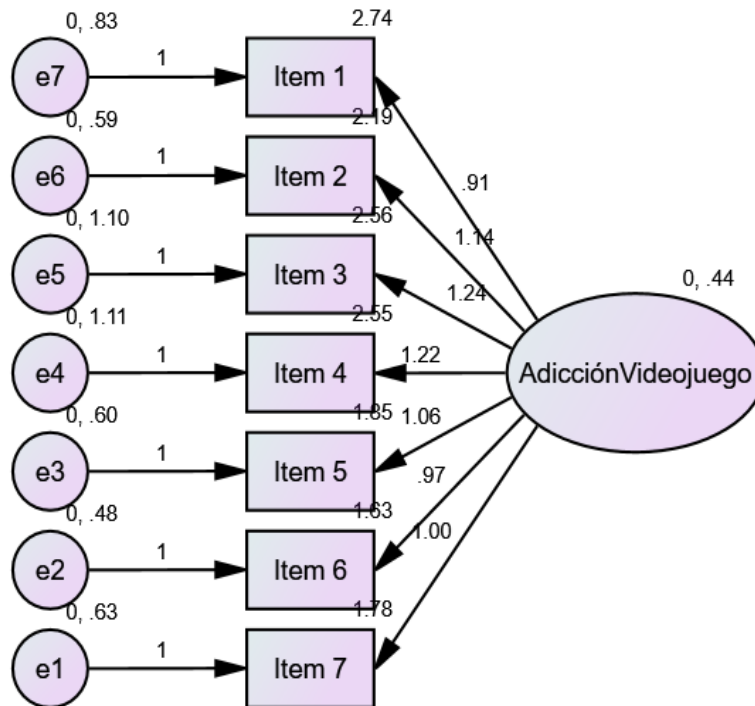


Figura 2

Diagrama segundo modelo Bifactorial

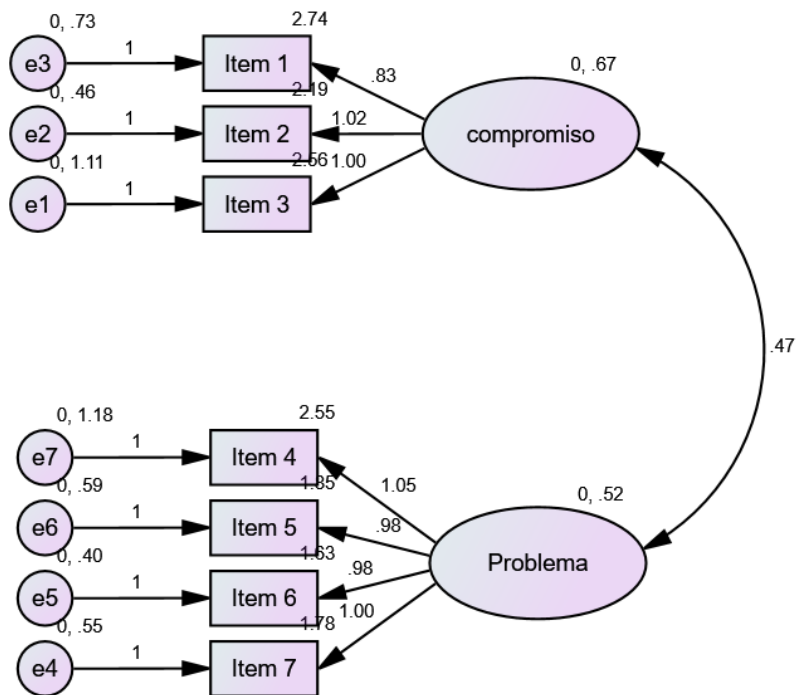


Tabla 5

Confiabilidad por consistencia interna de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.

<i>Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA)</i>	<i>α</i>	<i>N de elementos</i>
Escala total	,822	7
Compromiso	,740	3
Problema del uso de videojuegos	,743	4

En la tabla 5 se identifica que el alfa de Cronbach demostró que la escala total y las dimensiones alcanzaron una confiabilidad mayor al 0.70, por lo tanto, se demuestra la fiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.

Tabla 6

Normas percentilares de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo

Pc	Compromiso	Problema del uso de videojuegos	escala total
90	11,00	13,00	23,00
80	10,00	11,00	20,00
70	9,00	9,00	18,00
60	8,00	8,00	17,00
50	8,00	7,00	15,00
40	7,00	6,00	13,00
30	6,00	6,00	12,00
20	5,00	5,00	10,00
10	4,00	4,00	8,00
Media	7,49	7,82	15,32
Desv. Desviación	2,784	3,301	5,514
Mínimo	3	4	7
Máximo	15	20	35

En la tabla 6 se presentan las normas percentilares con los valores de Media, Desv. Estándar y Min/Max de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo

Tabla 7

Puntos de corte de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.

GASA	Compromiso	Problema	escala total
Adicción	4-8	4-7	8-15
No adicción	9-11	8-13	16-23

En la tabla 5 se identifican los puntos de corte dividido en Adicción y No adicción en las dimensiones de Compromiso, Problema y la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Posterior a realizar los resultados, se analizará los resultados del instrumento de Adicción a los videojuegos (GASA) el creador fue Lemmens et al. (2009) como adaptación Lloret et al. (2017) compuesto por 7 reactivos dividido en dos factores: Compromiso para con los videojuegos y Problema del uso de los videojuegos. Habiendo propuesto el objetivo general sobre determinar las propiedades psicométricas de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo, aplicado en 480 adolescentes de dicha ciudad en el año 2023.

En cuanto al primero objetivo específico, el cual busca Ejecutar el análisis de correlación ítem - test de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo. Este busca determinar los valores de cada ítem que compone el instrumento y compararlos con el valor de la escala total, para determinar si los ítems miden la variable que mide el instrumento en su conjunto. En la tabla 3, de acuerdo con Villásis et al. (2018) se observan correlaciones altamente significativas ($p=.000$) con valores que van desde ,641 hasta ,751; entre las dimensiones y la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA).

Estos resultados son congruentes con lo que refiere Olivera y Torres (2022), quienes realizaron una validación de HAMM-IST de adicción a videojuegos, encontrando que la validez de contenido alcanzó valores de .96 en todos los ítems. Así mismo, Adrianzén y Cuya (2019) encontraron que los valores psicométricos de un cuestionario de consumo de videojuegos son de .89 para la escala total, mientras que los valores de los ítems van de .69 a .93. Del mismo modo, Bellido y Cahuana (2020) construyeron un instrumento donde exponen que todos los ítems obtuvieron una validez de Aiken de 0.89 y los valores de consistencia interna fueron de 0.942. Aunado a ello, Cahuaza y Paz (2019) demostraron que los valores psicométricos del instrumento GASA en cada reactivo va de .72 a .92. A partir de ello se puede afirmar que los siete reactivos del instrumento miden la variable que dicen medir, es decir adicción a videojuegos.

Por lo tanto, cada uno de los reactivos correlacionan perfectamente con el instrumento, por lo tanto, Según Villásis et al. (2018) la prueba ítem -test se caracteriza por la homogeneidad de su estructura, con esta prueba se considera que, si la confiabilidad aumenta, aumenta el coeficiente de correlación de Pearson, para que los reactivos se consideren válidos necesitan obtener un valor mayor a .20. La validez está orientada a la mayor aproximación hacia la verdad, en la investigación científica cuando un instrumento de medición se encuentra libre de

errores se considera válido Villasís et al. (2018). Se demostró que todos los reactivos correlacionan apropiadamente con el instrumento.

En cuanto a los antecedentes, los resultados concuerdan a los de Cahuaza y Paz (2019) conocieron los valores psicométricos del instrumento GASA en Trujillo, la muestra empleada fue de 400 adolescentes de la localidad y los resultados demostraron que la validez de contenido logró valores en sus reactivos de .72 a .92. Demostrando una concordancia con los resultados de esta investigación.

Siendo así, se deduce que la validez de test-criterio permitió determinar la intensidad de correlación de cada reactivo con la escala total, a su vez, se tomó un valor mayor al 0.20 y un valor $p < 0.05$ para determinar si el ítem correlacionaba significativamente, por lo tanto, se conoció que los siete reactivos obtuvieron valores adecuados siendo estos útiles y relevantes para la medición de la escala total.

En cuanto al segundo objetivo específico fue analizar las evidencias de validez basadas en la estructura interna a través del análisis factorial confirmatorio de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo. Según el aporte teórico de Rios y Well (2014) el AFC es un procedimiento apropiado para verificar la validez de una estructura interna durante el análisis de factores e indicadores que la sustentan. Si la distribución desarrollada no es conveniente, la calidad de coincidencia será deficiente.

En la tabla 4 Se identificó mediante el AFC que el modelo unidimensional demuestra ajustes de X^2 significativo $p = .000$ y $gl > 3$, además, el CFI, TLI Y NFI fueron $< .90$ y el RMSEA $> .05$, demostrando así que no es un ajuste aceptable. Por otro lado, en el modelo bifactorial presenta un mejor ajuste, donde X^2 significativo $p = .000$ y $gl > .3$, sin embargo, se redujo a 8,037; por otro lado, el CFI= ,912, TLI=,810 Y NFI=,902 presentaron mejor ajuste; a su vez, el RMSEA disminuyó a ,121 siendo un valor similar a las adaptaciones realizadas hasta la fecha. Por lo tanto, se considera que la adaptación posee un adecuado ajuste de bondad en los parámetros del análisis factorial confirmatorio

Los resultados concuerdan con lo encontrado en el contexto internacional por Chahín y Libia (2018), donde el AFC se ajustó de forma aceptable con valores (CFI = 0.918, IFI = 0.922, NFI = 0.883, RMSEA = 0.059), además alcanzaron una consistencia interna mayor al .730. Los autores concluyeron que el instrumento es fiable. En la misma línea, Lloret et al. (2017), señala que el modelo del AFC más ajustable es el unidimensional con los valores (CFI

= 0,95, RMSEA = 0,08), lo que no es congruente con los resultados de la presente investigación; quizá por la realidad en que se adapta el instrumento.

También, en el contexto nacional concuerda con lo hallado por Olivera y Torres (2022), donde los valores del AFC fueron CFI=0.912, TLI=0.901 y RMSEA=0.0434; RMSEA=0,0666. Además, Adrianzén y Cuya (2019), encontraron valores de CFI=0.991 y el TLI=0.990. Por último, con lo hallado por Cahuaza y Paz (2019) conocieron los valores psicométricos del instrumento GASA en Trujillo, el AFC alcanzó ajustes de (SRMR = .056, CFI = .93; TLI = .86), tomando el instrumento en modelo bifactorial Se determina que el instrumento se ajusta perfectamente a la población.

A partir de ello, se infiere que los ajustes del AFC del instrumento fueron adecuados en su versión bifactorial, logrando ajustes de bondad apropiados inclusive con mejor posición que anteriores adaptaciones, por lo tanto, es preciso conocer que el instrumento es válido respecto a su estructura interna, confirmando el planteamiento teórico de los 2 dimensiones de la adicción a los videojuegos al presentar un buen ajuste de modelo.

En cuanto al tercer objetivo el cual fue conocer la confiabilidad por consistencia interna de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo, La confiabilidad hace referencia a que el objeto de estudio en una investigación en diferentes contextos, poblaciones y escenarios ofrecerá resultados equivalentes (Soriano, 2014). En la tabla 5 se muestra que el alfa de Cronbach de la escala total y los factores de segundo orden, alcanzaron valores mayores a 0.70, indicando que la fiabilidad de la escala GASA es buena. Por tanto se puede aplicar a poblaciones con características similares a las población en el presente estudio.

Los resultados se asemejan a la investigación de Chahín y Libia (2018) alcanzaron una consistencia interna mayor al .70. Los autores concluyeron que el instrumento es fiable de aplicar en el contexto adolescente español. En la misma línea, Lloret et al. (2017) encontró que la confiabilidad de alfa se ajustó a ser mayor a .70., también Olivera y Torres (2022) encontró el alfa de Cronbach fue de .788 siendo un valor aceptable, a su vez, Adrianzén y Cuya (2019) encontraron fiabilidad mayor al .70 siendo aceptable para aplicar en la población. Además, Bellido y Cahuana (2020) encontró valores de 0.942. Por último, Cahuaza y Paz (2019) encontró que el coeficiente de Omega fue superior al .70.

Se deduce que, el instrumento logró una confiabilidad más que aceptable con un valor de ,822 en su escala total, lo que permite conocer que la idiosincrasia de la muestra se ajusta perfectamente al instrumento y su adaptación es correcta, además, permite observar la confiabilidad de la muestra para medir la variable, es decir que el instrumento es capaz de medir adicción a los videojuegos de manera precisa en el tiempo.

El cuarto objetivo fue elaborar normas percentilares de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) de la ciudad de Trujillo. En donde se hallaron los percentiles de la escala total y las dimensiones. Estas normas permiten clasificar a los participantes en diferentes niveles de adicción, desde los percentiles más bajos (percentil 10) hasta los más altos (percentil 90), estableciendo así una categorización precisa de los adolescentes según su nivel de adicción. En la tabla 6 se muestran los percentiles de las dimensiones Compromiso, Problema del uso de videojuegos y la escala total.

El quinto objetivo es conocer los puntos de corte de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) de la ciudad de Trujillo. Se identifican los puntos de corte dividido en Adicción y No adicción en las dimensiones de Compromiso: No adicción (4-8) y Adicción (9-11), Problema del uso de los videojuegos: No adicción (4-7) y Adicción (8-13) y la escala Adicción a videojuegos en adolescentes: No adicción (8-15) y Adicción (16-23). Se precisó establecer que las normas percentilares se fijaron en la escala total y cada dimensión, donde, se extrajo dos rangos o categorías (Adicción y No adicción) para determinar la prevalencia de la variable en personas con características similares a la muestra del presente estudio.

Por último, es importante precisar que la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA). cuenta con las evidencias de validez y confiabilidad adecuadas para considerar que el instrumento psicométrico tiene utilidad y relevancia para ser administrada en poblaciones con características similares a la población del presente estudio y brindará resultados objetivos.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1.- Conclusiones

1. Se ejecutó el análisis de correlación ítem-test donde se conoció que se observan correlaciones altamente significativas $p=.000$ con valores entre ,641 y ,751 de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) de la ciudad de Trujillo.
2. Se analizaron las evidencias de validez basadas en la estructura interna, con ajustes de bondad adecuados en $X^2=.000$, CFI= ,912, TLI=,810 Y NFI=,902 a través del análisis factorial confirmatorio de la Escala de Adicción a Videojuegos (GASA) para adolescentes de la ciudad de Trujillo.
3. Se examinó la confiabilidad por consistencia interna con un valor de ,822 de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) de la ciudad de Trujillo.
4. Se elaboraron normas percentilares de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) de la ciudad de Trujillo.
5. Se conocieron los puntos de corte (No adicción, Adicción) de la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) de la ciudad de Trujillo.

6.2.- Recomendaciones

1. Se recomienda emplear la escala Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) en poblaciones similares, a partir de evidencias psicométricas manifestadas en el presente trabajo.
2. Se recomienda adaptar el instrumento en otros contextos poblacionales y en muestras de mayor cantidad con el objetivo de contribuir a la comunidad científica.
3. Se recomienda a futuras investigaciones, utilizar otros métodos de obtención de confiabilidad como el Omega de McDonald.
4. Se recomienda que a partir de las evidencias psicométricas de la escala GASA, se pueda elaborar un diagnóstico adecuado de la población, con la finalidad de poder promover la creación de programas preventivos y promocionales de la salud mental, basado en el enfoque cognitivo conductual.

CAPITULO VII

REFERENCIAS Y ANEXOS

7.1. Referencias

- Adrianzén, C. y Cuya, M. (2019). Propiedades psicométricas de la adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de Villa el Salvador. [Tesis de Licenciatura, Universidad Marcelino Champagnat]. <https://repositorio.umch.edu.pe/handle/20.500.14231/3073>
- Aiken, R. (2003). Test psicológicos y evaluación. 11ª ed. PEARSON EDUCACIÓN. http://biblio3.url.edu.gt/Libros/tests_p/4.pdf
- American Educational Research Association, American Psychological Association, & National Council on Measurement in Education. (2014). ESTÁNDARES para Pruebas Educativas y Psicológicas. Testingstandards.net. https://www.testingstandards.net/uploads/7/6/6/4/76643089/9780935302745_web.pdf
- American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). American Psychiatric Association. <https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm>
- Asociación española de videojuegos. (2017). Anuario de la industria del videojuego. http://www.aevi.org.es/web/wpcontent/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf
- Bannigan, K., y Watson, R. (2009). Reliability and validity in a nutshell. *Journal of clinical nursing*, 18(23), 3237-3243. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2702.2009.02939.x>
- Bellido, Y. y Cahuana, M. (2020). Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de la ciudad de Juliaca – 2020. *Revista científica de ciencias de la salud*. Vol. 13, N°2. Pp. 9 – 19. https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1423
- Bertín, C. (2016). El lenguaje de los videojuegos (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/137341>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M. & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1135755X17300179>

- Cahuaza, Y. & Paz, A. (2019). Evidencia de validez y confiabilidad de la escala de adicción a videojuegos para adolescentes de la ciudad de Trujillo. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37744/paz_ga.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cantero, J. G.-C. (2019). Satisfacción con los videojuegos: Ocio y autoconcepto en jóvenes adultos (p. 1) [Http://purl.org/dc/dcmitype/Text, Universitat de Barcelona]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=302146>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. https://www.researchgate.net/publication/299359139_La_adiccion_a_los_videojuegos_en_el_DSM-5
- Chahín-Pinzón, N., & Briñez, BL (2018). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet ya los Videojuegos para adolescentes. *Universitas Psychologica*, 17 (4), 1–13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.pzca>
- Chóliz, M.y Marco, C. (2011). Patrón de uso de dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2), 418-426. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/29988962/Patron-de-Uso-y-Dependencia-de-Videojuegos-en-Infancia-y-Adolescencia>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. New York: Erlbaum, Hillsdale.
- De Pasquale, C., Sciacca, F., Martinelli, V., Chiappedi, M., Dinaro, C., & Hichy, Z. (2020). Relationship of internet gaming disorder with psychopathology and social adaptation in Italian young adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(21), 8201. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218201>
- Dincer, B. y Kolan, H. İ. (2020). La relación entre los niveles de adicción a los juegos de computadora de los estudiantes de secundaria y el comportamiento de responsabilidad. *Kastamonu Journal of Education*, 28 (6), 2319-2330. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.833550>

- Echeburúa, E. y Corral, P. (2010). Adicciones a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Revista adicciones*, 22(2), 91-95.
- Entertainment software association (2017). Essential facts: About the computer and video game industry. Recuperado de http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf
- European monitoring centre for drugs and drug addiction (2016). ESPAD Report 2015: Results from the European school survey project on alcohol and other drugs. Recuperado de <http://www.espad.org/sites/espad.org/files/TD0116475ENN.pdf>
- Fitzner, K. (2007). Reliability and Validity: A Quick Review. *The Diabetes Educator*, 33(5), 775– 780. 10.1177/0145721707308172.
- Gaetan, S.; Bonnet, A.; Bréjard, V.; Cury, F. (2014). French validation of the 7-item game addiction scale for adolescents. *Eur. Rev. Appl. Psychol.* 64, 161–168. https://www.researchgate.net/publication/262452899_French_validation_of_the_7-item_Game_Addiction_Scale_for_adolescents
- Gallego, C. y Marcelo, P. (2016). Motivos, uso social y habilidades desarrolladas a través de los videojuegos.
- Gómez Galán, J., Lázaro-Pérez, C., & Martínez-López, J. (2021). Exploratory Study on Video Game Addiction of College Students in a Pandemic Scenario. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(2), 330-346. doi:<http://dx.doi.org/10.7821/naer.2021.7.750>
- González, F. (2007). Instrumentos de evaluación psicológica. La Habana: Editorial Ciencias Médicas. http://newpsi.bvpspsi.org.br/ebooks2010/en/Acervo_files/InstrumentosEvaluacionPsicologica.pdf
- Gregory, R. (2012). Pruebas Psicológicas. 1ª ed. PEARSON EDUCACIÓN
- Instituto Nacional de Salud Mental. (2021). 13.8% de adolescentes en Lima presentan adicción a los videojuegos. <https://www.ins.gob.pe>

- Kim, D., Nam, J.K., Keum, C. (2022b) Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *PLoS ONE* 17(2): e0263645. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010a). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International journal of mental health and addiction*, 8(1), 90–106.
- King, D.L., Delfabbro, PH, King, D.L. (2016c) The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. *J Abnormal Child Psychol.* 44:1635–45. doi: 10.1007/s10802-016-0135-y
- Ledo, A., De la Gándara, J. García, M. y Gordo, R. (2016). Videojuegos y salud mental de la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría*, 117, 72-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>
- Lemmens, J., Valkenburg, P. & Peter, J. (2009) Development and Validation of a GameAddiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. Doi: <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lloret Irlés D, Morell Gomis R, Marzo Campos JC, Tirado González S. Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) [Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)]. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6836933/>
- Maldonado, L., Huang, Y., Chen, R., Kasen, S., Cohen, P., Chen, H. (2013). Impacto de los trastornos de ansiedad de la adolescencia temprana en el desarrollo de la autoestima desde la adolescencia hasta la adultez temprana. *J Salud del Adolescente.* 53:287–92. doi: 10.1016/j.jadohealth.2013.02.025
- Moreno, V. (2019). Propiedades psicométricas de la Escala de Utrecht de Engagement Académico en estudiantes de una universidad privada de Trujillo. (Tesis para Licenciatura). Universidad Antenor Orrego. https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/4782/1/RE_PSICOL_VIVIAN_A.MORENO_PROPIEDADES.PSICOM%C3%89TRICAS_DATOS.PDF

- Olivera, V. & Torres, L. (2022) Propiedades psicométricas de la escala HAMM-IST de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Chiclayo, 2021. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/91405/Olivera_IVY-Torres_AL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Peralta-Cabrejos, L. L., & Torres-Flores, M. C. (2021). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima . CASUS. Revista De Investigación Y Casos En Salud, 5(3), 118–130. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- Reidl-Martínez, L. (2013). Metodología de investigación en educación médica: Confiabilidad en la Medición. Investigación Educación Médica 2(6), 107-111. <https://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v2n6/v2n6a7.pdf>
- Roberts, P., y Priest, H. (2006). Reliability and validity in research. Nursing Standard, 20(44), 41. <https://link.gale.com/apps/doc/A149022548/HRCA?u=anon~138c9f00&sid=googleScholar&hl=es&nrm=iso&tlng=en>
- Rodríguez, M., y García, F. (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problema. Enferm. glob, 20(62), 557-591. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S16951412021000200017&lng=es&nrm=iso&tlng=en
- Sachdeva, A., & Verma, R. (2015). Internet gaming addiction: A technological hazard. *International Journal of High Risk Behaviors & Addiction*, 4(4), e26359. <https://doi.org/10.5812/ijhrba.26359>
- Sánchez, H., Reyes, C., Mejía, K. (2018) Manual de términos en investigación científica, tecnológica y Humanística. Universidad Ricardo Palma. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Soriano, A. (2014). Diseño y validación de instrumentos de medición. *Editorial Universidad Don Bosco*, 8 (13), 19-40. <https://core.ac.uk/download/pdf/47265078.pdf>

Translated by ContentEngine, L. L. C. (2021, Feb 01). Los videojuegos fueron de los pocos ganadores en la pandemia. CE Noticias Financieras. <https://www.proquest.com/wire-feeds/los-videojuegos-fueron-de-pocosganadores-en-la/docview/2485460921/se-2?accountid=39560>

Valero, S. (2013). Transformación e interpretación de las puntuaciones. FUOC GNU Free Documentation License, Version 1.2

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

7.2. Anexos

Anexo 1: Formato de 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 las edades de 12 – 17 años correspondientes a los grados de 1ro a 5to año de secundaria.

Se me ha explicado que:

- El objetivo del estudio es determinar las propiedades psicométricas de la escala de Adicción a videojuegos en adolescentes (GASA) en un colegio nacional.
- El procedimiento consiste en responder un cuestionario denominado CUESTIONARIO DE LA ESCALA DE ADICCIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES (GASA).
- El tiempo de duración de la participación de mi menor hijo(a) es de 10 minutos.
- Puedo recibir respuesta a cualquier pregunta o aclaración.
- Soy libre de rehusarme a que mi menor hijo(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) y se reservará la información que proporcione. Solo será revelada la información que proporcione cuando haya riesgo o peligro para su persona o para los demás en casos de mandato judicial.
- Puedo contactarme con las autoras de la investigación; Marino Díaz, Daniela dmarinod1@upao.edu.pe ; Reyes Palacios, Marita mreyesp5@upao.edu.pe mediante correo electrónico para presentar mis preguntas y recibir respuestas.

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

DNI del padre/tutor del estudiante: _____

Trujillo, ____ de ____ de 2023

Anexo 2: Prueba psicológica (cuestionario y protocolo de respuestas)

CUESTIONARIO DE LA ESCALA DE ADICCIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES (GASA)

EDAD: **SEXO: (F) - (M)**

LUGAR DE PROCEDENCIA: GRADO DE INSTRUCCIÓN:

Secundario () Técnico () Superior ()

Ítems	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	A MENUDO	MUY AMENUDO
1.¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses piensas en jugar durante el día?					
2.¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos ?					
3.¿Juegas para olvidarte de los problemas?					
4.¿Alguien ha intentado que reduzcas el tiempo que le dedicas al juego?					
5.¿Has sentido tristeza, angustia cuando no has podido jugar?					
6.¿Te has peleado con otras personas (amigos, padres, hermanos) por el tiempo que dedicas al juego?					
7.¿Has desatendido actividades importantes (escuela, familia, deportes) por jugar a videojuegos?					