



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**Validez y Confiabilidad del Cuestionario de Adicción a Internet y a
los Videojuegos para Adolescentes**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES:

Peña Membrillo, Ronald Arnold (ORCID: 0000-0003-2045-2429)

Woolcott Quispe, Krystel Regina (ORCID: 0000-0002-2073-0583)

ASESORA:

Dra. Vera Calme, Velia (ORCID: 0000-0003-0170-6067)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Psicométrica

TRUJILLO – PERÚ

2022

DEDICATORIA

A nuestros padres por su amor incondicional y apoyo constante guiándonos siempre en el camino de la perseverancia y la práctica de valores.

A nuestra docente por brindarnos su tiempo, conocimientos y experiencias a lo largo de esta investigación.

Por último y no menos importante a nuestro compañero(a) de tesis por ser la ayuda que no pedimos, pero necesitamos.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos el privilegio de existir y protegernos de las enfermedades que hoy amenazan la vida.

A nuestras familias, en especial a nuestros padres por el apoyo económico y emocional en el transcurso de nuestra carrera universitaria.

Agradecemos a nuestros docentes de la Escuela de Psicología, por aportar sus conocimientos y experiencias en nuestra formación académica.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
I. INTRODUCCIÓN	vi
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	9
3.1. Tipo y Diseño de investigación.....	9
3.2. Variable y operacionalización.....	9
3.3. Población, muestra y muestreo.....	9
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	10
3.5. Procedimientos	11
3.6. Métodos de análisis de datos.....	12
3.7. Aspectos éticos.....	12
IV. RESULTADOS	13
V. DISCUSIÓN	18
VI. CONCLUSIONES	21
VII. RECOMENDACIONES	22
REFERENCIAS	23
ANEXOS	29

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA1: <i>Evidencia de validez basada en el contenido según criterio de jueces del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA)</i>	13
TABLA 2: <i>Claridad de los ítems del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA), según observaciones de los jueces</i>	14
TABLA 3: <i>Índice de ajuste del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA)</i>	15
TABLA 4: <i>Cargas factoriales de los ítems del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA)</i>	16
TABLA 5: <i>Coefficiente de Cronbach por grupos de edades del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA)</i>	17

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo determinar la validez y confiabilidad del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA) de los autores Chain-Pinzon y Briñez (2016). La muestra fue conformada por 300 estudiantes adolescentes de una I.E con edades de 11 a 17 años. En relación a los objetivos establecidos se puede decir que: para la validez de contenido se contó con la participación de 8 jueces expertos quienes calificaron los ítems por claridad, coherencia y relevancia, se utilizó el coeficiente de la V de Aiken respetando un intervalo de confianza del 95%, en el cual se presenciaron resultados por encima de lo esperado y evidenciando que el cuestionario presenta este tipo de validez; en el segundo objetivo se determinó la estructura interna por medio del análisis factorial confirmatorio (AFC) y se obtuvieron valores por debajo del parámetro establecido en el modelo original (bifactorial), es por ello que se propuso un modelo alternativo a este, el cual es conformado por un solo factor (adicción al internet) alcanzando valores que se ubican dentro del rango aceptable; finalmente según el último objetivo que pretende determinar la consistencia interna, se utilizó el coeficiente del alfa de Cronbach y se obtuvo un estimado de .72 en el modelo original, ubicándolo en un rango de valoración aceptable, por otro lado, en el modelo propuesto en esta investigación se alcanzó un valor de .62 perteneciente a un rango débil.

Palabras claves: adicción, videojuegos, internet, validez , confiabilidad.

ABSTRACT

This research aimed to determine the validity and reliability of the Internet and Video Game Addiction Questionnaire for Adolescents (CAIVA) by authors Chain-Pinzon and Briñez (2016). The sample was made up of 300 adolescent students from an I.E with ages ranging from 11 to 17 years old. In relation to the established objectives it can be said that: for the content validity, 8 expert judges were involved, who rated the items for clarity, coherence and relevance, the Aiken V coefficient was used, respecting a 95% confidence interval, in which results above what was expected were witnessed and evidencing that the questionnaire presents this type of validity; In the second objective, the internal structure was determined by means of confirmatory factor analysis (CFA) and values below the parameter established in the original model (bifactor) were obtained, which is why an alternative model was proposed, which is made up of a single factor (Internet addiction) reaching values that are within the acceptable range; finally, according to the last objective, which aims to determine internal consistency, the Cronbach's alpha coefficient was used and an estimate of . 72 in the original model, placing it in an acceptable valuation range, on the other hand, in the model proposed in this research a value of .62 was reached, belonging to a weak range.

Keywords: addiction, video games, internet, validity, reliability.

I. INTRODUCCIÓN

La era del internet y las nuevas tecnologías son de gran utilidad para las personas, especialmente para los adolescentes, ya que facilitan la realización de muchas de sus actividades cotidianas como: la búsqueda de información, socialización y entretenimiento. Asimismo, la evolución de la informática también trajo consigo la tendencia de los videojuegos, a pesar que su principal objetivo sea la distracción del individuo, también se han obtenido resultados positivos como: el desarrollo de la creatividad, mejora de la habilidad para resolver problemas y ayuda a socializar virtualmente con otras personas (Gonzales, 2016). En la actualidad el acceso a las nuevas tecnologías como: computadoras, tablets, consolas, celulares, entre otros; cada vez se hace más fácil y su utilización varía dependiendo de la persona que la utilice, con el tiempo se ha modificado la forma en como las personas socializan, las redes sociales, páginas en internet y los videojuegos online están reemplazando las actividades tradicionales como: salir a caminar, reunirse con los amigos, hacer deporte, etc. (Farfán y Muñoz, 2018). Por otro lado, Peralta y Torres (2020), mencionan que el uso desmedido de estas herramientas tiende a ser potencialmente adictivas y afirma que puede traer una gran cantidad de problemáticas para el individuo y la sociedad como: denuncias delincuenciales, conductas agresivas y asociales en las personas afectadas, siendo adolescentes de 11 a 17 años su principal población. Cuando hablamos de adicción, no necesariamente se hace referencia a la ingesta o consumo de sustancias, si no que abarca también actividades repetitivas que resultan placenteras y aliviantes para un individuo, transformándose progresivamente en una adicción desde el momento en que se pierde el control sobre dicha conducta afectando significativamente de manera holística todos los aspectos que involucran a la persona (Caro, 2017).

Según un informe realizado por Digital 2019 informa que el segundo país que consume más internet en el mundo es Brasil, esto se debe a que sus usuarios pasan un promedio de 9 horas y 11 minutos al día en la red. Luego se ubica varios países de Latinoamérica como Colombia con 9 horas y Argentina con 8 horas y 11 minutos (CNN, 2019). Por otro lado el uso exagerado de los

videojuegos y otros acontecimientos ocasionó que un niño de 11 años en el país de México asesinara a su profesora de clases e hiriera a cinco de sus compañeros con un arma de fuego, este incidente estimuló a que se realice un estudio para determinar la cuantificación de casos por adicción a los videojuegos en el Perú, en los resultados brindados por el Ministerio de Salud (MINSA) se evidenció que se atendieron a 3099 casos en el 2019, así mismo se pronosticó que la cifra puede elevarse progresivamente con los años que pasen y con el desarrollo de nuevas tecnologías (Perú 21, 2019).

El uso del internet y los videojuegos conforman la rutina o vida cotidiana de un adolescente, por ese motivo el presente estudio busca adaptar un cuestionario para detectar de forma rápida y cuantificar con precisión el nivel o margen de adicción que posee un adolescente en nuestra población y cultura, con la finalidad de revelar y accionar ante esta problemática que afecta tanto al individuo como a la sociedad. Es por ello que se consideraron los siguientes instrumentos; Escala de Adicción a Videojuegos para adolescentes (GASA), el cual consta de 7 ítems y 7 dimensiones, siendo adaptado a la realidad Trujillana y según su matriz de correlación y el análisis factorial confirmatorio (AFC) se vio en la necesidad proponer un modelo de 5 ítems, 2 ítems menos que el modelo original (Cahuaza y Paz, 2019). También se hace mención al Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) el cual posee 25 ítems, cuenta con 4 dimensiones, igualmente fue adaptado a la cultura Trujillana y se propuso un modelo de 23 ítems (Loyaga y Tapia, 2020). Finalmente hacemos mención al Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA), este instrumento bifactorial cuenta con 8 ítems y 2 dimensiones siendo estas: adicción a los videojuegos y adicción al internet; en cada una de las dimensiones se exploró el esquema CAGE (cuestionario para detectar problemas de alcohol), los resultados obtenidos en el desarrollo del cuestionario realizado en Colombia, demostraron poseer validez y confiabilidad, obteniendo puntajes aceptables en las escalas de valoración realizadas en el estudio (Chain-Pinzon y Briñez, 2016). Al comparar los instrumentos planteados, se puede evidenciar que el cuestionario (CAIVA) presenta un registro de ítems reducidos,

el cual lo hace una herramienta fácil de aplicar y resolver; también abarca con mayor profundidad la adicción a los videojuegos, considerando la adicción al internet, la cual tiende a relacionarse con la variable anteriormente ya mencionada.

Por todo lo ya mencionado se ha planteado el siguiente problema;

¿Cuál es la Validez y Confiabilidad del Cuestionario de Adicción al Internet y a los Videojuegos en Adolescentes (CAIVA) en la ciudad de Trujillo?

Dicha investigación se justifica teóricamente porque brindará material bibliográfico acerca de esta problemática y será un soporte para los estudios ya existentes de adicción al internet y a los videojuegos. Metodológicamente el estudio servirá como antecedente para futuras investigaciones psicométricas que deseen profundizar más en el tema. A nivel práctico, se realizará un análisis detallado de las propiedades psicométricas del cuestionario que se adaptará, de esta forma se obtendrán datos objetivos en cuanto a las características y/o criterios que presenta las poblaciones en riesgo. Finalmente, en el ámbito social se realizará la adaptación de un instrumento válido, práctico y confiable, con ítems modificados a nuestra realidad y cultura para un mayor entendimiento, asimismo también servirá como material base para la ejecución de programas preventivos relacionados a la adicción al internet y a los videojuegos. En esta investigación se consideraron los siguientes objetivos:

Como objetivo general, se buscó determinar la validez y confiabilidad del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes y como objetivos específicos se tiene establecer la validez de contenido, mediante el método de criterio por jueces del del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes, establecer las evidencias de validez basadas en la estructura interna a través del análisis factorial confirmatorio del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes, y establecer la confiabilidad por consistencia interna del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes.

II. MARCO TEÓRICO

Con respecto a los estudios previos, tenemos como único antecedente directo la investigación realizada por Chain-Pinzon y Briñez (2016), denominada Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA). Para la realización de este estudio se contó con una muestra no probabilística de 354 adolescentes del colegio Bucaramanga (Colombia), se realizó una distribución de la muestra según su género, teniendo a 179 mujeres y 175 varones. Los datos obtenidos tras el AFC alcanzaron un rango aceptable, teniendo un NIF = 0.883, el IFI= 0.922, CFI= 0.922, $\chi^2/gf = 2.78$ y RMSEA = 0.059; así mismo también se propuso un modelo unifactorial en el cual se obtuvieron resultados inferiores a los ya mencionado. Por otro lado, en la confiabilidad se utilizó el Alfa de Cronbach, se obtuvo un puntaje de 0.73 el cual se presenta en un rango de valoración aceptable, evidenciando que el instrumento posee validez y confiabilidad.

Así mismo, Cahuaza y Paz (2019), realizaron un estudio psicométrico con la finalidad de determinar la validez y confiabilidad de la escala de adicción a los videojuegos para adolescentes de la ciudad de Trujillo (GASA). La escala cuenta con 7 ítems y 7 dimensiones, para esta investigación se contó con una muestra de 400 participantes de edades que oscilan entre los 15 a 27 años. Como resultados respecto a la validez de contenido se obtuvieron valores de .72 a .94 mediante la V de Aiken, en la estructura interna se realizó la prueba de máxima verosimilitud alcanzando coeficientes de; TLI = 0.57, RMSEA = 0.207 y CFI =0.71; con cargas factoriales de 0.42 a 0.82, finalmente la confiabilidad se obtuvo mediante el coeficiente Omega alcanzando un valor de 0.70.

Finalmente, en la investigación realizada por Loyaga y Tapia, (2020), la cual tuvo como objetivo realizar el análisis psicométrico del test de dependencia a los videojuegos (TVD). Se trabajó con una muestra de 400 estudiantes de secundaria y fue aplicada de forma online. Los resultados respecto a la validez de contenido mediante la V de Aiken obtuvieron valores de 0.81 a 0.97, en la

estructura interna (AFC) se propuso un segundo modelo, el cual consta de 23 ítems (2 ítems menos que en el original) alcanzando valores en el índice de CFI, TLI, PCFI y PNFI resultados superiores (>a .90). Finalmente se trabajó con el coeficiente de Omega para determinar la consistencia interna del Test, obteniendo una valoración buena y muy buena con puntuaciones de 0.82 y 0.95.

En cuanto a las teorías relacionadas con el estudio tenemos la definición realizada por Méndez *et al.* (2017) en su artículo de investigación menciona que una adicción es una dependencia generada hacia las sustancias o conductas, ello seguido por un abuso de las mismas, para la OMS es una enfermedad cerebral provocada por la exploración o búsqueda compulsiva de sustancias psicoactivas (tabaco, drogas ilegales, alcohol, entre otros) provocando consecuencias adversas para la salud del consumidor. Por otro lado el Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders V (2015) , para considerar que un cliente presenta el diagnóstico de adicción se debe manifestar los siguientes criterios diagnósticos: consumo peligroso de sustancias, problemas en otras áreas que se ven afectadas por el consumo, deserción de actividades extracurriculares, tolerancia en el consumo, síndrome de abstinencia, consumo de las sustancias o práctica de conductas por periodos extensas, intentos fallidos de abandonar el consumo o las actividades y finalmente sentir un fuerte apetito por consumir las sustancias o el desarrollo de la conducta (craving).

Según Nizama (2015), menciona que la adicción está clasificada en cuatro tipos, dentro de las cuales se encuentran: la adicción química que está sujeta al consumo de sustancias legales, ilegales, folklóricas e industriales; lúdicas, en esta sección se evidencia los juegos de azar (tragamonedas, casinos, entre otros); social, aquí encontramos la adicción a la velocidad, sexo, trabajo, actividades que presentan un gran riesgo, entre otros; finalmente la adicción conectiva, en esta parte están aquellas generadas por el internet, videojuegos, redes sociales, entre otros aspectos tecnológicos.

Para Terán (2019), la adicción al internet o ciberadicciones guían su definición de las adicciones a sustancias manifestándose con cambios fisiológicos, comportamentales y cognoscitivas por otro lado como la carencia de control sobre su uso. Este tipo de adicción comportamental puede ocasionar en el individuo que la presenta cambios radicales en los hábitos cotidianos con la finalidad de presentar más tiempo para conectarse, disminución de actividades al aire libre como ejercicios, abandono de la preocupación por su salud, evitación de compromisos familiares o reuniones importantes con la finalidad de tener más tiempo conectado, alteración de los patrones del sueño, pérdida de amistades cercanas, deseo excesivo de mantenerse más tiempo conectado en el ordenador o juegos en red, negligencia respecto a actividades de responsabilidad como obligaciones académicas o laborales.

Según Nizama (2015), las adicciones tecnológicas o llamadas “adicciones conectivas” son referenciales a la interacción de la persona con una máquina, esta puede ser activa como el uso de los videojuegos, redes sociales e internet. Este tipo de adicción no es un problema aislado debido a que las personas que la presentan tienen mayores posibilidades de adquirir otro tipo de adicción (adicción a sustancias), considerándose así población de riesgo (Isorna, 2019).

En cuanto a los videojuegos Chirinos (2019) lo define como un entretenimiento personal o colectivo generado por una herramienta electrónica, esta puede ser un computador, dispositivo o consola de videojuegos. El constante uso de los videojuegos puede ocasionar desorden en la vida cotidiana de las personas, pasando de ser una acción esporádica, a un uso frecuente para posteriormente depender del videojuego convirtiéndolo en una práctica diaria, esta conducta adictiva no solo involucra a la persona que lo padece, sino también a la familia y su entorno social (Amaya *et al.*, 2014).

En la última edición del Manual Diagnóstico de los Trastornos Mentales (DSM – 5), se ha implementado una nueva categoría denominada Trastornos Adictivos y no relacionados a sustancias, donde se considerando dentro del capítulo la presencia de Gambling Disorder (F63.0) el cual hace mención al trastorno por

juegos patológicos siendo esta una adicción conductual o comportamental al igual que la adicción al internet y a los videojuegos (American Psychiatric Association, 2013). Por otro lado, Infocop (2018), manifiesta que la OMS (Organización Mundial de la Salud) incluirá el trastorno por videojuegos como una enfermedad psicológica, esta será considerada en el CIE -11 (Clasificación Internacional de Enfermedades) y será denominada como “Gaming disorder”, también se consideraron tres consecuencias negativas que conlleva esta adicción, siendo: falta de control en la conducta adictiva, priorización de los videojuegos ante demandas vitales cotidianas y mantenimiento de la conducta adictiva a pesar de saber las consecuencias de la misma.

En relación a los síntomas que presentan estas nuevas adicciones dentro de las cuales están al internet y los videojuegos tenemos que hay una modificación comportamental notoria, afectando su desenvolvimiento en el ámbito familiar debido a que evitan las actividades familiares, así como mienten respecto a la cantidad de tiempo que usan dentro de estos dispositivos asimismo también presentan bajo rendimiento escolar o laboral excusándose en el exceso de trabajo. Por otro lado, presentan síntomas fisiológicos debido a un desequilibrio en la alimentación y hora de sueño, a nivel psicológico también se observa en el sujeto una euforia excesiva e incapacidad para dejar su uso abusivo incluso para mantener relaciones interpersonales con la familia y sus amistades. Finalmente, presencia del síndrome de abstinencia puesto que cuando evita la conducta adictiva se siente vacío, presencia de un estado depresivo e irritable (Salas, 2017)

Griffiths (2010), menciona que dentro de la sintomatología está la incapacidad de control, es decir que a pesar de querer mantenerse alejados de aquella conducta que les provoca adicción no pueden detenerse, también encontramos la dependencia psicológica que incluye el deseo, la cual convierte la actividad en su pensamiento dominante involucrando sus sentimientos, otro de los síntomas mencionados es el craving (ansiedad, o necesidad) el cual se da por

el sentimiento de recompensa obtenido durante las horas de juego (Carbonell, 2020).

Kim et al. (2016) refieren que, dentro de las consecuencias en cuanto a nivel físico o fisiológico, aquellos que presentan la adicción a los videojuegos muestran mayores probabilidades de tener problemas de salud y a la vez de problemas de cuidado personal, dentro de los cuales se pueden considerar la reducción de las horas de sueño y a la vez cambios de horario en la alimentación. Por otro lado, para Joung et al. (2020) dichos adictos también presentan mayores probabilidades de tener obesidad por el efecto indirecto de tener unos malos hábitos.

El esquema del CAGE, del cual se guía el protocolo CAIVA presenta dentro de su estructura la autopercepción del problema que hace referencia a cómo es que se observa el paciente a sí mismo en relación a la problemática asimismo hablamos de la percepción por parte de las personas con las que convive, en este caso se incluiría a la familia y/o pareja; sentimientos de culpa asociados siendo resultado del tiempo excesivo que utilizan el internet o el tiempo consumido en videojuegos finalmente mencionan los signos de abstinencia o de incapacidad para controlarse lo cual podría relacionarse de manera directa con síntomas fisiológicos (Chain-Pinzon y Briñez, 2016).

El modelo CAGE no está vinculado a un modelo teórico en específico, sin embargo, en base a las dimensiones que presenta, se adapta al modelo Biopsicosocial, el cual entiende a las adicciones como una conducta afectada por factores: biológicos, psicológicos y sociales (Juegas et al., 2020). Según Adup y Romaní (2016), este modelo abarca un conjunto complejo de adicciones, no solo considerando las adicciones inducidas por sustancias, si no también las conductuales como: sexo, trabajo, comida, compras, etc.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de investigación

La presente investigación es de tipo aplicada, según Lozada (2014), este tipo de investigación tiene como finalidad generar conocimientos en base a una intervención directa a una población predeterminada, en un periodo de tiempo regular. Una investigación aplicada posee un valor agregado debido a que se guía de conocimientos y antecedentes de la investigación básica.

De manera similar Mollenhauer *et al.* (2020) la investigación se considera un estudio instrumental, puesto que tiene como finalidad la validación o creación de una herramienta de medición, por lo cual se ajusta a la presente investigación, teniendo como objetivo garantizar la efectividad de la prueba creada.

3.2. Variable y operacionalización

Las adicciones tecnológicas o llamadas “adicciones conectivas” son referenciales a la interacción de la persona con una máquina, esta puede ser activa como el uso de los videojuegos, redes sociales e internet (Nizama, 2015).

Operacionalización de la variable: La variable será medida por el instrumento psicométrico Cuestionario de Adicción al Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA), el cual consta de 2 dimensiones y 8 ítems construidos a través del modelo CAGE con alternativas dicotómicas y una escala de medición nominal (Chain Pinzon y Briñez, 2016). La escala de medición nominal, es aquella que consta de dos o mas alternativas cualitativas, a las cuales se le asigna un valor numérico sin significado cuantitativo, si este tipo de escalas solo presentan dos alternativas se les denomina dicotómicas (Ochoa y Molina, 2018).

3.3. Población, muestra y muestreo

Arias *et al.* (2016), refiere que la población de un estudio es conformada por individuos vivientes o no orgánicos, los cuales tienen que ser definidos, accesibles y limitados, asimismo deben cumplir con criterios de inclusión

detallados en la investigación, para luego ser parte de una muestra. En este estudio se utilizó como población el nivel secundario de una Institución Educativa proveniente del distrito de Moche de la ciudad de Trujillo, la cual consta de 800 escolares con edades que fluctúan entre los 11 a 17 años de edad.

Con respecto a la muestra Hernández et al. (2014), menciona que es el subconjunto de una población previamente elegida y especificada en la que se llevara a cabo la investigación, siendo así una parte representativa de la población en general. Para este estudio se trabajó con una muestra de 300 estudiantes de la secundaria de una I. E pública. El muestreo elegido para la realización del presente estudio fue no probabilístico intencional o por conveniencia, según Arias et al. (2016), consiste la selección de aleatoria y no estadística de una población con tipologías similares, se utiliza este tipo de muestreo en poblaciones donde se tiene gran facilidad de acceso.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos (país)

Para la recolección de datos se aplicó la encuesta, Carhuacho et al. (2019), menciona que esta técnica es la más usada al momento de realizar una investigación, se basa en la aplicación de un cuestionario a la muestra elegida para la recolección de información. Para lo cual se eligió el instrumento psicométrico titulado Cuestionario de Adicción a internet y a los videojuegos para adolescentes (CAIVA), el cual muestra 8 ítems estructurados con la metodología (CAGE). El presente cuestionario se creó en Colombia y se puede aplicar en adolescentes de 11 a 18 años, consta de un modelo bifactorial con cuatro ítems en cada dimensión, siendo estas: adicción al internet y adicción a los videojuegos. Este instrumento posee una escala de medición nominal con alternativas dicotómicas para comprobar la valoración o la pertenencia de la variable estudiada en la población. Con respecto a la validez Escamilla et al. (2018), refiere que un instrumento es válido cuando mide lo que esta propuesto a medir, entre una correlación de los ítems con la variable en general, dimensiones propuestas e instrumentos similares, según Chain Pinzon y Briñez (2016), mencionan que para la elaboración del cuestionario CAIVA se propuso

hacer una correlación con otros instrumentos psicométricos con variables similares a la estudiada. En el análisis de la estructura interna se utilizó el método de máxima verosimilitud realizando el Análisis factorial confirmatorio (AFC), en el cual se obtuvieron puntajes en el índice de ajuste por encima del punto de corte (0.90). Por otro lado, se propuso un modelo bifactorial, pero los resultados obtenidos fueron inferiores al modelo presentado anteriormente. Por último, se realizó un análisis para detectar y valorizar la consistencia interna o la confiabilidad del instrumento, March y Martínez (2015), define a la confiabilidad como estabilidad o congruencia en cuento al margen de error obtenido en los resultados, en el cuestionario CAIVA de aplico el coeficiente de Cronbach con un intervalo de significación del 95% alcanzando un puntaje de 0.73 lo cual indica que el instrumento es confiable.

3.5. Procedimientos

Se inició evaluando los ítems con el análisis y criterio de 8 jueces, para calificar si la redacción de cada ítem este sujeto a la cultura de la localidad, una vez reestablecido los ítems, se realizara el consentimiento informado de la Institución donde se utilizará el cuestionario. Posteriormente se aplicó el instrumento en una muestra piloto, de la población seleccionada la cual son adolescentes del nivel secundario de una Institución Educativa en la provincia de la Libertad en el Distrito de Moche. Se evaluó estadísticamente si el estudio está alcanzando puntajes positivos con respecto a validez y confiabilidad, para posteriormente aplicar el cuestionario en la muestra seleccionada, la cual está conformada por 300 estudiantes. Finalmente se examinaron los resultados obtenidos correspondientes a la base de datos y a los programas estadísticos considerados para la investigación, detectando y argumentando los valores que califiquen si el cuestionario posee las propiedades psicométricas necesaria para la aplicación en la localidad.

3.6. Métodos de análisis de datos

En base al primer objetivo, se determinó la validez de contenido según el criterio de jueces, las puntuaciones se plasmarán en el programa Excel (office 2016) donde se aplicó la fórmula estadística de la V-Aiken para obtener y evaluar los valores de acuerdo a los límites de aceptación. De acuerdo al segundo objetivo, se ejecutó el análisis factorial confirmatorio el cual es una técnica estadística multivariante cuyo objetivo es definir la estructura que subyace en la matriz de datos es decir basándose en una teoría o investigaciones previas (Ríos y Wells, 2014), es por ello que se realizara procedimientos de evaluación de los índices de bondad por medio de este tipo de análisis, estos datos se obtendrán a través del programa Jamovi 1.8.4. Por otro lado, se evaluó la consistencia interna del cuestionario según la confiabilidad en base al Alfa de Cronbach el cual servirá para determinar si el instrumento presenta una valoración aceptable de acuerdo al margen de error obtenido en la muestra (Caycho, 2017), utilizando el programa ya mencionado.

Finalmente se discutieron los resultados con los antecedentes considerados en el marco teórico y de esta forma realizar las conclusiones y recomendaciones del estudio.

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación se basó en consideraciones de aspectos éticos, siendo así estos los siguientes criterios:

Como refiere Consejo Universitario UCV (2017), en algunos estudios e investigaciones científicas es necesario y primordial contar con el consentimiento informado de la institución en la cual se realizará el estudio, es por ello que se conseguirá el permiso correspondiente en la I.E y por parte de los participantes a los que se les realizará la aplicación de la escala.

Asimismo, se mantuvo y aplicó el código de conducta ética con respecto a la confidencialidad y anonimato con cada uno de los participantes que estarán colaborando con dicha evaluación (Montes, 2017).

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Evidencia de validez basada en el contenido según criterio de jueces del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA).

Ítem	Claridad			Coherencia			Relevancia		
	V	IC 95%		V	IC 95%		V	IC 95%	
1	.88	.69	.96	.92	.74	.98	.92	.74	.98
2	.96	.80	.99	1	.86	1	1	.86	1
3	1	.86	1	1	.86	1	1	.86	1
4	.92	.74	.98	.92	.74	.98	.92	.74	.98
5	.92	.74	.98	.96	.80	.99	.96	.80	.99
6	1	.86	1	1	.86	1	1	.86	1
7	.92	.74	.98	.96	.80	.99	.96	.80	.99
8	1	.86	1	1	.86	1	1	.86	1

Nota: V: Coeficiente V de Aiken; IC: Intervalo de confianza

En la Tabla 1 se evidencia la Validez de contenido según el criterio de expertos en el Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA), se usó el coeficiente de V – Aiken para las valoraciones obtenidas por los 8 jueces seleccionados, obteniendo puntuaciones $\geq .88$ en las 3 categorías evaluadas (Claridad, coherencia y relevancia). Por otro lado, en el límite inferior de intervalo de confianza (IC 95% $V_{LI} > .70$, Charter, 2003).

Tabla 2

Claridad de los ítems del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA), según observaciones de los jueces.

Ítem	Claridad			Adaptados		
	V	IC 95%		V	IC 95%	
1	.88	.69	.96	.96	.80	.99
2	.96	.80	.99			
3	1	.86	1			
4	.92	.74	.98			
5	.92	.74	.98			
6	1	.86	1			
7	.92	.74	.98			
8	1	.86	1			

Nota: V: Coeficiente V de Aiken; IC: Intervalo de confianza

En la Tabla 2 se evidencia las calificaciones obtenidas en la categoría de Claridad luego de adaptar el Ítem Nro. 1 cambiando el término “de sus estudios” por “actividades académicas” según las observaciones de los jueces, alcanzando valores de $V \geq .96$ y un $V_{LI} \geq .80$, cumpliendo con el criterio (IC 95% $V_{LI} > .70$, Charter, 2003).

Tabla 3

Índice de ajuste del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA).

Modelo	X ²	gl	X ² /gl	RMSEA (IC90%)	SRMR	CFI	TLI
Bifactorial							
Modelo original 8 ítems	199	19	10.47	.178 (.156 – .201)	.103	.68	.54
Unifactorial							
Modelo propuesto 4 ítems	4.32	2	2.16	.0621 (.00 - .144)	.0223	.98	.95

Nota: χ^2 : Chi cuadrado; gl: Grados de libertad; RSMEA: Raíz cuadrada media del error de aproximación; SRMR: Raíz del residuo cuadrático media estandarizada; CFI: Índice de ajuste comparativo; TLI: Índice de Tucker-Lewis

En la tabla 3 se puede evidenciar los índices de ajustes obtenidos por el análisis factorial confirmatorio (AFC). Los resultados alcanzados en el modelo original son: $x^2/gl = 10.47$, RSMEA = .178 [.0156- .201], SRMR = .103, CFI = .68 y TLI = .54 (Ver tabla 3). Evidenciando que el índice de ajuste no se ubica dentro de los parámetros aceptables.

Por otro lado, se propone un modelo unifacortial, considerando únicamente el primer factor del cuestionario (Adicción al Internet) el cual posee 4 ítems, los resultados obtenidos son: $x^2/gl = 2.16$, RSMEA = .0621 [.0156- .201], SRMR = .022, CFI = .98 y TLI = .95 (Ver tabla 4). Demostrando índices de ajuste aceptables en el modelo propuesto.

Tabla 4

Cargas factoriales de los ítems del *Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA)*.

ítem	λ	$\lambda 2$
<i>Adicción al Internet</i>		
1	.46	.41
2	.72	.67
3	.53	.59
4	.47	.51
<i>Adicción a los Videojuegos</i>		
5	.64	
6	.96	
7	.44	
8	.29	

Nota: λ : Cargas factoriales, $\lambda 2$: Cargas factoriales en el modelo propuesto

Según el modelo original las cargas factoriales para las dimensiones del *Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA)*, posee valores en un rango de .29 (en el ítem N° 8) a .96 (en el ítem N° 6) siendo estos extremos pertenecientes al factor Adicción a los Videojuegos. Sin embargo, en el modelo unifactorial propuesto, las cargas factoriales se encuentran en un rango de .41 a .67.

Tabla 5

Coefficiente de Cronbach por grupos de edades del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA).

Tipo de adicción	Grupos por edad			Total
	11 – 12 años	13 – 15 años	16 – 17 años	
Adicción Internet	.61	.60	.70	.62
Adicción Videojuegos	.75	.67	.66	.66
Total	.738	.728	.715	.72

La consistencia interna del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA) como se muestra en la Tabla 5, se realizó mediante el coeficiente del Alfa de Cronbach, obteniendo un estimado general de .72 alcanzando una valoración aceptable. Así mismo, en el modelo unifactorial propuesto, la consistencia interna general obtuvo un valor de .62 ubicándolo en un rango débil, por otro lado, se dividió a la muestra por grupos de edades obteniendo como único estimado aceptable el valor de .70 en los rangos de 16 a 17 años.

V. DISCUSIÓN

En base al objetivo general se determinó las evidencias de validez y confiabilidad del Cuestionario de Adicción a Internet y Videojuegos en adolescentes (CAIVA). Se trabajó con tipo de muestreo no probabilístico y por conveniencia obteniendo una muestra final de 300 participantes con edades entre 11 a 17 años, los cuales son estudiantes de una I.E estatal del distrito de Moche en la ciudad de Trujillo. En el proceso de resultados se reportaron evidencias de validez de contenido (criterio de jueces) validez de estructura interna (análisis factorial e índices de ajuste) y consistencia interna (confiabilidad).

El primer objetivo específico, nos permitió conocer la validez de contenido, para lo cual se trabajó con 8 jueces expertos. Valera, et al. (2012), sostiene que el rango entre 7 a 30 expertos es lo óptimo para este tipo de investigación. Dichos expertos evaluaron la versión original del cuestionario considerando la claridad, coherencia y relevancia de los 8 ítems pertenecientes al mismo. Los jueces expertos valoraron como una mejor propuesta para el ítem n°1 redactar “Dedica más tiempo del que debería a estar conectado a internet con objetivos distintos a los de su estudio” obteniendo así un mejor resultado en la claridad del ítem, considerando que Claridad se refiere a aspectos netamente de comprensión, sintáctica y semántica en la redacción del ítem (Merino y Livia, 2009). Frente a las modificaciones realizadas, los resultados reportan que todos los ítems cumplen el criterio de IC 95% $V_{LI} > .70$ (Charter, 2003). A pesar de existir otros criterios menos exigentes ($V_{LI} > .50$, Cicchetti, 1994), se priorizó el elegido.

De acuerdo al segundo objetivo, se optó por asumir desde un inicio el modelo de dos factores relacionados, el mismo que usaron Chain-Pinzon y Briñez (2016) quienes optaron por un modelo bifactorial de 8 ítems, obteniendo los autores un resultado dentro de los valores establecidos (RMSEA =.059; CFI=.91, IFI=.92 y NFI=.88) a excepción del RMSEA que se encuentra dentro del límite máximo aceptable, sin embargo tras aplicarlo a nuestra muestra los puntajes obtenidas fueron RMSEA= .178; S-RMR= .103; CFI= .68 y TLI= .54 lo cual evidencia que dicho modelo no es aceptable en la muestra propuesta, es decir no tiene un ajuste adecuado; sin embargo al rescatar la idea de un cuestionario unifactorial propuesto por los autores originales del instrumento a adaptar, se decidió realizar dicha propuesta en esta investigación, teniendo como resultado un modelo de un factor siendo este la dimensión Adicción al internet conformada por 4 ítems en la cual se logró obtener los índices de ajuste: RMSEA= .062; S-RMR = .022; CFI= .98; TLI= .95; cumpliendo todos con los criterios de aceptación $SRMR \leq .08$, $RMSEA \leq .05$ finalmente CFI y TLI $\geq .95$ (Rojas, 2020). Sin embargo, según Pere y Anguiano (2010) indica que en lo que respecta a RMSEA los valores por debajo de .05 se podrían considerar como indicadores de buen ajuste, mientras que valores entre .05 - .08 indicarían un ajuste aceptable.

En el modelo original las cargas factoriales oscilan entre .29 (ítem 8) y .96 (ítem 6) perteneciendo ambos puntajes al factor Adicción a los Videojuegos, estos indicadores poseen cargas factoriales distintas al rango de valores en el cuestionario que se está adaptando. En lo que respecta al modelo propuesto se obtuvieron valores dentro del rango .41 a .67 siendo resultados similares a los de Chain-Pinzon y Briñez (2016), los cuales se ubicaron en el intervalo de .42 a .64, a pesar de que el modelo original fue bifactorial mientras que el propuesto es unifactorial se evidencia un grado de similitud elevado.

En relación al último objetivo, se conoció la confiabilidad del cuestionario, según su consistencia interna en base a el coeficiente del alfa de Cronbach, se obtuvieron resultados dividiendo el rango de edades que posee la muestra, siendo estas de 11 a 12 años, 13 a 15 años y 16 a 17 años. El valor general de confiabilidad obtenido fue de .72 lo cual indicia que está en un rango aceptable

y puede ser usado en una investigación o estudios confirmatorios según Frías – Navarro (2021). Así mismo, en la investigación de Chain-Pinzon y Briñez (2016), los cuales alcanzaron una valoración de .73 evidencia que la consistencia interna del cuestionario es similar en ambos estudios. Por otro lado, en los rangos de edades se pudieron alcanzar coeficientes de confiabilidad en un intervalo de .60 a .75 donde los valores más altos pertenecen al factor Adicción a los videojuegos. En el modelo unifactorial propuesto (adicción al internet) se pudo obtener un valor de confiabilidad general de .62, el cual George y Mallery (2003) interpreta que este valor es cuestionable, indicando que presenta una baja correlación entre los ítems, asimismo destaca que un valor se considera aceptable cuando es $\geq .7$, sin embargo, Loewenthal (2001) menciona que una consistencia interna de .6 puede ser aceptable si el cuestionario tiene menos de 10 ítems, igualmente Huh, et al. (2006). refiere que una consistencia interna que presenta un valor de .6 puede ser aceptable pero solo utilizado para investigaciones exploratorias, en cuanto al rango de edad de 16 a 17 años si se logró alcanzar un coeficiente de confiabilidad de .70 lo cual indicaría que está en una categoría aceptable.

VI. CONCLUSIONES

- En la validez de contenido se pudieron alcanzar valores $\geq .92$ con un intervalo de confianza del 95% donde el $V_{LI} \geq .70$ indicando que el cuestionario presenta validez de contenido y por lo tanto mide lo que el objetivo pretende medir.
- En lo que respecta a la estructura interna del cuestionario por medio del análisis factorial confirmatorio, se obtuvieron resultados que muestran un desajuste en el modelo original, con valores que no se encuentran en los parámetros indicados. Es por ello que se consideró un modelo unifactorial el cual logro obtener un ajuste satisfactorio en la estructura del cuestionario.
- La confiabilidad general del cuestionario según su consistencia interna en el modelo bifactorial alcanzo una valoración aceptable con una confiabilidad de $\alpha = .72$, por otro lado, en el modelo propuesto se obtuvo un valor de $\alpha = .62$ el cual se encuentra en un rango de valoración cuestionable para algunos autores y aceptable para otros ya que el cuestionario tiene menos de 10 ítems.

VII. RECOMENDACIONES

- Para mayor objetividad en los resultados se recomienda que la aplicación del cuestionario se realice de forma presencial, así se podrán aclarar dudas de un modo conciso y evitaran alteraciones en los resultados.
- En futuras investigaciones se recomienda considerar la aplicación del cuestionario en una muestra más específica teniendo en cuenta los factores sociodemográficos y culturales, así mismo, considerar rangos de edades más cortas.
- Adaptar el cuestionario a un modelo de escala Likert para mayor variedad en la respuesta de los ítems y presenciar si este cambio interfiere con los resultados.

REFERENCIAS

- Acuña, J. (2020, enero). Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos. *Perú 21*
<https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-avideojuegos-noticia/?ref=p21r>
- Amaya, M. Baquero, L. Lancheros, M. (2014). Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática. *TOG (A CORUÑA)*, 11(20), 2-22.
<http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- American Psychiatric Association, DSM-5 Task Force. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5TM (5.a ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing, Inc.
- American Psychiatric Association. (2015). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales-DSMV. Médica Panamericana.
- Apud, I y Romaní, O. (2016). La Encrucijada de la Adicción. Distintos Modelos en el Estudio de la Drogodependencia. *Salud y Drogas*, 16(2), 115-125.
<https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520005.pdf>
- Arias, J., Miranda, M y Villasís – Keever, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia Mexico*, 63(2), 201-206.
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Cahuaza, N. 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]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37744/paz_ga.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carhuancho Mendoza, I., Sicheri Monteverde, L., Nolazco Labajos, F., Guerrero Bejarano, M y Casana Jara, K. (2019). Metodología de la Investigación Holística. UIDE. Guayaquil. 123p.

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%c3%ada%20para%20la%20investigaci%c3%b3n%20hol%c3%adstica.pdf>

Caro, M. (2017). Adicciones tecnológicas: ¿Enfermedad o conducta adaptativa? *Medisur*, 15(2), 252-258.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2017000200014

Caycho, T. (2017). Intervalo de confianza para el coeficiente alfa de Cronbach: aporte a la investigación pediátrica. *Acta Pediátrica de México*, 38(4), 291-294.
<http://dx.doi.org/10.18233/APM38No4pp291-2941440>

Chahín-Pinzón, N., y Briñez, B. L. (2018). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes. *Universitas Psychologica*, 17(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.ppca>

Chirinos, W. (2019). *La Adicción a los Videojuegos debido a la Insatisfacción con la Realidad*. [Tesis de Bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional de la Universidad San Ignacio de Loyola.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9323/1/2019_Chirinos-Pinedo.pdf

Charter, R. (2003). A breakdown of reliability coefficients by test type and reliability method, and the clinical implications of low reliability. *Journal of General Psychology*, 130(3), 290-304. <https://doi.org/10.1080/00221300309601160>

CNN. (05 de Febrero de 2019). *Los países donde la gente pasa la mayor parte del tiempo conectada a internet, según un reporte global*.
<https://cnnespanol.cnn.com/2019/02/05/los-paises-donde-la-gente-pasa-la-mayor-parte-del-tiempo-conectada-a-internet-segun-un-reporte-global/>

Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el dsm-5 y la cie-11: retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del Psicólogo / Psychologist Papers*. 41(3), 211-218. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>

- Cicchetti, V. (1994). Guidelines, criteria, and rules of thumb for evaluating normed and standardized assessment instruments in psychology. *Psychological Assessment*, 6(4), 284–290. <https://doi.org/10.1037/1040-3590.6.4.284>
- Escamilla, A., Márquez, H., Miranda, G., Villasís, M. y Zurita, J. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y Confiabilidad de las mediciones. *Revista alergia México*. 65(4), 414-421. <https://doi.org/10.29262/ram.v65i4.560>
- Frías-Navarro, D. (2021). Apuntes de consistencia interna de las puntuaciones de un instrumento de medida. Universidad de Valencia. España. <https://www.uv.es/friasnav/AlfaCronbach.pdf>
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). Dependencia a Videojuegos en Estudiantes del VII Ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Canto Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Universidad Católica Canto Toribio de Mogrovejo. http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChambergoLuciana_Mu%c3%b1ozGamarraEliana.pdf.pdf
- George, D., y Mallery, P. (2003). SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. 11.0 update (4 ed). Boston: Allyn y Bacon.
- González, J. (2016). La creatividad en usuarios de videojuegos. [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid].
- Griffiths, M. (2010). Online video gaming: What should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice*, 26(1), 35-40. <https://doi.org/10.1080/02667360903522769>
- Hernández, R., Baptista, P. y Fernández, C. (2014). Selección de la muestra. *En Metodología de la Investigación* 8(6), 170-191. http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf
- Huh, J., Delorme, D. y Reid, L. (2006). Efectos percibidos en tercera persona y actitudes de los consumidores sobre la prevención y prohibición de la publicidad

- de DTC. *Revista de Asuntos del Consumidor*. 40(1). 90-116.
<https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2006.00047.x>
- Infocop (02 de Febrero de 2018). *La OMS ha incluido el “trastorno por videojuegos” en el CIE-11*. http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7241
- Isorna, M. (2019), Elementos centrales que conforman el fenómeno de las adicciones (con o sin sustancia) en la actualidad. In P. municipal sobre drogas Ayuntamiento de Oviedo (Ed.). XXI Jornadas Municipios y Adicciones. Oviedo
- Joung H., Min J., Park C. y Young J. (2020). Understanding internet gaming addiction among South Korean adolescents through photovoice. *Children and Youth Services Review*. 94(C), 35-42.
<https://daneshyari.com/article/preview/10225621.pdf>
- Jueas R., Álvarez, M., Otero B. y García B. (2020). La importancia del Modelo Biopsicosocial frente al Modelo Biomédico en el Trabajo Social Sanitario. *Revista Médica Ocronos*. <https://revistamedica.com/modelo-biopsicosocial-biomedico-trabajo-social-sanitario/>
- Kim, N., Hughes, T., Park C., Quinn, L. y Kong, D. (2016). Resting-State Peripheral Catecholamine and Anxiety Levels in Korean Male Adolescents with Internet Game Addiction. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. 19(3), 302-308.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4799709/pdf/cyber.2015.0411.pdf>
- Loewenthal, K. (2001). Introducción a las pruebas y escalas psicológicas. *PsycCRITIQUES*. 42(8). 1-18.
https://www.researchgate.net/publication/232598689_An_Introduction_to_Psychological_Tests_and_Scales
- Lozada, J. (2014). Investigación aplicada: definición, propiedad intelectual e industria. *CienciAmérica 3º edición*. *Revista de divulgación científica de la Universidad*

Tecnológica Indoamericana., 3(1), 47–50.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6163749.pdf>

Loyaga, P. y Tapia, D. (2020). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en alumnos de instituciones educativas de la ciudad de Trujillo. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo, Trujillo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51460/Loyaga_A_PK-Tapia_FDA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

March, T y Martínez, M. (2015). Caracterización de la validez y confiabilidad en el constructo metodológico de la investigación social. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 10(20), 107-127.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6844563>

Méndez, M., Romero, B., Cortés, J., Ruíz, A. y Prospéro, O. (2017). Neurobiología de las adicciones. *Revista de la Facultad de Medicina (México)*, 60(1), 6-16.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0026-17422017000100006&lng=es&tlng=es.

Merino, C. y Livia, J. (2009). Intervalos de confianza asimétricos para el índice la validez de contenido: Un programa Visual Basic para la V de Aiken. *Anales de Psicología*, 25(1), 169–171. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16711594019.pdf>

Mollenhauer, K., Moraga, E., Bernasconi, R. (2020). Modelo instrumental para proyectos complejos. *Poliedro Propuesta de Valor Académico. Dialnet*. 30(2), 126-140. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7919758>

Montes, J. (2017). La ética en el campo profesional de la psicología: una encuesta. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 22(1), 135-145.
<https://www.redalyc.org/pdf/292/29251161013.pdf>

Nizama, M. (2015). Innovación conceptual en adicciones (primera parte). *Rev Neuropsiquiatr*, 78(1), 22-29.
<http://www.scielo.org.pe/pdf/rnp/v78n1/a04v78n1.pdf>

- Ochoa C., Molina M. (2018). Estadística. Tipos de variables. Escalas de medida. *Evid Pediatr.* 14(2) <https://evidenciasenpediatria.es/articulo/7307/estadistica-tipos-de-variables-escalas-de-medida>
- Peralta, L. y Torres, M. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *Casus*, 5(3), 118 – 129. <https://casus.ucss.edu.pe/index.php/casus/article/view/263>
- Pere, F. y Anguiano, C. (2010). El análisis factorial como técnica de investigación en psicología. *Papeles del Psicólogo*, 31 (1), 18-33. <https://www.redalyc.org/pdf/778/778124410073.pdf>
- Resolución de Consejo Universitario N° 0126-2017/UCV (23 de mayo de 2017). <https://www.ucv.edu.pe/datafiles/C%C3%93DIGO%20DE%20%C3%89TICA.pdf>
- Rios, J. y Wells, C. (2014). Validity evidence based on internal structure. *Psicothema*, 26(1), 108-116. <http://dx.doi.org/10.7334/psicothema2013.260>
- Rojas, L. (2020). Robustez de los índices de ajuste del análisis factorial confirmatorio a los valores extremos. *Revista de matemática: teoría y aplicaciones 2020*, 27(2), 383–404. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/rmta/v27n2/1409-2433-rmta-27-02-383.pdf>
- Salas, J. (21 de diciembre de 2017). La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental. La Clasificación Internacional de Enfermedades incluirá los problemas asociados al juego digital. *Diario el País*. https://elpais.com/elpais/2017/12/21/ciencia/1513852127_232573.html
- Terán, A. (febrero, 2019). Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC). Congreso de Actualización Pediatría2019. Madrid: España. https://www.aepap.org/sites/default/files/pags._131-142_ciberadicciones.pdf
- Valera, M., Díaz, L. y García, R. (2012). Descripción y usos de la técnica Delphi en investigaciones en áreas de la salud. *Inv Ed Med*, 1(2), 90-5.

ANEXOS

Anexo 1: Operacionalización de la Variable

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Nivel de medición
Adicción al internet y a los videojuegos	Las adicciones tecnológicas o llamadas “adicciones no químicas” son referenciales a la interacción de la persona con una máquina, esta puede ser activa como el uso de los videojuegos, celulares y consolas; o pueden ser pasivas, con el uso de la televisión o medio de distracción donde no se requiere la manipulación continua del artefacto tecnológico (Griffiths, 2005).	La variable será medida por un instrumento psicométrico, el cual consta de 2 dimensiones y 8 ítems con alternativas dicotómicas.	Adicción al Internet	1, 2, 3, 4	Nominal
			Adicción a los Videojuegos	1, 2, 3, 4	

Anexo 2: Protocolo

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones donde deberá marcar “SI” o “NO” de acuerdo a su percepción.

ÍTEMS			SI	NO
Adicción al Internet	1	Dedica más tiempo del que debería a estar conectado a internet con objetivos distintos a los de sus actividades académicas		
	2	Se ha quejado su familiar por el tiempo que dedica a estar conectado a internet.		
	3	Se siente culpable de permanecer tanto tiempo conectado al internet		
	4	Tiene problema para controlar el impulso de conectarse a internet, o ha intentado sin éxito reducir el tiempo que dedica a estar conectado.		
Adicción a los Videojuegos	1	Dedica más tiempo del que debería a estar jugando con videojuegos o con juegos en el computador.		
	2	Se ha quejado su familiar de que pasa demasiado tiempo jugando con videojuegos o con juegos en el computador.		
	3	Se siente culpable de permanecer tanto tiempo conectado a los videojuegos		
	4	Ha intentado sin éxito reducir el tiempo que dedica a jugar con videojuegos o con juegos del computador.		

Anexo 3: Tabla de resumen descriptivo

Resumen descriptivo de las puntuaciones por ítems del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes (CAIVA).

Ítem	Mín	Máx	M	DE	g ¹	g ²
1. Dedicar más tiempo del que debería a estar conectado a internet con objetivos distintos a los de su estudio.	0	1	1	.489	-.439	-1.820
2. Se ha quejado su familiar por el tiempo que dedica a estar conectado a internet.	0	1	1	.501	-.067	-2.009
3. Se siente culpable de permanecer tanto tiempo conectado al internet	0	1	0	.471	.727	-1.482
4. Tiene problema para controlar el impulso de conectarse a internet, o ha intentado sin éxito reducir el tiempo que dedica a estar conectado.	0	1	0	.406	1.456	.121
5. Dedicar más tiempo del que debería a estar jugando con videojuegos o con juegos en el computador.	0	1	0	.479	.617	-1.631
6. Se ha quejado su familiar de que pasa demasiado tiempo jugando con videojuegos o con juegos en el computador.	0	1	0	.483	.556	-1.702
7. Se siente culpable de permanecer tanto tiempo conectado a los videojuegos	0	1	0	.419	1.312	-.280
8. Ha intentado sin éxito reducir el tiempo que dedica a jugar con videojuegos o con juegos del computador.	0	1	0	.443	1.061	-.881

Nota: Mín: mínimo; Máx: Máximo; M: Media; DE: Desviación estándar; g¹: Asimetría; g²: curtosis.

Para la presente investigación se contó con la participación de 300 estudiantes adolescentes. El cuestionario está conformado por 8 ítems con puntuaciones dicotómicas (Si = 1 y No = 0). En la presente tabla se puede evidenciar que la asimetría está en un rango de -0.439 a 1.456 y la curtosis de -2.009 a 0.121 (Ver Tabla 3), lo cual demuestra que las puntuaciones totales de los ítems evaluados no se separan o distancian de la media, permaneciendo en el estándar ($g^1 > +/- 1.5$; $g^2 > +/- 3$).

Anexo 4: Consentimiento informado



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Trujillo, 02 de septiembre 2021

Armando Flores ~~Donet~~
Director
I.E. 80047 "Ramiro Aurelio Ñique Espiritu"

PRESENTE

Mediante la presente, nos dirigimos a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo presentarle a los alumnos, practicantes pre profesionales de la Universidad César Vallejo del XI ciclo de la Escuela de Psicología:

- Peña Membrillo, Ronald Arnold – 74574812
- ~~Walcott~~ Quispe, ~~Kristel~~ Regina – 70675374

Quienes actualmente están desarrollando una investigación denominada "VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL CUESTIONARIO DE ADICCIÓN A INTERNET Y A LOS VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES", para lo cual necesitan de su apoyo brindando su autorización y facilidades correspondientes, para que los alumnos en mención puedan realizar su investigación en la institución que Usted dirige.

Conocedores de su capacidad de colaboración para con las estudiantes, estoy segura del apoyo que se les brindará a nuestros alumnos, quienes al culminar el trabajo de investigación se comprometen a compartir los datos obtenidos.

Agradeciéndole por su gentil atención, me despido de usted reiterándole mi especial consideración.

Atentamente,



~~Dra. Akemy~~ Chang Pardo Figueroa
Coordinadora
Escuela de Psicología - Trujillo



Lic. Armando C. Flores Donet
DIRECTOR