

INVESTIGACIÓN

La masificación del uso de videojuegos ha ido creciendo rápidamente y además, las proyecciones apuntan a que el uso seguirá aumentando en el tiempo.

CUESTIONAMIENTOS ASOCIADOS A TRASTORNOS PSICOLÓGICOS



OBJETIVO



Medir el uso y consumo de videojuegos y no el diagnóstico de alteraciones psicológicas.

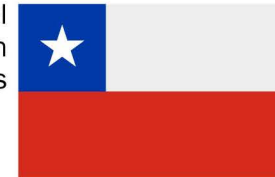


VALIDAR CUESTIONARIO DE HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS

HERRAMIENTAS



Se realizó un análisis factorial confirmatorio para población chilena millennials nacidas entre 1980 y 2000.



MUESTRA DE

412 ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

Los resultados obtenidos para validar la escala muestran que es válida y fiable para la utilización en jóvenes chilenos pertenecientes a la generación millennial o generación Y.

RESULTADOS



SE CALCULÓ

FIABILIDAD

VALIDEZ



Esteban Saavedra Vallejos



VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN CHILENOS MILLENNIALS.