



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**Evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos
(TDV) en jóvenes de Chimbote, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Psicología**

AUTOR (ES):

Timaná Meza, Carmen Rosa (orcid.org/0000-0001-5813-3197)

Zavaleta Temple, Felipe Alejandro (orcid.org/0000-0003-0694-6561)

ASESOR (A)(ES):

Mg. Peralta Eugenio, Gutember Viligran (orcid.org/0000-0002-1177-6088)

Mg. Carrillo Bautista, Evelyn Lizbet (orcid.org/0000-0002-1826-7729)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Psicométrica

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CHIMBOTE – PERÚ

(2022)

Dedicatoria

Dedicado a nuestras principales fuentes de amor, a nuestro Dios por brindar sabiduría en el recorrido de esta vida, a nuestros seres queridos y a todos los lectores y a la sociedad en general, con quienes comparto esta investigación.

Agradecimiento

Agradecer en primer lugar a nuestros padres, los que nos acompañan incondicionalmente en cumplir nuestras metas, brindando apoyo constante y motivación; a nuestros amigos y maestros, quienes alentaron y orientaron para seguir logrando nuestros objetivos. Por último, un gentil agradecimiento a nuestros asesores Mg. Peralta Eugenio Gutember Viligran, a la Mg. Carrillo Bautista Evelyn Lizbet por guiarnos en la elaboración de esta investigación, y como también, un agradecimiento especial al Dr. Manuel Antonio Alva Olivos.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y Diseño de Investigación	12
3.2. Variables y Operacionalización.....	12
3.3. Población, muestra y muestreo	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	14
3.5. Procedimientos.....	15
3.6. Método de análisis de datos	16
3.7. Aspectos Éticos	16
IV. RESULTADOS.....	18
V. DISCUSIÓN.....	22
VI. CONCLUSIONES	26
VII. RECOMENDACIONES	27
REFERENCIAS	28
ANEXOS.....	36

Índice de tablas

Tabla 1.....	18
Frecuencia de respuesta, media, desviación estándar, asimetría, curtosis e índices de homogeneidad (n=430).....	18
Tabla 2.....	19
Índices de ajuste global (n=430)	19
Tabla 3.....	20
Cargas factoriales estandarizadas (n=430).....	20
Tabla 4.....	21
Índices de consistencia interna (n=430).....	21

Resumen

El estudio tuvo como objetivo general determinar las evidencias psicométricas del Test de Dependencia a los Videojuegos en jóvenes de la Ciudad de Chimbote. La muestra estuvo representada por 430 participantes de 18 a 25 años. La metodología corresponde a un estudio de diseño instrumental. Los resultados evidencian en la validez por estructura interna del análisis factorial confirmatorio para el modelo propuesto por los autores del instrumento un $X^2/gf=3.33$, $RMSEA=.074$, $SRMR=.037$, $CFI=.99$, $TLI=.98$, con cargas factoriales estandarizadas $>.80$, como también, en la propuesta unidimensional un $X^2/gf=3.43$, $RMSEA=.075$, $SRMR=.038$, $CFI=.98$, $TLI=.98$, con cargas estandarizadas $>.80$; asimismo, en la confiabilidad por el método de consistencia interna empleando el coeficiente omega en las 4 dimensiones valores entre .96 a .97, y para el modelo unidimensional de .97. De esta forma, se estimó una discriminación aceptable en cuanto a las evidencias de validez y confiabilidad, y también se concluyó con un aporte metodológico.

Palabras clave: validez, dependencia a videojuegos, confiabilidad y jóvenes.

Abstract

The general objective of the study was to determine the psychometric evidence of the Video Game Dependence Test in young people from the City of Chimbote. The sample was represented by 430 participants from 18 to 25 years old. The methodology corresponds to an instrumental design study. The results show in the internal structure validity of the confirmatory factor analysis for the model proposed by the authors of the instrument a $\chi^2/df=3.33$, $RMSEA=.074$, $SRMR=.037$, $CFI=.99$, $TLI=.98$, with standardized factor loadings $>.80$, as well as, in the one-dimensional proposal, a $\chi^2/df=3.43$, $RMSEA=.075$, $SRMR=.038$, $CFI=.98$, $TLI=.98$, with standardized loadings $>.80$; likewise, in reliability by the internal consistency method using the omega coefficient in the 4 dimensions values between .96 and .97, and for the one-dimensional model of .97. In this way, an acceptable discrimination was estimated in terms of the evidence of validity and reliability, and it was also concluded with a methodological contribution.

Keywords: validity, dependence on video games, reliability and young people.

I. INTRODUCCIÓN

En un mundo en donde los adolescentes y jóvenes se ven mediatizados por la amplia información y tecnología y a la vez estos responden a incentivos variables y constantes, los videojuegos son considerados un medio alcanzable para lograr grandes objetivos, como ejemplo, el de facilitar medios de interacción con el entorno, posibilitar la inducción a tecnologías de información y de comunicación (Hay y Ashman, 2003).

Los videojuegos, suelen ser considerados como un examen mental, el cual, se lleva a cabo mediante una PC, cuyo objetivo es el entretenimiento (Wittek et al., 2016). Como también, los videojuegos se presentan en diversas formas de software de entretenimiento y de libre elección a cualquier plataforma electrónica; dando hincapié a que uno o varios jugadores cuenten con la participación dentro de un ambiente virtual (Frasca, 2001).

Por otra parte, se considera un riesgo recóndito el uso del internet para los jóvenes que presentan esa incapacidad para distinguir la realidad y el ámbito cibernético, ocasionando rivalidades a entorno de su estilo de vida, dividiendo estos dos mundos totalmente diferentes; por ello, sobre este tema es interpretado como una dependencia a los juegos en línea como resultado, que conlleva a consecuencias secundarias, la cual es distorsionada por el individuo desarrollando síntomas adictivos (Carbonell et al., 2012).

Con referencia al jugar con una consola o máquina, se considera un medio para huir del mundo real y profundizar a un espacio tecnológico (Von der Heiden et al., 2019). Así como también, en Brasil, se estimó un 10% de uso de los videojuegos, los cuales, ponen en evidencia juegos violentos hasta la actualidad. Es por ello, los resultados que se muestran incorporan agresiones y muertes que están correlacionados al ámbito agresivo conductual reflejándose en la vida real (Universidad Federal Fluminense, 2015).

Del mismo modo, la experiencia al momento de jugar, dependerá del ambiente en que se desarrolla, dado que, ocasionan lazos afectivos entre

jugadores generando una historia de interrelaciones mayores con más actividad y por ende mayor destreza (Rodríguez et al., 2002).

Gran parte de los usuarios de videojuegos practican esta afición sin la importancia de las repercusiones relevantes en sus vidas, pero en la mayoría de los casos el tiempo de uso es excesivo. En relación a la epidemiología de esta problemática, no existe información reciente sobre sus estadísticas; sin embargo, en Madrid, España, precisaron las estadísticas de su uso y abuso de videojuegos a todo el nivel mundial: Asia, los porcentajes en adolescentes con un 96% en hombres y 90.5% en mujeres; en Norteamérica, con un 90% en niños y adolescentes, 50% entre las edades 6 – 11 años; en Europa, con un 83% en infantes y adolescentes, un 95.25% entre las edades de 7 a 16 años; en Oceanía, con un 98% en niños y adolescentes, un 30% entre las edades de 8 – 9 años (Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios [AVACU], 2015).

La evolución de la tecnología conllevó a un avance de los videojuegos, dando como un resultado impactante en los últimos años. La difusión, de modo global, se dio mediante los múltiples formatos existentes (consola, ordenador, dispositivos móviles) siendo cada vez más intenso, conllevando a un gran número de jugadores de videojuegos incrementado de forma anual y a una dificultad de estos (tanto técnica como desde la perspectiva de la experiencia del usuario) también aumentada (Brockmyer, 2015).

De modo global, existen diversas publicaciones sobre juegos de vídeo que fue incrementando con el transcurso del tiempo, por el cual, cierta parte de los participantes lo utilizan de una manera inadecuada, lo que llega a producir una adicción, ante ello, los análisis realizados evidencian que gran parte de las investigaciones se enfocan en la población juvenil. Por tal motivo, jugar con videojuegos, en exceso, conlleva a presentar problemas neurobiológicos y psicosociales perjudicando la salud física y mental del individuo. Asimismo, un mal manejo psicosocial es el factor primordial para desarrollar un comportamiento adictivo, en mayor proporción en el sexo masculino (Buiza et al., 2017).

Pongamos por caso los resultados estadísticos en la ciudad Lima, Perú, sobre una serie de casos de juego excesivo en contexto virtual, por parte de púberes y adolescentes, ocupan el 45% que presentan este síntoma adictivo, al mismo tiempo, el sexo masculino presenta un 93% adictivo frente a 7% del sexo femenino que diariamente juegan en Internet. De otro modo, 40% con respecto a educación superior, 33% con respecto a educación secundaria y 27% con respecto a educación primaria. Por último, recalcaron que gran parte de los juegos de vídeo tienden a atrapar fácilmente al individuo ocasionando un vicio hacia a ello. Por lo cual, se observa que la gran mayoría de colegiales y universitarios pasan mayor tiempo en los videojuegos convirtiéndose de este modo a ser dependientes de los juegos en línea (Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas [CEDRO], 2017).

A través de la historia, se desarrollaron diferentes instrumentos de medición que evalúan la identificación de un patrón adictivo de uso de videojuegos. Por ejemplo, la escala Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) siendo adaptada a base de 7 criterios diagnósticos de los juegos de apuestas y el uso de videojuegos; asimismo, la escala GASA determinó su validez para identificar a los sujetos con patrones abusivos de juego, siendo ampliamente empleado en estudios exploratorios y clínicos (Lemmens et al., 2009). Con respecto al Internet Addiction Test (IAT), diseñada por Young en el año 1995, que más adelante, en el Reino Unido, en la Universidad de Cardiff, se empleó en una encuesta para examinar el IAT de manera más sistemática; los participantes fueron reclutados a través de Internet, arrojando 86 respuestas válidas (29 hombres y 57 mujeres), de este modo, el análisis factorial determinó la presencia de 6 componentes: prominencia, uso excesivo, abandono del trabajo, anticipación, falta de control y abandono de la vida social; por el cual, estos componentes evidenciaron resultados favorables en consistencia interna y validez concurrente del instrumento, pero, siendo el componente prominencia la más confiable (Widyanto y McMurrin, 2004).

El cuestionario Problem Video Game Playing (PVP) aplicado a 223 púberes de las ciudades de La Línea y Granada, el análisis factorial demostró tratarse de una prueba unidimensional, que se empleó en muchos estudios internacionales (Tejeiro y Bersabé, 2002). La Game Addiction Scale (GAS), la Videogame Addiction Test (VAT) y la Internet Gaming Disorder Scale (IGDS) son los instrumentos más recientes, que aplican los criterios diagnósticos en relación al DSM-5 (Lemmens et al., 2009; Van Rooij et al., 2012; Lemmens et al., 2015).

La multiplicidad de estos instrumentos de medición, favorece para identificar un trastorno por adicción a los videojuegos, debido a su diseño y construcción basados en los criterios diagnósticos, son aplicadas en diferentes contextos sociales, como a su vez, adaptadas para facilitar su análisis y comparación, en conjunto de los resultados en los diversos estudios. Finalmente, se evidencian que sus intervalos de confianza de estos instrumentos son óptimos a ser aplicados en estudios (Lemmens et al., 2015).

Sin embargo, a partir del análisis de la exploración inicial del trabajo de Chóliz y Marco en el año 2011, se evidencian que el TDV revela un importante avance en la medición del término adicción a los videojuegos. Asimismo, por ser una escala Likert, proporciona una información cuantitativa como resultado total dividida por 4 componentes. De este modo, resulta útil para fines descriptivos, y también, para estructurar programas de prevención tanto individuales, como grupales. De igual manera, sirve para ejecutar diagnósticos de conductas adictivas a los videojuegos, para así, diseñar, en base de los resultados, programas de intervención. Finalmente, los resultados demostraron que se trata de un instrumento confiable y válido para su uso dentro de la comunidad científica (Marco y Chóliz, 2014). Por las explicaciones brindadas sobre su uso, se sintetiza el motivo de la elección del instrumento para ser aplicado en contexto Chimbote en población juvenil para evidenciar sus propiedades psicométricas y determinar su validez y confiabilidad.

Teniendo en cuenta con anterioridad a lo expuesto, se establece la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos en jóvenes de la ciudad de Chimbote?

Por esta razón, esta investigación se justifica por su valor teórico, ya que aportará para la comunidad de Chimbote una información psicométrica y teórico para la utilización confiable de un instrumento validado y conocimientos relevantes sobre la comprensión de la variable propuesta; por el cual, se justifica de modo metodológica, porque sirve como marco referencial para otros estudios; a su vez, se justifica desde un efecto práctico, dado a los resultados se genera como un trabajo previo para continuar determinando la validez y confiabilidad del instrumento para diferentes contextos.

Para tener una mayor comprensión sobre la pregunta planteada, se determinó como objetivo general: Determinar las evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos en jóvenes de Chimbote. Del mismo modo, los objetivos específicos: Establecer un análisis estadístico preliminar de los ítems del instrumento TDV, Determinar las evidencias de validez basadas en la estructura interna mediante el análisis factorial confirmatorio y Determinar las evidencias de confiabilidad mediante la consistencia interna a través del coeficiente Omega.

II. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes proporcionan un contexto a la información planteada en el transcurso del proceso del documento de investigación. Lo mismo que, esto es particularmente importante para un estudio, además, los antecedentes nos facilitan el análisis del planteamiento del problema, su justificación y sus objetivos. En conclusión, los antecedentes correlacionan la introducción con el tema o variable, asegurando sus objetivos, como también, favorece la comprensión de los lectores los propósitos del estudio (Alvarez, 2020).

Sánchez y Silviera (2019) ejecutaron un estudio de tipo transversal, psicométrico, para la validación de un instrumento, el TDV (Test de Dependencia a los Videojuegos) en México, lo cual, estuvo conformada por 581 púberes de entre los 11 y 16 años (281 del sexo masculino y 300 del sexo femenino); mediante un análisis factorial exploratorio, análisis de los factores principales Varimax y el análisis de consistencia interna; sus interpretaciones fueron, en consistencia interna aceptable de $\alpha = 0.94$, una media $M = 1.67$, por consecuente, un KMO de 0.96.

Simultáneamente, Salas et al. (2017) tuvo como finalidad en la investigación validar en la población peruana, Lima, el cuestionario TDV de Chóliz y Marco del año 2011, compuesta por 25 ítem; con un fragmento de 467 alumnos de primaria, entre las edades 11 y 18 años; con respecto a los índices absolutos, $RMSEA < .05$; $SRMR < .08$., relativo ($CFI \geq .95$); Omega de McDonald .96; enfatizando la utilización aprobada del instrumento para la población estudiantil.

De igual forma, Huamán (2020) analizó las propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos a púberes que oscilan entre los 11 a 17 años de 2 colegios nacionales de Comas, Lima, Perú, del nivel secundario; empleando 750 alumnos como muestra para ambas instituciones, realizándose una investigación de enfoque cuantitativo con el instrumento TDV de Chóliz y Marco; obteniendo la conclusión que el instrumento brinda buenas propiedades psicométricas, siendo este un instrumento creíble y válido donde se consiguió el

GFI = .97, RMSEA = .06, SRMR = .038, CFI = .97, Coeficiente de Alfa .96 y Omega de McDonald .96.

Así mismo, Farfán y Muñoz (2018) con el propósito de determinar la validez del Test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco, administrado en Chiclayo, Perú, compuesta por los escolares de una institución educativa pública y privada, una muestra de 100 adolescentes de 3° y 5° año entre las edades de 13 y 16 años. Concluyendo con una validez de .78 y una confiabilidad por consistencia interna de .92, por el cual, se demostró la aceptación del instrumento de ser confiable y válido para ser aplicado en el determinado contexto y población.

De igual manera, Izquierdo (2020) quien realizó un estudio sobre las evidencias psicométricas del TDV a adultos jóvenes de Lima, Perú; con una muestra conformada por 219 personas entre los 17 y 31 años, por el cual, se aplicó en base a dos modelos, el primer modelo (M1) es el de 4 componentes que viene a ser la propuesta de la versión original del Test, mientras tanto, el segundo modelo (M2) que corresponde al modelo unidimensional propuesto por la adaptación de Salas et al. (2017); el análisis factorial confirmatorio (AFC) con objetivo de evidenciar la validación por consistencia interna; poniendo énfasis sobre los resultados de CFI de .909 (M1) y .900 (M2); un RMSEA de .82 (M1) y .085 (M2), $\chi^2 = 599.243$ (M1) y $\chi^2 = 642.057$ (M2); como también, para el análisis de confiabilidad (TDV) versión original, se obtuvo un Omega $\omega = .929$, demostrando así que el instrumento posee una alta confiabilidad.

Finalmente, al hablar sobre la relevancia de los antecedentes en una investigación, Moreno (2017) define como estudios concretados previamente en relación a la(s) variable(s) a estudiar; asimismo, para artículos científicos y demás trabajos de investigación. Enfatizando, la importancia de ser usada como alusión para orientarnos en el objetivo a investigar, dado que, servirá de ayuda a determinar la información mediante los estudios hallados relacionados con las palabras claves del investigador.

Con respecto al concepto videojuego, por lo general son de toda clase de género virtual y usan diferentes recursos, de modo que, se considera también la aportación de múltiples jugadores, por el cual, estos videojuegos son interpretados como recurso distractor para el hombre por su alta concentración virtual (Córdor, 2019).

Corrales (2019) afirma que los videojuegos son una actividad de libertinaje que se comprende como una vida incoherente, por carecer de especialidad y de manera simultánea esta sumerge a la persona en un mundo ficticio.

Chóliz y Marco (2011) refieren al juego como una estrategia para desarrollar las experiencias y las habilidades sociales. Asimismo, facilita el desarrollo de las tolerancias frente a la frustración. Como también, una ventaja de los juegos es crear acciones recreativas difíciles de ejecutar en la vida real pero, posibles de realizarlas en el mundo digital.

En relación al concepto dependencia, puede ser interpretado a diferentes conceptos, puede ser útil para denominar una correlación de causalidad a la dependencia de un poder más importante o como también, una situación de un individuo indisponible para valerse por su cuenta (Real Academia Española [RAE], 2014).

Del mismo modo, Córdor (2019) hace referencia a la dependencia de videojuegos causante a múltiples problemas, incluso, la persona puede alcanzar un nivel extremo de solicitar dinero prestado para continuar jugando, como también, conlleva a originar crueldad a exhibición de juegos violentos, esto lo afirma el DSM IV - 1994, que señala el juego anómalo como un trastorno del control de impulsos, introducida bajo esa denominación en dicho Manual. Sin embargo, en el DSM-V – 2013, el trastorno por juego en internet es clasificado como un juego sin apuestas, no relacionado con recreaciones sociales, sino a la forma de jugar que ocupa muchas horas. De esta manera, la dependencia de videojuegos se puede considerar como un desorden desadaptativo elevado, a consecuencia de un desgaste físico y psicológico en el individuo, viéndose dañados, por ejemplo, la

tolerancia, abstinencia; alterando los hábitos, así como, duración de juego elevado, anhelo de jugar, abandono de ocupaciones y contrariedad de control.

Asimismo, Chóliz y Marco (2011) en su artículo Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia afirman a los videojuegos como un método de alto entretenimiento y de motivación, por su simple presentación atractiva. Como también, presentan dimensiones coloridas, diferentes diseños gráficos e imágenes tan reales, sobre todo son fáciles de usar, incluso para los sujetos de edad muy temprana pueden manipularlos. Añadiendo también, la satisfacción y motivación que tienen cada sujeto al subir de nivel generando así un estímulo emocional. Por ello, todos estos aspectos atractivos de presentación en los juegos virtuales han logrado captar y cautivar la atención cada vez más de los jugadores. Es así que, lo mencionado anteriormente se puede concluir que es una de las causas principales de generar adicción a los videojuegos en las personas. Por tal motivo, la intensidad al experimentar, la capacidad de superar cada nivel y la rapidez al jugar, el sujeto se auto motiva a lograr conquistar la meta y por ende persevera con esta conducta.

Como parte de la investigación, como referencia al modelo teórico del instrumento, las características de la adicción a los videojuegos en base a las pautas diagnósticas del DSM-IV, destacando que para diagnosticar un trastorno en el individuo debe presentar una serie de signos y síntomas durante un tiempo prolongado. Es decir, las adicciones comportamentales se definen como la dependencia que presenta el individuo hacia una determinada conducta que resulta difícil de interpretarlas mediante sustancias bioquímicas, sino siendo lo contrario, ocasionada por factores psicológicos. Por el cual, se adjunta, tanto adicciones comportamentales y adicciones a drogas están enfocadas a una relación patológica dependiente. Por ello, el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), fue diseñado a base de las pautas diagnósticas del Manual para evaluar la adicción a los videojuegos; asimismo, el TDV es un cuestionario de tipo Likert, de 25 ítem, dividida en 4 componentes: Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas ocasionado por los videojuegos y Dificultad en el control (Chóliz y Marco, 2011).

Del mismo modo, una teoría que explicaría sobre la causa de las adicciones comportamentales, es la teoría del Aprendizaje Social, que fue realizado por Albert Bandura en el año 1977, que con el tiempo este autor fue modificando su fundamento teórico hacia el modelo Cognitivo, por el cual se produjo un cambio dando origen a un Aprendizaje Social Cognitivo. Esta composición del estudio que fue determinado por él mismo, expresó que todo el estudio que se consigue a través de las vivencias de los diferentes hechos personales, es decir, que en comparación al aprendizaje activo que son conseguidos al efectuar actividades, este se obtiene viendo su ambiente; en el mismo sentido, el aprendizaje social, dio un giro inesperado en la época del siglo XX, por el cual, en el colegio conductual psicológico se modificó a una fuerza eminente hacia los psicólogos conductistas, dado que el estudio era producto de la experiencia directa que se tiene con el progreso de la vida, por medio de la agrupación y reforzamiento (Vergara, 2017).

En relación a la explicación de la teoría de Bandura, no formuló un modelo explicativo sobre las habilidades sociales; sin embargo, es importante y de gran aporte su enfoque teórico del aprendizaje social, facilitando a la comprensión sobre el comportamiento humano con su entorno ambiental. Asimismo, su teoría busca explicar el comportamiento de las personas y las características de la personalidad, por el cual, son alusiones a los principios que fueron obtenidos de la investigación aplicada del aprendizaje. Por ello, el sujeto al imitar una conducta, copia ciertas series o principios generales sobre cómo debería de actuar en el ambiente, colocando de este modo cómo una práctica común, suponiendo que con ellas obtendrá un resultado favorable. De este modo, Bandura refiere al funcionamiento psicológico como una constante y recíproca interacción entre causas ambientales y definitivas (Bandura, 1987).

Sin embargo, desde esta perspectiva de la teoría de Bandura, los mecanismos básicos de aprendizaje, los cuales son, consecuencias de refuerzos directos, experiencias observacionales, efecto de retroalimentación interpersonal y conclusión del desarrollo de expectativas cognitivas respecto a las situaciones interpersonales, se adquieren de las habilidades sociales (Kelly, 2002).

Con respecto a las interpretaciones que le dan diferentes autores sobre la teoría de Bandura, Marín (1998), añade una cuestión razonable sobre la idea de que las personas tengan la capacidad para generar su conducta y expresarla hacia con un objetivo concreto; por ello, desde esta posición se entendía que esta teoría descuidaba los componentes principales de las funciones cognitivas inherentes de los individuos.

Finalmente, para comprender un poco más sobre la teoría propuesta por Bandura, un ejemplo sencillo sobre el aprendizaje social es el aprender a jugar fútbol, donde los infantes, observando, sabrán qué hacer en el campo de juego y con el balón, sin la necesidad de practicar. Por ello, los infantes toman como una imitación a las personas de su entorno (padres, maestros, familiares, personajes de televisión, etc.) copiando los comportamientos observados. Por este motivo, son ellos quienes eligen el modelo a seguir, observando atentamente, memorizando y evaluando cada aspecto. Asimismo, estos patrones, si son adecuados, pueden otorgar ejemplos de comportamiento para ser imitados y observados (Murra, 2020).

En continuidad para la investigación, se presentan algunos enfoques teóricos de los test de psicometría. Pero, sin antes, hacer una introducción sobre la conceptualización de psicometría, planteado por Meneses et al. (2013) definiendo este concepto perteneciente a un área psicológica, por lo cual, tiene objetivo desarrollar pruebas para las investigaciones de enfoques psicológicos.

Con respecto al término validación, se determinan algunos tipos de validación, siendo de gran importancia para el estudio a investigar. Abad et al. (2006) determina la validez como un proceso continuo, introduciendo normas estadísticas para determinar la validación del instrumento. Al mismo tiempo, Bernal (2018), manifestando la validez del instrumento debe evaluarse en base a la variable por la cual fue diseñado.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de Investigación

De enfoque cuantitativo, relacionado a la cantidad, medición y cálculo de la variable o variables; asimismo, de tipo básica, centrada en la estructura y distribución de datos de la variable para procesar la información, evaluar, interpretar los datos a través de bases estadísticas. Finalmente, de diseño instrumental, ya que se incluyen aquellos trabajos que analizan las propiedades psicométricas de los instrumentos (Lozada, 2014; Nuñez, 2016; Ato et al., 2013).

3.2. Variables y Operacionalización

Definición conceptual:

En base a los criterios diagnósticos del DSM-IV, se añade un aspecto importante para este problema, dando importancia, tanto a las consecuencias del juego anómalo, como a las características desencadenantes; asimismo, para este problema se consideraron los siguientes criterios: comportamiento de juego repetitivo y dañino, calificada con síntomas de preocupación constante por continuar jugando, exigencia de incrementar la frecuencia y magnitud de las apuestas para conseguir la satisfacción ambicionada, después de perder en el juego, la obsesión por continuar, sin ningún éxito logrado para controlar esta conducta, mentir a los familiares, terapeutas u otros, con el fin de ocultar la necesidad de seguir jugando, cometer los delitos de falsificación, fraude o robo con el objetivo de financiar las apuestas o el juego, no brindar la importancia de perder una relación, como también, arriesgar el trabajo a consecuencia del juego excesivo. Finalmente, es así como a este problema se adjuntaron nuevas interpretaciones al manual diagnóstico, debido a que el juego adictivo es empleado como un método para huir de los problemas o para apaciguar un estado de ánimo depresivo o disfórico (APA, 1993).

Definición operacional:

Se evaluó mediante el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011), lo cual, contiene cuatro componentes: El primer componente es abstinencia, medida por intermedio de los ítem 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25. El segundo componente es abuso y tolerancia, mediada por intermedio de los ítem 1, 5, 8, 9, 12. El tercer componente es problemas ocasionados por los videojuegos, evaluada por intermedio de los ítem 16, 17, 19, 23. El cuarto componente es la dificultad en el control, evaluada por intermedio de los ítem 2, 15, 18, 20, 22 y 24. La escala de evaluación es tipo ordinal (1, 2, 3, 4, 5).

Indicadores:

Intranquilidad e irritabilidad formando parte del componente abstinencia. Obligación de jugar y tiempo excesivo pertenecen al componente abuso y tolerancia. De igual manera, los indicadores de enfrentamiento pertenecen al componente problemas ocasionados por los videojuegos. Por último, desvelarse e ideas de juego pertenecen al componente dificultad en el control.

Escala de medición:

Ordinal (0 = Totalmente en desacuerdo; 1 = Un poco en desacuerdo; 2 = Neutral; 3 = Un poco de acuerdo; 4 = Totalmente de acuerdo, desde los ítem 1 – 14; finalmente, desde los ítems 15 – 25, 0 = Nunca; 1 = Rara vez; 2 = A veces; 3 = Con frecuencia; 4 = Muchas veces).

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población:

Se consideró a los jóvenes de la ciudad de Chimbote. Del mismo modo, abarca la totalidad de participantes seleccionados, los cuales corresponden al objeto de la investigación (Cid et al., 2018).

Criterios de inclusión: Jóvenes que aceptaron el Consentimiento Informado para la aplicación del Test, de las edades de mayores de 18 años, de ambos géneros (Masculino y Femenino) y residentes de la ciudad de Chimbote.

Criterios de exclusión: Jóvenes no residentes de Chimbote, y aquellos que rechazaron el Consentimiento Informado para la aplicación del Test.

3.3.2. Muestra:

Para esta investigación, fue conformada por 430 jóvenes de la ciudad de Chimbote, de entre los 18 a 25 años de edad, siendo el 52.6% (226 participantes) del género Masculino y un 47.4% (204 participantes) del género Femenino, cuya edad promedio es de 21.13 (DE=2.33). Es así que, se conceptualiza como una fracción tomada de la población, seleccionada con el propósito de conseguir información sobresaliente para el desarrollo de la investigación (Bernal, 2018).

3.3.3. Muestreo:

Muestreo fue no probabilístico, considerando a cada unidad de análisis no presentar igual posibilidad de participación para la muestra, depende de ciertas características de la investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018); además, no existe algún procedimiento para la selección de la muestra, es simplemente deliberado, es el investigador quien selecciona directa o intencionalmente a los participantes, en un momento y lugar determinado (Supo, 2017).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica

Fidias (2012) mencionó, la encuesta se aplica mediante un instrumento perteneciente a ciertas clases de interrogantes. Por ello, debe ser llenado por el participante.

3.4.2. Instrumento

Chóliz y Marco (2011) diseñaron el TDV. El ámbito de aplicación es entre las categorías de adolescentes y/o jóvenes. El tiempo para la administración del instrumento es de 15 a 20 minutos. Se puede suministrar de manera individual y colectiva. El instrumento es de tipo una escala. El enfoque principal es analizar la conducta excesiva dedicado a los videojuegos.

Su creación se procedió mediante los principios del DSM-IV del trastorno de dependencia de sustancias, adaptada al uso de videojuegos, por el cual, está conformado con cuatro áreas: Abstinencia corresponde a los ítem 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25. Abuso y tolerancia corresponde a los ítem 1, 5, 8, 9, 12. Problemas ocasionados por los videojuegos corresponde los ítem 16, 17, 19, 23, y Dificultad en el control corresponde los ítem 2, 15, 18, 20, 22 y 24. El instrumento se mide mediante la puntuación ordinal, con calificaciones directas, así mismo, cuenta con 5 alternativas para responder.

En base a la validación y confiabilidad del cuestionario: fue aplicada en una muestra de 621 infantes y púberes (327 masculinos - 294 femeninos) de 10 - 16 años. Chóliz y Marco (2011) quiénes realizaron la validación por inter-jueces; asimismo, contribuyeron conocedores en adicciones tecnológicas. Como también, tiene una consistencia interna de coeficiente Alfa .94. Principalmente el cuestionario estuvo conformado por 55 ítem; después de la evaluación inter-jueces el cuestionario se conformó con 32 ítem, por último, se estableció con 25 ítem para evaluar el TDV. En efecto, se evidenciaron índices favorables (RMSEA < 0.05; SRMR < 0.08) y relativo (CFI ≥ 0.95).

3.5. Procedimientos

Para recoger la información de la investigación se ejecutó un foro de Google online, por el cual, fue distribuido mediante las redes sociales. Como también, se diseñó un Consentimiento Informado con el propósito de aceptar y formar parte de la investigación; asimismo, detallando el objetivo de la presente investigación. De igual modo, cabe mencionar la importancia del tema confidencial a los colaboradores, debido a que es un estudio cuya participación es voluntaria; tal cual, el estudiante está en todo su derecho retirarse en el proceso de desarrollo de la encuesta. Por ello, se valora el tema confidencial de identidad y respuesta de los colaboradores. Finalmente, la recolección de datos fue evaluada de modo global.

3.6. Método de análisis de datos

Con enfoque cuantitativo, se fundamentó por medio de la obtención de datos en base a los análisis estadísticos para alcanzar los resultados idóneos para su posterior evaluación. Por ello, primeramente, se organizaron la información al programa Microsoft Excel 2016. Posteriormente, se procesaron en el software estadístico IBM SPSS Statistics 25 (SPSS v25), RStudio IDE versión 2022.07.0+548, con fin de obtener un adecuado procedimiento con óptimas evidencias, por el cual, se aplicó un análisis estadístico preliminar de los ítem del instrumento TDV, se determinó las evidencias de validez basadas en la estructura interna mediante el análisis factorial confirmatorio y se determinó las evidencias de confiabilidad mediante la consistencia interna mediante el coeficiente Omega.

3.7. Aspectos Éticos

Los principios bioéticos son considerados como una meta a defender y proteger los derechos del individuo involucrado en el estudio. Por lo tanto, recalca que, al inicio de la soberanía, era un deber el obedecer los derechos y valores individuales en base a las probables elecciones. Por ende, el presente estudio responde para aquellas personas que aceptaron participar, entonces, los puntajes que se obtendrán serán analizados de modo grupal, enfocados en el respeto confidencial de cada colaborador. Con relación a los principios de beneficencia, es un deber no manipular la información recogida, por ello, el estudio se basa en métodos psicométricos de un cuestionario para posteriormente determinar su fiabilidad. Por último, el principio de justicia, es fundamental porque también es un deber respetar la igualdad, eliminando la exclusión que vulneran los medios sanitarios (Gómez, 2009).

Del mismo modo, en síntesis, se consideró el compromiso del fortalecimiento del discernimiento académico, para proteger la información y derechos de autores mencionados en la investigación; por lo cual, esta ética impide el plagio o mencionar autores renombrados (Código de Ética de la APA, 2002). Por ello, es relevante aludir los artículos 22 y 25 del Código de Ética del

Psicólogo, el cual, hacen mención al progreso legítimo y transparente en todos los estudios de investigación, siendo importante la protección y provisión de la información recopilada sin alterar el contenido (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017).

IV. RESULTADOS

Análisis preliminar de ítems

El TDV fue aplicado a una muestra de 430 jóvenes de la ciudad de Chimbote; por el cual, se analizó los ítems descriptivamente, en principio se evidencia que casi en la totalidad de ítem los porcentaje más elevados en cuanto a la frecuencia de respuesta se concentra en las opciones de respuesta Totalmente en desacuerdo, Neutral y Un poco de acuerdo (ítem 1 – 14), asimismo, Nunca, Rara vez y A veces (ítem 15 – 25); en cuanto a la Media, los valores promedios de las puntuaciones van de 1.32 (ítem 23) a 1.97 (ítem 18), con una Desviación Estándar de 1.17 (ítem 20) a 1.41 (ítem 2); así también, los promedios de asimetría se ubican dentro del intervalo +/-2 (.00 a .47), de modo similar, en curtosis dentro del intervalo +/-5 (-.74 a 1.43), demostrando así la presencia de normalidad univariada; finalmente, en los índices de homogeneidad se aprecian valores superiores a .40, indicando una discriminación Muy Buena.

Tabla 1

Frecuencia de respuesta, media, desviación estándar, asimetría, curtosis e índices de homogeneidad (n=430)

Factor	ítem	%					M	DE	g1	g2	IHC	
		TD/ N	PD/ RV	N/ AV	PA/ CF	TA/ MV					Item-factor	Item-test
F1	TDV3	28.4	17.4	25.3	22.3	6.5	1.61	1.28	0.13	1.19	0.81	0.82
	TDV4	24.2	20	22.1	28.1	5.6	1.71	1.26	0	1.24	0.8	0.79
	TDV6	31.2	10.5	20.7	30	7.7	1.73	1.37	0.04	1.41	0.84	0.86
	TDV7	27.2	10.9	26.3	27.4	8.1	1.78	1.32	0.09	1.25	0.84	0.85
	TDV10	25.6	13.7	21.6	27.9	11.2	1.85	1.37	0.07	1.29	0.82	0.82
	TDV11	26.3	14.2	25.1	25.6	8.8	1.77	1.32	0.02	1.23	0.82	0.81
	TDV13	27	19.1	21.2	24.4	8.4	1.68	1.32	0.12	1.25	0.84	0.85
	TDV14	24.7	11.9	30.7	26.3	6.5	1.78	1.26	0.13	1.12	0.8	0.81
	TDV21	22.3	23.3	24.9	18.6	10.9	1.73	1.3	0.2	1.05	0.74	0.77
	TDV25	22.1	20.5	31.2	20.7	5.6	1.67	1.19	0.06	-0.96	0.75	0.78
F2	TDV1	21.9	11.2	33.3	27.2	6.5	1.85	1.23	0.22	-0.99	0.8	0.81
	TDV5	30.9	17.4	25.3	20.9	5.3	1.52	1.27	0.19	1.18	0.75	0.8
	TDV8	30.7	13.3	28.1	20.2	7.7	1.61	1.31	0.13	1.19	0.76	0.8

	TDV9	31.9	13.7	20.7	25.3	8.4	1.65	1.37	0.11	1.36	0.81	0.81
	TDV12	22.8	17.9	21.2	29.5	8.6	1.83	1.31	0.07	1.24	0.81	0.83
F3	TDV16	24.2	16.7	26	20.5	12.6	1.8	1.34	0.07	1.16	0.79	0.84
	TDV17	35.8	16.5	22.1	18.4	7.2	1.45	1.33	0.35	1.16	0.77	0.81
	TDV19	18.1	28.8	28.6	14.7	9.8	1.69	1.21	0.32	-0.75	0.74	0.75
	TDV23	37.9	22.1	19.8	10.5	9.8	1.32	1.33	0.66	-0.74	0.76	0.78
	TDV2	37.2	10	19.3	25.1	8.4	1.57	1.41	0.17	1.43	0.77	0.84
F4	TDV15	23.3	23.5	21.6	23.3	8.4	1.7	1.28	0.15	1.14	0.84	0.85
	TDV18	14.9	20.5	28.8	24.4	11.4	1.97	1.23	0.06	-0.94	0.7	0.74
	TDV20	16.3	25.3	32.1	18.1	8.1	1.77	1.17	0.16	-0.76	0.73	0.74
	TDV22	25.6	25.6	24.4	18.1	6.3	1.54	1.23	0.3	-0.95	0.81	0.81
	TDV24	32.3	23.7	20.2	15.8	7.9	1.43	1.3	0.47	-0.96	0.77	0.8

Nota: M=media; DE=desviación estándar; g1=asimetría; g2=curtosis; IHC=índice de homogeneidad corregida; F1=Abstinencia; F2=Abuso y Tolerancia; F3=Problemas Ocasionadas por los videojuegos; F4=Dificultad en el control; TD=Totalmente desacuerdo; N=Nunca; PD=Un poco en Desacuerdo; RV=Rara vez; N=Neutral; PA=Un poco de acuerdo; CF=Con frecuencia; TA=Totalmente de acuerdo; MV=Muchas veces.

Análisis factorial confirmatorio

Se realizó el análisis factorial confirmatorio (AFC), el método empleado fue el de mínimos cuadrados ponderados diagonales (DWLS) donde los valores del ajuste global son adecuados ($X^2/gl=3.33$, $RMSEA=.074$, $SRMR=.037$, $CFI=.99$, $TLI=.98$); posteriormente, se efectuó un segundo AFC con un modelo unidimensional debido a que, los autores que adaptaron el instrumento en contexto Perú evidenciaron que el Test también mantiene un posible factor unidimensional, de lo cual los valores del ajuste global también son adecuados ($X^2/gl=3.43$, $RMSEA=.075$, $SRMR=.038$, $CFI=.98$, $TLI=.98$).

Tabla 2

Índices de ajuste global (n=430)

Modelo	Ajuste absoluto			Ajuste comparativo	
	X^2/gl	RMSEA (IC 90%)	SRMR	CFI	TLI
M25-4	3.33	.074 (.068 - .079)	.037	.99	.98

M25-1 3.43 .075 (.070 - .080) .038 .98 .98

Nota: M25-4=modelo de 25 ítems agrupados 4 factores correlacionados; M25-1=modelo de 25 reactivos agrupados en una sola dimensión; χ^2/gl =chi cuadrado sobre grados libertad; RMSEA=error cuadrático medio de aproximación; SRMR= residuo estandarizado cuadrático medio; CFI=índice de ajuste comparativo; TLI=índice de Tucker-Lewis

En cuanto a las cargas factoriales estandarizados del M25-4 indican que son adecuados, donde en el factor Abstinencia de .81 a .90, para Abuso y Tolerancia de .83 a .88, para Problemas ocasionados por los videojuegos .81 a .89 y para Dificultad en el control .80 a .89; así también, los valores del M25-1 Unidimensional (.81 a .90) son adecuados.

Tabla 3

Cargas factoriales estandarizadas (n=430)

Ítems	M25-4				M25-1
	F1: Abstinencia	F2: Abuso y Tolerancia	F3: Problemas ocasionados por los videojuegos	F4: Dificultad en el control	Unidimensional
TDV3	.87				.86
TDV4	.83				.83
TDV6	.90				.90
TDV7	.87				.87
TDV10	.85				.85
TDV11	.85				.85
TDV13	.88				.89
TDV14	.85				.85
TDV21	.81				.81
TDV25	.82				.82
TDV1		.86			.86
TDV5		.83			.83
TDV8		.83			.83
TDV9		.87			.87
TDV12		.88			.87
TDV16			.89		.87
TDV17			.87		.86
TDV19			.81		.80
TDV23			.86		.85
TDV2				.89	.89

TDV15				.89	.89
TDV18				.80	.80
TDV20				.80	.80
TDV22				.88	.85
TDV24				.86	.86
F1	-				
F2	.75	-			
F3	.75	.72	-		
F4	.77	.75	.79	-	

Confiabilidad

Los promedios de consistencia interna mediante el coeficiente de Omega entre .96 a .97 para cada uno de los componentes, y de .97 para las puntuaciones del modelo unidimensional.

Tabla 4

Índices de consistencia interna (n=430)

Factores	N° de Ítems	M	DE	ω
Abstinencia	10	17.31	11.01	.96
Abuso y Tolerancia	5	8.47	5.62	.97
Problemas Ocasionadas por los videojuegos	4	6.26	4.55	.97
Dificultad en el control	6	9.98	6.43	.96
Test de Dependencia a los videojuegos	25	42.02	26.62	.97

Nota: M=media; DE=desviación estándar; ω =coeficiente de consistencia interna de Omega

V. DISCUSIÓN

Tuvo como propósito principal el de determinar las evidencias psicométricas del Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) en un tamaño de muestra de 430 jóvenes de la ciudad de Chimbote, de entre los 18 a 25 años de edad, siendo el 52.6% (226 participantes) del género Masculino y un 47.4% (204 participantes) del género Femenino, cuya edad promedio es de 21.13 (DE=2.33). De este modo, en base a la realidad problemática y metodología identificada, se dispuso a realizar la validez basada en la estructura interna como principal análisis, y a su vez, a la confiabilidad por consistencia interna como segundo análisis del instrumento.

Asimismo, como primer objetivo se dispuso a establecer la validez por estructura interna, mediante el método del análisis factorial confirmatorio (AFC), donde también se empleó la técnica del mínimo cuadrados ponderados diagonales (DWLS), debido a que, la escala presenta una medición ordinal, dado a la operación de ordenación de rangos que presenta (Stevens, 1946), como también, por el mismo beneficio que brinda frente a una muestra de tamaño moderado, añadiendo, que este método facilita un menor sesgo en cuanto al proceso de estimación de los parámetros y el desarrollo del rendimiento de los índices de ajuste (DiStefano et al., 2018).

Prosiguiendo, se obtuvo dos modelos teóricos, en donde, el modelo propuesto por los autores del test (M25-4) los índices de ajuste global son adecuados ($X^2/gf=3.33$, RMSEA=.074, SRMR=.037, CFI=.99, TLI=.98) (Gutiérrez, 2019); posteriormente, se efectuó un segundo AFC con un modelo unidimensional (M25-1) debido a que, los autores que adaptaron el instrumento en contexto Perú evidenciaron que el TDV también mantiene un posible factor unidimensional, de lo cual los valores del ajuste global también son adecuados ($X^2/gf=3.43$, RMSEA=.075, SRMR=.038, CFI=.98, TLI=.98), siendo así, de gran beneficio y aporte al contexto de estudio (Gutiérrez, 2019). De este modo, el AFC permitió contrastar la validez ajustado para ambos modelos (M25-4 y M25-1) y evidenciando un diagnóstico de bondad ajustable (una adecuada validación de constructo).

Asimismo, se obtuvieron las cargas factoriales estandarizadas, correspondiente a cada factor, en Abstinencia van de .81 a .90, para Abuso y Tolerancia de .83 a .88, para Problemas ocasionados por los videojuegos entre .81 a .89 y para Dificultad en el control entre .80 a .89; así también, los valores del M25-1 unidimensional (.81 a .90) son adecuados (Domínguez-Lara, 2019). Es así que, en este análisis factorial todos los ítems presentaron promedios superiores a .40 en el que se consideran buenas puntuaciones, y explicarían un alto grado de pertenencia a la variable.

De modo similar, se encontraron resultados similares en el estudio realizado por Izquierdo (2020) en base a dos modelos (M1 el propuesto por los autores del instrumento, y el M2 propuesto por los autores que adaptaron el TDV en población peruana), medida mediante el AFC, en donde se obtiene, un CFI de .909 (M1) y un CFI de .900 (M2), RMSEA de .82 (M1) y .085 (M2), $\chi^2=599.243$ (M1) y $\chi^2=642.057$ (M2).

Como también, la investigación de Huamán (2020) y el estudio de Salas et al. (2017), utilizando el método del AFC, lo cual, ambos obtuvieron un CFI $\geq .95$, RMSEA $< .08$, SRMR $< .10$, GFI $> .90$, interpretándose como una distribución aceptable con valores estimados que cumplen en los índices de ajuste global para el modelo propuesto por los autores, de 25 reactivos y 4 factores.

Por lo tanto, la presente investigación busca corroborar con los resultados extraídos de Salas et al. (2017) adaptando el TDV en la población peruana mediante los análisis psicométricos, es así que, la adaptación demostró una buena validez y confiabilidad del instrumento, a su vez, los resultados que arrojaron en este estudio, demostraron una buena fiabilidad y validez de propiedades psicométricas del TDV. De la misma manera, al igual que en los antecedentes mencionados previamente quienes determinaron la presencia del modelo unidimensional, que, por ello, en lugar de solo escoger o establecer un solo modelo, se procede a decidir que ambos modelos son factibles, siendo así, no dejar de lado o contradecir el modelo originalmente diseñado por Chóliz y Marco

(2011). Asimismo, esta disposición se debió principalmente a que las cargas factoriales extraídas en ambos modelos presentan un alto valor promedio en sus puntuaciones respectivamente para cada factor (Abstinencia, Abuso y tolerancia, Problemas ocasionados por los videojuegos y Dificultad en el control).

Posteriormente, se efectuó la confiabilidad del test en jóvenes de la ciudad de Chimbote, procediendo al análisis mediante el método de consistencia interna, extraída del coeficiente Omega, debido a que presenta una mayor preeminencia a comparación del Alfa, como también, una buena precisión de uso y por ser completamente factible ante el análisis factorial (Ventura-León y Caycho-Rodríguez, 2017). De este modo, se obtiene en Abstinencia un promedio de .96, en Abuso y tolerancia un valor de .97, en Problemas ocasionados por los videojuegos un promedio de .97, en Dificultad en el control un promedio de .96; añadiendo que, para el puntaje del TDV unidimensional un Omega de .97; por el cual, la interpretación que se le brinda es de una discriminación de excelente ($>.90$), por ende, las propiedades de confiabilidad del test demostraron ser viables para su uso (Santana-Rodríguez et al., 2019).

Desde esta perspectiva, los hallazgos de Sánchez y Silveira (2019), el estudio de Huamán (2020), el de Izquierdo (2020) y la investigación de Farfán y Muñoz (2018) emplearon el método de consistencia interna a través del coeficiente de Omega, por el cual, obtuvieron valores promedios $>.90$ para el TDV, deduciendo que el test posee una alta confiabilidad, estimando una aceptación del instrumento para su aplicación en el determinado contexto y población.

En cuanto al análisis teórico, brinda la comprensión de la estructura interna del instrumento, sea de manera original o mediante una propuesta unidimensional, para este caso, los resultados obtenidos son favorables, ya que, permite, caracterizar un proceso de medición viable en relación con la variable dependencia a los videojuegos, el cual, favorece a que el instrumento sea medida desde un aspecto psicológico (Marco y Chóliz, 2014).

En relación al análisis psicométrico, se resalta que el test presenta una estructura interna de los ítem confiables para su aplicación, como también, para el modelo unidimensional, por el cual, la dimensionalidad se ajusta al constructo de medición (dependencia a los videojuegos), asimismo, se evidencia un ajuste favorable que van de acuerdo a las puntuaciones obtenidas por el grupo poblacional de jóvenes de Chimbote, al reportar valores que difieren una validez adecuada que guarda relación con la evidencia teórica y empírica, fundamentando el uso del instrumento en el ámbito psicológico de una manera válida (Arancibia, 2017).

Como síntesis, la investigación presenta un aporte relevante desde un punto de vista metodológico, debido a la obtención de validez y confiabilidad que presentaron los resultados del TDV; frente a esto, el estudio presenta un contexto favorable, novedoso, a causa de haber sido aplicado en una población joven de Chimbote y de haber demostrado valores adecuados.

Finalmente, con respecto a las limitaciones de la investigación, estas se enfocan principalmente en el tamaño de la muestra, lo cual, si bien es cierto que es representativa, se debe considerar que una muestra idónea debe ser mínimo a 500, por ello, es relevante ampliar el tamaño muestral (Arancibia, 2017), posteriormente, como un segundo aspecto como una limitación, radica en la carencia de antecedentes locales, dificultando a que los resultados obtenidos no sean comparados con una cierta cantidad de estudios previamente ya realizados, como también, obtener la información necesaria; ante todo esto, el desarrollo del instrumento hubiera sido un estudio psicométrico más novedoso, referencial.

VI. CONCLUSIONES

Se determinaron las evidencias psicométricas del TDV en un tamaño de muestra de 430 jóvenes de Chimbote, entre los 18 a 25 años de edad, siendo el 52.6% (226 participantes) del género Masculino y un 47.4% (204 participantes) del género Femenino, cuya edad promedio es de 21.13 (DE=2.33), con una aportación metodológica y práctica (enfocado al ámbito psicológico).

Se estimó la validez de constructo interna mediante el análisis factorial confirmatorio, mediante el método de mínimos cuadrados ponderados diagonales (DWLS); lo cual, en el modelo propuesto por los autores del test, los ajustes globales son adecuados ($X^2/gf=3.33$, RMSEA=.074, SRMR=.037, CFI=.99, TLI=.98), posteriormente, se efectuó un segundo AFC con un modelo unidimensional, de lo cual los valores del ajuste global también son adecuados ($X^2/gf=3.43$, RMSEA=.075, SRMR=.038, CFI=.98, TLI=.98).

Se estimó la confiabilidad del test mediante el coeficiente de Omega, lo cual, entre .96 a .97 para cada uno de los componentes, y de .97 para el modelo unidimensional.

VII. RECOMENDACIONES

Replicar la investigación psicométrica del TDV en otros contextos sociales, asimismo, considerar aumentar el tamaño muestral a un mínimo de 500 sujetos para su adecuado análisis.

Realizar más investigaciones locales enfocados en el uso del TDV con la misma metodología de investigación, debido a su escasez de antecedentes.

Estimar otros métodos de evidencias de validez, por ejemplo, la relación con otros constructos, empleando el análisis divergente con variables como los factores de la personalidad, inteligencia emocional, habilidades sociales, entre otros; como también, el análisis convergente con variables como la adicción a las redes sociales, adicción a internet, entre otros.

Implementar la invarianza factorial en los estudios posteriores, con el fin de estimar el proceso de verificación que tienen las propiedades de medida del instrumento si son independientes con las características del grupo o población evaluada.

REFERENCIAS

- Abad, F., Garrido, J., Olea, J. y Ponsoda, V. (2006). *Introducción a la psicometría. Teoría clásica de los test y teoría de la respuesta al ítem*. Universidad Autónoma de Madrid.
- Alvarez, A. (2020). *Antecedentes de Investigación*. Universidad de Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10819/Nota%20Acad%C3%A9mica%20%2818.04.2021%29%20-%20Antecedentes%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- American Psychiatric Association. (1993). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders DSM-IV* (4ª ed.). Amer Psychiatric Pub Incorporated.
- American Psychiatric Association. (2002). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders DSM-IV-TR*. (4ª ed. revised manual). Elsevier Masson.
- American Psychological Association (2002). Ethical principles of psychologists and code of conduct. *American Psychologist*, 57(3), 1060-1073. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.57.12.1060>
- Arancibia, E. (2017). Consideraciones sobre las propiedades psicométricas de los instrumentos de medición en las publicaciones científicas: Respuesta a Ventura-León. *Revista Médica de Chile*, 145(7), 819-820. <https://medes.com/publication/124694>
- Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios (AVACU) (2015). *Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas*. <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1135755X17300179?token=2F933A99BF0C664386F8221B3DE2618963E5BDBF2B14EE607C7646BA584F08E1499F3DFCF6DBA06017578E9463626E19&originRegion=us-east-1&originCreation=20220320034651>

- Ato, M., López, J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. Espasa-Calpe.
- Bernal, C. (2018). *Metodología de la investigación* (7a ed.). Pearson Educación.
- Buiza, M., Bringas, C., Rodríguez, F. y Herrero, F. (2017) Responsabilidad y Comportamiento Antisocial del Adolescente como Factores Asociados al Rendimiento Escolar. *Acta Colombiana de Psicología*, 12(4), 69-76. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/7162>
- Carbonell, X., Fuster, H., Chamarro, A. & Oberst, U. (2012). Internet and mobile cell phone addiction: A review of Spanish empirical studies. *Role of the Psychologist*, 3(2), 82-89. https://www.researchgate.net/publication/285889240_Addiction_and_mobile_internet_addiction_A_review_of_empirical_Spanish
- Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (2017). *Púberes y adolescentes son más propensos a adicción de juegos en línea*. <https://andina.pe/agencia/noticia-cedro-puberes-y-adolescentes-son-mas-propensos-a-adiccion-juegos-linea-666514.aspx>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y Dependencia de videojuegos en infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Cid, A., Méndez, R. & Sandoval, F. (2018). *Investigation. Fundamentals and methodology*. (7th ed.). Pearson Education.
- Colegio de Psicólogos del Perú (2017). *Código de ética del Colegio de Psicólogos del Perú*. https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf

- Cóndor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas* [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Psicología] Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor_VFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019* [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Psicología] Universidad Inca Garcilazo de la Vega.
http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Curran, P., Patrick, J., West, S., Stephen, G., Finch, J. & John, F. (1996). The robustness of test statistics to nonnormality and specification error in confirmatory factor analysis. *Psychological Methods*, Vol 1(1), 16-29.
<https://psycnet.apa.org/buy/1996-03170-002>
- DiStefano, C., McDaniel, H., Zhang, L., Shi, D. & Jiang, Z. (2018). Fitting Large Factor Analysis Models With Ordinal Data. *Educational and Psychological Measurement*, 1(1), 1-20.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0013164418818242>
- Dominguez-Lara, S. (2019). Correlación entre residuales en análisis factorial confirmatorio: una breve guía para su uso e interpretación. *Interacciones*, 5(3), 1-7. <https://revistainteracciones.com/index.php/rin/article/view/87/184>
- Echeburua, E. y Requesens, A. (2012). *Adicción a las redes sociales y a las nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes. Guía para educadores*. Piramide.
- Elosua, P. & Bully, G. (2012). *Prácticas de Psicometría: Manual de Procedimiento*. (1era ed.) Universidad de Vasco. www.argitalpenak.ehu.es/Psicometria_Elosua%20Bully.pdf

- Elosua, P., & Bully, G. (2012). *Prácticas de psicometría: Manual de Procedimiento*
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo* [Tesis para optar el Título de Licenciado en Psicología] Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChamberg oLuciana_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf
- Fidias, G. (2012). *The Research project, introduction to scientific methodology*. (6th ed.). Episteme.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate* [Degree Master of Information Design and Technology] Georgia Institute of Technology. <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Gómez, P. (2009). Principios básicos de bioética. *Revista Peruana de Ginecología y Obstetricia*, 55(2), 230-233. <https://www.redalyc.org/pdf/3234/323428194003.pdf>
- Gutiérrez, L. (2019). Protocol to perform factor analysis on variables that affect working conditions. *Ingeniare*, 15(26), 13-33. <https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/ingeniare/article/view/6564/5891>
- Hay, I. & Ashman, A. (2003). The development of adolescents' emotional stability and general self-concept: The interplay of parents, peers, and gender. *International Journal of Disability*, 50(1), 77-91. <https://doi.org/10.1080/1034912032000053359>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. (1a ed.). McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A.

- Huamán, D. (2020). *Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019* [Tesis para obtener el título de licenciado] Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42629/Huam%
3%a1n_PDV.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42629/Huam%c3%a1n_PDV.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Izquierdo, Al. (2020). *Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos TDV en adultos jóvenes peruanos* [Trabajo de investigación para obtener el grado de bachiller en psicología] Universidad San Ignacio de Loyola. [https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/286261a5-deaa-
483f-a5da-7a212b9e69b8/content](https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/286261a5-deaa-483f-a5da-7a212b9e69b8/content)
- Kelly, J. (2002). *Entrenamiento de las habilidades sociales*. (7ª ed.). Desclée De Brouwer.
- Lemmens J., Valkenburg P. y Peter J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77 – 95. <https://10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Gentile, D. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 12(2), 77-95. [https://www.pattivalkenburg.nl/images/artikelen_pdf/2015_Lemmens_Valken-
burg_Gentile_InternetGamingDisorderScale-
PsychologicalAssessment2015.pdf](https://www.pattivalkenburg.nl/images/artikelen_pdf/2015_Lemmens_Valkenburg_Gentile_InternetGamingDisorderScale-PsychologicalAssessment2015.pdf)
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *Revista CIENCIAMÉRICA*, 3(1), 34-39. <http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/30/23>
- Marco, C. y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: Fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30(1), 46-55. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>

- Marín, R. (1998). *La creatividad, diagnóstico, evaluación e investigación*. Editorial: Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED).
- Meneses, J., Barrios, M., Bonillo, A., Cosculluela, A., Lozano, L., Turbani, J. y Valero, S. (2013). *Psicometría*. UOC. https://www.researchgate.net/profile/Julio-Meneses-2/publication/293121344_Psicometria/links/584a694408ae5038263d9532/Psicometria.pdf
- Moreno, E. (2017). *Metodología de investigación, pautas para hacer Tesis*. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2017/06/los-antecedentes-en-una-investigacion.html>
- Murra, M. (2020). Aprendizaje social: el valor del entorno. Caligrafix Comprometidos con la educación. <https://www.caligrafix.cl/entry/aprendizaje-social-el-valor-del-entorno>
- Núñez, M. (2016). *Diseños de investigación en psicología*. Barcelona, España: Universidad de Barcelona
- Real Academia Española (RAE) (2014). *Diccionario de la lengua española*. (23 ed.). Real academia española.
- Rodríguez, E., Megías, I., Calvo, A., Sánchez, E. y Navarro, J. (2002). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos*. FAD <https://www.academia.edu/5619789/Videojuegos>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Psychometric analysis of the video game dependence test (TDV) in the Peruvian population. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sánchez, J. y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 6(11), 1-16. <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690/809>

- Santana-Rodríguez, L., Pérez-Lorences, P. y Abreu-Ledón, R. (2019). La gestión de Tecnologías de la Información: análisis factorial confirmatorio. *Ingeniería Industrial*, 40(3), 272-284. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-59362019000300272
- Stevens, S. (1946). Sobre la Teoría de las Escalas de Medición. *Science*, 103(2684), 677-680. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/46686353/02_s.s._stevens_-_sobre_teora_escalas_de_medicin_esp-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1657429705&Signature=gcxUcysO3-iM~aqkEFnf6peheWqYsqoHgEIGSnMIPvXhdDaQ2VowdAcfaq42Jh9T7qVEkFwax3y9aPESmZ15PTN1y1vD2lu381f7dfIZH~qRmLaYAjNfawVMzyGf4EUZabFEAvbHdfoNkDjdF6cAjJw2t-YDbTY7Ns6OpzKiXyFhvYxEwdCeHarEIEFWWgmGPDbSlbFQxu2p0ORvl3sVfp5elxH0FEqc1TE6UEL8eTXikTTgWFTQYBqhBsvxMUncZSSFeLE7Im~jO6GL3dBwpCtZb7vEcb16d09PHZKm7lx2i2P9VIUu7n5h6u6YD3VraITc3F34GNqYtWmvfppPhw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Supo, J. (2017). *How to choose a sample. Techniques for selecting a representative sample*. Biostatistics.
- Tejeiro, R. y Bersabé, R. (2002). Measuring Problem Video Game Playing in Adolescents. *Addiction*, 97(1), 1601-1606. <http://atarazanas.sci.uma.es/docs/tesisuma/16637586.pdf>
- Universidad Federal Fluminense. (2015). *Investigación científica en Educación*. UFF.
- Van Rooij, A. (2011). *Online Video Game Addiction. Exploring a new phenomenon*. Erasmus University Rotterdam. <http://hdl.handle.net/1765/23381>
- Van Rooij, A., Schoenmakers, T., Van den Eijnden, R., Vermulst, A. & Van de Mheen, D. (2012). Videogame Addiction Test: Validity and psychometric characteristics. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(1), 507-511. <https://10.1089/cyber.2012.0007>.

- Ventura-León, J. y Caycho-Rodríguez, T. (2017). El coeficiente omega: un método alternativo para la estimación de la confiabilidad. *Revista Latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud*, 25(1), 625-627. <https://www.redalyc.org/pdf/773/77349627039.pdf>
- Vergara, C. (2017). *Bandura y la teoría del aprendizaje social. Actualidad en Psicología*. <https://normasapa.com/como-citar-referenciar-paginas-web-con-normas-apa/>
- Von der Heiden, J., Braun, B., Müller, K. & Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Front. Psychol.* 10(1731), 1-11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- Widyanto, L. y McMurrin, M. (2004). The Psychometric Properties of the Internet Addiction Test. *National Center for Biotechnology Information* 8(4), 50-443. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/15331031/>
- Wittek, C., Finserås, T., Pallesen, S., Mentzoni, R., Hanss, D., Griffiths, M. & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *International journal of mental health and addiction*, 14(5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>

ANEXOS

ANEXO 01

Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA					
TÍTULO: Evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos (TDV) en jóvenes de Chimbote, 2022.					
AUTOR(ES): Timaná Meza, Carmen Rosa / Zavaleta Temple, Felipe Alejandro					
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
¿Cuáles son las evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos en jóvenes de la ciudad de Chimbote?	<p>Objetivo General: Determinar las evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos en jóvenes de Chimbote</p>	Abstinencia	Irritabilidad Intranquilidad	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	Ordinal tipo Likert
	<p>Objetivos Específicos: Establecer un análisis estadístico preliminar de los ítems del instrumento TDV.</p>	Abuso y Tolerancia	Necesidad de jugar Tiempo excesivo	1, 5, 8, 9, 12	Desde los ítems 1 – 14: 0=Totalmente en desacuerdo 1=Un poco en desacuerdo 2=Neutral 3=Un poco de acuerdo 4=Totalmente de acuerdo.
	<p>Determinar las evidencias de validez basadas en la estructura interna del TDV mediante el análisis factorial confirmatorio. Determinar la confiabilidad mediante la consistencia interna a través del coeficiente Omega.</p>	Problemas Ocasionadas por los videojuegos	Enfrentamiento Mentiras	16, 17, 19, 23	Desde los ítems 15 – 25: 0=Nunca 1=Rara vez 2=A veces 3=Con frecuencia 4=Muchas veces.

Dificultad en el control Desvelamiento Ideas de juego 2, 15, 18, 20, 22, 24

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TIPO DE MUESTREO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICOS A UTILIZAR	ASPECTOS ÉTICOS
<p>El estudio es de enfoque cuantitativo, relacionado a la cantidad, medición y cálculo de la variable o variables; asimismo, es de tipo básica, centrada en la estructura y distribución de datos de la variable para procesar la información, evaluar, interpretar los datos a través de bases estadísticas. Finalmente, es de diseño instrumental, ya que se incluyen aquellos trabajos que analizan las propiedades psicométricas de los instrumentos (Lozada, 2014; Nuñez, 2016; Ato et al., 2013).</p>	<p>Población: Se consideró a los jóvenes de la ciudad de Chimbote. Muestra: Fue conformada por 430 jóvenes de la ciudad de Chimbote, de entre los 18 a 25 años de edad, siendo el 52.6% (226 participantes) del género Masculino y un 47.4% (204 participantes) del género Femenino, cuya edad promedio es de 21.13 (DE=2.33).</p>	<p>El método de muestreo fue no probabilístico intencional o de conveniencia. No existe algún procedimiento para la selección de la muestra, es simplemente deliberado, es el investigador quien selecciona directa o intencionalmente a los participantes, en un momento y lugar determinado (Supo, 2017).</p>	<p>Variable: Dependencia a videojuegos Técnica: Fidias (2012) menciona que la encuesta se aplica a través de un instrumento perteneciente a ciertas clases de interrogantes. Por ello, debe ser llenado por el participante.</p>	<p>Se fundamentó por medio de la obtención de datos en base a los análisis estadísticos para alcanzar los resultados idóneos para su posterior evaluación. Por ello, primeramente, se organizaron la información al programa Microsoft Excel 2016. Posteriormente, se procesaron en el software estadístico IBM SPSS Statistics 25 (SPSS v25), Jamovi versión 1.2.22 con fin de obtener un adecuado procedimiento con óptimas evidencias.</p>	<p>En resumen, el compromiso del fortalecimiento del discernimiento académico, es considerado como la protección de información y derechos de los autores citados en el trabajo, como resultado, impidiendo de este modo, el plagio o citar autores renombrados (Código de Ética de la APA, 2002). De ello resulta necesario decir, en relación al Código de Ética del Psicólogo, los artículos 22 y 25 mencionan el proceso transparente y auténtico de todo tipo de estudio, por el cual, es importante proteger la información recogida, debido a ser totalmente reservado su recopilación (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017).</p>

ANEXO 02

Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEM	ESCALA
Dependencia a videojuegos	En base a los criterios diagnósticos del DSM-IV, se añade un aspecto importante para este problema, dando importancia, tanto a las consecuencias del juego anómalo, como a las características desencadenantes; es así como a este problema se adjuntaron nuevas interpretaciones al manual diagnóstico, debido a que el juego adictivo es empleado como un método para huir de los problemas o para apaciguar un estado de ánimo depresivo o disfórico (APA, 1993).	La variable se midió a través del Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011), el cual contiene cuatro dimensiones: El primer componente es abstinencia, medida por intermedio de los ítem 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25. El segundo componente es abuso y tolerancia, mediada por intermedio de los ítem 1, 5, 8, 9, 12. El tercer componente es problemas ocasionados por los videojuegos, medida por intermedio de los ítem 16, 17, 19, 23. El cuarto componente es la dificultad en el control, medida por intermedio de los ítem 2, 15, 18, 20, 22 y 24.	Abstinencia	Irritabilidad Intranquilidad	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	Ordinal Desde los ítems 1–14: 0=Totalmente en desacuerdo 1=Un poco en desacuerdo 2=Neutral 3=Un poco de acuerdo 4=Totalmente de acuerdo. Desde los ítems 15-25: 0=Nunca 1=Rara vez 2=A veces 3=Con frecuencia 4=Muchas veces.
		Abuso y Tolerancia	Necesidad de jugar Tiempo excesivo	1, 5, 8, 9, 12		

Problemas
Ocasionadas por los
videojuegos

Enfrentamiento
Mentiras

16, 17, 19, 23

Dificultad en el control

Desvelamiento
Ideas de juego

2, 15, 18, 20, 22, 24

ANEXO 03: Instrumento

TDV

(Chóliz y Marco, 2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos

0 Totalmente en desacuerdo	1 Un poco en desacuerdo	2 Neutral	3 Un poco de acuerdo	4 Totalmente de acuerdo
---	--	----------------------------	---	--

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	0	1	2	3	4

14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4
----	---	---	---	---	---	---

A continuación, indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, siguiendo la siguiente escala:

0 NUNCA	1 RARA VEZ	2 A VECES	3 CON FRECUENCIA	4 MUCHAS VECES
--------------------------	-----------------------------	----------------------------	-----------------------------------	---------------------------------

15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos	0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

ANEXO 04: Consentimiento Informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, somos los estudiantes **Timaná Meza Carmen Rosa y Zavaleta Temple Felipe Alejandro**, de psicología de la Universidad César Vallejo – Chimbote. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“Evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos (TDV) en jóvenes de Chimbote, 2022”**; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación del instrumento (TDV). De aceptar participar en la investigación, confirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas comunicándome a los siguientes correos electrónicos: carmentimana94@gmail.com / felipe.libra.2897@gmail.com

Gracias por su colaboración.

Atte. Timaná Meza Carmen Rosa y Zavaleta Temple Felipe Alejandro

ESTUDIANTES DE LA EAP DE PSICOLOGÍA UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Acepto participar en la investigación **“Evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos (TDV) en jóvenes de Chimbote, 2022”** de los señores **Timaná Meza Carmen Rosa y Zavaleta Temple Felipe Alejandro**.

Día: / /

Firma

Evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos (TDV) en jóvenes de Chimbote, 2022

Con el debido respeto me presento a usted, somos los estudiantes Timaná Meza Carmen Rosa y Zavaleta Temple Felipe Alejandro de la carrera profesional de psicología de la Universidad César Vallejo – Chimbote. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre “Evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos (TDV) en jóvenes de Chimbote, 2022”; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación del instrumento TDV de los autores Chóliz y Marco, 2011.

Los únicos requisitos que necesitas para participar de la investigación, son:

- Tener la mayoría de edad (18 años a más).
- Residir en la ciudad de Chimbote.

La participación es voluntaria, por lo que la información que compartas será considerada de forma anónima y confidencial, por ello tu consentimiento asegura la confiabilidad de tus datos personales y tus resultados serán utilizados con fines académicos e investigativos.

En caso tenga alguna duda se me explicará cada una de ellas comunicándome a los siguientes correos electrónicos:

carentimana94@gmail.com

felipe.libra.2897@gmail.com



felipe.libra.2897@gmail.com (no se comparten)

[Cambiar cuenta](#)



*Obligatorio

Acepto participar en la Investigación *


SI

NO

Siguiente

Borrar formulario

ANEXO 05: Recibo digital y Print del porcentaje Turnitin




Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: FELIPE ALEJANDRO ZAVALETA TEMPLE
Título del ejercicio: 3era Revisión Turnitin
Título de la entrega: Grupo 02 Felipe & Carmen 21-07-2022.pdf
Nombre del archivo: Grupo_02_Felipe_Carmen_21-07-2022.pdf
Tamaño del archivo: 827.23K
Total páginas: 29
Total de palabras: 7,957
Total de caracteres: 40,981
Fecha de entrega: 21-jul.-2022 01:41a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 1873310769



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
Evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos (TDV) en jóvenes de Chimbo, 2022
AUTOR (ES):
Tinasti Mesa, Carmen Pineda [\(psicolog.0000.0001.0813.2107\)](#)
Zavala Temple, Felipe Alejandro [\(psicolog.0000.0003.0594.6962\)](#)
ASESOR (AS):
Mg. Pamela Eugenio, Guadalupe Vilgani [\(psicolog.0000.0002.1177.6080\)](#)
Mg. Camilo Bautista, Evelyn Lizbet [\(psicolog.0000.0003.9205.7720\)](#)
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Psicométrico
LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria
CHIMBOTE – PDU
(2022)

Derechos de autor 2022 Turnitin. Todos los derechos reservados.



Tablero de mandos de ejercicios

> 3era Revisión Turnitin ?

Título del trabajo

Grupo 02 Felipe & Carmen 21-07-2022.pdf

Cargado

21 Jul 2022 01:41 -05

Nota

--

Similitud

13%



ANEXO 06

Validez y confiabilidad de la muestra piloto

En relación a los índices de homogeneidad que se basan de acuerdo a las puntuaciones obtenidas de la aplicación del TDV aplicadas en una muestra piloto de 130 jóvenes de Chimbote, se visualizan los valores promedios de la Media, donde el promedio mínimo es de 1.23 del ítem 17 y el valor promedio más alto es de 2.20 del ítem 18; con una desviación estándar promediados entre los valores de 1.16 a 1.76; continuando con el análisis de normalidad univariada de los ítem, se aprecian que en asimetría los valores promedios van de -.40 a .70 que se interpreta como una normalidad univariada (se ubican dentro del intervalo +/-2) y en curtosis de -.74 a -1.79 que significa una normalidad univariada (dentro del intervalo +/-5) (Curran et al., 1996). Finalmente, se aprecian los valores de la relación ítem-factor (.75 a .90) e ítem-test (.76 a .90), los cuales se concluye que presentan una nivelación de distinción de bueno a muy bueno (Elosua y Bully, 2012).

Tabla 1

Índices de homogeneidad (n=130)

Factor	Ítems	M	DE	g1	g2	r_{itc}	
						Ítem-factor	Ítem-test
Abstinencia	TDV3	1.61	1.35	.13	-1.42	.79	.80
	TDV4	1.85	1.38	-.06	-1.40	.85	.81
	TDV6	1.55	1.47	.28	-1.38	.85	.86
	TDV7	1.78	1.45	.00	-1.45	.79	.76
	TDV10	2.09	1.51	-.21	-1.46	.82	.79
	TDV11	2.03	1.48	-.05	-1.43	.88	.85
	TDV13	1.72	1.49	.23	-1.41	.84	.84
	TDV14	1.78	1.37	-.15	-1.48	.75	.79
	TDV21	1.82	1.42	.22	-1.24	.74	.81
	TDV25	1.99	1.30	-.16	-1.07	.81	.86
Abuso y tolerancia	TDV1	1.98	1.21	-.38	-.84	.81	.83
	TDV5	1.59	1.45	.27	-1.38	.75	.78
	TDV8	1.66	1.47	.23	-1.36	.84	.86
	TDV9	1.60	1.52	.29	-1.45	.84	.85

	TDV12	1.92	1.38	-.26	-1.40	.84	.83
Problemas ocasionados por los videojuegos	TDV16	1.93	1.43	.08	-1.24	.90	.90
	TDV17	1.23	1.41	.70	-.93	.87	.83
	TDV19	1.78	1.37	.32	-1.12	.86	.82
	TDV23	1.52	1.61	.45	-1.44	.88	.86
Dificultad en el control	TDV2	1.78	1.76	.16	-1.79	.80	.85
	TDV15	1.77	1.40	.09	-1.39	.88	.88
	TDV18	2.20	1.16	-.40	-.76	.75	.81
	TDV20	2.07	1.22	-.11	-.74	.85	.85
	TDV22	1.56	1.35	.40	-1.03	.87	.85
	TDV24	1.61	1.66	.37	-1.58	.90	.88

Nota: M = Media; DE = Desviación Estándar; g1 = Asimetría; g2 = Curtosis; ritc = índices de homogeneidad

Con respecto a la confiabilidad del instrumento, fue analizada a través del coeficiente de Alfa, dando como resultado valores promedios de .93 a .96 en las dimensiones del cuestionario.

Tabla 2

Confiabilidad (n=130)

Factor	M	DE	α
Abstinencia	18.23	12.11	.96
Abuso y tolerancia	8.746	6.22	.93
Problemas ocasionados por los videojuegos	6.469	5.42	.95
Dificultad en el control	10.99	7.65	.94

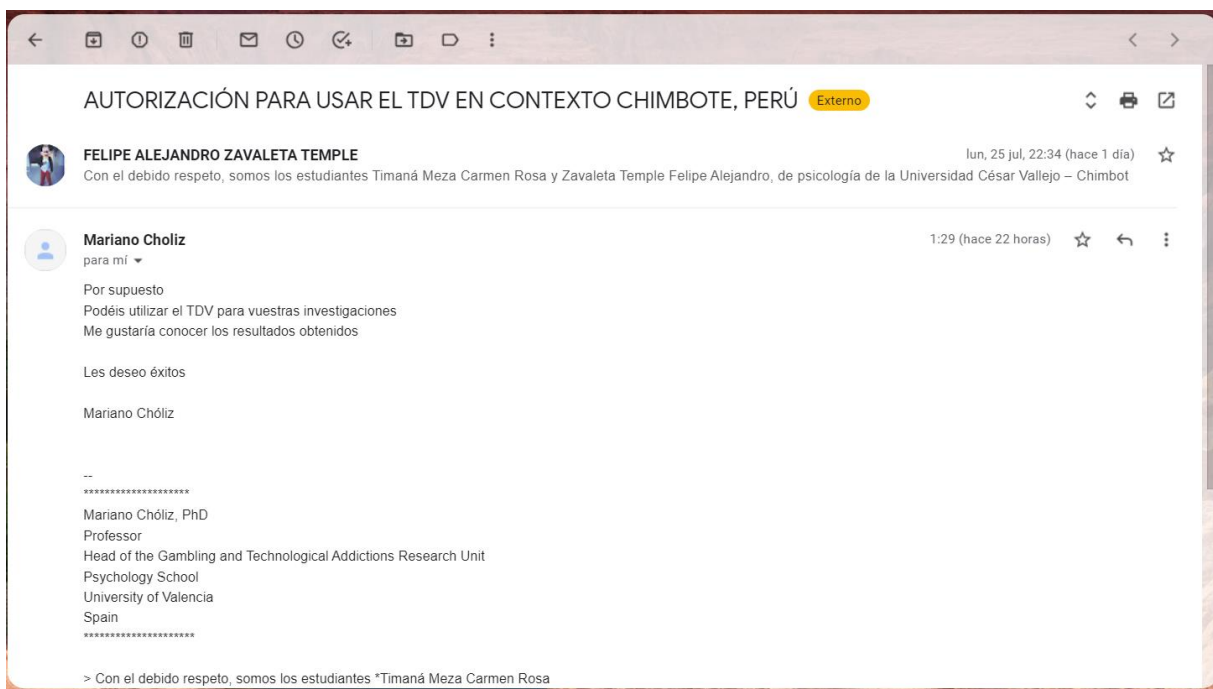
Nota: M = Media; DE = Desviación Estándar; α = Coeficiente Alfa

ANEXO 07

En relación a la Matriz de Correlación Policórica del TDV Unidimensional, se observan las puntuaciones > .40

Ítem	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	-																									
2	.76	-																								
3	.74	.82	-																							
4	.72	.75	.78	-																						
5	.72	.74	.72	.68	-																					
6	.73	.82	.79	.75	.76	-																				
7	.77	.75	.74	.66	.74	.81	-																			
8	.72	.74	.75	.74	.66	.77	.73	-																		
9	.80	.83	.81	.70	.72	.82	.74	.74	-																	
10	.79	.73	.73	.75	.74	.74	.78	.73	.73	-																
11	.72	.77	.75	.79	.71	.79	.70	.72	.74	.76	-															
12	.76	.81	.75	.70	.73	.83	.78	.73	.77	.73	.73	-														
13	.76	.78	.76	.73	.77	.79	.79	.78	.78	.77	.76	.76	-													
14	.77	.71	.73	.69	.73	.73	.78	.66	.74	.73	.72	.80	.79	-												
15	.75	.79	.74	.73	.74	.80	.73	.74	.76	.67	.76	.77	.76	.76	-											
16	.73	.77	.72	.70	.69	.76	.72	.72	.74	.72	.73	.74	.73	.74	.83	-										
17	.66	.78	.78	.66	.70	.80	.73	.71	.76	.64	.68	.73	.73	.66	.77	.81	-									
18	.69	.61	.63	.64	.66	.61	.69	.58	.60	.69	.66	.67	.73	.73	.72	.74	.63	-								
19	.65	.64	.65	.62	.69	.68	.74	.57	.60	.70	.65	.63	.71	.71	.64	.72	.69	.71	-							
20	.68	.60	.61	.64	.66	.65	.69	.65	.61	.68	.63	.69	.70	.66	.75	.71	.59	.73	.70	-						
21	.66	.71	.66	.68	.65	.69	.69	.67	.63	.67	.69	.67	.72	.65	.72	.74	.74	.66	.71	.66	-					
22	.69	.77	.75	.70	.66	.75	.76	.68	.68	.69	.71	.73	.74	.66	.75	.74	.75	.68	.73	.73	.75	-				
23	.70	.73	.69	.64	.74	.74	.78	.70	.68	.70	.66	.70	.77	.74	.75	.76	.74	.68	.75	.72	.67	.71	-			
24	.66	.79	.74	.69	.67	.77	.69	.73	.71	.67	.74	.70	.76	.70	.76	.71	.77	.60	.69	.65	.74	.78	.78	-		
25	.67	.66	.65	.67	.65	.70	.68	.61	.63	.67	.66	.70	.71	.75	.78	.74	.74	.71	.71	.72	.73	.72	.75	.76	-	

ANEXO 08: Autorización para el uso del instrumento





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PERALTA EUGENIO GUTEMBER VILIGRAN, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHIMBOTE, asesor de Tesis titulada: "Evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos (TDV) en jóvenes de Chimbote, 2022", cuyos autores son ZAVALETA TEMPLE FELIPE ALEJANDRO, TIMANA MEZA CARMEN ROSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHIMBOTE, 25 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PERALTA EUGENIO GUTEMBER VILIGRAN DNI: 44110570 ORCID: 0000-0002-1177-6088	Firmado electrónicamente por: GPERALTAE el 05- 08-2022 15:10:34

Código documento Trilce: TRI - 0370359