



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Construcción y propiedades psicométricas del cuestionario de  
ludopatía en jóvenes universitarios del distrito de Trujillo**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciada en Psicología

**AUTORA:**

Reto Deza, Andrea Carolina (orcid.org/0000-0002-5240-749X)

**ASESORA:**

Dra. Aguilar Armas, Haydee Mercedes (orcid.org/0000-0001-9368-6184)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Psicométrica

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

TRUJILLO - PERÚ  
2024

## **Dedicatoria**

En primer lugar, agradecer a Dios por estar siempre guiándome, y sentir su fortaleza en todo momento.

A mi abuela Lucero, por ser mi motivo para seguir adelante cada día, por su apoyo incondicional, por sus palabras de aliento cada día, tu fortaleza y tu bondad han sido una fuente constante de motivación para mí. ¡Gracias abuela, te estaré agradecida de por vida!

A mis padres, por creer en mi y brindarme su apoyo en todo momento para alcanzar mis metas.

A mi familia, por su cariño y su confianza de creer en mí.

A mis bisabuelos, Oscar y Luz, quienes, aunque no estén físicamente presentes, siguen siendo una fuente inagotable de inspiración y amor en mi vida.

A mis amigos, por su compañerismo, comprensión y motivación, por los momentos gratos que pasamos juntos.

A mi mismo, por la perseverancia, por haber superado cada obstáculo con valentía. Qué este logro sea uno de los primeros y muchos que faltan en mi vida. ¡A por ello!

A mi querida perrita Bubu, por ser mi fiel compañera durante este viaje académico, aunque no estes conmigo, tu presencia ha sido una fuente constante de alegría y motivación, y no podría haber llegado hasta aquí sin tu afecto y lealtad. Esta tesis es tanto tuya como mía.

### **Agradecimientos:**

Agradecer a Dios, por permitirme haber llegado hasta aquí, sin su fortaleza y amor no lo habría logrado.

A mis padres y familia, por su apoyo incondicional de que esto sea posible, por sus palabras de aliento cada día, y su cariño.

A mis amigos, por su amistad y su paciencia cuando los necesitaba, gracias por cada risa junto a ustedes, se les extrañará.

A la profesora Mercedes Aguilar, por su apoyo en todo momento para que esta tesis sea posible, por sus consejos y enseñanzas.

A las universidades del distrito de Trujillo, por su apoyo y recursos que contribuyeron al desarrollo de esta investigación.

Y a cada uno de ustedes, mi más profundo agradecimiento.

Con gratitud,

Andrea.



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

### Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, AGUILAR ARMAS HAYDEE MERCEDES, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "CONSTRUCCIÓN Y PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DEL CUESTIONARIO DE LUDOPATÍA EN JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL DISTRITO DE TRUJILLO", cuyo autor es RETO

DEZA ANDREA CAROLINA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, 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.

TRUJILLO, 24 de Junio del  
2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
AGUILAR ARMAS HAYDEE MERCEDES <b>DNI:</b> 18211853 <b>ORCID:</b> 0000-0001-9368-6184	Firmado electrónicamente por: HAGUILARAR el 28- 06-2024 22:51:33

Código documento Trilce: TRI - 0770049



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA  
Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, RETO DEZA ANDREA CAROLINA estudiante de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "CONSTRUCCIÓN Y PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DEL CUESTIONARIO DE LUDOPATÍA EN JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL DISTRITO DE TRUJILLO", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

TRUJILLO, 24 de Junio del  
2024

Nombres y Apellidos	Firma
ANDREA CAROLINA RETO DEZA <b>DNI:</b> 70681386 <b>ORCID:</b> 0000-0002-5240-749X	Firmado electrónicamente por: ARETOD el 24-06-2024 10:57:58

Código documento Trilce: TRI - 0770050

## Índice de Contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos .....	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor.....	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor.....	v
Índice de Contenidos.....	vi
Índice de Tablas .....	vii
Índice de Gráficos y Figuras .....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA .....	10
3.1. Tipos y diseños de investigación .....	10
3.2. Variable y Operacionalización.....	10
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.....	11
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	12
3.5. Procedimiento.....	13
3.6. Método de Análisis de datos.....	14
3.7. Aspectos Éticos .....	15
IV. RESULTADOS.....	16
V. DISCUSIÓN.....	24
VI. CONCLUSIONES.....	36
VII. RECOMENDACIONES.....	27
REFERENCIAS .....	28
ANEXOS.....	35

## Índice de Tablas

<b>Tabla 01.</b> Validez de contenido de la Construcción y Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Ludopatía en Jóvenes Universitarios del Distrito de Trujillo. .....	16
<b>Tabla 02.</b> Resumen de puntuaciones de los ítems del Cuestionario de Ludopatía. .....	19
<b>Tabla 03.</b> Cargas factoriales en la exploración de la estructura del Cuestionario de Ludopatía.....	21
<b>Tabla 04.</b> Índices de ajuste del análisis factorial confirmatorio del Cuestionario de Ludopatía.....	22
<b>Tabla 05.</b> Cargas factoriales y confiabilidad del análisis de confirmación del Cuestionario de Ludopatía .....	23
<b>Tabla 06:</b> Matriz De Operacionalización De Variables.....	35

## Índice de Gráficos y Figuras

<b>Figura 1.</b> Gráfico de sedimentación en la exploración de la estructura del Cuestionario de Ludopatía .....	20
--	----



## Resumen

Esta investigación, se desarrolló con el objetivo de determinar las propiedades psicométricas del cuestionario de ludopatía (CL) en jóvenes universitarios del distrito de Trujillo. Los participantes fueron 400 jóvenes universitarios del distrito de Trujillo de edades 19 a 30 años ambos sexos; los cuales fueron seleccionados a través de un muestreo no probabilístico por bola de nieve. Inicialmente, se desarrolló la validez de contenido según el criterio de 8 jueces, mediante el coeficiente V de Aiken, mostrando relevancia claridad y coherencia. Después, se analizaron los ítems a través del programa estadístico JAMOV, donde se desarrolló el análisis factorial exploratorio. También, se realizó el análisis de confiabilidad de consistencia interna, por medio del coeficiente Omega,  $\omega=0.98$ ; identificando que el instrumento es confiable. Finalmente, se logró determinar las propiedades psicométricas del cuestionario (CL).

**Palabras clave:** Ludopatía, ludopatía en jóvenes, universitarios, propiedades psicométricas.

## **Abstract**

This research was developed with the objective of determining the psychometric properties of the gambling addiction (CL) questionnaire in young university students from the Trujillo district. The participants were 400 young university students from the Trujillo district, ages 19 to 30, both sexes; which were selected through non-probabilistic snowball sampling. Initially, content validity was developed according to the criteria of 8 judges, using Aiken's V coefficient, showing relevance, clarity and coherence. Afterwards, the items were analyzed through the JAMOVI statistical program, where the exploratory factor analysis was developed. Also, the internal consistency reliability analysis was carried out, through the Omega coefficient,  $\omega=0.98$ ; identifying that the instrument is reliable. Finally, it was possible to determine the psychometric properties of the questionnaire (CL).

**Keywords:** Gambling, gambling in young people, university students, psychometric properties.

## I. INTRODUCCIÓN

Un tema de suma importancia en los últimos años es la adicción exagerada a los juegos lúdicos, virtuales, videojuegos o apuestas, generando conflictos en los jóvenes universitarios. De Noreña et al. (2021) mencionaron que para muchas personas, el juego adictivo genera incertidumbre y expectativa por el resultado positivo o en el peor de los casos negativo. A menudo, la atracción por disfrutar o distraerse con el juego se confunde con simples intereses recreativos, pero su objetivo principal es obtener ganancias económicas. Esto puede provocar irritabilidad tanto personal como en diversos aspectos de la vida del jugador cuando el uso constante del juego resulta en derrotas y pérdidas monetarias.

En el año 2019, las apuestas deportivas digitales ganaron popularidad en nuestro país durante los Juegos Panamericanos. Hombres y mujeres empezaron a participar en estas apuestas con la intención de generar ganancias. A pesar de la previa asociación de las apuestas con casinos y tragamonedas, la percepción cambió, destacando la conexión de las apuestas con diversos deportes y situaciones. En este contexto, la Asociación Peruana de Apuestas Deportivas adquirió relevancia al esforzarse por proporcionar un mercado seguro y equitativo para las apuestas, ofreciendo así diversas opciones de entretenimiento a sus asociados, como Apuesta Total, Te Apuesto, Betsson, Dorodo Bet, entre otros (Gonzalez, 2022).

Durante la etapa universitaria, los jóvenes pasan por diferentes situaciones internas de conflicto tanto como académico, social, económico y personal. Ante dichas situaciones, los jóvenes pueden refugiarse en diferentes vías de escape, o encontrar algún sostén como el deporte, el internet, los encuentros sociales, el consumo de alcohol, etc sea perjudicial o no, depende la manera en que la persona lo sepa manejar. Dentro de estas acciones está el juego desenfrenado de las apuestas, lo llamativo que resulta un encuentro de gran relevancia, las cantidades que se puede obtener por un valor apostado, generando en la persona el objetivo de querer reprimir lo que le aqueja al sujeto, aliviar la tensión, lo cual es denominado como una estrategia de afrontamiento al estrés, pero si esta no se controla de la manera adecuada puede convertirse en un problema aún mayor. (Huarcaya et al, 2023)

Para Rodríguez & García (2021), la tecnología tiene un papel crucial, sin embargo, puede ser un arma de doble filo. En la última década, los juegos virtuales, los videojuegos y pasar largas horas frente a la computadora se han convertido en una actividad de ocio muy popular, especialmente entre los hombres. La pérdida de control sobre el juego y los problemas personales favorecen el uso indebido de la tecnología y la mala gestión del dinero, lo que puede conducir a una conducta adictiva. Por lo tanto, la adicción tecnológica está creciendo dentro del ámbito de las adicciones comportamentales, de manera similar a las adicciones a sustancias psicoactivas o al consumo excesivo de alcohol, ya que todas involucran un uso excesivo y disfuncional.

Vásquez & Barrera (2020), en su estudio de investigación en España en jóvenes de 18-30 años se visualizó que emplean las apuestas deportivas un 78%, además el 97%, usa mayormente los celulares, tablets, etc. Del mismo modo, se pudo observar que existe un impacto en los niveles económicos, ya que se evidencian que los jugadores tienen deudas, es por eso que el juego que más predomina son las apuestas deportivas de carácter virtual.

De acuerdo a la encuesta del Observatorio español de las drogas y adicciones (2020) en participantes entre los 15 a 64 años de edad, se obtuvo como resultados que un 15.4% se encuentran en un juego problemático mientras que el 9.3% tiene un presunto trastorno por el juego.

En un estudio llevado a cabo en el Hospital Víctor Larco Herrera en Perú, se atendió a 53 pacientes diagnosticados con ludopatía, quienes experimentaron consecuencias significativas a nivel psicológico. El 32% manifestó trastornos de ansiedad, mientras que el 68% presentó síntomas de depresión. En el ámbito familiar, se identificó que el 60,37% de los pacientes mantenían relaciones familiares consideradas inadecuadas. Además, se observó que el 83% llevaba estilos de vida inapropiados, el 86,7% exhibía dificultades en la comunicación interpersonal, el 30,18% carecía de empleo, y el 26,41% trabajaba a tiempo parcial.

La relación entre la ludopatía y los jóvenes universitarios está influenciada por la dinámica familiar deteriorada, como la falta de comunicación entre sus miembros y el debilitamiento de los lazos afectivos, lo que genera un ambiente tenso. A esto se suma la influencia social, que crea un entorno propicio para el juego como una forma de aliviar esa tensión. En este contexto, la familia puede actuar como un factor de riesgo para el desarrollo de la ludopatía (Rebaza, 2022).

En nuestro país existe gran limitación para analizar nuestra variable, puesto que, no hay muchos instrumentos claves para investigar a profundidad nuestra problemática dentro de nuestro contexto. Por consiguiente, se determina que se hará necesario la construcción de un instrumento que permita medir la ludopatía en jóvenes universitarios. Es así como se establece la siguiente pregunta, ¿Qué propiedades psicométricas evidencia el cuestionario de ludopatía en jóvenes universitarios del distrito de Trujillo?

Una vez planteada la interrogante, en lo que concierne al aporte teórico, la investigación contrastará el modelo cognitivo, a su vez la intención del estudio es generar debate frente a esta problemática en base a fuentes teóricas, como antecedentes y resultados estadísticos que ayuden a entender mejor el problema.

Así mismo, beneficiará a la comunidad científica, puesto que se tendrá como producto un instrumento que cuente con las propiedades psicométricas y la cual servirá como herramienta para identificar y evaluar los diferentes grados del juego y así hacer prevención con la población objetiva, puesto que, son una población vulnerable (jóvenes universitarios), ya que se encuentran en formación y están expuestos a estos estímulos (adicción al juego). Es por ello que les servirá para que puedan reconocer sus características adictivas al juego, como el control de impulsos, desarrollar más la comunicación, reforzar el autoestima y probar actividades nuevas a su vez, el juego no debe pasar desapercibido y tampoco debe ser normalizado, ya que esto no debe resultar una distracción ni tampoco un escape a la realidad de los jóvenes

A partir de ello, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar las propiedades psicométricas del cuestionario de ludopatía en jóvenes universitarios del distrito de Trujillo. Así mismo se plantea los siguientes objetivos específicos: Establecer las evidencias de validez basadas en el contenido a través del criterio de jueces del cuestionario de ludopatía. Como segundo objetivo específico está: Establecer las evidencias de validez basadas en la estructura interna a través del análisis factorial exploratorio y confirmatorio del cuestionario de ludopatía. Como tercer objetivo específico: Establecer las evidencias de confiabilidad por consistencia interna.

## II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, no se logró conseguir antecedentes psicométricos que aporte a la investigación, por ende, cabe precisar que estamos frente a un actual problema en la cual pocos resaltan la preocupación por la ludopatía que día a día esta creciendo a nivel social y afectando la economía de los que la presentan.

Referente a investigaciones nacionales, Rosado (2022), en su estudio tuvo como objetivo analizar las evidencias psicométricas del Test de Adicción a Internet en adolescentes y adultos jóvenes de la provincia de Piura, a través del test de adicción al internet. La población fue de 1063, lo cual fueron 13 colegios y 3 universidades de la ciudad de Piura, se logró la confiabilidad de la prueba que se empleó en dicho estudio, por lo que se evidenció un coeficiente de alfa de 0.903, dando esto es un resultado verídico debido a que es muy cercano a 1.0.

Los juegos de azar para Sanchez et al (2020), están presentes desde las civilizaciones antiguas como la egipcia, con su tradicional juego llamado "Atep", en el que el oponente tiene que adivinar el número de dedos que interpone. La cultura griega con el Astragal o llamado juego de los dados, y por último la cultura romana, pionera de las loterías, en la cual se realizaban apuestas de carreras de caballos, carros y juegos de contacto o pelea. Hoy en día, los juegos lúdicos más comunes son el bingo, el póquer, los dados al azar, la lotería, apuestas deportivas virtuales o presenciales, los tragamonedas, la ruleta dentro de los establecimientos de casino, etc. Sumado a esto, existe una extensa gama de juegos online siendo las redes sociales la intersección de acceso a los juegos con mayor popularidad.

Para Correcher (2020), La ludopatía se refiere a un patrón persistente y desadaptado de juego, en el que la persona sigue apostando a pesar de las señales recurrentes y adversas, como la falta de suerte y los problemas en sus relaciones familiares y personales. Esta conducta se convierte en una dependencia debido al escaso control de los impulsos. Por lo tanto, la ludopatía es el resultado de un mal manejo emocional del jugador, quien pierde grandes cantidades de dinero y tiempo en busca de la satisfacción necesaria para reducir el estrés relacionado con su situación financiera, ya sea para recuperar pérdidas económicas o para mejorar su situación económica.

El comportamiento típico del juego patológico se muestra mediante un patrón constante o repetitivo de actividades de juego, tanto en línea como en persona. Este comportamiento se caracteriza por la falta de control del jugador, la prioridad que le da sobre otras actividades y la incapacidad de dejar de jugar, incluso cuando enfrenta consecuencias negativas. (Villatoro, et al, 2018).

La ludopatía enciende los niveles de la dopamina, adrenalina y noradrenalina los cuales son factores claves en el fracaso que un individuo siente al tener la necesidad de apostar, esto conlleva a que se genere una pérdida de dinero, falta de confianza en sí mismo, relaciones escasas con sus familiares, amigos, pareja, ocasionando conflictos ya sea con su mismo entorno y consigo mismo. La falta de autoestima causada por la pérdida progresiva en el juego puede llevar a que la adicción se agrave con otros problemas, como la depresión y el alcoholismo. (Dapena, 2019).

Así mismo, en el DSM V se le conoce como juego persistente o constante, provocando en la persona afecciones graves generando una dolencia significativa. Por otro lado, el CIE 11 reconoce a la ludopatía como un patrón de comportamiento recurrente que se puede dar en contextos virtuales y no virtuales (Carbonell, 2020).



Según Arias (2021), la ludopatía presente distintas fases para tenerlo como un problema grave pues en primera instancia se da la fase de de ganancias, la cual el jugador lo visualiza de manera positiva el juego guardando relación con el querer ganar y sentirse satisfecho de lograrlo demostrando sus destrezas por apostar, esto genera un interés en la persona. Por consiguiente, en la fase de pérdidas da inicio a la pérdida económica por la creencia de de poder ganar más y/o recuperar el dinero perdido en una próxima jugada, estos sucesos generan fastidio, estrés y preocupación que será clave en la tercera fase, pues en esta el juego se convierte en patología afectando diferentes aspectos del jugador, tanto en lo personal como en lo económico, a esta fase se le cataloga la fase de desesperación.

La pérdida de control sobre el comportamiento adictivo es una característica fundamental en las adicciones, ya sean relacionadas con sustancias o comportamientos. Las adicciones comportamentales, en particular, se manifiestan a través de conductas realizadas de manera compulsiva, generando una dependencia que afecta la capacidad de control. Esta pérdida de control se manifiesta en la dificultad para limitar o detener la conducta adictiva, a pesar de sus consecuencias negativas. Además, la presencia de una creciente necesidad de dedicación a la conducta adictiva y su interferencia en las actividades diarias son indicadores adicionales de la complejidad de las adicciones comportamentales (Sosa, 2018).

Cuando los jóvenes se sumergen en el juego, suelen experimentar una variedad de sensaciones, entre las cuales se incluyen: la diversión, se hace presente en el juego cuando se lleva a cabo en un ambiente de ocio, especialmente al realizar pequeñas apuestas en grupo, el reconocimiento y la aceptación en el grupo son factores significativos como refuerzos sociales, así mismo, la utilización del juego como una vía de escape y mecanismo de evasión de los problemas cotidianos es adoptada por algunos jóvenes, a su vez, dentro del juego, el jugador puede sentir ambición y el deseo de superarse, por último, la ambición se manifiesta cuando el propósito del juego deja de ser la diversión y se centra en obtener beneficios económicos (Megías, 2020).

En relación a la primera dimensión: “preocupación por el juego”, p"cdc ma→ircstaísc mc dia→tc la →cccsidad cíccic→tc dc j"gaí co→ ca→tidacs cada :cz maQoícs dc di→ció paía alca→zaí la misma cxcitació→ o satisracció→, así como la ííitabilidad o a→sicidad c"a→do sc i→tc→ta ícd"cií o dctc→cí la paíticipació→ c→ cl j"cgo Es ahí donde el problema se puede agravar si el tiempo, entorno pasan a segundo plano dejando en evidencia su adicción(Hernadez & Bujardón , 2020).

Con respecto a la segunda dimensión: “Irritabilidad”, se asocia las pérdidas monetarias con la frustración por buscar buenos resultados dentro de las apuestas. Es aquí dónde la necesidad es aún mayor, ya que, el apostador siempre está en la lucha constante de ganar. Las pcíso→as co→ l"dotatía p"cdc→ :ol:císc rácilmc→tc ííitables c"a→do sc lcs impide j"gaí, c"a→do sc c→ríc→ta→ a pérdidas sig→iricati:as o c"a→do i→tc→ta→ limitái o co→tíolái s" paíticipació→ c→ cl j"cgo. Esta ííitabilidad p"cdc ma→ircstaísc→ roíma dc cambios dc k"moí ícpc→ti→os, explosio→cs dc íía, agitació→ cmocio→al o compóitamic→to imp"lsi:o. La ííitabilidad asociada co→ la l"dotatía p"cdc arcctái →cgati:amc→tc las íclacio→cs i→tcípcíso→alcs, cl dcscmpñó laboíal Q la calidad dc :ida c→ gc→cíaí dc la pcíso→ia arcctada. (Estrada ,2018).

Los individuos que presentan problemas de ludopatía tienen distintas distorsiones cognitivas sobre los juegos, al tener la equivocada creencia de poder influir sobre los resultados en la cual se han identificado la distorsión de ilusión de control, de optimismo y de correlación en la cual se asocian entre sí con la finalidad de hacer creer en el jugador que puede controlar los resultados de los juegos a su favor, ya sea como sobreestimar las posibilidades o utilizar algún amuleto de la suerte o la realización de rituales que supuestamente acrecienta la posibilidad de ganar (Chan et al, 2019).

Es relevante explorar este modelo, ya que investigaciones previas indican que el enfoque cognitivo conductual es el más efectivo al trabajar con personas con ludopatía. Así mismo, según el modelo cognitivo conductual los jugadores poseen ciertas creencias que respaldan su continuación en el juego, incluso en pérdidas significativas, a su vez, las percepciones cognitivas que llevan a las personas con ludopatía a pensar que las reglas estadísticas que rigen la probabilidad de perder no se aplican a ellas ni a su situación específica. Los jugadores desarrollan una ilusión o sensación de control sobre el resultado del juego (Almeida, 2019).

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipos y diseños de investigación**

Nicomendes (2018), refiere que el trabajo de investigación se clasifica como tipo aplicada, ya que se basó en hallazgos teóricos que se adaptaron para generar nuevos conocimientos entre los conceptos propuestos. Esto se hizo con el propósito de cumplir un objetivo o investigar y resolver un problema.

Así mismo, se empleó un diseño instrumental y a su vez, de tipo psicométrica porque se utilizará métodos y técnicas directamente relacionadas con la administración de la prueba, al tener como objetivo principal, la medición, así mismo una de sus características es otorgar validez y confiabilidad al instrumento ya sea para adaptación o construcción para un trabajo de investigación.

Cabe resaltar que también es de tipo no experimental, puesto que no se llega a manipular la variable del objeto de estudio (Álvarez, 2019).

#### **3.2. Variable y Operacionalización**

##### **- Definición Conceptual - Ludopatía**

Castellano et al. (2022), hicieron mención que la ludopatía es el impulso incontrolable de jugar, creando dependencia por la actividad de las apuestas y ganar una recompensa sin pensar en las pérdidas que se pueden dar. Este trastorno es capaz de dominar la vida del sujeto al frecuentar problemas en su entorno y reducir su concentración o rendimiento en acciones de su rutina diaria.

- **Definición operacional**

La ludopatía se midió a través del cuestionario de ludopatía en estudiantes universitarios, la cual consta de 2 dimensiones (preocupación por el juegos e irritabilidad) y 28 ítems.

- **Dimensiones**

El instrumento consta con los siguientes indicadores: La dimensión de preocupación por el juego tiene como indicador impaciencia con los ítems del (1,3,4,6,8,7,9,12,15,16,17,18,19,22,23,24), a su vez, la dimensión de irritabilidad tiene como indicador frustración con los ítems (2,5,10,11,13,14,20,21, 25,26,27,28).

- **Escala de medición**

La escala de medición es de tipo ordinal de tipo Likert en la cual se mostrarán las respuestas de tal manera en cada ítem:: Nunca = 1, Casi nunca = 2, A veces = 3, Siempre = 4.

### **3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis**

- **Población:**

Para Mucha et al. (2020). Una población se define como el conjunto de individuos que son objeto de estudio en una investigación. El investigador debe conocer detalladamente las características de estos individuos para llevar a cabo el estudio de manera efectiva. Además, tener una población claramente definida es fundamental para la correcta selección y utilización de una muestra representativa.

- **Criterios de Inclusión**

Abarcan en jóvenes de ambos sexos entre las edades de 19-30 años de edad, los cuales deben estar matriculados en las distintas universidades de la ciudad de Trujillo desde el ciclo V hasta el XII ciclo. Así mismo deben residir en el en la ciudad de Trujillo.
- **Criterios de exclusión:**
  - Jóvenes que no completen o realicen adecuadamente el cuestionario.
- **Muestra:**

La muestra se empleó con 400 jóvenes estudiantes universitarios, de esta manera se encontró características de la población, las cuales serán similares porque iguales no pueden ser. La importancia de la muestra para la población se basa en las estimaciones que se recolectan, de tal manera los datos obtenidos serán propiamente de la muestra mas no de la población (Ponce, 2022).
- **Muestreo:**

Rodríguez y Ferraz (2021), refirieron que el muestreo no probabilístico por bola de nieve logró llegar a lugares con menor conocimiento por los demás y a su vez de difícil acceso. Entonces, la razón de bola de nieve sobresale en estudios de investigación que optan por utilizar demostraciones no probabilísticas en investigaciones cualitativas.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

- **Técnica**

La encuesta es de fundamental uso para la recolección de datos, considerando un método válido e importante para la investigación científica la cual a través de preguntas se obtuvieron medidas cuantitativas enlazadas a distintos detalles de la población objetiva. Así mismo, aporta nuevos conocimientos bajo la técnica del cuestionario para conocer el nivel de ludopatía en jóvenes universitarios del distrito de Trujillo. (Pozzo et al. ,2018)

- **Instrumento**

El siguiente instrumento denominado “Cuestionario de Ludopatía”, creado en el 2023, teniendo como autora principal, Reto Deza, Andrea Carolina, de procedencia peruana. Para el uso del cuestionario se aplica de manera individual. Así mismo, en relación a la población está destinada para jóvenes universitarios. Dicho cuestionario tiene como objetivo, clasificar el nivel de ludopatía en los jóvenes universitarios, además, se considera pertinente un periodo de tiempo de 10 minutos, lo cual se consideró 28 ítems, conformado por 2 dimensiones las cuales son: Preocupación por el juego (1,3,4,6,8,7,9,12,15,16,17,18,19,22,23,24), y Irritabilidad (2,5,10,11,13,14,20,21, 25,26,27,28).

Asimismo, se consideró las opciones de respuesta con la escala Likert.

Notas de aplicación: Lea atentamente los siguientes ítems y responda de acuerdo a su preferencia.

**3.5. Procedimiento**

En primer lugar, se inició con la creación del instrumento, el cual se fundamentó en un modelo que abarcó 2 dimensiones. Seguido a esto, resultó beneficioso buscar la aprobación de diez jueces expertos en la validación del instrumento. Después de que el instrumento ha sido revisado y aprobado por los ocho jueces expertos, se procedió a preparar y poner en práctica el formulario de recolección de datos. Este formulario incluyó una breve introducción a la investigación, destacando que la aplicación del instrumento se realizó de forma anónima y a través de un cuestionario.

### 3.6. Método de Análisis de datos

Los datos recolectados fueron analizados con ayuda del programa JAMOV versión 1.8.1.0, con la finalidad de obtener evidencias de validez basado en la estructura interna. Asimismo, la validez de contenido se realizó bajo el juicio de expertos, método en la cual implica una opinión de personas con experiencia previa en el tema para monitorear la fiabilidad de la investigación a través de sus valoraciones. (Rodríguez et al, 2021), a su vez se utilizó el coeficiente V de Aiken, el cual permitió cuantificar los ítems y respaldar la revisión y valoración de los jueces expertos (Merino, 2023)..

Para finalizar, en cuanto al análisis confirmatorio, posibilita comparar la hipótesis con la conexión entre las dimensiones e indicadores, de este modo, al analizar la composición interna, se puede confirmar que el instrumento efectivamente valora el concepto que pretende medir y comprobar si los datos recopilados de manera empírica se adecuan al modelo teórico subyacente.

Dentro de las medidas de ajuste absoluto se encuentran la raíz cuadrada de la media de residuos cuadrados (SRMR), el índice de bondad de ajuste (GFI), la razón de verosimilitud ( $\chi^2$ ) y la raíz cuadrada del error cuadrático medio de aproximación (RMSEA). (Jordan, 2021). En cuanto a los indicadores de ajuste incremental, se incluyen el índice de Tucker Lewis (TLI) y el índice de ajuste comparativo (CFI). (Rojas, 2020). Por último, se instauró la confiabilidad bajo el coeficiente de alfa siendo este un estimador para la consistencia interna de las cargas factoriales y a su vez es coherente utilizarlo en escalas de medición ordinal, en la cual su cálculo de fiabilidad tiene que ser  $\alpha > .90$  (Ventura, 2018)



### **3.7. Aspectos Éticos**

Dentro del trabajo de investigación se respetó la autoría de cada trabajo de investigación en la cual se recolectó la información, colocando debidamente su mención en cita y referencia bibliográfica, así mismo se mantuvo el respeto y cortesía en los colaboradores sin exponer su identidad, no obstante, se solicitó los permisos adecuados para su aplicación.

Así mismo, según el artículo 14 del Código de ética de la Investigación de la Universidad César Vallejo (2017) mencionó la importancia de la confidencialidad para salvaguardar los datos de los participantes , es decir que la información brindada debe permanecer en el anonimato, en la cual los resultados no serán modificados o alterados. Por otro lado, dicho artículo mencionado en las primeras líneas aprobado con la resolución del Consejo Universitario N° 0126-2017/UCV, se detalla que la investigación tiene que ser confiable precisando que el producto entregable se exprese de manera coherente, sumado a esto los recursos que formen parte del estadio de investigación sea detallado con su autor respectivamente

#### IV. RESULTADOS:

**Tabla 01**

*Validez de contenido de la Construcción y Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Ludopatía en Jóvenes Universitarios del Distrito de Trujillo*

Ítems	Criterio	V de Aiken	Intervalo de confianza	
			Límite Inferior	Límite superior
Ítem 1	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	0.92	0.74	0.98
	Claridad	0.92	0.74	0.98
Ítem 2	Relevancia	0.96	0.80	0.99
	Coherencia	0.83	0.64	0.93
	Claridad	0.83	0.64	0.93
Ítem 3	Relevancia	0.96	0.80	0.99
	Coherencia	0.96	0.80	0.99
	Claridad	0.96	0.80	0.99
Ítem 4	Relevancia	0.96	0.80	0.99
	Coherencia	0.96	0.80	0.99
	Claridad	0.96	0.80	0.99
Ítem 5	Relevancia	0.96	0.80	0.99
	Coherencia	0.88	0.69	0.96
	Claridad	0.88	0.69	0.96
Ítem 6	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	1.00	0.86	1.00
	Claridad	1.00	0.86	1.00
Ítem 7	Relevancia	0.96	0.80	0.99
	Coherencia	1.00	0.86	1.00
	Claridad	1.00	0.86	1.00
Ítem 8	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	0.92	0.74	0.98
	Claridad	0.92	0.74	0.98

**Tabla 01**

*Validez de contenido de la Construcción y Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Ludopatía en Jóvenes Universitarios del Distrito de Trujillo.*

Ítems	Criterio	V de Aiken	Intervalo de confianza	
			Límite Inferior	Límite superior
Ítem 9	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	1.00	0.86	1.00
	Claridad	1.00	0.86	1.00
Ítem 10	Relevancia	0.96	0.80	0.99
	Coherencia	0.88	0.69	0.96
	Claridad	0.88	0.69	0.96
Ítem 11	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	0.88	0.69	0.96
	Claridad	0.88	0.69	0.96
Ítem 12	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	1.00	0.86	1.00
	Claridad	1.00	0.86	1.00
Ítem 13	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	1.00	0.86	1.00
	Claridad	1.00	0.86	1.00
Ítem 14	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	0.88	0.69	0.96
	Claridad	0.88	0.69	0.96
Ítem 15	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	1.00	0.86	1.00
	Claridad	1.00	0.86	1.00
Ítem 16	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	1.00	0.86	1.00
	Claridad	1.00	0.86	1.00
Ítem 17	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	0.92	0.74	0.98
	Claridad	0.92	0.74	0.98
Ítem 18	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	0.96	0.80	0.99
	Claridad	0.96	0.80	0.99

**Tabla 01**

*Validez de contenido de la Construcción y Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Ludopatía en Jóvenes Universitarios del Distrito de Trujillo.*

Ítems	Criterio	V de Aiken	Intervalo de confianza	
			Límite Inferior	Límite superior
Ítem 19	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	1.00	0.86	1.00
	Claridad	1.00	0.86	1.00
Ítem 20	Relevancia	0.96	0.80	0.99
	Coherencia	0.96	0.80	0.99
	Claridad	0.96	0.80	0.99
Ítem 21	Relevancia	0.92	0.74	0.98
	Coherencia	0.92	0.74	0.98
	Claridad	0.92	0.74	0.98
Ítem 22	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	0.88	0.69	0.96
	Claridad	0.88	0.69	0.96
Ítem 23	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	0.88	0.69	0.96
	Claridad	0.88	0.69	0.96
Ítem 24	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	1.00	0.86	1.00
	Claridad	1.00	0.86	1.00
Ítem 25	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	1.00	0.86	1.00
	Claridad	1.00	0.86	1.00
Ítem 26	Relevancia	0.96	0.80	0.99
	Coherencia	0.96	0.80	0.99
	Claridad	0.96	0.80	0.99
Ítem 27	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	0.88	0.69	0.96
	Claridad	0.88	0.69	0.96
Ítem 28	Relevancia	1.00	0.86	1.00
	Coherencia	0.88	0.69	0.96
	Claridad	0.88	0.69	0.96

En la tabla 01, se puede evidenciar la validez de contenido a través del coeficiente V de Aiken mediante 08 jueces expertos, además, se presentó 28 ítems incluyéndose los elementos de relevancia, claridad y pertinencia, obteniendo un límite inferior de 0.69 y un límite superior de 1.

**Tabla 02***Resumen de puntuaciones de los ítems del Cuestionario de Ludopatía.*

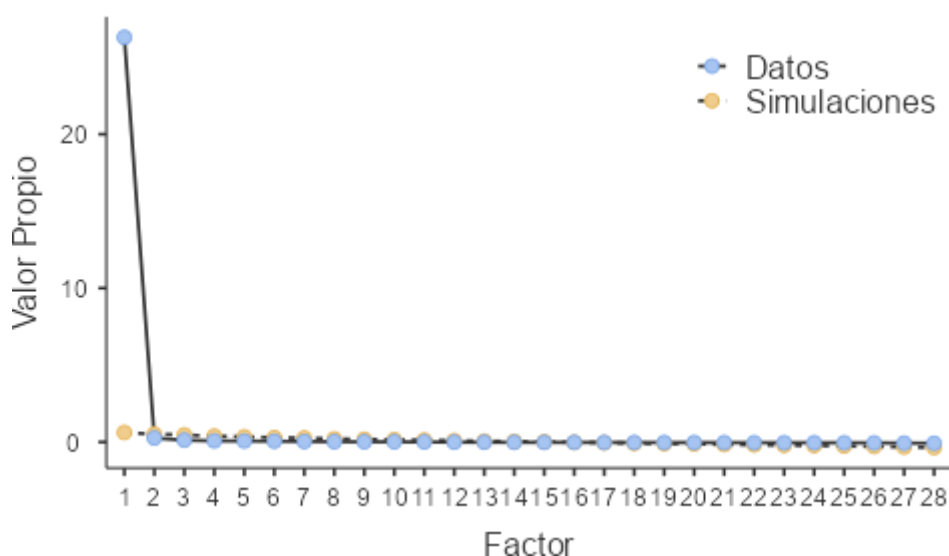
	<b>M</b>	<b>DE</b>	<b>Mín</b>	<b>Máx</b>	<b>As</b>	<b>Cu</b>
Ítem 1	2.05	1.13	1	4	0.51	-1.24
Ítem 3	2.1	1.13	1	4	0.44	-1.28
Ítem 4	2.14	1.13	1	4	0.39	-1.32
Ítem 6	2.08	1.12	1	4	0.45	-1.27
Ítem 7	2.1	1.11	1	4	0.43	-1.26
Ítem 8	2.16	1.12	1	4	0.35	-1.33
Ítem 9	2.08	1.12	1	4	0.46	-1.26
Ítem 12	2.05	1.12	1	4	0.49	-1.25
Ítem 15	2.14	1.12	1	4	0.37	-1.32
Ítem 16	2.12	1.11	1	4	0.40	-1.28
Ítem 17	2.09	1.12	1	4	0.45	-1.26
Ítem 18	2.12	1.11	1	4	0.40	-1.28
Ítem 19	2.13	1.11	1	4	0.39	-1.29
Ítem 22	2.16	1.14	1	4	0.36	-1.35
Ítem 23	2.1	1.13	1	4	0.43	-1.30
Ítem 24	2.15	1.12	1	4	0.37	-1.32
Ítem 2	2.08	1.13	1	4	0.47	-1.27
Ítem 5	2.07	1.12	1	4	0.48	-1.25
Ítem 10	2.17	1.12	1	4	0.34	-1.33
Ítem 11	2.12	1.12	1	4	0.40	-1.29
Ítem 13	2.11	1.12	1	4	0.42	-1.28
Ítem 14	2.08	1.12	1	4	0.46	-1.26
Ítem 20	2.12	1.12	1	4	0.41	-1.29
Ítem 21	2.1	1.13	1	4	0.44	-1.29
Ítem 25	2.13	1.11	1	4	0.39	-1.29
Ítem 26	2.11	1.13	1	4	0.42	-1.29
Ítem 27	2.09	1.11	1	4	0.45	-1.25
Ítem 28	2.2	1.13	1	4	0.29	-1.36

Los 28 ítems propuestos para formar parte del cuestionario, tal como se aprecia en la tabla 2, presentan puntuaciones entre 1 y 4. Las medidas promedio varían entre 2.05 y 2.17 y, las medidas de asimetría indican que las puntuaciones de los ítems tienen a concentrarse por debajo del promedio de referencia. Al ser valores de asimetría positivos y variar entre 0.29 y 0.51, por debajo del +/- 1 .5, valor que indicaría sesgo. Se entiende que los ítems presentan puntuaciones en la tabla 2 que cumplen el supuesto de normalidad univariada.

Para llevar a cabo el análisis factorial, fue necesario previamente evaluar algunos supuestos básicos. Como lo son la adecuación muestral y la multicolinealidad de los ítems. Para la primera se estimó el coeficiente de Kayser, Meyer y Olkin o KMO, el valor obtenido fue de .957, indicador favorable respecto al supuesto. De igual manera, el coeficiente de Bartlett ( $\chi^2_{(378)} = 35.932$ ,  $p < .001$ ) presentó un valor significativo. Según estos datos la muestra presenta una adecuación muestral favorable y la matriz de correlaciones no es una matriz de identidad o una matriz incorrelada. Por tal motivo, se sugiere que los datos son idóneos para la exploración.

**Figura 1**

*Gráfico de sedimentación en la exploración de la estructura del Cuestionario de Ludopatía.*



Demostrada la utilidad de los datos para hacer un análisis factorial exploratorio se dio pase a la determinación de la cantidad de factores. Comenzando con la técnica basada en el gráfico de sedimentación. Tal como se aprecia en la figura 1, en donde se aprecia que solamente 1 factor presenta ítems con eigenvalue superiores a uno, al mismo tiempo que el punto de infección se obtienen en un solo factor. Los datos obtenidos precisan que un factor sería quién mejor representa la estructura del instrumento y deberían rotarse de esa manera.

**Tabla 02**

*Cargas factoriales en la exploración de la estructura del Cuestionario de Ludopatía.*

	Factor	Unicidad
	1	
Ítem 17	98	3
Ítem 2	98	4
Ítem 27	98	4
Ítem 5	98	4
Ítem 14	98	4
Ítem 21	98	4
Ítem 26	98	4
Ítem 23	98	4
Ítem 16	98	5
Ítem 12	98	5
Ítem 20	98	5
Ítem 9	98	5
Ítem 7	98	5
Ítem 6	98	5
Ítem 18	98	5
Ítem 11	97	5
Ítem 13	97	5
Ítem 25	97	5
Ítem 19	97	6
Ítem 3	97	7
Ítem 15	96	7
Ítem 1	96	8
Ítem 24	95	9
Ítem 22	95	10
Ítem 10	95	11
Ítem 8	95	11
Ítem 4	94	11
Ítem 28	94	11
Varianza explicada		93.9%

*Nota. El método de extracción 'Factorización según el eje principal' se usó en combinación con una rotación 'oblimin'*

En respaldo a lo presentado por el gráfico de sedimentación, la tabla 3, sugiere que un porcentaje de variabilidad del 93.9% es la cantidad explicada por un solo factor. Las cargas factoriales de los ítems varían entre .94 y .98 (> .50). Por lo cual se entiende que ellos ítems son pertinentes para la medición de ludopatía.

**Tabla 03***Índices de ajuste del análisis factorial confirmatorio del Cuestionario de Ludopatía.*

<b>Modelo</b>	<b><math>\chi^2</math></b>	<b>gl</b>	<b>p</b>	<b>CFI</b>	<b>TLI</b>	<b>SRMR</b>	<b>RMSEA</b>	<b>IC 90% del RMSEA</b>	
Unidimensional	5773	347	< .001	0.85	0.84	0.012	0.195	0.19	0.2
Re-especificado (14 ítems)	1242	77	< .001	0.93	0.91	0.01	0.191	0.182	0.2

*Nota. i: ítems*

Valorado el modelo factorial por medio de la técnica de factorial exploratoria. Se dio paso a la revisión, considerando la confirmación. Esto, basándose en el modelo unidimensional sugerido en el análisis de exploración. Según la tabla 4, el modelo unidimensional presenta medidas de ajuste no ajustadas o aceptables ( $\chi^2_{(347)} = 5773$ , RSMEA = .195, SRMS= .012, CFI =.85 y TLI =.84). Esto a pesar de que los ítems obtuvieron cargas factoriales representativas, con valores que van de .95 a .99 (Ver tabla 5).

Frente a esto, se valoró la opción de re-especificar el modelo. Debido a que, las cargas factoriales de los 28 ítems presentan cargas factoriales elevadas, indicador de que miden aspectos muy similares, se retiraron algunos ítems, quedando con solo 14, aquellos que mejor representan los indicadores de la ludopatía. Los ítems seleccionados fueron 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 16, 18, 20, 23, 28. Al realizar esta acción el ajuste del modelo nuevo (unidimensional con 14 ítems) fue mejor ( $\chi^2_{(77)} = 1242$ , RSMEA = .191, SRMS= .01, CFI =.93y TLI =.91) (ver Tabla 4), tres de los cuatro índices de ajuste fueron aceptables. Y las cargas factoriales, conservaron buenos valores, de entre .93 a .97 (ver Tabla 5).



**Tabla 05**

*Cargas factoriales y confiabilidad del análisis de confirmación del Cuestionario de Ludopatía.*

<b>Factor</b>	<b>Indicador</b>	<b>Modelo 1</b>	<b>Modelo R</b>
Adicción a los videojuegos	Ítem 1	0.96	0.97
	Ítem 3	0.96	0.97
	Ítem 4	0.94	0.95
	Ítem 6	0.97	0.98
	Ítem 7	0.97	0.98
	Ítem 8	0.94	-
	Ítem 9	0.98	0.98
	Ítem 12	0.98	-
	Ítem 15	0.96	-
	Ítem 16	0.98	0.97
	Ítem 17	0.99	-
	Ítem 18	0.97	0.97
	Ítem 19	0.97	-
	Ítem 22	0.95	-
	Ítem 23	0.98	0.97
	Ítem 24	0.95	-
	Ítem 2	0.98	0.99
	Ítem 5	0.98	0.99
	Ítem 10	0.94	-
	Ítem 11	0.97	0.97
	Ítem 13	0.97	-
	Ítem 14	0.98	-
	Ítem 20	0.98	0.97
	Ítem 21	0.98	-
	Ítem 25	0.97	-
	Ítem 26	0.98	-
	Ítem 27	0.99	-
	Ítem 28	0.94	0.93
Fiabilidad		( $\omega = .99$ )	( $\omega = .99$ )

Finalmente, en cuanto a la tabla 5, el factor general demostró ser confiable en ambos modelos de medida ( $\omega = .99$ , en ambos). En síntesis, los datos presentan idoneidad para el modelo de unidimensional. Las cargas factoriales, ajuste y fiabilidad advierten de un buen modelo de medición unidimensional con 14 ítems.

## **V. DISCUSIÓN:**

En la actualidad, la ludopatía en los jóvenes universitarios plantea preocupaciones significativas debido a su potencial para interferir con el desarrollo académico, social y emocional de esta población. Además, puede afectar el rendimiento académico, la salud mental, las relaciones interpersonales y la situación financiera de los jóvenes es crucial para comprender plenamente el impacto de este problema. De Noreña et al. (2021) mencionaron que para muchas personas, el juego adictivo genera incertidumbre y expectativa por el resultado positivo o en el peor de los casos negativo. Muchas veces llega a confundirse la atracción por disfrutar o distraerse dentro de ello, pero, su finalidad son los intereses lucrativos, trayendo consigo irritabilidad consigo mismo y en diferentes aspectos de su vida cuando su uso constante se transforma en derrotas y pérdidas monetarias.

Por ello, es fundamental contar con herramientas psicométricas para medir la variable, ya que es necesario comprender la posición de esta en los jóvenes universitarios del distrito de Trujillo. La investigación proporcionará un valioso aporte al campo científico al revelar las propiedades psicométricas y al enseñar diversas técnicas para obtener resultados precisos, así como el manejo efectivo del instrumento. Es así que se plantea como objetivo general determinar las propiedades psicométricas del cuestionario de ludopatía en jóvenes universitarios del distrito de Trujillo.

El primer objetivo logrado consistió en llevar a cabo la validación de contenido del cuestionario de ludopatía en jóvenes universitarios. Para esta evaluación, se contó con la participación de 5 jueces expertos, quienes utilizaron el coeficiente V de Aiken como criterio. Este coeficiente establece que un ítem es válido si el porcentaje de acuerdo entre los jueces es mayor al 96%, en términos de pertinencia, relevancia y claridad. Los resultados demostraron que el cuestionario obtuvo una validez y aceptabilidad sustanciales, según la minuciosa revisión de los jueces y sus evaluaciones individuales de cada ítem.

Así mismo, el objetivo, establecer las evidencias de validez basadas en la estructura interna a través del análisis factorial exploratorio y confirmatorio del cuestionario de ludopatía, este cuestionario está compuesto por 28 ítems, se estructura en torno a dos dimensiones principales: la preocupación por el juego con 16 ítems, y irritabilidad por 12 ítems, se consideró el modelo cognitivo conductual, los jugadores poseen ciertas creencias que respaldan su continuación en el juego, incluso en pérdidas significativas, a su vez, las percepciones cognitivas que llevan a las personas con ludopatía a pensar que las reglas estadísticas que rigen la probabilidad de perder no se aplican a ellas ni a su situación específica. Los jugadores desarrollan una ilusión o sensación de control sobre el resultado del juego (Almeida, 2019). Por otro lado, la preocupación por el juego, se refiere mediante la necesidad creciente de jugar con cantidades cada vez mayores de dinero para alcanzar la misma excitación o satisfacción, así como la irritabilidad o ansiedad cuando se intenta reducir o detener la participación en el juego. Es ahí donde el problema se puede agravar si el tiempo, entorno pasan a segundo plano dejando en evidencia su adicción (Hernandez & Bujardón, 2020). En la dimensión irritabilidad, se asocia las pérdidas monetarias con la frustración por buscar buenos resultados dentro de las apuestas. Es aquí donde la necesidad es aún mayor, ya que, el apostador siempre está en la lucha constante de ganar. Las personas con ludopatía pueden volverse fácilmente irritables cuando se les impide jugar, cuando se enfrentan a pérdidas significativas o cuando intentan limitar o controlar su participación en el juego. (Estrada, 2018).

Por otra parte, en cuanto al objetivo establecer las evidencias de confiabilidad por consistencia interna, donde se observó que en la tabla 5, el coeficiente de confiabilidad de es así como estas dimensiones muestran índices de confiabilidad de  $\omega = .999$  que se sitúan dentro de los parámetros aceptables. Basándonos en las razones mencionadas, se puede afirmar que los valores de confiabilidad obtenidos son aplicables a la población, sin embargo, aún no es aceptable para ser aplicado a la población correspondiente, ya que hay mejores que realizar en cuanto a los ajustes. Además, se puede concluir que el cuestionario de ludopatía se necesita una investigación psicométrica más profunda para que pueda haber un mayor índice de ajuste.

## **VI. CONCLUSIONES:**

- Las propiedades psicométricas de la construcción del cuestionario de ludopatía, se pudo determinar en una población de 400 jóvenes universitarios del distrito de Trujillo, indicando que es válida y confiable para esta población.
- Se obtuvo evidencia de validez de contenido utilizando el método de validación con 8 expertos mediante el coeficiente V de Aiken, donde se estableció un criterio de aceptación con un valor superior al 96%. En este proceso, únicamente se rechazaron 2 ítems, dejando un total de 28 ítems después de este primer filtro.
- En cuanto al segundo filtro, se rechazaron 14 ítems, dado a que las medidas de ajuste eran muy elevadas, lo cual quedaron 14 ítems siendo esto aceptable, sin embargo, se necesita una investigación psicométrica más profunda para que pueda salir un adecuado índice de ajuste.
- De igual manera, se logró la evidencia de confiabilidad a través del método de consistencia interna del Cuestionario de Ludopatía (CL) en jóvenes universitarios del distrito de Trujillo, a través del coeficiente Omega se consiguió un valor de 0.99 considerándose puntuaciones adecuadas

## **VII. RECOMENDACIONES:**

- Se recomienda a los futuros investigadores realizar una revisión completa de la literatura sobre ludopatía en jóvenes universitarios, esto ayudará a comprender el estado actual del conocimiento en el campo, identificar brechas en la investigación y establecer una base sólida para el estudio.
- Establecer propiedades psicométricas del cuestionario de ludopatía, ya sea en jóvenes o adultos, ya que es una población fundamental, además, hay escasa información en la actualidad acerca del tema abordado.
- Se recomienda realizar una investigación psicométrica a más profundidad para que dicho cuestionario pueda ser aplicado a la población establecida, además, al relacionar el cuestionario con otras variables relevantes, como el estrés académico, la ansiedad, la depresión o los hábitos de juego, los investigadores pueden obtener una comprensión más completa de la relación entre la ludopatía y diversos aspectos de la vida universitaria

## REFERENCIAS

- Almeida, P. (2019). Ludopatía en la adultez media en la ciudad de Pamplona. (Tesis de licenciatura).  
[http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/3765/1/Almeida\\_2019\\_TG..pdf](http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/3765/1/Almeida_2019_TG..pdf)
- Álvarez (2019). *PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DE LA ESCALA DE BIENESTAR PSICOLÓGICO*. [Tesis para optar a la Licenciatura en Psicología]. Universidad de Lima.  
[https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10604/AlvarezPropiedades\\_psicom%C3%A9tricas.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10604/AlvarezPropiedades_psicom%C3%A9tricas.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arias (2021). Factores Psicosociales que inciden en la adquisición de la ludopatía. [Trabajo de grado para optar título de especialista en familia] . Universidad Pontificia Bolivariana.  
[https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/8753/253\\_1%20pro.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/8753/253_1%20pro.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carbonell (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM V y en la CIE 11: Retos y oportunidades para clínicos. *Psychologist papers-* 41(3) 211-218. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Castellano, Et. Al (2022). El juego más allá de la ludopatía. *Escritos sobre la Biología y su enseñanza*. pp. 901-909.  
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/biografia/article/view/18122/11607>
- Correcher (2020). La aplicación de la atenuante de análoga significación en supuestos de imputabilidad disminuida: ludopatía, piromanía y cleptomanía. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*. Núm. 22-07, pp. 1-40. <http://criminet.ugr.es/recpc/22/recpc22-07.pdf>

- Dapena (2019). En busca de un posible tratamiento psicoanalítico de la ludopatía. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara*, 4(2), pág, 111-131. <https://fundacionmenteclara.org.ar/revista/index.php/RCA/article/view/95/197>
- Dirección Xeral de Saúde Pública Galicia (2020). Juego Patológico. *Revista Infancia y Salud*. <http://rinsad.uca.es/ojs3/index.php/rinsad/article/view/33/426>
- Dominguez, S. (2019). Correlación entre residuales en análisis factorial confirmatorio: una breve guía para su uso e interpretación. *Revista de Avances en Psicología*, 5 (3). <https://www.redalyc.org/journal/5605/560567815008/html/>
- Ezpeleta, D.; Latorre, G.; Muñoz, A. Noreña, D. (2021). Juego patológico: historia y bases neuroanatómicas y fisiopatológicas. Artículo de Revisión. [https://www.researchgate.net/profile/David-Ezpeleta/publication/358778040\\_Juego\\_patologico\\_historia\\_y\\_bases\\_neuroanatomicas\\_y\\_fisiopatologicas/links/639702d3095a6a777424c8f5/Juego\\_patologico-historia-y-bases-neuroanatomicas-y-fisiopatologicas.pdf](https://www.researchgate.net/profile/David-Ezpeleta/publication/358778040_Juego_patologico_historia_y_bases_neuroanatomicas_y_fisiopatologicas/links/639702d3095a6a777424c8f5/Juego_patologico-historia-y-bases-neuroanatomicas-y-fisiopatologicas.pdf)
- Gonzales, L. (2022). Seguridad jurídica en la actividad de las apuestas deportivas digitales en el Perú, Año 2022. (Tesis de Licenciatura). [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/110126/Gonzales\\_VLAF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/110126/Gonzales_VLAF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gózalo, M. (2023). HÁBITOS DE CONSUMO DE APUESTAS DEPORTIVAS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EXTREMEÑOS. *Revista INFAD de Psicología*, 1(1), (pp 125-134). <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2493/2132>

- Hernandez, M.;Bujardón, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. Humanidades Médicas, 20 (3), (606-624).  
<http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v20n3/1727-8120-hmc-20-03-606.pdf>
- Huarcaya, N.; Pérez, C.; Arana, M.(2023). Factores psicológicos asociados al juego problemático en estudiantes universitarios de Lima. Revista de psicología, 4(1), (347-375).  
<http://www.scielo.org.pe/pdf/psico/v41n1/0254-9247-psico-41-01-347.pdf>
- Jordan, F. (2021). Valor de corte de los índices de ajuste en el análisis factorial confirmatorio. Revista de Investigación de Psicología Social, 7 (1).  
<http://www.scielo.org.ar/pdf/psocial/v7n1/2422-619X-psocial-7-1-66.pdf>
- Lerna, A.; Vasquez, G.; Martinez, M.; Gonzales, L.; Coronado,j.; Barraza,A.; Mejía,M.; Mercado,J. (2021). MANUAL DE TEMAS NODALES DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA. UN ABORDAJE DIDÁCTICO. (pp, 1-176). <http://upd.edu.mx/Piloto/PDF/Libros/Nodales.pdf#page=82>
- Megías, I. (2020). Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud.  
<https://zenodo.org/records/3601078>
- Merino, C. (2023). Coeficientes V de Aiken. Movimiento Humano y Salud, 20 (1), 1-10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8734755>
- Nicomedes, E. (2018). Tipos de investigación.  
<http://repositorio.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-deInvestigacion.pdf>



- Observatorio español de las drogas y adicciones (2020). Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. [https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020\\_Informe\\_adicciones\\_comportamentales.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020_Informe_adicciones_comportamentales.pdf)
- Ochoa, S.; Molina, A. (2018). Estadística. Tipos de variables. Escalas de medida. Evidencias en Pediatría, 14(29). [https://evidenciasenpediatria.es/files/41-13363-RUTA/Fundamentos\\_29.pdf](https://evidenciasenpediatria.es/files/41-13363-RUTA/Fundamentos_29.pdf)
- Ponce, F. (2022). Liderazgo directivo y su relación con la organización estudiantil en una institución educativa de Quito, Ecuador, 2022. (Tesis de Magister). [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98915/Ponce\\_CFA-SD.%20pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98915/Ponce_CFA-SD.%20pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Pozzo, M.; Borgobello, A.; Pierella, M. (2018). Uso de los cuestionarios en investigaciones sobre universidad; análisis de experiencias desde una perspectiva situada. *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales (Relmecs)* 8(2). [https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/93396/CONICET\\_Digital\\_Nro. c24a439f-cc26-4caa-b938-4372d032eade\\_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/93396/CONICET_Digital_Nro. c24a439f-cc26-4caa-b938-4372d032eade_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Rebaza, S. (2022). Niveles de ludopatía y ansiedad en las personas que asisten a las casas de apuestas, Trujillo-2021. (Tesis de licenciatura). [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/87684/Rebaza\\_GSC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/87684/Rebaza_GSC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Rodriguez, M.; Garcia, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 62, (557-574).  
<https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/1695-6141-eg-20-62-557.pdf>
- Rodriguez, B.; Ferraz,A. (2021). A AMOSTRAGEM EM SNOWBALL (BOLA DE NEVE) EM UMA PESQUISA QUALITATIVA NO CAMPO DA ADMINISTRAÇÃO. *Revista de Ciências Empresariais da UNIPAR*, Umuarama, 22(1), 105-117.  
<https://ojs.revistasunipar.com.br/index.php/empresarial/article/view/8346/4111>
- Rodriguez, M.; Poblano, E.; Tarango,L.; Gonzales, A.; Rodriguez,M. (2021). Validación por juicio de expertos de un instrumento de evaluación para evidencias de aprendizaje conceptual. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(22).  
<https://ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/960/3213#toc>
- Rojas, L. (2020). ROBUSTEZ DE LOS ÍNDICES DE AJUSTE DEL ANÁLISIS FACTORIAL CONFIRMATORIO A LOS VALORES EXTREMOS. *REVISTA DE MATEMÁTICA: TEORÍA Y APLICACIONES*, 27 (2), 383 -404. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/rmta/v27n2/1409-2433-rmta-27-02-383.pdf>
- Rosado, L. (2022). Análisis psicométrico del Test de Adicción a Internet en adolescentes y adultos jóvenes de la provincia de Piura, 2022. (Tesis de licenciatura). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/114254>
- Sánchez,M.; Rodriguez,L.; Perilla,P.; Gomez,N. (2020). Validez de contenido del cuestionario de juego patológico SOGS en el ámbito forense colombiano. *Revista Criminalidad*, 62(2), 303-324.

<http://www.scielo.org.co/pdf/crim/v62n2/1794-3108-crim-62-02-303.pdf>

Sosa, J. (2018). El uso problemático del teléfono móvil: desde el abuso a su consideración como adicción comportamental [Tesis de doctorado].

Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/46732/>

Torreglosa, S.; Gónzales, D.; Estrada, A.; Mera, A.; Contreras, H. ; Lizcano, D.

(2022). Adaptation and psychometric results of a scale of attitudes towards statistics in undergraduate public health students. *Revista de la Universidad Industrial de Santander*, 55.

<https://scielo.org.co/pdf/suis/v55/2145-8464-suis-55-e39.pdf>

Universidad César Vallejo. (2017). Resolución de Consejo Universitario N° 0126 2017/UCV.

<https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/09/C%C3%93DIGO-DE-%C3%89TICA-1.pdf>

Vásquez, M.; Barrera, E. (2020). EL JUEGO ONLINE EN ESPAÑA Y LAS APUESTAS DEPORTIVAS: LOS JÓVENES COMO NUEVOS PERFILES CON

LUDOPATÍA. *Health and Addictions*, 20(2), 61-69.

<https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=500 &path%5B%5D=pdf>

Ventura, J. (2018). Intervalos de confianza para coeficiente Omega: Propuesta para el cálculo. *ADICCIONES*, 30 (1), 77-78.

<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/962/899>

Villatoro, J.; Resendiz, E., Bustos, M.; Mujica, A.; Medina, M.; Cañas, V.; Romero,

M. (2018). Magnitud y extensión del juego patológico en la población mexicana. *Salud Mental*, 41(4), 157-167.

<https://www.scielo.org.mx/pdf/sm/v41n4/0185-3325-sm-41-04-157-es.pdf>

Xia, Y., & Yang, Y. (2019). RMSEA, CFI, and TLI in structural equation modeling with ordered categorical data: The story they tell depends on the estimation methods. *Behavior Research Method*, 51, 409 - 428.  
<https://doi.org/10.3758/s13428-018-1055-2>

**ANEXOS:**

**Anexo 01: Matriz de consistencia**  
**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE**  
**VARIABLES**

**Tabla 06: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

<b>VARIABLE DE ESTUDIO</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ITEMS</b>	<b>ESCALA DE MEDICIÓN</b>
LUDOPATÍA	Correcher (2020). La ludopatía trata del juego persistente y desadaptado que pese a las señales	Aplicación del cuestionario en jóvenes universitarios del distrito de	Hernandez & Bujardón (2020), dentro de nuestra primera dimensión: "preocupación por el	Impaciencia	(1,3,4,6,7,9,16,18,23,)	Ochoa & Molina (2018). Mencionan que la escala de medición ordinal

	<p>recurrentes y adversas que suceden, tales como la poca fortuna, problemas en sus relaciones familiares y personales, la persona continúa apostando convirtiéndolo en dependencia por el poco control de impulsos. Por ende, la ludopatía es el mal manejo de emociones de un apostador, perdiendo gran cantidad de dinero y tiempo, con el fin de</p>	<p>Trujillo.</p>	<p>juego”, enfatiza en la dependencia que llega a tener la persona en realizar de manera forzada la conducta mal establecida y a su vez, busca mantener el mal hábito en su rutina diaria.</p> <p>Estrada (2018). Para nuestra segunda dimensión: “Irritabilidad”, asocia las pérdidas monetarias con la frustración por buscar buenos resultados</p>	<p>Frustración</p>	<p>(2,5,11,20,28)</p>	<p>muestra una situación escalonada, utilizando números y un significado para cada posición, asumiendo que están ordenadas por rango,</p>
--	--	------------------	---	--------------------	-----------------------	---

## **Anexo 02**

### **CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Título de la investigación: Construcción y Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Ludopatía en Jóvenes Universitarios del Distrito de Trujillo

Investigadora:

- Reto Deza, Andrea Carolina

#### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Construcción y Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Ludopatía en Jóvenes Universitarios del Distrito de Trujillo”, cuyo objetivo es Determinar las propiedades psicométricas del cuestionario de ludopatía en jóvenes universitarios del distrito de Trujillo. Esta investigación es desarrollada por la estudiante de pregrado, de la carrera profesional de Psicología, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad . En este sentido es propicio crear un instrumento sobre ludopatía en jóvenes universitarios para que se muestre datos relevantes dentro de nuestra realidad y que abra paso a futuras investigaciones.

#### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada “Construcción y Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Ludopatía en Jóvenes Universitarios del Distrito de Trujillo”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará por medio de un cuestionario elaborado .

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora Reto Deza, Andrea Carolina, email: [aretod@ucvvirtual.edu.pe](mailto:aretod@ucvvirtual.edu.pe) y Docente asesor Dra. Aguilar Armas, Haydee Mercedes email: [haguilarar@ucvvirtual.edu.pe](mailto:haguilarar@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: .....

Fecha y hora: .....



**Anexo 03:**

**CUESTIONARIO DE LUDOPATÍA**

**Sexo:** M( ) F( )

**Edad:**

**Universidad:**

- UCV ( )
- UPAO ( )
- UPN ( )
- UTP ( )
- UNT ( )

**Ciclo en el que se encuentra:**

- V ( )
- VI ( )
- VII ( )
- VIII ( )
- IX ( )
- X ( )
- XI ( )
- XI ( )

**¿Con quién vive?**

-

**Lea atentamente los siguientes ítems y responda de acuerdo a su preferencia.**

1. Apuesto a escondidas.  
Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre( )
2. Siento inquietud cuando llevo más de un día sin apostar.  
Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre( )
3. Pienso en reiteradas veces formas de conseguir dinero para apostar  
Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre( )
4. Cuando pierdo dinero al jugar, suelo volver para tratar de recuperar las pérdidas  
Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre( )
5. Ha peligrado algún aspecto de mi vida (familiar, económico, laboral, educativo) a causa del juego.  
Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre( )
6. Apuesto grandes cantidades que ponen en peligro mi economía  
Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre( )
7. Evado mis obligaciones para jugar  
Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre( )
8. Alguna vez pedí prestado dinero para jugar generando una deuda  
Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre( )
9. Me enojo cuando me intentan detener el juego.  
Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre( )
10. Tengo problemas de sueño por la necesidad de seguir jugando.  
Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre( )
11. Hago caso omiso a las recomendaciones de los demás cuando me piden dejar de jugar.  
Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre( )

12. Me auto cuestiono negativamente cuando los resultados no se dan a mi favor a causa del juego.

Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre ( )

13. He invertido una fuerte suma de dinero para conseguir resultados positivos en un juego.

Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre ( )

14. Cuando consigo una victoria, suelo volver a jugar para obtener más ganancias.

Nunca ( ) Casi nunca ( ) Casi siempre ( ) Siempre ( )

## Anexo 04:

### Turnitin

#### Resumen de coincidencias ×

# 17 %

< >

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés

#### Coincidencias

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5 %	>
2	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	3 %	>
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3 %	>
4	Lee, Yen. "Generalized ... Publicación	1 %	>
5	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %	>
6	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %	>
7	repositorio.unasam.ed... Fuente de Internet	<1 %	>
8	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %	>
9	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %	>
10	dspace.um.edu.mx Fuente de Internet	<1 %	>
11	158bvz3v7mohkq9oid5... Fuente de Internet	<1 %	>