



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

“Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en alumnos de instituciones educativas de la ciudad de Trujillo”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES:

Loyaga Arteaga, Patrick Kevin (ORCID: 0000-0002-4658-924X)

Tapia Florián, Daniel Alberto (ORCID: 0000-0002-3374-8408)

ASESORA:

Dra. Aguilar Armas, Haydee Mercedes (ORCID: 0000-0001-9368-6184)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Psicométrico

TRUJILLO - PERÚ

2020

DEDICATORIA

Esta tesis principalmente se la dedico a mi madre Joisy Arteaga Cruzalegui, a mi padre Manuel Loyaga Bartra, a mis hermanos Bryam y Marcelo Loyaga por su apoyo incondicional, por el amor, cariño y principalmente por las experiencias brindadas.

De la misma forma a mis demás familiares, amigos y profesores que han sido parte de mi desarrollo personal y profesional.

Este esfuerzo lo dedico a mi madre María Isabel Florián Villalobos y a mi hermano mayor Carlos Raúl Tapia Florián por ser las personas que me motivaron y apoyaron, durante momentos difíciles, siendo los tres un equipo que afrontó y superó adversidades.

No ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero gracias a su amor, apoyo y fe en mí, logré llegar a esta meta y hago presente mi gran afecto hacia ustedes, mi hermosa familia.

Los autores

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a nuestra asesora, Dra. Haydee Mercedes Aguilar Armas, por brindarnos sus conocimientos durante este proceso, así mismo por transmitirnos su pasión por la psicología e investigación.

Agradecemos al director y estudiantes de los colegios, que colaboraron para la realización de la presente investigación.

Los autores

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE GRAFICOS Y FIGURAS	vi
RESUMEN	vii
I. INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	12
III. MÉTODO	19
3.1. Tipo y diseño de investigación	19
3.2. Operacionalización de variables	19
3.3. Población, muestra y muestreo	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección, validez y confiabilidad	21
3.5. Procedimiento	22
3.6. Método de análisis de datos	22
3.7. Aspectos éticos	23
IV.RESULTADOS	23
V.DISCUSIÓN	30
VI.CONCLUSIONES	34
VII.RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS	36
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Resultados de la validez de los ítems del cuestionario de dependencia videojuegos.	23
Tabla 2: Comparación de los índices de ajuste de ambos modelos	24
Tabla 3: Resultados de las cargas factorial y comunidades del cuestionario de dependencia videojuegos (Modelo Original).	25
Tabla 4: Resultados de las cargas factorial y comunidades del cuestionario de dependencia videojuegos (Modelo propuesto).	26
Tabla 5: Escala de valoración del coeficiente de confiabilidad de ω del Test de dependencia videojuegos	29

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Gráfico 1: Diferencia entre el hombre y la mujer en el tiempo de juego por semana	56
Gráfico 2: Diferencia entre el hombre y la mujer en el tiempo de juego por día	56
Figura 1: Análisis factorial confirmatorio (Modelo original)	27
Figura 2: Análisis factorial confirmatorio (Modelo propuesto)	28

RESUMEN

La presente investigación de diseño instrumental, tuvo como objetivo realizar el análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos creada por Chóliz y Marco (2011). En una muestra de (n=400) estudiantes de secundaria, aplicándose de manera online. Los resultados revelan que la evaluación de inter-jueces (8 jueces) en V de Aiken se obtuvo entre el 81% a 97% en relevancia, claridad y coherencia, asimismo se propone un nuevo modelo que simplifica y mejora los resultados del test original, en el análisis factorial confirmatorio obtiene cargas factoriales de .617 a .799, como también índices CFI, TLI, PCFI y PNFI que obtuvieron resultados superiores (>.90) que el test original, indicando un mayor ajuste y simplicidad en la estructura de la prueba. Se trabajó con la confiabilidad mediante la consistencia interna de omega, teniendo resultados entre .82 a .95. Por último, concluimos que esta herramienta psicológica tiene adecuadas propiedades psicométricas para una futura adaptación.

Palabras clave: Análisis psicométrico, Propiedades psicométrica, Dependencia de videojuegos.

ABSTRACT

The present instrumental design research aimed to carry out the psychometric analysis of the video game dependence test created by Chóliz and Marco (2011). In a sample of (n = 400) high school students, applying online. The results reveal that the evaluation of inter-judges (8 judges) in Aiken's V was obtained between 81% to 97% in relevance, clarity and coherence, also a new model is proposed that simplifies and improves the results of the original test, In the confirmatory factor analysis, it obtains factor loadings from .617 to .799, as well as CFI, TLI, PCFI and PNFI indices that obtained higher results (> to .90) than the original test, indicating a greater adjustment and simplicity in the structure of the test. Reliability was worked through the internal consistency of omega, with results between .82 to .95. Finally, we conclude that this psychological tool has adequate psychometric properties for future adaptation.

Keywords: Psychometric analysis, Psychometric properties, Video games dependence.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente se observa que el uso de la tecnología va en gran aumento en las actividades cotidianas, empleadas a través del uso de celulares, computadoras o consolas de videojuegos, sin discriminar edades o géneros (Méndez, 2007). Es así que comprendemos la facilidad que tienen los niños y adolescentes en relacionarse con los videojuegos sin ningún tipo de control, considerando dichas acciones como sus factores de riesgos, asimismo Echeburúa (2012), da entender que debido a su temprana etapa de vida son propensos a desarrollar una adicción. Podemos apreciar que existen un aproximado de 512620 estudiantes matriculados en el departamento de La Libertad, son datos estadísticos del (Instituto nacional de estadística e informática [INEI], 2017) que nos da una idea aproximada de adolescentes en el Perú. Dicho tema es importante porque se puede observar que en ocasiones generan conductas agresivas si la persona presenta inmadurez para reconocer entre la realidad y la ficción llegando a imitar lo que ha observado, también puede generar frustración cuando no aceptan algún tipo de derrota, esto último se ve frecuentemente en los videojuegos online (Burga y Lluén, 2017).

Se puede decir que los videojuegos para Corrales (2019) están formando parte esencial en el desarrollo socioemocional de las personas, trayendo consigo aspectos positivos como promover la estimulación de áreas cognitivas tales como la concentración y la memoria, también puede ser un medio lúdico que ayude a distraer la mente; sin embargo tenemos que mencionar los aspectos negativos que produce, desde la tendencia en realizar un aislamiento social, necesidad de jugar extensas horas de tiempo o ser sedentarios, autores como Chóliz y Marco (2011) proponen que las personas con dependencia tienden a sufrir malestares o incertidumbre cuando no pueden jugar y carecer de las capacidades necesarias para controlar el tiempo, en ocasiones se ven expuestos a contenidos violentos y estos pueden ser aprendidos fácilmente (Rojas, 2008); de la misma forma pueden sentir que tienen la obligación de jugar distintos videojuegos, afectando negativamente en aspectos como el desempeño académico y el desenvolvimiento social.

Un factor relevante que puede verse perjudicado ante el excesivo uso de los videojuegos es el aprendizaje, lo que llega a repercutir netamente en el

desenvolvimiento escolar y su desarrollo en clases, trayendo consigo también dificultades entorno a los aspectos emocionales como una baja autoestima y deseo de seguir jugando cuando no está en contacto con los videojuegos, este estudio fue realizado en Singapur con niños de edades entre 8 a 12 años (Lemos y Santana, 2012).

Un estudio de DFC Intelligence (2020) menciona que Latinoamérica se encuentra en el tercer lugar en relación al consumo de videojuegos, en el primer lugar se encuentra el continente Asiático con 1420 millones es decir el 46% de consumidores en el mundo se encuentra en Asia, segundo lugar Europa con 668 millones con un porcentaje de 22%, Latinoamérica se ubica en el tercer lugar con 383 millones con un 12%, Norteamérica se ubica en cuarto lugar con 261 millones generando el 08%, por último el resto del mundo 368 millones, es decir el 12% de dicho porcentaje, cabe recalcar que a raíz del confinamiento el uso de videojuegos ha incrementado en un 65 %.

Dicha adicción está presente en distintos países, tenemos como ejemplo lo que nos explica Radio Programa del Perú ([RPP], 2018) donde EEUU menciona que, de cada 10 adolescentes uno presenta adicción a los videojuegos, dichos resultados fueron obtenidos por el Instituto Nacional de la Universidad de Lowal, mencionando que se debe dar mayor atención sobre esta adicción; que se desarrolla en los jóvenes, donde una muestra de 1178 jóvenes en edades entre 8 a 18 años arrojaron que el 90% juegan alrededor de 16.4 horas semanales; sin embargo los que presentan dependencia son el 8.5%, quienes juegan 24 horas por toda la semana, que equivale a un día entero.

De la misma forma, en Lima se realizó un estudio sobre la relación del uso excesivo de los videojuegos con la agresividad en adolescentes, la cual se empleó en 350 alumnos de ambos sexos donde sus edades oscilaban entre 11 a 16 años, determinando que existe una correlación directa entre ambas variables (Remigio, 2017).

Basándose en los estudios, se comprende que los adolescentes son los principales consumidores de videojuegos, teniendo la necesidad de dar grandes cantidades de horas al día en un mundo virtual; como consecuencia de dicha acción,

afecta en los aspectos académicos, sociales e individuales, formándose como un obstáculo en la vida cotidiana. Se concluye que se obtuvo resultados significativos al trabajar con estudiantes de secundaria, porque cuentan con los criterios necesarios para la aplicación de la prueba de dependencia de videojuegos (TDV), así como trabajar con las características parecidas de la población con la que trabajó el autor, es de resaltar que se halló otra prueba denominada Escala HAMM-1ST de videojuegos y CERV, pero se optó por utilizar el TDV debido a su versatilidad y su cantidad de 25 ítems, que está dividida en 4 dimensiones, las cuales son abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por videojuegos y dificultad en el control, siendo centrado en la medición de la dependencia de los videojuegos y contar con una confiabilidad de .90 (Salas, Merino, Soto, y Chóliz., 2017).

Dicho todo esto planteamos como formulación del problema lo siguiente ¿Cuáles son los resultados del análisis psicométrico del test de dependencia a los videojuegos (TDV) en alumnos de instituciones educativas en la ciudad de Trujillo?

Manifestamos que la necesidad de realizar esta investigación sería para analizar adecuadamente las evidencias de confiabilidad y validez del instrumento en el contexto local para demostrar su adaptación a nuestro entorno sociocultural, proporcionando una herramienta actualizada para la detección y evaluación, debido a que, como se mencionó anteriormente, los adolescentes se ven expuestos a videojuegos que en ocasiones gráficamente pueden ser violentos e inapropiados para su edad, de la misma forma efectuar un uso excesivo genera una dependencia hacia aquellos videojuegos, asimismo, que se pueda emplear esta investigación como antecedentes de futuros proyectos relacionados al tema, además de graficar los resultados mediante un análisis factorial confirmatorio debido a que las investigaciones realizadas en nuestro contexto no se efectuaron con el diagrama para ver el valor de las cargas factoriales, que demostrarán como está estructurado el cuestionario TDV, viendo así los resultados de cada ítem, también se revisará la redacción, finalmente se señalará los resultados basándose en nuestro contexto, debido a que hay pocas investigaciones que se enfocaron en verlo desde un punto de vista psicométrica y observando que no hay antecedentes locales acerca de este tema refiriéndonos que es una prueba nueva, más aún relacionado a una adaptación, este trabajo es factible, debido a que hay información actualizada,

teniendo un soporte clínico en el DSM IV para explicar adecuadamente la dependencia de los videojuegos.

A su vez, planteamos como objetivo general establecer el análisis psicométrico del test de dependencia a los videojuegos (TDV)

De la misma manera, como objetivos específicos es obtener la validez de contenido, análisis factorial confirmatorio y confiabilidad.

II. MARCO TEÓRICO

Son numerosas investigaciones nacionales encontradas sobre la dependencia videojuegos. Todas estas utilizaron la prueba de dependencia de videojuegos (TDV) como la de Alave y Pampa (2018) con una confiabilidad general de alrededor de .90, demostrando su versatilidad en la aplicación de la prueba, además de reflejar resultados satisfactorios, dando como facilidad las posibilidades de realizar una adaptación del cuestionario en nuestro contexto, asimismo Remigio, (2017) tiene resultados de confiabilidad alrededor del .70 a .80, siendo aceptados según los estándares psicométricos de Corral (2009); si comparamos con otras variables, el más común de relacionar en investigaciones es la agresividad como la que efectuó Vara (2018) concluyendo que tiene una relación directa, es decir, cuando se aumenta la dependencia de los videojuegos también lo hará la agresividad.

En el análisis factorial realizada por Salas, Merino, Soto, y Chóliz (2017) presenta cargas factoriales que oscilan entre el .62 a .74, asimismo observamos resultados como CFI es de .99, SRMR .048 y el RMSEA es de .043 además de tener correlación Inter factorial entre los valores de .8 y .97 siendo resultados satisfactorios teniendo un grado de correlación muy alta; como información relevante se encontró una tendencia a valores de ajuste satisfactorias al tener una variación en la población o a las diferencias tanto culturales como socioeconómicas, a causa de aplicar en diversos distritos como es los Olivos, Ate, Callao o Villa María del Triunfo, otro punto de mencionar es que los ajustes de cada modelo es satisfactorio.

La prueba Chóliz y Marco (2011) fue construida con el modelo teórico clínico del DSM- IV, basándose en las adicciones de sustancias, donde actualmente se ubica en la tercera sección del DSM V, el test al comienzo contaba con un alrededor

de 55 ítems, sin embargo, fue reduciéndose al pasar por validación de inter-jueces, disminuyéndose a 32 ítems, para luego aplicar una muestra de 600 jóvenes finalizando mediante un análisis factorial concluyendo que la prueba debe tener alrededor de 25 ítems.

La tecnología está presente, desde los videojuegos, celulares o internet, que representan instrumentos útiles en nuestro día a día, sin embargo Saldaña (2001) indica que pueden traer problemas si no hay un control adecuado, produciendo una adicción, siendo lo último definido por Cuyún (2013) como una conducta patológica generada por una falta de autocontrol en una actividad, llegando a afectar en diversos aspectos de la vida tales como relaciones interpersonales, familiares, laborales o académicos, concluyendo que para evitar el desarrollo de esta patología es necesario tener conciencia en nuestras actividades.

Para poder definir adecuadamente la adicción a los videojuegos, hay que conceptualizar la actividad que produce la palabra “videojuegos” la cual Aragón, (2011) propone como una acción centrada en aspectos emocionales, provocando un efecto absorbente en los jugadores, encontrando distintos tipos de videojuegos, tales como arcade, simuladores, online, entre otros; sin embargo, existen algunos videojuegos que ofrecen objetos que se compran con efectivo, dicha actividad pareciera ser una moneda de dos caras, lo que puede traer a algunas personas efectos negativos como el aislamiento o afectar en su rendimiento académico; y por el otro lado puede ofrecer la integración en comunidades virtuales.

Teniendo todo esto en claro podemos comprender la posición que adoptó el DSM-5 ubicando la dependencia a los videojuegos en Internet Gaming Disorder, además que las conductas que producen el uso frecuente de los videojuegos son similares a la de una droga, produciendo sintomatologías parecidas de una persona adicta, sin embargo la diferencia es que los estupefacientes son sustancias que afectan de manera bioquímica al sistema nervioso en cambio los videojuegos es más un hábito o un descontrol en el tiempo de juego, de igual forma genera intolerancia cuando no está cerca a esta actividad, trayendo como consecuencia un deterioro o malestar clínicamente significativo (Xavier, 2014).

Esta dependencia fue dividida por cuatro dimensiones por los expertos Chóliz y Marco (2011) tenemos; la primera que es la abstinencia que es el malestar emocional que se produce en una persona cuando se interrumpe el tiempo de juego o no tiene algún tipo contacto con ellos; después tenemos abuso y tolerancia, que es cuando una persona necesita aumentar el tiempo de juego para sentir satisfacción, jugando más de lo que se pretendía inicialmente; como tercera dimensión están los problemas ocasionados por los videojuegos, que pueden producir esta dependencia, los autores Salguero, Pelegrina del Rio y Gómez (2009) indagan más en este punto agregando que cuando se usa de manera irresponsable los videojuegos puede producir una necesidad de gastar dinero y tiempo, generando irritabilidad y agresividad en las personas, llegando a desarrollar conductas delictivas, siendo lo último reflejado por jóvenes que roban a sus padres grandes sumas de dinero para obtener accesorios de videojuegos y la última dimensión es la dificultad en el control, que es cuando la persona sabe que esta actividad le trae consecuencias, sin embargo siente que es incapaz de controlarse.

Para comprender la sintomatología hay que mencionar la poblaciones subjetivas; para Ricoy y Ameneiros (2015) son los adolescentes ya que tienden a manifestar niveles moderados o altos de adicción debido a su poco control y carencia de responsabilidades, esto es reafirmado por los autores Olivares, Lucena, Pino, y Herruzo (2010) donde nos explican que una persona que padece ser adicta a una sustancia u objeto parecen lógicas, que estén presentes en adolescentes, debido a que son propensos a realizar dichas conductas adictivas, por su temprana edad.

Otra opinión son la de Maldonado, Buitrago, y Mancilla (2014) quienes mencionan que la adicción de los videojuegos no discrimina edad o sexo, sin embargo la etapa de la adolescencia hay una vulnerabilidad significativa debido que ellos necesitan establecer una identidad acudiendo a los videojuegos para lograr dicha acción a causa que este mundo virtual puede hacer personajes fantásticos como estrategias, asesinos, soldados, mafiosos, héroes, villanos, entre otros personajes con los cuales se sientan identificados

Las características de la dependencia hacia los videojuegos según Arteaga, (2018) es mostrar escasez de control, produciendo un síndrome de abstinencia, que es observada por sentimientos de angustia o molestia, dando como una disforia en el estado de ánimo e irritabilidad, generando la posibilidad que como adicción, agresividad, aislamiento y bajo rendimiento en casos extremos, en los resultados se da mención que alrededor de 46% presentaron las características mencionadas de una muestra total de 100 participantes.

Otra característica sería su efecto inverso con el rendimiento académico. Así mismo, López (2014) nos muestra qué si la dependencia a los videojuegos aumenta, el rendimiento académico de los jóvenes disminuirá a causa que abarca tiempo significativo para los estudios, de igual manera menciona que en la actualidad los adolescentes dedican su tiempo libre al ocio.

Como sintomatología damos mención que los rasgos de personalidad que predominan en una persona que presenta esta adicción sería la introversión, a causa que los sujetos optan en aislarse de los demás y tienden hacer poco expresivos o tímidos en el momento de socializar (Alave y Pampa, 2018).

El DSM- 5 para Xavier (2014) da mención que la adicción de los videojuegos tiende a reflejarse en el gran consumo de horas al día y el poco control sobre ellos, la razón del porqué se está tomando importancia en la actualidad, es por la observación de una adicción tecnológica a raíz de que para los jóvenes forma parte de su cultura, encontrándose en internet, celulares y consolas; además se menciona que en los juegos online son propensos a desarrollar una adicción hacia dichos juegos, conocidos también por su acrónimo MMORPG, se realizó una comparación entre los videojuegos solitarios y de línea, concluyendo que los online al dar libertad de decisiones, opción de crear avatares, interactuar con personas de otros lugares y la función que pueda llevar el personaje, provoca el desarrollo de esta conducta patológica; en cambio los videojuegos solitarios, la mayoría ya está prefijo o predeterminado y no dan la misma libertad reduciendo significativamente el desarrollo de esta adicción, es resaltante apuntar que es patológico cuando la persona le afecta en su vida cotidiana reflejado en una posible disminución en su rendimiento académico, además de la necesidad de consumir constantemente productos relacionados a este entorno, afectándose económicamente. Se identifica

los niveles de adicción mediante la propuesta que realiza Vara (2018) tales como, nivel ligero cuando se utiliza como método de distracción y hay control sobre su uso, medio donde la frecuencia suele ser algo constante, se utiliza como actividad de diversión, abuso donde se observa que no hay control en jugar y comenzar a experimentar dificultades de tipo patológico.

Tenemos como enfoques teóricos que explica la razón desde un punto bioquímico de esta adicción, tal como menciona Ledo, Gándara, García y Gordo (2016) en virtud del agrado que puede generar a una persona por ser divertidos, atractivos y retadores, puede usarse para cubrir una necesidad llegando a activarse tres sistemas tales como el homeostático que se estimula cuando hay que equilibrar una necesidad, en este caso el aburrimiento o el estrés, el hedónico por enviar la sensación de placer mediante la dopamina debido a que los videojuegos pueden ser un reforzador artificial; y por último el sistema de estrés o castigo regulado por la Amígdala, el cual es la encargada de evitar las condiciones dañinas para nuestro organismo, impulsada en el deseo de usar los videojuegos como medio de escape de la realidad, provocando una estimulación gratificante y placentera.

Otro enfoque teórico que explica la adicción es el modelo teórico de Marlatt mencionada por Remigio (2017) la cual la define como un patrón conductual con predisposición biológica, psicológica y social, es decir que las personas con escasas habilidades emocionales, cognitivas, tienden a perder el control y dar un uso persistente de los videojuegos sabiendo aún las consecuencias que puede traer para el individuo.

Ahora la razón del porque los videojuegos son atractivos para las personas según nos explican Chóliz y Marco (2011) son por los escenarios o paisajes elaborados, la interactividad y las acciones que se pueden realizar en un mundo virtual, además de la existencia de una curva de dificultad dando facilidad de crear jugadores con potencial, desarrollando distintas habilidades para los videojuegos, además de la existencia de las fases o niveles que producen una necesidad de explorar los mundos virtuales que nos trae los videojuegos generando distintos contenidos como misiones, mundos, trajes, ocasionando que los jugadores adopten una identidad, pudiendo formar parte de un grupo o sociedad virtual dando la

oportunidad de compartir experiencias con otros, además de realizar un auto concepto positivo basado de las habilidades obtenidas de los juegos aunque esto último no es altamente recomendable si la persona no distingue entre realidad y ficción.

Teniendo ya explicado la razón del atractivo de los videojuegos, como Escribano (2012) recalca que los videojuegos populares entre los adolescentes, son en primer lugar los de mundo abierto como GTA 5, como su principal representante, la razones son simples, es por la libertad de decisión y acción que da este tipo de videojuegos que se enfocan cada vez en mejorar y dar una sensación de realismo, teniendo acciones como robar, cambiar de ropa, nadar, asaltar bancos, comprar objetos, entre tantas características para que tengan dicha libertad de acción, otro ejemplo de llamar la atención mediante escenarios o realismo, son los juegos de deporte como Pes y FIFA que cada año intenta dar realismos en la reacción de los jugadores dando también énfasis en la lógica de rebote de las pelotas o el movimiento corporal de los jugadores entre otros. Por último, los juegos de guerra como Call Of Duty que se concentra en dar realismo de las armas, sonido de disparo, tamaño y daño de las balas entre otros aspectos de guerra.

Comprendemos entonces que los videojuegos con mayores éxitos o esperados por los jóvenes son aquellas franquicias que están concentradas en dar realismo, sin embargo, puede contraer como consecuencia que algunas personas prefieran el mundo virtual que la realidad desarrollándose en ellas la dependencia.

Sin embargo, hay que recalcar que los videojuegos pueden ser beneficiosos para las personas tal como es la opinión de Corral (2010) donde recalca que los videojuegos pueden acercar a los niños en el manejo de la tecnología, de esta forma emprender una perspectiva diferente en el aprendizaje a causa que puede ser interactivo, por ejemplo los juegos de estrategia cuentan la historia de personajes famosos, comentando sucesos importantes de sus vidas o también nos cuentan eventos históricos mediante una temática lúdica.

Algunos efectos perjudiciales y beneficiarios de los videojuegos basándose el planteamiento de Cañellas (2014) sería como aspecto negativo la exposición a contenido violento que pueden mostrar desde escenarios sangrientos o lenguaje

vulgar, provocando una conducta agresiva a las personas que son expuestas debido a que algunos no cuentan con la madurez necesaria para discernir la realidad o la fantasía, dicha consecuencia se ve reflejado en conductas agresivas, como emplear la violencia como parte de una solución, utilizando la agresión física y verbal trayendo consigo una desensibilización de la personas, reflejado a un aplanamiento emocional y un desinterés en la integridad de los demás, no tan solo trae consecuencias psicológicas, sino también en lo fisiológico, siendo que produce en algunos casos una presión arterial sistólica y diastólica, viniendo como el efecto de un comportamiento sedentario y el aislamiento con las demás personas.

Sin embargo, los mismos autores mencionan los siguientes beneficios que puede contraer, desde la reducción de pensamientos ansiosos y un incremento en el estado de ánimo positivo, siempre y cuando se presente un uso responsable con los videojuegos, logrando ser un placebo que ayude a relajar cognitivamente a la persona, además de desarrollar beneficios en áreas cognitivas como por ejemplo los videojuegos de acción, la cual puede aumentar las habilidades de percepción visual, atención y concentración, esto mejora la sensibilidad visual, además que los videojuegos se pueden realizar en un enfoque educativo para ejecutar un aprendizaje interactivo, e innovador con la finalidad de llamar la atención de los estudiantes.

Existen distintos tipos de aplicaciones beneficiosas para los videojuegos como mencionan Chalco y Guzman (2018) que se puede usar de manera terapéutica para casos de lesiones cerebrales donde se emplea para potenciar las áreas cognitivas como la concentración entre otras áreas, así como para mejorar el insight de los pacientes, consiguiendo también información significativa de ellos como gustos, decisiones o pensamientos, proporcionando un abanico de herramientas terapéuticas innovadoras e interactivas; sin embargo dichos resultados se obtendrán solo si hay una adecuada supervisión profesional sobre ellos. También uso educativo donde hay juegos que potencian la creatividad o enseñan eventos históricos donde podemos interactuar con algunos personajes famosos como la franquicia de Age of Empires, donde se puede ver historias medievales, mitología griega, el renacimiento, entre otros eventos históricos. El uso Laboral donde encontramos los diseñadores de videojuegos caracterizados en

crear personajes o escenarios, llegando al punto de ser conocido para realizar también cortometrajes o animaciones utilizando el aspecto laboral, simulaciones para la evaluación del desempeño de los trabajadores, en estos casos el frecuente uso los videojuegos no genera alguna adicción. Por último, el uso social donde los videojuegos online nos permiten interactuar con otros jugadores de distintos países, en especial videojuegos enfocados en la cooperación para cumplir misiones o ayudar a otros, produciendo lazos de amistad de larga distancia; sin embargo, hay que tener cuidado si no hay una madurez o supervisión adecuada, debido a que esto puede ser perjudicial para la persona.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación es de tipo cuantitativo con un corte transversal según Hernández (2014), el diseño es instrumental donde se describe y analiza las propiedades psicométricas de algún instrumento o adaptación, con respecto a la validez o confiabilidad adecuada refieren (Ato, López, y Benavente, 2013).

3.2. Operacionalización de variables

La variable a estudiar es la Adicción a los videojuegos, que según Marcos y Cholíz, es la sensación subjetiva del jugador que le impele a seguir jugando cuando ya terminó una partida. Dicha variable es representada en el test TDV con un total de 25 ítems, con una Escala de medición ordinal, caracterizado con puntajes y jerarquía, realizando etiquetas a lo largo de la escala, donde se encuentran niveles como: bajo, medio y alto (Orlandoni, 2010).

Así mismo, se muestran las siguientes dimensiones:

- **Abstinencia:** Necesidad de tener contacto con los videojuegos (Ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25).
- **Abuso y tolerancia:** Aumentar las horas de juego para sentir satisfacción (ítems 1, 5, 8, 9 y 12).
- **Problemas ocasionados por videojuegos:** Consecuencias que puede producir jugar constantemente a los videojuegos afectando en la vida íntima de la persona (ítems 16, 17, 19 y 23).

- **Dificultad en el control:** Dificultad falta de control sobre los videojuegos (ítems 2, 15, 18, 20, 22, 24).

3.3. Población, muestra y muestreo

Con respecto a la población se trabajó con los alumnos de 2 instituciones educativas, las cuales son particulares y mixtas de nivel secundario, una de ellas cuenta con una población de 380 estudiantes y la otra 800, en el procesamiento de datos se utilizó una población objetivo, es decir solo con una parte, que tengan los criterios necesarios para los objetivos del estudio y poder generalizar los resultados dentro de las instituciones (Hernández, 2014).

Así mismo la muestra será definida por el criterio de Henson y Roberts (2006) donde explican que para obtener un adecuado análisis factorial debe contar con una cantidad para la muestra mayor a 200 participantes, es por eso que duplicó esta cantidad para obtener mayor veracidad en los resultados, trabajando con 400 estudiantes.

Se efectuó de manera online donde se realizó un pequeño tamizaje para identificar a los estudiantes que tienen cercanía con los videojuegos para ser considerados.

Se empleó el muestreo no probabilístico por conveniencia eligiendo a los individuos de manera casual, en el cual previamente se efectuó un pequeño tamizaje, donde se evalúan los criterios de inclusión y exclusión (Luna et al., 2017).

Como unidad de análisis se consideró un estudiante de nivel de secundaria de instituciones educativas mixtas de Trujillo.

Los Criterios de inclusión que se emplearon fueron de estudiantes de nivel secundario que tengas accesos a dispositivos electrónicos, con estatus socioeconómico medio, además de tener contacto constante con los videojuegos, sea Pc, celular o consolas. Con el uso mínimo de una vez por semana. Así mismo los criterios empleados para la exclusión de esta investigación fueron de estudiantes inclusivos o que presenten habilidades diferentes y, por último, que presenten algún tipo de adicción a sustancias

psicoactivas o alcoholismo, todo esto se pudo contrastar en el tamizaje evaluado previo al desarrollo del test.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección, validez y confiabilidad

La técnica es la encuesta, por la aplicación de un cuestionario psicométrico que ayudará en la recolección de los datos (Luna et al., 2017).

Para la recolección de datos en primer lugar: Se solicitó el permiso a los directivos de manera online, posteriormente se realizó una coordinación para entregar la prueba online a los docentes, de esta forma lo compartió con sus alumnos y puedan aplicarlo, al finalizar se hizo el vaciado de datos a Excel.

Se empleó el instrumento denominado Test Dependencia de Videojuegos (TDV) creado por los autores Chóliz y Marco (2011) con un ámbito aplicación de 10 a 19 años y fue construido con los criterios del DSM- IV de las adicciones a sustancias teniendo como primera etapa un total de 55 ítems al tener alrededor de 7 ítems por cada criterio, pasando por validación inter-jueces se redujo a 32 ítems, para luego aplicar una muestra de 621 participantes, entre la edad de 12-16 años, también una percepción subjetiva de dependencia mediante una escala de 0 a 100 de forma similar con otros estudios relacionados a la adicción, después del correspondiente análisis factorial se redujo la cantidad los ítems a 25, obteniendo las dimensiones Abstinencia (10 ítems), Abuso y Tolerancia (5 ítems), Problemas ocasionados por videojuegos (4 ítems), Dificultad en el control (6 ítems) teniendo además un resultado de validez alrededor de ,78 de los ítems de la creación de la prueba de Chóliz y Marco donde plantearon una escala ordinal donde el puntaje es (0) si marca “totalmente desacuerdo” uno (1) por “un poco en de acuerdo”, dos (2) por responder “neutral”, tres (3) por “un poco de acuerdo” y cuatro (4) por “totalmente de acuerdo” siendo mediante una escala de Likert para la puntuación. Su aplicación puede ser individual o colectiva.

En análisis factorial de la prueba nos indica que el 40.43% de la varianza está compuesta por los ítems de 3, 4,6,7,10,11,13,14,21 y 25, este factor denominado *abstinencia* que hace referencia al malestar que se presenta cuando no puede utilizar videojuegos, el segundo factor *denominado abuso y tolerancia* es de

5.49% de varianza por los ítems 1,5,8 y 12 que refleja el constante uso que uno da a los videojuegos, el tercer factor el cual es *Problemas ocasionados por los videojuegos* presenta un 4.19% de varianza por los ítems 16,17,19 y 23 por último el cuarto factor que es *la dificultad en el control* donde tiene el 4.00% de varianza por los ítems 2,15,18,20,22 y 24 todas las cargas factoriales son mayor al .40 siendo aceptables, además que cada dimensión está correctamente construido al tener también un RMSEA .037 comprendiendo que los resultados obtenidos son fiables por ultimo en la confiabilidad aplicaron el de Alfa de Cronbach fue alrededor del .90.

3.5. Procedimiento

Para realizar la investigación se habló de manera online con los docentes y directores, donde se solicitó la autorización y coordinación para la aplicación del test. Asimismo los criterios de elección de jueces fueron tener conocimiento básico de psicometría, que sea de la rama clínica, que trabajen con adolescentes y tengan investigaciones psicométricas, de igual forma la comunicación con los jueces se efectuó mediante correo electrónico para que evalúen y califiquen los ítems de la prueba; para demostrar que se realizó dicha coordinación, hemos solicitado que nos otorguen sus números de DNI, colegiatura, como evidencia y demostrar que dichas correcciones no son falsificadas; la aplicación del test se realizó con la herramienta de google drive, que nos facilitó en ver a tiempo real la aplicación.

3.6. Método de análisis de datos

Se utilizó la estadística descriptiva debido a que se realizó evidencias de validez basado en la estructura interna del cuestionario, pasando a revisión los ítems de la prueba, con un alrededor de 3 a 5 expertos según Hernández (2002) sin embargo se trabajó con 8 jueces, que tuvieron la disponibilidad y motivación en participar, además de tener imparcialidad y conocimiento con la población que se trabajó, utilizando el V de Aiken, con las bases estadísticas de Charter (2003). Se realizó un análisis factorial confirmatorio mediante las bases estadísticas de Field (2009) donde nos explican que la carga factorial, deben ser $>.40$, índice de ajuste $>.95$ y el error de medición debe ser $<.06$ utilizando como método en el análisis factorial el RMSEA, los índices de ajuste incrementen

como NFI, RFI, IFI, TLI y CFI y parsimonia los PCFI y PNFI en lo que respecta de la confiabilidad interna se utilizó el coeficiente de Omega por los autores Ventura y Rodríguez (2017) ,midiendo la fiabilidad tanto las dimensiones y totalidad la prueba; para lograr estos objetivos se utilizó paquetes de programas como AMOS Estudios o SPSS, para procesar los datos que se obtuvieron.

3.7. Aspectos éticos

Basado en las recomendaciones de Luna et. al. (2017) mencionan los siguientes aspectos éticos que son dar énfasis en la confidencialidad e integridad de los participantes donde será necesario el uso de anonimato al no solicitar algún tipo de información personal en la prueba, exceptuando la edad y el sexo. Se utilizó también como aspecto ético el testigo informado donde se menciona al docente las razones de la aplicación de la prueba online y que se pedirá autorización para realizar el cuestionario.

IV. RESULTADOS

En la tabla 1 observamos que todos los ítems presentan resultados satisfactorios, dando como conclusión que hay valoración óptima en los ítems del cuestionario, sin embargo, los ítems 10,18 y 23 son los que presentan menor puntaje teniendo alrededor de.80 en más de una dimensión, otro que sobresale es el ítem 21 teniendo .78 en coherencia aun así todo presenta una puntuación aceptable para ser admitido en el cuestionario.

Tabla 1

Resultados de la validez de los ítems del cuestionario de dependencia videojuegos.

Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Intervalo confianza
				95%
1	.97	.97	.97	0.034
2	.97	.94	.97	0.045
3	.88	.94	.97	0.045
4	.97	.97	.94	0.034
5	.94	.97	.97	0.045
6	.97	.97	.97	0.034
7	.97	.97	.97	0.034
8	.97	.97	.97	0.034
9	.94	.91	.91	0.070
10	.88	.88	.94	0.052

11	.91	.91	.91	0.073
12	.91	.91	.91	0.073
13	.97	.84	.94	0.034
14	.97	.82	.94	0.034
15	.94	.91	.94	0.073
16	.91	.98	.81	0.070
17	.94	.84	.88	0.060
18	.94	.88	.88	0.070
19	.97	.84	.91	0.034
20	.97	.94	.94	0.034
21	.97	.78	.94	0.045
22	.94	.91	.91	0.073
23	.94	.84	.88	0.070
24	.97	.91	.97	0.034
25	.97	.81	.91	0.087

Resultados de V de Aiken de los Ítems

En la tabla 2 se realizó una comparación entre los resultados de ambos modelos como el original y el propuesto donde se excluyen los ítems 18 y 20, se observa que hay mejoría significativa en la que se está proponiendo para futuras aplicaciones en especial en los resultados de los índices de ajuste absoluto, incremental y parsimonia debido que a menor sea el error, mayor significado tendrán los datos y mayor sea los resultados de ajuste más exacto son los datos.

Tabla 2

Comparación de los índices de ajuste de ambos modelos

Modelos	RMSEA	NFI	RFI	IFI	TLI	CFI	PCFI	PNFI
Original (25 ítems)	.083	.86	.84	.89	.88	.89	.78	.77
Propuesto (23 ítems)	.073	.88	.86	.91	.90	.91	.80	.81

RMSEA: Error de aproximación cuadrático medio

NFI: Índice normado de ajuste

RFI: Índice de ajuste Relativo

IFI: Índice de ajuste incremental

TLI: Tucker- Índice de Lewis

CFI: Índice de ajuste compartimentado

PCFI: Índice de ajuste comparativo de parsimonia

PNFI: Índice de ajuste normado de parsimonia

En la tabla 3 vemos que hay una aceptación en todas las cargas factoriales sin embargo el ítem 20 y 18 son los más bajo del modelo teniendo .610 y

.574 teniendo que ser omitidas en el modelo propuesto, otro detalle importante que el resultado más cercano a la unidad es el .79 y en comunidades es el 6.39

Tabla 3

Resultados de las cargas factorial y comunidades del cuestionario de dependencia videojuegos (Modelo Original).

Ítems	Factor A	Factor AT	Factor P	Factor D	Comun.
13.	.790				.639
3.	.756				.601
7	.740				.587
6	.735				.585
4	.710				.515
11	.701				.560
10	.681				.584
25	.676				.470
14	.669				.505
21	.667				.504
5		.777			.611
12		.732			.594
8		.728			.528
9		.708			.524
1		.677			.534
23			.789		.594
17			.784		.572
19			.760		.581
16			.704		.628
22				.768	.625
24				.744	.608
15				.713	.566
2				.617	.567
18				.610	.524
20				.574	.534

Factor A: Abstinencia

Factor AT: Abuso y Tolerancia

Factor P: Problemas ocasionados por videojuegos

Factor D: Dificultad en el control

En la tabla 4 observamos que todas las cargas factoriales presentan resultados aceptables donde tenemos resultados entre .789 a .617 que

demuestran una solidez en la adaptación de los ítems y un mejor resultado comparando con el modelo original, esto es debido a la eliminación de los dos ítems que mejoraron los resultados de los índices de ajuste optimizando también en las cargas factoriales, es de explicar que el ítem 2 presenta resultados bajos comparado con los demás y a futuro puede ser modificado u omitido.

Tabla 4

Resultados de las cargas factorial y comunidades del cuestionario de dependencia videojuegos (Modelo propuesto).

Ítems	Factor A	Factor AT	Factor P	Factor D	Comun.
13.	.789				.639
3.	.760				.601
7	.746				.587
6	.736				.585
4	.712				.515
11	.701				.560
10	.675				.584
14	.671				.470
25	.698				.505
21	.664				.504
5		.799			.611
12		.731			.594
8		.730			.528
9		.710			.524
1		.672			.534
23			.793		.594
17			.786		.572
19			.754		.581
16			.702		.628
22				.785	.625
24				.761	.608
15				.729	.566
2				.617	.567

Factor A: Abstinencia

Factor AT: Abuso y Tolerancia

Factor P: Problemas ocasionados por videojuegos

Factor D: Dificultad en el control

En la figura 1 y 2 observamos que hay presencia de multicolinealidad en ambas sin embargo hay mejores resultados en la figura 2 debido que hay resultados inferiores en las dimensiones teniendo entre .93 a .99 en cambio la figura 1 tiene entre 1 a .93, siendo lo recomendable que tenga resultados inferiores para llegar a la ausencia de multicolinealidad indicando que para los evaluados algunos ítems suelen ser repetitivos, demostrando una necesidad de modificación en la estructura del modelo, no obstante en la figura 2 demuestra tener mejores resultados tanto en las dimensiones y las cargas factoriales que la figura 1.

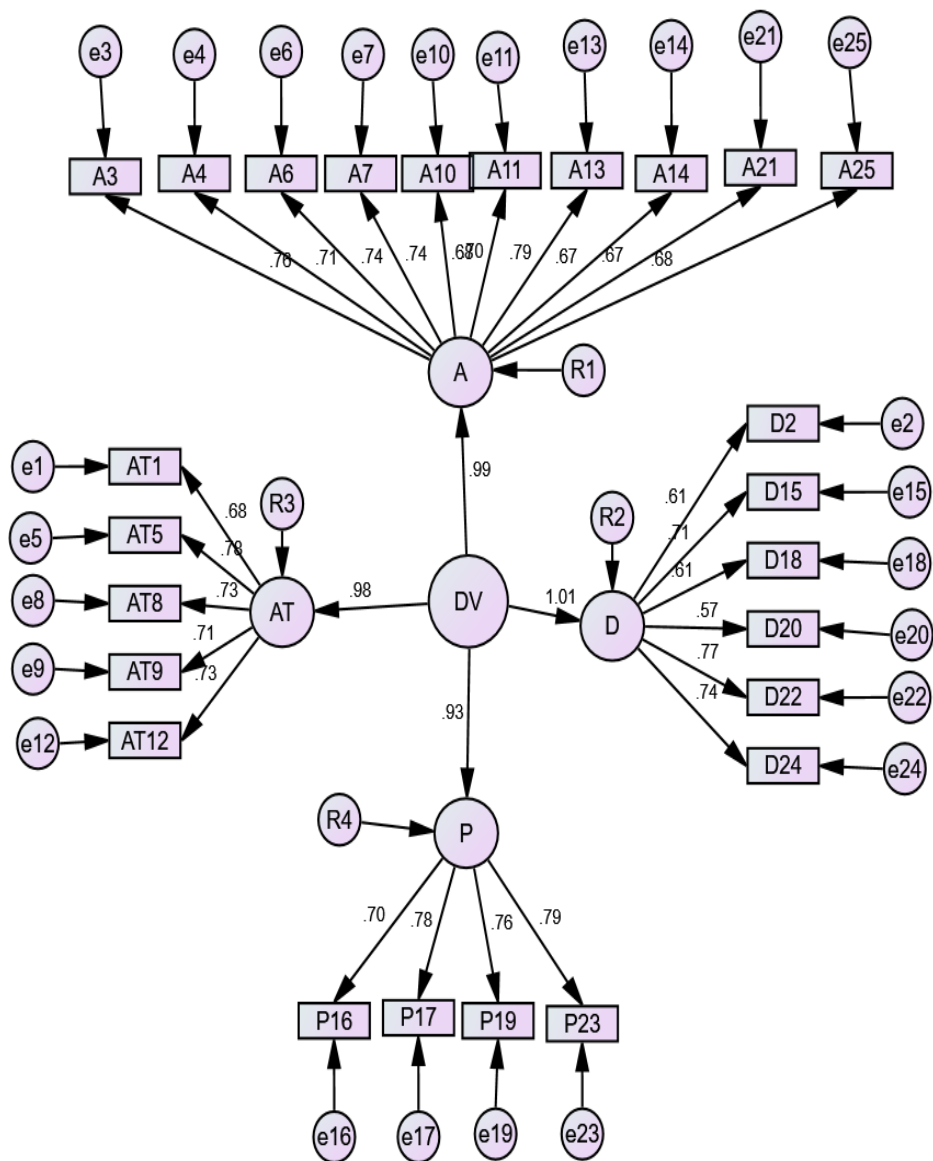


Figura 1. Análisis factorial confirmatorio (Modelo original)

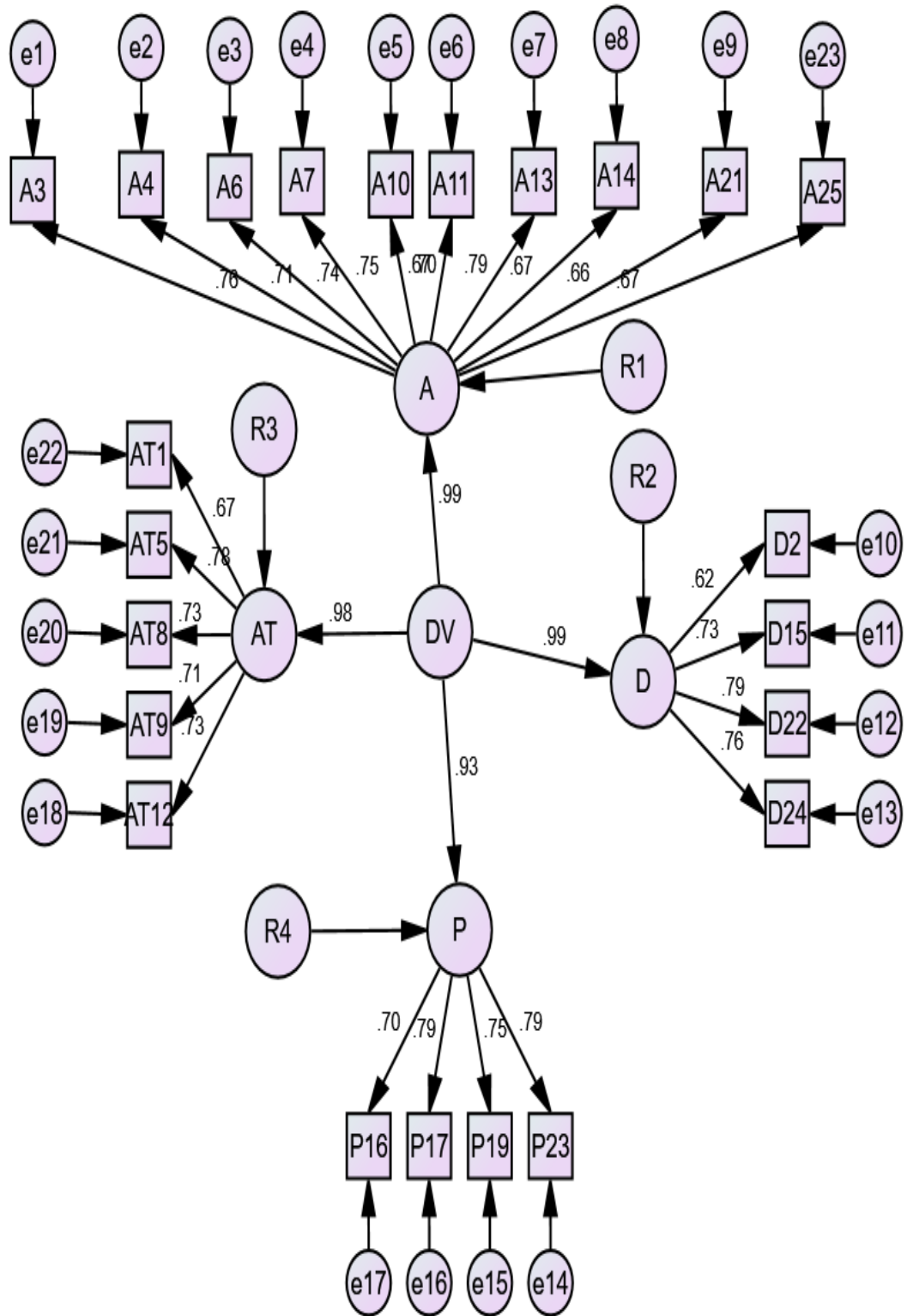


Figura 2. Análisis factorial confirmatorio (Modelo propuesto)

En la tabla 5 se estimó el grado de confiabilidad mediante el método de consistencia interna de omega y se comparó con ambos modelos observamos que los resultados de las dimensiones y totalidad del test son satisfactorios en los dos no obstante hay resultados levemente mejores en el propuesto siendo que la totalidad del test salió .95 en cambio el otro tiene .94 y por último en el modelo original hay resultados mejores en las dimensiones de Abuso y tolerancia y Problemas ocasionados por videojuegos aunque son mínimas.

Tabla 5

Escala de valoración del coeficiente de confiabilidad de ω del Test de dependencia videojuegos

Test de dependencia a los videojuegos	Nº de ítems	Ω
Modelo original		
Abstinencia	10	.91
Abuso y tolerancia	5	.86
Problemas ocasionados por videojuegos	4	.85
Dificultad en el control	6	.81
Total	25	.94
Modelo propuesto		
Abstinencia	10	.91
Abuso y tolerancia	5	.84
Problemas ocasionados por videojuegos	4	.84
Dificultad en el control	4	.82
Total	25	.95

Ω : Omega

V. DISCUSIÓN

El principal interés de esta investigación fue en analizar las propiedades psicométricas del test de dependencia de los videojuegos (TDV) de los autores Chóliz y Marco (2011) desmesurando los aspectos estadísticos como ver la validez interna, la validez de contenido, el análisis factorial confirmatorio y confiabilidad de consistencia interna de omega, además de sumergirse teóricamente para comprender adecuadamente, analizando la sintomatología y la razón teórica de esta dependencia. Se trabajó con 2 instituciones educativas privadas, contando con una población de 1180, donde la muestra fue empleada en 400 estudiantes que tuvieron contacto con algún tipo de videojuego, se les encuestó mediante una aplicación online, las edades de los escolares oscilan entre 12 a 17 años de ambos sexos.

Asimismo comprendemos que los indicadores de la dependencia de los videojuegos por parte de Chóliz y Marco (2011) consiste en las constantes ganas de jugar por extensas horas, esta dependencia a su vez influencia en diversas áreas, de mismas forma hace perder el control con respecto a la autorregulación en su uso y en lo que respecta a la sintomatología de esta adicción; lo que recientemente integra para la psicología, esto se debe que antes lo incluían como una parte de la ludopatía, sin embargo fue tomando importancia y considerado como algo aparte, siendo relevante en analizar debido a que en la actualidad forma parte de la cultura general de los jóvenes, provocando tanto aspectos positivos y negativos en ellos, pero como todas las cosas se debe tener un control, es una actividad lúdica, sin embargo si no se tiene una medición en el tiempo, hay posibilidades de formar a la persona una dependencia que afecta tanto en el aspecto personal, académico y social.

Teóricamente se concluyó que la dependencia de los videojuegos tiene una explicación neuropsicológica por parte los autores Ledo, Gándara, García y Gordo (2016) y su propuesta que explica que dichos indicadores son llamativos porque activa tres sistemas, el homeostático, hedónico y estrés o castigo, a causa que la persona tiene la necesidad de buscar un estímulo que sea relajante para disminuir los niveles de ansiedad; por otra parte está la

teoría de Marlatt, mencionada por Remigio (2017) que enfatiza que es una predisposición biológica, psicológica y social, es decir que personas que tengan poco nivel en la autorregulación y el control de sus actividades se le desarrollará algún tipo de trastorno, en este caso la dependencia a los videojuegos, otro enfoque es lo que propone el DSMV por Xavier (2014) dando énfasis que los criterios de la dependencia de los videojuegos están inspirado a las de sustancias psicoactivas por eso podemos encontrarlo en el capítulo Substance- related and addictive disorders la única diferencia es que no produce un desorden bioquímico como lo realiza la droga directamente pero igual produce una incapacidad en el control en este caso el tiempo de juego, por último las personas que son susceptibles a tener este síndrome son los adolescentes con los siguientes argumentos como menciona Ricoy y Ameneiros (2015) por la carencia de responsabilidades, poco control en los impulsos e inmadurez son susceptible a desarrollar cualquier adicción siendo una etapa de vulnerabilidad significativa debido que ello necesitan una orientación o guía para evitar estas dificultades.

En lo estadístico se observó que en relación a la validez de contenido, la valoración de inter jueces obtuvo resultados aceptables en la mayoría de ítems, obteniendo resultados mayores al .70 según las medidas estadísticas de Charter (2003), sin embargo se presentaron correcciones ortográficas por parte los jueces, que se tomaron en cuenta para la comprensión de los participantes y creación de un nuevo modelo para obtener resultados significativos, es de resaltar que en un comienzo el ítem 18 y 20 no refleja adecuadamente la conceptualización de la dimensión, teniendo sugerencia de omitir o modificar el ítem, en este caso se optó en omitir dichos ítems para el nuevo modelo que se está realizando, siendo los más observado por los jueces, además basados en Blum, Aune, Silvia y Attorresi (2013) que recomienda eliminar un ítem si hay un cambio positivo en los resultados psicométricos, en especial en los ajustes del cuestionario, esto se debe que puede tener algunos reactivos, que no están ligados adecuadamente a la dimensión del cuestionario.

Si hacemos una comparación vemos que la investigación de Vara (2018) se obtuvo resultados de la V de de Aiken entre .90 a 1.00 siendo todos aceptados, de igual forma como los resultados obtenidos en este nuestro estudio, la diferencia es que esta investigación precisa al ver en aspecto como claridad, coherencia y relevancia, en cambio la de la autora solo menciona la validez de manera general por cada ítem.

Respecto al análisis confirmatorio en los índices de ajuste absoluto, se evidencia una diferencia entre los resultados de los modelos, donde el RMSEA es menor en el propuesto que en el original, de .083 a .073, sin embargo lo indicado es que esté igual o menor a .05 según explica Kenny, Kaniskan y McCoach (2014), debido a que el cuestionario se aplicó de manera online y pudo verse influenciado por factores no controlables durante la investigación. Si comparamos los resultados con otra investigación como Salas, Merino, Soto, y Chóliz. (2017) presenta RMSEA de .051 esto debido que hay una diferencia en el estilo de aplicación que en este caso se ejecutó de manera presencial y una población mayor a la nuestra con 467 escolares.

En el índice incremental vemos que presenta mejor ajuste en el modelo propuesto, teniendo diferencia en ambos modelos como el CFI de .89 a .91, TLI de .88 a .90 y por último el IFI de .89 a .91, teniendo lo necesario para defenderse según los parámetros de Schulenberg & Melton (2010). Respecto a los índices de parsimonia nos basamos de Escobedo, Hernández, Estebane y Martinez (2015). que explica a mayor sea los resultados de los índices de parsimonia, más simplificado está la estructura del test. Teniendo todo claro; si hacemos una comparación hay resultados mejores en el modelo propuesto como el PCFI de .78 a .80 y de PNFI con un .77 a .81 teniendo un mayor nivel de ajuste y simpleza que el original, no obstante, aún refleja la necesidad de modificar el test para obtener un ajuste satisfactorio, como aumentar los participantes o hacer otras modificaciones en la estructura.

En las cargas factoriales observamos que todos lograron tener resultados satisfactorios, a causa de ser mayor a .40 siendo aceptados por las medias estadística de Field (2009), teniendo resultados entre .62 a .789 si comparamos con otra investigación tenemos la de Salas, Merino, Soto, y

Chóliz. (2017) que tenían cargas factoriales que oscilan entre el .62 a .74 utilizando la estructura original de la prueba, dando entender que hay resultados mejores en el modelo propuesto, otra observación importante es que ambos modelos hay presencia de multicolinealidad según Kenny, Kaniskan y McCoach (2014) al tener una correlación mayor a .90 en las dimensiones es decir que puede haber ítems que están siendo repetitivas para los evaluados o sentirse que ya las respondieron antes indicando que se podrían eliminar algunos ítems o dimensión a futuro.

En la confiabilidad se realizó una comparación entre ambos modelos donde el propuesto presenta mejores resultados, aunque ambos son satisfactorios; se utilizó “el coeficiente de omega” mencionado por Ventura y Rodríguez (2017), obteniendo en el modelo propuesto resultados en Abstinencia de .91, Abuso y tolerancia .84, Problemas ocasionados por videojuegos .84, Dificultad en el control .82 y el total con un .95, es de mencionar que en otras investigaciones (Alave y Pampa, 2018; Corrales, 2019; Remigio, 2017; Salas, Merino , Soto, y Chóliz. 2017; Vara, 2018) aplicaron el alfa de Cronbach teniendo resultado que oscilan entre .68 a .90 aunque esta investigación obtuvo resultados superiores.

Finalmente concluimos que el test de dependencia de videojuegos (TDV) de los autores Chóliz y Marco (2011) tiene adecuadas propiedades psicométricas, sin embargo proponemos un modelo que se ajustaría mejor a nuestra realidad, por lo que sería fundamental realizar un adaptación del test para contar con un instrumento y herramienta más idónea a nuestro contexto, siendo fundamental para los psicólogos en la detección de estos síntomas, cabe recalcar que los datos estadísticos y evaluación obtenidas pudieron ser limitadas por la pandemia, no obstante, esto se superó haciendo uso de la tecnología; asimismo como menciona Castillo (2020), si se logra obtener la población y sobre todo responder los objetivos de esta, no es un factor que agrave totalmente los resultados; dicho esto nuestro modelo a futuro serviría tanto a psicólogos e investigadores.

VI. CONCLUSIONES

- Presenta de validez en los ítems, obteniendo resultados por la examinación de los jueces en claridad, coherencia y relevancia, puntajes mayores a .70.
- En el Análisis Factorial Confirmatorio se propone un modelo que potencializa y simplifica los resultados teniendo menor índice de error y mayores valores en los índices de ajuste incremental y parsimonia, dando cargas factoriales de .617 a .799, es decir se obtuvieron resultados favorables tanto en el análisis global y específico.
- El modelo propuesto presenta una fiabilidad mayor que el original, teniendo entre .82 a .95 siendo valores óptimos para la investigación.

VII. RECOMENDACIONES

- Realizar cambio en la estructura de la prueba para obtener valores aceptables, en lo que respecta en los índices incrementales obteniendo mayor ajuste, por la presencia de multicolinealidad, algunos ítems son repetitivos o no se adecúan en la dimensión del test, afectando en el Análisis Factorial Confirmatorio.
- Buscar mayor simplicidad en la redacción de los ítems o también en la estructura del test como lo realizó el modelo propuesto para dinamizar las dimensiones del test y agilizar en la recolección de información, asimismo de lograr mayores resultados en los índices parsimonia que beneficiará en la estructura interna del cuestionario.
- Trabajar con la consistencia interna como lo planteó esta investigación, debido a que es la que se ajusta a las características del cuestionario, al no haber homogeneidad en los ítems de las dimensiones o que se realiza mediante el uso de las cargas factoriales.
- Los resultados indican que la utilidad del instrumento es a nivel metodológico, es por eso que se sugiere continuar con más procesos estadísticos hasta que sea adaptado a la cultura peruana, para su uso como instrumento de intervención.

REFERENCIAS

Alave, S., y Pampa, S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y*

Habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. (tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión, Lima, Perú.

Recuperado de:

https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara_Tesis_bac_hiller_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Aragón, Y. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *Revista*

Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 14, (2), 97-102.

Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4619775>

Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del*

Distrito de Ate, 2018. (tesis de pregrado) Universidad Cesar Vallejo, Lima,

Perú. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/29>

Ato, M., López, J., y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los

diseños de investigación en psicología. *Revista Anales de Psicología*, 29 (3),

1038-1059 Recuperado de

http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-97282013000300043

Blum, D., Aune, S., Silvia M. y Attorresi, H. (2013). Criterios para la eliminación de

ítems de un Test de Analogías. *Revista Summa psicológica UST*, 10 (2). 49-

56. Recuperado de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/summa/v10n2/a05.pdf>

Burga, C. y Lluén, J. (2017). *Adicción a las nuevas tecnología y factores de riesgo*

de conductas problemáticas en adolescentes varones (Tesis de pregrado).

Universidad Señor de Sipán, Pimentel, Perú.

Castillo, R. (2020). Seis pasos para realizar la investigación de tesis en tiempos de

cuarentena. Perú: *Universidad Cesar Vallejo Noticias*. Recuperado de <https://www.ucv.edu.pe/noticias/seis-pasos-para-realizar-la-investigacion-de-tesis-en-tiempos-de-cuarentena>

- Cañellas, C. (2014). *Videojuegos, Nativos Digitales y Salud Mental: más allá de la ficción* (tesis de pregrado). Universitat de les Illes Balears, Palma, España.
- Challco, S., y Guzman, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín, Perú. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3620/Psarmekm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Charter, R. (2003). A breakdown of reliability coefficients by test type and reliability method, and the clinical implications of low reliability. *Journal of General Psychology*, 130(3), 290-304
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Revista Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Revista Terapia Psicológica*, 35 (1), 57-69.
- Corral, Y. (2009). Validez y Confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *Revista Ciencias de la educación*. 19 (33), 220-246 Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- 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 de pregrado). Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Lima, Perú. Recuperado de

http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cuyún, M. (2013). *Adicción a redes sociales en jóvenes* (Tesis de pregrado).

Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango. Recuperado de

<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/42/Cuyun-Maria.pdf>

DFC Intelligence (2020) *Global Video Game Consumer Segmentation*. San Diego, USA. Recuperado de

<https://www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/>

Echeburúa, E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnología y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista Esp Drogodepend*, 4 (1), 435-48.

Recuperado de https://www.aesed.com/upload/files/vol-37/n-4/v37n4_5.pdf

Escribano, F. (2012). Videojuegos y Juventud. *Revista de estudios de juventud*. 12 (1), 1-186.

Escobedo, M., Hernández, J., Estebane, V., y Martínez, G. (2015). Modelos de Ecuaciones Estructurales: Características, Fases, Construcción, Aplicación y

Resultados. *Revista Ciencia & Trabajo*, 55 (1), 16-22. Recuperado de

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/cyt/v18n55/art04.pdf>

Field, A. (2009) *Discovering Statistics Using SPSS. 3rd Edition*, Sage Publications Ltd., London.

Hernández, R. (2002). *Contributions to Statiscal Analysis*. Merida, Venezuela:

Universidad de los Andes.

Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación Ed 6*. México: Mc Graw Hill Education.

Henson, R. & Roberts, J. (2006). Use of Exploratory Factor Analysis in Published

Research: Common Errors and Some Comment on Improved Practice. *Educational and Psychological Measurement*, 66 (1). 393-416.

Instituto Nacional de estadística e informática. (2017). Tasa neta de matrícula escolar de la población de 12 a 16 años de edad a educación secundaria, según edades simples, sexo y ámbito geográfico, 2008 – 2017. Perú: *Instituto Nacional de estadística e informática*. Recuperado de

<https://www.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/tasa-neta-de-matricula-escolar-7756/>

Kenny, D., Kaniskan, B., y McCoach., D. (2014). The Performance of RMSEA in Models With Small Degrees of Freedom. *Journal Sociological Methods & Research*. 44 (3).

Ledo, A., Gándara, J., García, I., y Gordo, R. (2016). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *Revista C. Med. Psicosom*, 117 (1), 71-83.

Lemos, I., y Santana, S. (2012). Electronic games dependency: the possibility of a new psychiatric diagnosis. *Archives of Clinical Psychiatry (São Paulo)*, 39(1), 28-33. Recuperado de:

https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-60832012000100006

López, P. (2014). *La adicción a los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de los séptimos años de educación Básica de la escuela de Educación Fiscomisional fe y alegría* (Tesis pregrado), Universidad Técnica de Ambato, Tungurahua, Ecuador. Recuperado de:

<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/7939>

Luna, C., Yengle, C., Duran, K., Lujan, G., Santa Cruza, F y Aldave, R. (2017).

Orientación para elaborar una tesis Ed. Perú: Fondo Editorial Universidad Cesar Vallejo.

Maldonado, M., Buitrago, B., y Mancilla, A. (2014). Videojuegos y adicción en niños – adolescentes. *Revista. TOG*, 11 (22), 1-22. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4892405>

Méndez, A. (2007). Psicología y valoración de la dependencia. *Revista*

Psychosocial Intervention, 16 (2), 147- 153 Recuperado de

http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-05592007000200002

Olivares, R., Lucena, V., Pino, J. y Herruzo, J. (2010). Análisis de comportamientos

relacionados con el uso/abuso de Internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios. *Adicciones*, 22 (4) 301-310. Recuperado de

<https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/11554/301-310%20herruzo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Orlandoni, G. (2010). Escalas de medición en Estadística. *Revista Telos*, 12 (2), 243-

348. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=993/99315569009>

Radio Programa del Perú (2018). *Perú es el quinto país en Sudamérica que más*

gasta en videojuegos: PG. Lima Perú: Recuperado de :

<https://rpp.pe/tecnologia/videojuegos/peru-es-el-quinto-pais-en-sudamerica-que-mas-gasta-en-videojuegos-noticia-1133466>

Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos*

instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017 (Tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de:

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ricoy, C., y Ameneiros, A. (2015). Preferencias, dedicación y problemáticas

generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27 (3), 1291- 1308.

Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista chilena de pediatría*, 79, 81-85.

Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rcp/v79s1/art12.pdf>

Salas, E., Merino, C., Soto., C y Chóliz., M. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Revista Universitas Psychologica*, 16 (4), 1- 17. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/jatsRepo/647/64753569026/64753569026.pdf>

Saldaña, D. (2001). Nuevas tecnologías: nuevos instrumentos y nuevos espacios para la psicología. *Revista Apuntes de psicología* 19(1), 5-10.

Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/26674>

Salguero, R., Pelegrina del Río., M., y Gómez., J. (2009). Efectos psicosociales de los Videojuegos. *Revista Comunicación*, 7 (1), 235- 250.

Schulenberg, S. E. & Melton, A. M. A. (2010). A Confirmatory Factor-Analytic Evaluation of the Purpose in Life Test: Preliminary Psychometric Support for a Replicable Two-Factor Model. *Journal of Happiness Studies*, 11(1), 95-111.

Tornimbeni, S. y, Pérez, E. (2008). *Teoría clásica de los test. Introducción a la psicometría*. Buenos Aires: Paidós.

Vara, J. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017* (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú.

Ventura, J. y Rodríguez, T. (2017). El Coeficiente de Omega: Un método alternativo para la estimación de la confiabilidad. *Revista Manizales*, 15 (1), 625-627.

Xavier, C. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Revista Adicciones*, 26 (2), 92-95.

ANEXO 1

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ESCALA
Adicción a los videojuegos	Es la sensación de seguir jugando videojuegos y no tener algún tipo de control ante esta actividad (Cholíz y Marcos, 2011)	Se aplicó el test de dependencia de videojuegos TDV de los autores de Cholíz y Marcos, que cuenta con un total de 25 ítems.	<p>Abstinencia Malestar que se presenta cuando el sujeto no puede jugar con videojuegos y uso de los mismos para aliviar sus problemas psicológicos (Cholíz y Marcos, 2011) Ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25.</p> <p>Abuso y tolerancia Jugar progresivamente más que al principio y de forma excesiva (Cholíz y Marcos, 2011) ítems 1, 5, 8, 9 y 12.</p> <p>Problemas ocasionados por videojuegos Consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos (Cholíz y Marcos, 2011) ítems 16, 17, 19 y 23.</p> <p>Dificultad en el control Dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento o situación Dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento o situación ítems 2, 15, 18, 20, 22, 24.</p>	<p>Ordinal Medida estadística que se caracteriza con puntajes y realizando etiquetas a lo largo de la escala donde hay niveles tales como: bajo, medio y alto (Orlandoni, 2010).</p>

ANEXO 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: Test de dependencia de videojuegos (TDV). La evaluación de dicho instrumento es de gran relevancia para lograr que su contenido sea representativo de la variable y, que los resultados obtenidos a partir de éste, sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa Psicométrica de la psicología, como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:

Grado profesional: Maestría ()
Doctor ()

Área de Formación académica: Clínica () Educativa ()
Social () Organizacional()

Áreas de experiencia profesional:

Institución donde labora:

Tiempo de experiencia profesional en el área : 2 a 4 años ()
Más de 5 años ()

Experiencia en Investigación Psicométrica : Trabajo(s) psicométricos realizados
Título del estudio realizado.

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- a. Validar el contenido del instrumento psicométrico.
- b. Juzgar la pertinencia y relevancia de los reactivos diseñados por el autor (a).

3. DATOS DE LA ESCALA DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Nombre de la Prueba:	Test de dependencia de videojuegos (TDV)
Autores:	Mariano Cholíz y Clara Marco
Procedencia:	Madrid, España
Administración:	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación:	Entre 15 minutos a 20 minutos
Ámbito de aplicación:	Adolescentes
Descripción:	Esta escala está compuesta por 25 elementos explora la dependencia los videojuegos mediante las dimensiones de Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas asociados a los videojuegos, Dificultad de control la información que ofrece el cuestionario es medir el grado de dependencia que presenta el individuo y ver las consecuencias que puede producirle.

4. SOPORTE TEÓRICO

DESCRIBIR EN FUNCIÓN AL MODELO TEÓRICO (definición de la variable y breve descripción de su modelo teórico).

Escala/AREA	Sub escala (dimensiones)	Definición
Dependencia a los videojuegos	Abstinencia	Explica el malestar emocional cuando se interrumpe el juego o cuando se lleva un tiempo sin jugar
	Abuso y tolerancia	Demuestra como una persona cada vez necesita jugar durante más tiempo, o a más juegos. No es suficiente con el patrón de juego de hace un tiempo.
	Problemas ocasionados por videojuegos	Consecuencias que puede producir jugar constantemente a los videojuegos, afectando en la vida íntima de la persona.
	Dificultad en el control	Explica la Dificultad que uno tiene para controlar el tiempo de juego.

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación a usted le presento el test de dependencia de los videojuegos (TDV) por los autores Mariano Cholíz y Clara Marco 2011 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 0 a 3 su valoración así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

INDICADORES	Ítem original	Ítem adaptado	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
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					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					

21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

- Primera dimensión : Abstinencia
- Definición de la Dimensión: Explica el malestar emocional cuando se interrumpe el juego o cuando se lleva un tiempo sin jugar

- Segunda dimensión: **Abuso y tolerancia**

Objetivos de la Dimensión: Demuestra como una persona cada vez necesita jugar durante más tiempo, o a más juegos. No es suficiente con el patrón de juego de hace un tiempo

INDICADORES	Ítem original	Ítem adaptado	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
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.)					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					

Tercera dimensión: **Problemas ocasionados por videojuegos**

Objetivos de la Dimensión: Consecuencias que puede producir jugar constantemente a los videojuegos afectando en la vida íntima de la persona

INDICADORES	Ítem original	Ítem adaptado	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
16	He llegado a jugar más de tres horas					
17	He discutido con mis padres, familiares o tiempo a jugar con la video consolas o el pc					
19	me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
23	he mentido a mi familia o a otras persona sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo decir que he estado jugando media hora cuando en realidad he estado mas tiempo)					

INDICADORES	Ítem original	Ítem adaptado	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					

Cuarta dimensión: **Dificultad en el control**

Objetivos de la Dimensión: Consecuencias que puede producir jugar constantemente a los videojuegos afectando en la vida íntima de la persona

Incluir las opciones de respuesta para el evaluado. Ejemplo:

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

DNI del evaluador:

Código del evaluador:

Correo del evaluador:

ANEXO 3

Test de dependencia de videojuegos (TDV) (Original)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

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

N	Ítem	Respuesta				
		0	1	2	3	4
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, 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
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 PC.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con 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 sólo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuanto 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 con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras persona 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 (cómo 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 4

Test de dependencia de videojuegos (TDV) (Propuesto)

Sexo: M F

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

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

N	Ítem	Respuesta				
		0	1	2	3	4
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 prestado a un familiar o amigo	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 tiempo extra a los 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, 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 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	Siento la necesidad de 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

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 jugar más de tres horas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o tiempo a jugar con la video consolas o el pc	0	1	2	3	4
18	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
19	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
20	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	0	1	2	3	4
21	He mentido a mi familia o a otras persona sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo decir que he estado jugando media hora cuando en realidad he estado mas tiempo)	0	1	2	3	4
22	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
23	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

Lista tamizaje	Respuesta			
	Si	NO		
¿Durante esta semana tuviste contacto con algún tipo de videojuego?				
¿Cuánto tiempo juegas normalmente al día ?	30 min	1 hora	2 horas	Más de 3 horas
¿Cuántas veces juegas por semana?	1 vez por semana	2 veces por semana	3 veces por semana	4 o más veces por semana.

ANEXO 5

Gráficos de frecuencia de juego entre hombre y mujer

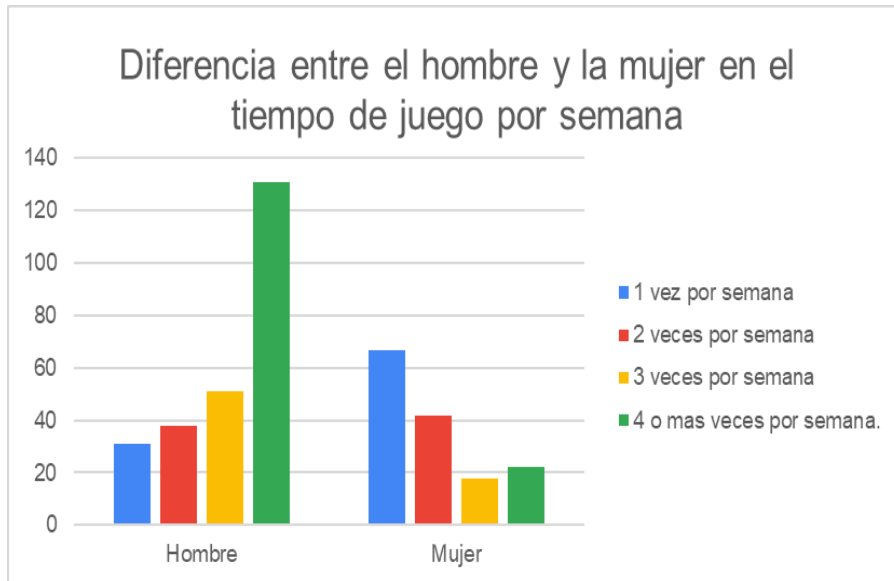


Grafico 1:Diferencia entre el hombre y la mujer en el tiempo de juego por semana

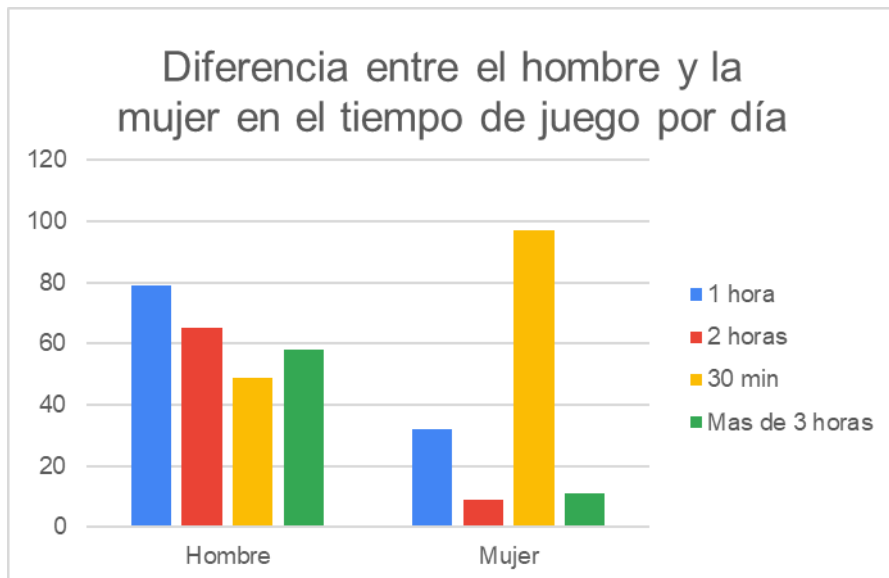


Grafico 2:Diferencia entre el hombre y la mujer en el tiempo de juego por día