

**UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**Escuela Profesional de Psicología**



*Una Institución Adventista*

**Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de la ciudad de Juliaca - 2020**

Trabajo de Investigación para obtener el Grado Académico de Bachiller en Psicología.

**Autor**

Yeni Marizol Bellido Mamani

**Asesor:**

Mg. Mónica Eliana Cahuana Cuti

Juliaca, diciembre de 2020

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Mg. Mónica Eliana Cahuana Cuti, de la Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela Profesional de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“CONSTRUCCIÓN Y PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DE UN CUESTIONARIO PARA MEDIR EL NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN RED (CUAVIR) DE LA CIUDAD DE JULIACA - 2020”** constituye la memoria que presenta la estudiante Yeni Marizol Bellido Mamani para obtener el Grado Académico de Bachiller en Psicología, cuyo trabajo de investigación ha sido realizado en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad del autor, sin comprometer a la institución

Y estando de acuerdo, firmo la presente declaración en la ciudad de Juliaca, a los 09 días del mes de diciembre del año 2020.



---

Mg. Mónica Eliana Cahuana Cuti

## Evidencia de sumisión

**Revista:** Revista Científica Ciencias de la Salud (UPEU)

**Fecha de sumisión:** 09 de diciembre de 2020

**Link:** [https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc\\_salud](https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud)

**ISSN:** 2411-0094

18/12/2020 Correo de Universidad Peruana Unión - Revista Científica de Ciencias de la Salud - Publicación de artículos

 Correo UPeU Yeni Marizol Bellido Mamani <yeni.bellido@upeu.edu.pe>

---

**Revista Científica de Ciencias de la Salud - Publicación de artículos**  
1 mensaje

---

**Enfermería - Investigación Revista Científica** <revistasalud@upeu.edu.pe> 18 de diciembre de 2020, 11:41  
Para: Yeni Marizol Bellido Mamani <yeni.bellido@upeu.edu.pe>

**Buen día apreciadas investigadoras,**

*Yeni Marizol Bellido Mamani y Monica Eliana Cahuana Cuti*

Me es grato dirigirme a ustedes para informarles que su trabajo de investigación titulado "**Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de la ciudad de Juliaca – 2020**" fue elegido para ser publicado en la Revista Científica de Ciencias de la Salud - Vol. 13 Núm. 2 (2020)

Con una pequeña observación, se debe agregar una tabla con los ítems del cuestionario, anexamos un artículo de modelo.

Para poder continuar el proceso de edición y publicación necesitamos que realice los siguientes pasos:

1. Genere su código ORCID

La Revista Científica de Ciencias de la Salud está en proceso de **indización en DOAJ, LATINDEX (virtual), SCIELO**; es decir los artículos publicados tendrán mayor visibilidad. Cuando genere su código, que es necesario para este proceso, registre su país de origen, actual puesto de trabajo, sus principales estudios. Acceda aquí para generar su código ORCID: <https://orcid.org/register>

Para entender la importancia del código ORCID, mire el siguiente video educativo: <https://www.youtube.com/watch?v=LpC1ZO5pl74>

2. Llene el siguiente formulario  
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSetRVon9lsSKa1s-U7C-sspTjJrNdPTgW7IUWhFgGlxnWsxQ/viewform?vc=0&c=0&w=1&fir=0&gxids=7628>

Los datos recopilados en este formulario nos permitirán colocar su correcta filiación y datos personales en el artículo a publicar.

- 3: Enviar carta de cesión de derechos de autor firmada y sellada.

La carta está adjuntada a este correo, la cual debe ser enviada hasta el día 21 de diciembre del 2020.

4. Revisión de artículo editado

Una vez terminado el proceso de maquetación se le enviará el artículo editado para que usted nos informe si tiene alguna observación.

Esperamos su pronta respuesta.

<https://mail.google.com/mail/u/0/?ik=b017aae732&view=pt&search=all&permthid=thread-F%3A1686434978875043673&siml-mag-F%3A1686434...> 1/2

# Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de la ciudad de Juliaca - 2020

Yeni Marizol Bellido Mamani<sup>a\*</sup>, Mónica Eliana Cahuana Cuti<sup>a</sup>

<sup>a</sup>EP. Psicología, Facultad de Ciencias de la Salud, Docente de la Universidad Peruana Unión,

---

## Resumen

El objetivo de la investigación fue construir y determinar las propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red, en adolescentes y jóvenes cuyas edades oscilan los 12 a 25 años. La metodología corresponde a un diseño no experimental de tipo estudio psicométrico, con un corte transversal y de enfoque cuantitativo. La población y muestra está conformada por 145 sujetos que participaron voluntariamente del estudio a partir de una aplicación ambulatoria, el instrumento construido denominado "CUAVIR", consta de 42 ítems distribuidos en 5 dimensiones (Abstinencia, Resistencia, Interferencia con Actividades, Dependencia y Conciencia de Enfermedad). La validez de contenido se aplicó el criterio de jueces expertos, los resultados se analizaron a través de la Prueba Binomial y se determinó que las dimensiones, e ítems son adecuados y significativos; el Coeficiente de V de Aiken, que arrojó intervalos de confianza de 0.89 para los ítems lo que indica que el cuestionario posee un alto grado de validez en cuatro esenciales criterios (Congruencia, Claridad, Dominio del Constructo y Contexto). Para la medición del grado de consistencia interna, se calculó con el coeficiente Alfa de Cronbach, donde las disensiones obtuvieron valores de 0.942 lo que demuestra que el instrumento es confiable. El análisis factorial confirmatorio evidenció que el instrumento posee características que permiten el procesamiento por el (AFC) y la varianza total explicada mostró que con cinco factores la varianza total acumulada logra explicarse un 52,358 % lo que indicaría que es apropiado el trabajo con cinco dimensiones.

*Palabras clave:* Adicción; videojuegos en red; abstinencia; resistencia; interferencia con actividades; dependencia y conciencia de enfermedad

## Abstrac

The objective of the research was to construct and determine the psychometric properties of a questionnaire to measure the level of addiction to online video games in adolescents and young people whose ages range from 12 to 25 years. The methodology corresponds to a non-experimental design of a psychometric study type, with a cross-sectional and quantitative approach. The population and sample is made up of 145 subjects who voluntarily participated in the study from an outpatient application, the instrument constructed called "CUAVIR", consists of 42 items distributed in 5 dimensions (Abstinence, Resistance, Interference with Activities, Dependence and Awareness of Disease). The content validity was applied the criterion of expert judges, the results were analyzed through the Binomial Test and it was determined that the dimensions and items are adequate and significant; Aiken's V Coefficient, which yielded confidence intervals of 0.89 for the items, which indicates that the questionnaire has a high degree of validity in four essential criteria (Congruence, Clarity, Construct Mastery and Context). To measure the degree of internal consistency, it was calculated with Cronbach's alpha coefficient, where dissensions obtained values of 0.942, which shows that the instrument is reliable. The confirmatory factor analysis showed that the instrument has characteristics that allow processing by the (CFA) and the total variance explained showed \* that with five factors the total accumulated variance can be explained by 52.358%, which would indicate that the work with five dimensions is appropriate.

---

\* Autor de correspondencia: Yeni Marizol Mamani Bellido.  
Km. 6 Carretera Arequipa, Chullunquiiani, Juliaca  
Tel.: +51 940107751  
E-mail: [yeni.bellido@upeu.edu.pe](mailto:yeni.bellido@upeu.edu.pe)

**Keywords:** Addiction; network video games; abstinence; resistance; interference with activities; dependence and disease awareness

---