



Universidad del Sureste

Medicina humana

Protocolo

Uso excesivo de videojuegos durante la pandemia de covid-19 por
adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Presentado por:

González González Guadalupe Elizabeth

Morales Gordillo Hugo Gerardo

Vázquez Calvo Vanessa Estefanía

13 de marzo de 2021

Comitán de Domínguez Chiapas.

Copyright © 2021, por González Gonzalez, Morales Gordillo & Vázquez Calvo. Todos los derechos reservados.

Tabla de Contenidos

	1
A. TITULO DE INVESTIGACIÓN	1
B. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1. Descripción del problema:	2
2. Pregunta de investigación	3
C. Importancia, justificación y viabilidad	4
Importancia:	4
Justificación:	4
Viabilidad:	4
D. Objeto de estudio (identificación)	5
E. Variables	6
1. Identificación	6
2. Definición conceptual	9
3. Definición operacional	11
F. Hipótesis	13
Hipótesis primaria	13
Hipótesis secundarias	13
G. Objetivos	14
1. Objetivo general	14
2. Objetivos específicos	14
H. Tipo de investigación	16
1. Orientación	16
2. Enfoque	16
3. Alcance	16
4. Diseño	16
5. Temporalidad	16
I. Fundamentación de la investigación	17
1. Antecedentes	17
2. Marco Teórico	17
1. Adicción	17

	4
1.1. Definición	17
2. Clasificación:	18
3. Causas	18
3.1. Biológicas:	18
3.2. Sociales:	18
3.3. Psicológicas:	19
3.4. Económicas	19
4. Cuadro clínico	19
4.1. Signos y síntomas	19
5. Historia natural de la enfermedad	19
6. Antecedentes	19
6.1. Heredofamiliares:	19
7. Tratamientos	20
7.1. Farmacológico	20
7.2. Conductivo- conductual	20
7.3. Alternativos	20
8. Aislamiento:	20
8.1. Definición	20
9. Clasificación	21
9.1. Las Biológicas:	21
9.2. Ambientales:	21
9.3. Económicas	21
9.4. Psicológicas	21
9.5. Sociales:	21
Cuadro clínico	22
9.6. Signos	22
9.7. Síntomas	22
10. Covid-19	22
10.1. Definición:	22
11. Distribución	22
11.1. Mundial	22
11.2. Nacional	23

	5
11.3. Estatal	23
11.4. Regional	23
12. Cuadro clínico	23
12.1. Signos	23
12.2. Síntomas	23
13. Historia natural de la enfermedad	24
14. Antecedentes	24
14.1. Personales patológicos	24
15. Tratamientos	24
15.1. Farmacológico	24
15.2. Alternativos	24
16. Universitarios de UDS	25
17. Definición:	25
18. Educación	25
18.1. Privada:	25
18.2. Publica	26
19. Comitán de Domínguez, Chiapas	26
19.1. Ubicación	26
19.2. Geografía	26
19.3. Hidrografía	26
19.4. Orografía	26
19.5. Economía	27
20. Actividades económicas	27
20.1. Agricultura	27
20.2. Turismo	27
20.3. Comercio	27
2. Población	28
Ilustración 1 Pirámide poblacional de Comitán de Domínguez, Chiapas.	28
5. Muestra	29
K. Cronograma	30
BIBLIOGRAFIA	31
Bibliografía	31

	6
Lista de referencias	34
Anexos	37
ANEXOS	37

A. TITULO DE INVESTIGACIÓN

Uso excesivo de videojuegos durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

B. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Descripción del problema:

Que la adicción a los video juegos, en los jóvenes universitarios generen cambios en el estilo de vida y en las actividades que realicen cotidianamente esto se da por dedicar muchas horas del día en los videojuegos, esto puede provocar problemas de sedentarismo, reducción de la convivencia familiar y con amigos, así como descuido de las actividades académicas. (salud, s.f.) , esto se ha incrementado debido a la pandemia de covid- 19, del 2020.

La adicción a los video juegos en los últimos años el consumo se ha incrementado considerablemente y éstos son considerados como una forma de recreación que forma parte de un proceso global ligado al desarrollo y difusión de tecnologías en información y comunicación que propicia un nuevo modo de experiencia llamado “vida digital”, cuya característica principal radica en la inserción e influencia de aparatos y contenidos digitales en nuestras vidas cotidianas. (Challco Luque, 2018).

Entonces, ¿cuál es la influencia de covid-19 como desencadenante de adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de 15 a 24 años? Debido al confinamiento del quédate en casa durante la pandemia de covid-19, muchos universitarios adoptaron nuevas formas de pasar el tiempo ya que en las universidades optaron por continuar el semestre escolar en clases virtuales, todos estuvieron mayor tiempo navegando en internet, y debido al fuerte dominio que tienen las redes sociales, ya que siempre aparecen anuncios relacionados a nuevos video juegos o bien los mas populares esto genera muchas descargas de aplicaciones en los universitarios, otro punto puede ser que algunos compañeros promocionen o inviten a otros a jugar algún juego en específico a modo de divertirse y estar de una o otra forma en contacto con los amigos y tener una relación de comunicación, sin tener ningún problema de contaminación de covid-19.

Servirá para dar a conocer a la universidad sobre cuántos hombres y mujeres de la carrera de medicina humana han incrementado el uso de los video juegos provocando así problemas académicos y aislamiento social, debido ala reclusión durante la pandemia de covid-19.

2. Pregunta de investigación

¿Cuál es la incidencia de la adicción a los video juegos, por causa de la pandemia de covid-19 en universitarios de 15 a 24 años de la universidad del sureste?

C. Importancia, justificación y viabilidad

Importancia:

Por el tiempo en que las personas se están guardando en casa por causa de la pandemia de covid-19 ha aumentado el uso de videojuegos provocando que cada día los jóvenes vayan aumentando el tiempo en el que pasan con los videojuegos, hasta llegar al punto de hacerse dependiente, teniendo un efecto social negativo por ejemplo en la relación afectiva débil en padres, hermanos, cónyuge, amigos. La adicción va a ocasionar desórdenes en la vida diaria de los jóvenes y pueden provocar problemas psicológicos y desórdenes alimenticios, también el sedentarismo que ocasiona que se tenga menos actividad física y como consecuencia de esto en un futuro se puede desarrollar o padecer obesidad, hipertensión arterial, diabetes entre otros.

Como estamos investigando sobre los universitarios de la universidad del sureste, es importante mencionar como los video juegos afectan el rendimiento escolar y esto se nota por la baja de promedios que se han venido notando durante el tiempo del aislamiento. Recientemente, los videojuegos han generado controversia en la comunidad científica mundial ya que diversos estudios reportaron que el uso excesivo de videojuegos puede causar adicción.

Justificación:

Es necesario estudiar las causas consecuencias y como repercuten en los universitarios a nivel académico, económico y social porque los jóvenes suelen gastar su tiempo en los videojuegos, dejando poco tiempo para invertir en la escuela y en sus relaciones afectivas, de manera económica al gastar en las compras que integran los juegos para subir de nivel o hacer mas llamativo al personaje provocando que cada vez consuman más dinero en los videojuegos y no en las necesidades personales. También tiene repercusiones a nivel mental porque generan dependencia por la sobre estimulación provocada a los juegos de video, puesto que la adicción puede ocasionar, trastornos mentales como ansiedad, depresión o esquizofrenia, por lo cual se presenta la violencia sin justificación alguna o alucinaciones cuando se creen los protagonistas de los juegos.

Viabilidad:

Se cuenta con el apoyo de los universitarios de los grupos de la carrera de medicina humana de la UDS. Financieros, se estarán haciendo actividades para recaudar fondos, como: rifas, quermes y ventas.

Universidad del Sureste. Licenciatura en Medicina Humana

D. Objeto de estudio (identificación)

Adicción a los video juegos.

E. Variables

1. Identificación

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Método de obtención
Adicción	Se definirá a la adicción como una persistente y compulsiva dependencia que puede ser tanto una sustancia como a una conducta.	Se conceptualizarán tres grupos dependiendo al número de horas dedicadas a los video juegos. A. Normal < de 1 hora. B. Aceptable: 2 horas de juego al día. C. Adicto: más de 4 horas al día.	¿Cuántas horas diarias le dedicas a algún video juego? A. 1 hora. B. 2 horas de juego al día. C. más de 4 horas al día.
Epidemia por covid19	Causa reconocida por los universitarios que han acudido al uso de video juegos en incremento, causando así una adicción	Se conceptualizarán dos grupos que en los cuales se tomará en cuenta a los universitarios que refieran que el covid19 es una de las causas del uso en exceso de video juegos. Descartando a los que digan que no. juegos? A- Si B- No	¿Considera usted que la epidemia por covid 19 es una de las causas del uso excesivo de video juegos? C- Si D- No
Universitarios	Serán los hombres y mujeres de entre 17 a 24 de todos los semestres de la carrera de medicina humana, de la	Se medirá por medio de la respuesta afirmativa o negativa de si usa video juegos o no	¿ Utiliza algún video juego? A- SI B- NO

	universidad del sureste campus que utilicen algún video juego.		
Comitan de Domínguez Chiapas	Se definirá como el lugar de estudio a las personas elegidas, de UDS, campus comitan	Se medirá por medio de la respuesta afirmativa o negativa de si viven en Comitán o no A- Vive en Comitán B- No vive en Comitán Serán descartadas las personas que no vivan en Comitán	¿Lugar de residencia? A- Vive en Comitán B- No vive en Comitán
Edad	Serán los años que tengan los universitarios a investigar	Se conceptualizarán al grupo de edad de los 17 a 24 años.	¿Cuántos años tiene usted?
Sexo	Se definirá como sexo aquel declarado por la persona como ser masculino , femenino o ambiguo.	Se conceptualizarán en tres grupos, comprendiendo los siguientes: A. Femenino B. Masculino C. Ambiguo	¿A qué grupo de sexo pertenece? A. Femenino B. Masculino C. Ambiguo
Video juegos	Se definira como todo tipo de tecnología e informática que involucra elementos multimedia como el sonido, texto o gráficos, los cuales mediante una serie de reglas permiten al jugador tener una interacción en tiempo real con dicho software	Se conceptualizarán dos grupos acorde a que a si juegan en apps o en consolas A- App de videojuegos B- Consolas	¿ qué video juegos son los que usa? A- App descargadas B- Consolas

Aislamiento	Se definirá como a la acción de alejarse de los demás y estar encerrados en su casa o cuarto, por estar en los video juegos.	Se conceptualizará en dos grupos, acorde si se encierran en su cuarto o no se aíslan A- Encerrarte en tu cuarto para poder jugar B- No aislarte	¿Cuándo juegas video juegos que prefieres? C- Encerrarte en tu cuarto para poder jugar D- No aislarte
Conductas agresivas	Se definirá como las conductas intencionadas que pueden causar daño, ya sea físico o psíquico, que puedan tener los universitarios	Se conceptualizará dos grupos que afirmen o nieguen tener como respuesta y actos toscos hacia los padres o hacia otras personas. A- SI B- NO	¿Ha notado agresión en su conducta durante este tiempo que ha estado jugando video juegos? C- SI D- NO
Sedentarismo	Se definirá como las actividades que tengan los universitarios de estar mucho tiempo sentado o acostado, haciendo poco o nada de ejercicio.	Se conceptualizarán dos grupos mediante la respuesta de si hace ejercicio o no hace ejercicio y pasa mucho tiempo sentado. A- Si, hace ejercicio B- No, hace ejercicio	¿hace usted ejercicio? A) Si , hace ejercicio B) No, hace ejercicio
Consejo de salud	Se concretará con actividades cuyo objetivo es que los universitarios tengan servicios de salud adopten un cambio voluntario	Se realizaran actividades conforme a gustos y tiempos de los universitarios. Si están de acuerdo a adoptar un nuevo cambio en el estilo de vida	¿arias algún cambio en tu estilo de vida para obtener un impacto positivo en tu salud? A- Si B- No

	en su conducta con un impacto positivo en la salud.		
Comunicación educativa	Será un proceso basado en el desarrollo de esquemas novedosos y creativos de comunicación que se sustentan en técnicas de mercadotecnia social, que nos permitan la producción y difusión en mensajes gráficos y audiovisuales de alto impacto, con el fin de reforzar los conocimientos en salud y promover conductas saludables en la población universitaria	se determinará por medio de la respuesta de los universitarios, para saber si han tenido alguna información sobre adicción y aislamiento en universitarios	¿en el último año, has recibido información referente a la adicción y aislamiento por video juegos? A- Si B- No
Comunidad terapéutica	Será todo aquel cambio en el estilo de vida que pueda ayudar a los universitarios, en el uso excesivo de video juegos	Se realizarán platicas de ayuda mutua, puede ser operada por personal profesional	¿, necesita platicar con algún profesional? A- Si B- No

Tabla 1 cuadro de identificación de variables del problema

2. Definición conceptual

Adicción: Se definirá a la adicción como una persistente y compulsiva dependencia que puede ser tanto una sustancia como a una conducta, que presenten los universitarios de la carrera de medicina humana, en la UDS campus comitan de Domínguez Chiapas.

Epidemia por covid-19: Causa reconocida por los universitarios que han acudido al uso de video juegos en exceso, causando así una adicción y aislamiento social, en presenten los universitarios de la carrera de medicina humana, en la UDS campus comitan de Domínguez Chiapas.

Universitarios: Serán los hombres y mujeres de todos los semestres de la carrera de medicina humana, de la UDS campus comitan, que utilicen algún video juego.

Comitan de Domínguez Chiapas: Se definirá como el lugar de estudio a las personas elegidas, de la UDS, campus comitan que esten en algún semestre de la carrera de medicina humana.

Edad: Serán los años que tengan los universitarios a investigar, la edad será de jóvenes de 17 a 24 años.

Sexo: Se definirá como sexo aquel declarado por la persona como ser masculino , femenino o ambiguo, de los universitarios de la carrera de medicina humana, en la UDS campus comitan de Domínguez Chiapas.

Video juegos: Se definirá como todo tipo de tecnología e informática que involucra elementos multimedia como el sonido, texto o gráficos, los cuales mediante una serie de reglas permiten al jugador tener una interacción en tiempo real con dicho software, de los universitarios de la carrera de medicina humana, en la UDS campus comitan de Domínguez Chiapas.

Aislamiento: Se definirá como a la acción de alejarse de los demás, por estar en los video juegos, que será un comportamiento

Conductas agresivas: Se definirá como las conductas intencionadas que pueden causar daño, ya sea físico o psíquico, que puedan tener los universitarios de la carrera de medicina humana, en la UDS campus comitan de Domínguez Chiapas.

Se concretará con actividades cuyo objetivo es que los universitarios cuenten con servicios de salud para que puedan adoptar un cambio voluntario en su conducta con un impacto positivo en la salud.

Comunicación educativa:

Comunidad terapéutica:

3. Definición operacional

Adicción: se conceptualizarán tres grupos dependiendo al número de horas dedicadas a los video juegos durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Epidemia por covid19: se conceptualizarán dos grupos que en los cuales se tomará en cuenta a los universitarios que refieran que el covid19 es una de las causas del uso en exceso de video juegos. Descartando a los que digan que no durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Universitarios: se medirá por medio de la respuesta afirmativa o negativa de si utiliza algún video juego o no durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Comitán de Domínguez Chiapas: se medirá por medio de la respuesta afirmativa o negativa de si viven en Comitán o no durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Edad: serán descartadas las personas que no vivan en Comitán durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Sexo: Se conceptualizarán al grupo de edad de los 17 a 24 años durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Videojuegos: Se conceptualizarán dos grupos acorde a que a si juegan en apps o en consolas durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Aislamiento: Se conceptualizará en dos grupos, acorde si se encierran en su cuarto o no se aíslan durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Conductas agresivas: Se conceptualizará dos grupos que afirmen o nieguen tener como respuesta y actos toscos hacia los padres o hacia otras personas durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Sedentarios: Se conceptualizará dos grupos que afirmen o nieguen tener como respuesta y actos toscos hacia los padres o hacia otras personas durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Consejo de salud: Se conceptualizarán dos grupos mediante la respuesta de si hace ejercicio o no hace ejercicio y pasa mucho tiempo sentado durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Comunicación educativa: Se realizarán actividades conforme a gustos y tiempos de los universitarios durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Comunidad terapéutica: Si están de acuerdo a adoptar un nuevo cambio en el estilo de vida se determinará por medio de la respuesta de los universitarios, para saber si han tenido alguna información sobre adicción y aislamiento en universitarios

Se realizarán platicas de ayuda mutua, puede ser operada por personal profesional durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS.

F. Hipótesis

Hipótesis primaria

Determinar el aumento de la adicción como resultado de la pandemia de COVID-19 entre los estudiantes de medicina de la Universidad de Sureste en la edad de 17 a 24 años de edad en el periodo de agosto diciembre de 2020.

Hipótesis secundarias

- a) Se observará una alta tasa porcentual del aislamiento en jóvenes universitarios de 17 a 24 años de la Universidad Del Sureste campus Comitán.
- b) Se observará que la distribución de la incidencia de jóvenes universitarios de 17 a 24 años aumento el uso de videojuegos durante la pandemia.
- c) Se observará que la incidencia de jóvenes universitarios cambiará entre los diferentes semestres que cursen
- d) Se observará que la economía de jóvenes universitarios estará afectada por las compras que se integran en los videojuegos.
- e) Determinar el tiempo que pasan jugando los jóvenes universitarios de 17 a 24 años de edad de la universidad del sureste.
- f) Se observará que el tiempo que le dedican a los videojuegos afectara a la conducta de los jóvenes estudiantes.
- g) Se observará que el número de mujeres será $\frac{2}{3}$ menor al número de hombres que tienen adicción a los videojuegos.
- h) Se observará la mayoría de los jóvenes de 17 a 24 años de edad de la carrera de medicina de la Universidad del Sureste campus Comitán que sufren de aislamiento provocado por la adicción a los videojuegos
- i) Se observará que $\frac{2}{3}$ de jóvenes de 17 a 24 años de edad de la carrera de medicina de la Universidad del Sureste campus Comitán que sufren de conductas agresivas provocado por la adicción a los videojuegos.

j) Se observará cómo afecta conductualmente poseer conductas adictivas a los videojuegos, en esencia como repercute académicamente mantener una adicción a los videojuegos.

G. Objetivos

1. Objetivo general

Medir la incidencia de la adicción a videojuegos como resultado de la pandemia de COVID-19 en jóvenes universitarios de la Universidad del Sureste de 17 a 24 años de edad en el periodo de agosto- diciembre en Comitán de Domínguez Chiapas.

2. Objetivos específicos

- a) Determinar el número de jóvenes de 17 a 24 años de edad de la carrera de medicina de la Universidad Del Sureste campus Comitán de Domínguez que tienen adicción hacia los videojuegos.
- b) Determinar el número de jóvenes estudiantes de la Universidad del Sureste campus Comitán de Domínguez de 17 a 24 años que padecían adicción a los videojuegos antes del brote de la pandemia.
- c) Determinar la incidencia en jóvenes de 17 a 24 años estudiantes de la carrera de medicina en la Universidad del Sureste c según el semestre que están cursando.
- d) Determinar cómo influye la adicción a los videojuegos en la economía de los jóvenes universitarios de 17 a 24 años de edad de la Universidad del Sureste.
- e) Determinar el tiempo que le dedican los jóvenes de 17 a 24 años de edad de la carrera de medicina de la Universidad Del Sureste a los juegos de video.
- f) Determinar el número de mujeres de la Universidad Del Sureste campus Comitán que dedican tiempo a los juegos de video.
- g) Determinar el número de hombres de la Universidad Del Sureste campus Comitán que dedican tiempo a los videojuegos

- h) Determinar el número de jóvenes de 17 a 24 años de edad de la carrera de medicina de la Universidad del Sureste campus Comitán que sufren de aislamiento provocado por la adicción a los videojuegos
- i) Determinar el número de jóvenes de 17 a 24 años de edad de la carrera de medicina de la Universidad del Sureste campus Comitán que sufren de conductas agresivas provocado por la adicción a los videojuegos.
- j) Determinar cómo afecta conductualmente poseer conductas adictivas a los videojuegos, en esencia como repercute académicamente mantener una adicción a los videojuegos.

H. Tipo de investigación

1. Orientación

Exploratoria ya que obtendremos orientación directa de la fuente aun cuando procesaremos esta por un método estadístico

2. Enfoque

Cuantitativo porque la información será tratada de forma estadística epidemiológica.

3. Alcance

Explicativa porque únicamente obtendrá información y se intentara dar explicaciones además que se comprobaran las hipótesis establecidas.

4. Diseño

Cuantitativo a través de encuestas

5. Temporalidad

Es de Cohorte ya que solamente se limitará un espacio de tiempo determinado.

I. Fundamentación de la investigación

1. Antecedentes

Los video juegos existen "Antes del surgimiento de la web y la popularización de las computadoras personales, los videojuegos ya se posicionaban como un elemento importante de la industria del entretenimiento" (Challco Luque, 2018) Por ello, no es sorprendente que los videojuegos hoy en día representen una gran fuente de ganancias y una plataforma para el desarrollo y comercialización de los avances tecnológicos.

Para muchos universitarios la utilización de video juegos puede generar ganancias "Por ello, no es sorprendente que los videojuegos hoy en día representen una gran fuente de ganancias y una plataforma para el desarrollo y comercialización de los avances tecnológicos" (Raventos, 2018). Se deben conocer todos los beneficios y también los problemas que puedan ocasionar los video juegos.

Debido a la pandemia de covid-19, los jóvenes conocieron nuevas aplicaciones y juegos de consolas para poder pasar el tiempo, "Esta investigación aporta las ideas de que el uso de videojuegos es una actividad de ocio ya instalada y naturalizada en los adolescentes, siendo una característica presente en más de la mitad de la muestra" (DataMexicoBETA, 2019)

Como en todo siempre "Los videojuegos son una de las tres principales causas de violencia familiar, junto con la televisión y los problemas económicos" (Pereira, facultad de la psicología). Los video juegos tienen un importante impacto en la conducta de cada persona, todo depende del tiempo que se pase en los video juegos.

2. Marco Teórico

1. Adicción

1.1. Definición

Para poder comprender que son las adicciones debemos de tener en mente algunas definiciones "Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad." (Valladolid, 2015) como si fuera poco se dice que es una enfermedad grave que en cierto punto es difícil de comprenderla ya que tiene que ver con lo psicológico y lo emocional, hasta persona, que no necesariamente tiene que ser alguna sustancia nociva o las drogas que son los más comunes

2. Clasificación:

En los universitarios podemos mencionar que “La adicción es una enfermedad única y presenta cuatro tipos: Sustancias legales: alcohol, nicotina, psicofármacos, ketamina, cafeína.

-Sustancias ilegales: pasta básica de cocaína (PBC), cocaína, crack, marihuana, opio, heroína, éxtasis, gammahidroxibutirato (GHB), dietilamida de ácido lisérgico (LSD).

Sustancias industriales: inhalables (solventes, pegamentos, combustibles). Ejemplo: poppers

Sustancias folklóricas: San Pedro, ayahuasca, floripondio” (Valladolid, 2015) respecto a lo anterior, no todas las personas tienen la misma adicción, pues recordemos que existen múltiples cosas con lo cual podemos volvernos adictos tomando en cuenta lo que la sociedad piensa algunas sustancias son más aceptadas que otras por ejemplo el alcohol, para la sociedad es un poco normal o ver a alguna persona en el estado de ebriedad, todo lo contrario de sustancias más fuertes como son la cocaína que es algo muy fuerte ver a una persona estar consumiendo este tipo de sustancias.

3. Causas

3.1. Biológicas:

Existen diferentes análisis uno de ellos son “Los estudios biológicos sobre las adicciones demuestran que en el cerebro se produce la liberación de sustancias, como la dopamina, y se estimulan ciertos circuitos que refuerzan esta clase de comportamientos. “ (Perez G. , 2018). Es por eso que la adicción a video juegos genera una liberación de sustancias que generan satisfacción como si se estuviera consumiendo alguna droga en específico.

3.2. Sociales:

Un factor importante para que exista adicción es “La privación social y la desorganización comunitaria, que pueden estar especialmente presentes en los barrios marginales de las grandes ciudades, son variables que, aún siendo insuficientes para explicar el consumo de sustancias, y el hacerse dependiente de algo, se constituyen en facilitadores del mismo en presencia de otros factores de riesgo” (Francisco Arias Horcajadas, 2010). En términos generales los barrios que tengan una economía baja, o bien los barrios marginales son aquellos que son más vulnerables a que tengan jóvenes adictos a algún video juego ya sean en aplicaciones que descargan en sus dispositivos o bien en consolas.

3.3. Psicológicas:

En los universitarios podemos observar que se “Relaciona a los cambios de estilos de vida en los adolescentes como efecto del uso de videojuegos” (Huamani Layme & Ccorahua Salhua, 2020). Cuando una persona utiliza video juegos adopta nuevos cambios en su vida diaria, empezando con aislamiento social, conductas diferentes entre muchas cosas mas.

3.4. Económicas

En los estudiantes universitarios “Los videojuegos han permitido no solo desarrollos económicos en el mundo, sino también han sido de gran ayuda en el desarrollo de la persona, ya que tiene múltiples beneficios en el campo de lo social, psicológico, neurológico entre otros.” (Berrio Quintanilla, 2019). Los juegos de video pueden ser un factor importante para la economía de la sociedad.

4. Cuadro clínico

4.1. Signos y síntomas

Como algunas características de la enfermedad de la adicción podemos mencionar algunas como “Pérdida de control del uso, con episodios de uso compulsivo que afectan a la vida en general de la persona, estado de ánimo triste, irritabilidad, deterioro de la calidad de vida, negación o autoengaño, Ansiedad, Obsesión, Inquietud o preocupación excesiva, Insomnio, Sentimiento de culpabilidad” (Alfredo Oliva Delgado, 2016) De modo que los signos y síntomas de la adicción de una persona, cambia según el tipo de adicción de igual forma tiene mucho que ver el comportamiento que demuestra la persona en su medio social, el signo mas facil para poder checarlo es la pérdida del control de uso, pues en estas personas nos damos cuenta muy fácil que no puede dejar de estar consumiendo o utilizando el objeto, a cada ratito lo vemos con él, y en muchos de los casos la persona no se da cuenta de cuanto está utilizando el objeto o sustancia, para aquellas personas que sufren de adicción se pueden notar muchas cosas tan solo con verlo, sufre de la ansiedad al no poder tener o consumir a lo que está acostumbrado, queriendo calmar esa ansiedad realizando otro tipo de actividades.

5. Historia natural de la enfermedad

6. Antecedentes

6.1. Heredofamiliares:

Se menciona que “Diversos estudios han mostrado que los comportamientos adictivos pueden ser heredados. De hecho, se ha estimado que los factores genéticos pueden explicar entre el 40-60%, del desarrollo de la adicción.” (LUKE A. SCHNEIDER, 2017) respecto a lo anterior se podemos observar que la patología de la adicción puede ser heredada de

nuestros familiares, es decir si uno de nuestros familiares son adictos al alcohol, estamos propensos a serlo de igual forma, y que un factor genético tiene gran impacto en la dicha patología un ejemplo en donde se ha comprobado que existen antecedentes de herencia seria en el caso de “La ludopatía o enfermedad del juego tiene carácter hereditario, con un patrón genético que predispone al juego patológico, según afirman algunos psiquiatras” (Lucio Gros, 2021)

7. Tratamientos

7.1. Farmacológico

Los primeros fármacos que se pueden utilizar en las personas con adicción pueden ser, “Los antidepresivos fueron los primeros agentes usados en la adicción por la asociación fenomenológica entre este cuadro patológico y la impulsividad, pero los resultados proporcionados han sido muy variables”. (infocop, 2019) Se pueden utilizar antidepresivos para poder empezar a tratar este fenómeno, pero es importante tomar en cuenta que no será un tratamiento el 100% efectivo, ya que para eso se toman en cuenta muchos criterios entre estos están: la edad, sexo, tiempo de horas que pase jugando, comportamiento, familia, etc.

7.2. Conductivo- conductual

En cuestión de las adicciones “El tratamiento aplicado es de corte cognitivo-conductual. La intervención terapéutica fue individual y se realiza durante trece sesiones, con una periodicidad de una vez por semana las sesiones deben tener una duración aproximada de una hora” (Chóliz, 2015), debemos tomar en cuenta que cada persona es diferente desde su ambiente social, psicológico, económico, emocional, y es por eso que se necesita siempre individualizar a la persona para su adecuado tratamiento.

7.3. Alternativos

Al hablar de tratamientos alternativos se “Incluye una serie de recomendaciones en el caso de que los padres que consulten el material estén preocupados por si su hijo presenta adicción a los videojuegos, así como los pasos inmediatos para un tratamiento urgente y recursos disponibles” (Eduardo López Briz, 2016) ahora bien, se le da el lugar a los padres de familia ya que son ellos los encargados de dar este tratamiento, son los encargados de poner un reglamento especial de horas, como cualquier otra actividad que los hijos realicen, como ir al cine, de compras entre muchas cosas más.

8. Aislamiento:

8.1. Definición

Un concepto rápido y fácil de comprender para el aislamiento seria la “Separación de una persona, una población o una cosa, dejándolas solas o incomunicadas” (Bogotá, 2016) se puede decir que todos hemos visto una persona que se aleja de los demás, ya sea que se

mete a su cuarto o de su casa no le gusta salir por eso se dice que también “refiere a dejar algo solo y separado de otras cosas; apartar a una persona de la comunicación y el trato con los demás; abstraer la realidad inmediata de la mente o de los sentidos” (Largacha, 2017) de modo que el aislamiento se define como alejarse de la sociedad de las personas que normalmente nos rodean, de las cosas a las que estamos acostumbrados a realizar y de no poder vivir los momentos con la familia y amigos, se podría decir encerrarse en nuestro propio mundo donde lo único en que se piensa es en uno mismo.

9. Clasificación

Buscando las causas del aislamiento en las personas nos damos cuenta que existe diversas y algunos ejemplos serían:

9.1. Las Biológicas:

“Incapacidad para establecer relaciones personales satisfactorias. Enfermedades invalidantes: Deterioro de la movilidad, miedo a la exposición de patógenos.”

9.2. Ambientales:

“Traslado a otra cultura (idioma extraño). Valores socialmente no aceptados.”

9.3. Económicas

" Situación económica muy desfavorecida (pobreza)" (Mnuela, 2016) Analizando lo anterior una persona que está en aislamiento, pudo haberse dado por varios factores, ya sean por problemas económicos ya que por ser una persona de bajos recursos se siente diferente a los demás provocando que se aleje de ese grupo de personas, también pueden afectar los problemas de timidez ya que al ser tímido limita para hacer amistades o tomar confianza en personas teniendo como resultado el aislamiento de una persona en específico.

9.4. Psicológicas

“Alteraciones del aspecto físico o del estado mental. Deficiencias sensoriales, visuales, o conductas socialmente no aceptadas.”

9.5. Sociales:

“Factores que contribuyen a la ausencia de relaciones personales satisfactorias: Falta de personas significativas de soporte (familiares, amigos, grupo), recursos personales inadecuados, diferencias culturales con el grupo mayoritario, enviude, emigración, procesos degenerativos e invalidante en su propia persona y/o en familiares cercanos (en el caso de ser el cuidador primario)”.

Cuadro clínico

9.6. Signos

Como en toda enfermedad el cuadro clínico es la “Proyección de hostilidad en su voz y su conducta, dificultades físicas y/o mentales que afecten al bienestar del individuo y su relación con los otros”

9.7. Síntomas

Dentro de los síntomas mas importantes que se deben notar esta la “Falta objetiva de personas significativas de soporte, manifestaciones de sentimientos de ser distintos que los demás y sentimientos de conductas de rechazo a su persona” (Mnuela, 2016) Por lo tanto para darnos cuenta de una persona que sufre de aislamiento debemos de observar su forma en que se expresa con las demás personas si puede hablar de una manera clara, con un tono de voz alto y seguro, ya que las personas que sufren de este problema siempre se notan un poco inseguras al realizar actividades, ya que la inseguridad puede llegar a tener gran impacto en el aislamiento.

10. Covid-19

10.1. Definición:

“ El COVID-19 es una nueva forma de la enfermedad del Coronavirus la cual se debe al nuevo virus SARS-CoV2 que causa una infección aguda con síntomas respiratorios. Este nuevo-virus es diferente de los que causan el SARS (Síndrome Respiratorio Agudo Severo) o el MERS (Síndrome Respiratorio del Medio Oriente). (A.T, 2020) Como podemos darnos cuenta el COVID-19 es un acontecimiento del padecimiento del Coronavirus la cual se debe al nuevo virus SARS-CoV2 que es el génesis de una infección aguda con síntomas respiratorios. Este nuevo-virus es distinto de los que causan el SARS (Síndrome Respiratorio Agudo Severo) o el MERS (Síndrome Respiratorio del Medio Oriente).

11. Distribución

11.1. Mundial

“ Se han confirmado más de 2,6 millones de casos de COVID-19 a nivel mundial, con un estimado de 180.000 muertes y más de 700.000 pacientes recuperados, números que cambian día a día, y que pueden ser monitoreados en tiempo real.” (Vargas, 2020) así que 2,6 millones es lo que se tiene confirmado a nivel mundial, con una mortalidad de 180.000 muertes y más de 700,000 restablecidos, los datos van a variar en cada día, y de esta manera se puede tener un control de monitoreo.

11.2. Nacional

“Los primeros casos confirmados en México se informaron el 28 de febrero de 2020: un caso en la Ciudad de México y el otro en el estado de Sinaloa. Ambos casos tenían antecedentes de viaje a la región de Lombardía en Italia antes del inicio de los síntomas.” (Vargas, 2020) Debido a esto los primeros casos confirmados en México se notificaron el 28 de febrero de 2020: un evento en la Población de México y el otro en el estado de Sinaloa. Ambos casos tenían antecedentes de itinerario a la de Lombardía en Italia antes del inicio de los síntomas.

11.3. Estatal

” La dependencia estatal actualiza que la cifra de personas recuperadas de la enfermedad es hasta este 2 de octubre de 5 mil 922 pacientes.” (Becker, 2020) Por lo tanto “Chiapas de mantiene con la tasa más baja de incidencia de casos COVID-19 a nivel nacional. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. - Con un registro de 117.7 casos de COVID-19 por cada 100 mil habitantes, Chiapas se mantiene con la tasa de incidencia más baja a nivel nacional, posición que ocupa desde el pasado 17 de julio.” (Becker, 2020) Según la secretaria de salud informo que se tiene hasta el 02 de octubre de 5 mil 922 pacientes. A pesar de todo México tiene muy pocos casos a nivel nacional, posición que se mantiene desde el pasado 17 de julio

11.4. Regional

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. - Con un registro de 117.7 casos de COVID-19 por cada 100 mil habitantes, Chiapas se mantiene con la tasa de incidencia más baja a nivel nacional, posición que ocupa desde el pasado 17 de julio.

12. Cuadro clínico

12.1. Signos

“La fiebre puede ser alta y prolongada, lo que se asocia a desenlace desfavorable. La tos puede ser seca o productiva con igual frecuencia, y a veces se acompaña de hemoptisis, diarrea, conjuntivitis, dolor de cabeza, pérdida del sentido del olfato o del gusto” (Perez R. , 2020) de este modo la hipertermia puede estar elevada y de larga duración. La tos puede ser seca o productiva con igual frecuencia, y a veces se acompaña de hemoptisis, evacuaciones diarreicas, cefalea y anosmia.

12.2. Síntomas

“la tos seca, dolor de garganta, cansancio y fiebre” “Tos seca, faringoamigdalitis, debilidad e hipertermia.” (Avila, 2020) De forma que Los síntomas más comunes, fiebre y tos, están presentes en la mayoría de los pacientes, pero no en todos los casos sintomáticos.

13. Historia natural de la enfermedad

“El virus del síndrome respiratorio agudo severo tipo-2 (SARS-CoV-2), causante de COVID-19, se ubica taxonómicamente en la familia Coronaviridae SARS-CoV-2/COVID-19: el virus, la enfermedad y la pandemia Esta familia se subdivide en cuatro géneros: Alphacoronavirus, Betacoronavirus, Gammacoronavirus y Deltacoronavirus” (Mendoza, 2020) se dice que es una enfermedad descubierta en diciembre del año pasado, en China, derivada del virus SARS-CoV-2, pero nadie pensaría que una enfermedad llegara tan lejos hasta volverse una pandemia a nivel mundial en donde miles de personas han perdido la vida por esto

14. Antecedentes

14.1. Personales patológicos

“Los principales factores de riesgo para enfermedad severa descritos son: edad ≥ 65 años, obesidad, hipertensión, diabetes mellitus, enfermedad coronaria, enfermedad pulmonar obstructiva y neoplasias. Se ha reportado una mortalidad general alrededor de 5%, pero puede ser mayor en casos de pacientes críticamente enfermos” (Mendoza, 2020) correspondiente a lo anterior las personas que tienen un riesgo mayor con la enfermedad son aquellas que tienen problemas cardiovasculares, los que tienen algún grado de obesidad, enfermedades pulmonares, diabetes estos son algunas ejemplos de enfermedades que tienen las personas que se les presentara el COVID de una manera mas agresiva, y es por demás decir que conocemos a alguna persona con alguno de estos padecimientos pues nuestro país esta casi lleno de población hipertensos o con problemas de diabetes etc.

15. Tratamientos

15.1. Farmacológico

Es de importancia destacar a las personas que “Desde el inicio de la aparición de SARS-CoV-2, a nivel mundial se está trabajando en el desarrollo de una vacuna efectiva y segura contra el virus, y los esfuerzos se han enfocado en la proteína S, que es la que se une al receptor celular, la ACE2, en los pulmones” (Ferrer, 2020) Desde que esta nueva y rara enfermedad apareció, muchos laboratorios comenzaron a buscar la vacuna efectiva para poder prevenir dicha enfermedad, hoy en día que la vacuna esta es de suma importancia que el grupo de personas que tienen un mayor impacto en la enfermedad la tenga aplicada, como son el personal de salud, personas mayores, hipertensos o personas con enfermedades crónicas degenerativas

15.2. Alternativos

“Los pacientes con cuadros leves deben ser manejados sintomáticamente y aislados en su casa” (Vargas, 2020) así mismo en situaciones ambulatorias o en hospitalización estable

o quienes han sido dados de alta de la misma enfermedad, esto con la finalidad de ayudarte a disminuir los síntomas respiratorios, mejorar tu condición respiratoria a través de la oxigenoterapia

16. Universitarios de UDS

17. Definición:

“La definición de universitario como relativo, perteneciente y concerniente a la universidad, como institución de educación superior, instituto público de enseñanza o del mismo conjunto de edificaciones donde funciona este tipo de establecimiento educativo.” (María Elena Pensado Fernández, 2017) la definición de estudiante de la universidad se refiere , al perteneciente y referente a la universidad, como corporación de formación superior, instituto público de enseñanza o del mismo conjunto de edificaciones donde funciona este tipo de fundación educativo

18. Educación

“La educación se define como un proceso social que transmite cultura, valores, conocimientos, prácticas, creencias, tecnologías, usos o costumbres que para una sociedad se consideran valiosos” (Oscar A. Martínez) entonces podemos decir que la educación se define como un progreso mutuo que transmite civilización, títulos, conocimientos, prácticas, creencias, tecnologías, usos o costumbres que para una familia se consideran valiosos

18.1. Privada:

Las escuelas privadas no son gratuitas por el mero hecho de que el principal objetivo de una empresa es el de ganar dinero; las escuelas privadas no tienen un carácter universal, pues se dirigen a aquel colectivo que no quiera disponer de la escuela pública y tampoco tienen que representar unos valores en concreto, pues desde el punto de vista de una empresa privada tienen el derecho de impartir valores como los religiosos, militares, etc. (Jesús Rogero-García, 2015) sin duda alguna las escuelas privadas son aquellas en las cuales tiene que haber un pago de colegiatura mensual, con el propósito de un negocio el de ganar dinero; las escuelas privadas no tienen un carácter universal, pues se dirigen a aquel colectivo que no quiera disponer de la escuela pública como es la religión, y no son los mismo protocolos que maneja en la pública, pues desde el punto de vista de una empresa privada tienen el derecho de impartir valores como los religiosos, militares, elitistas, etc.

18.2. Pública

Al respecto, nos tiene que venir a la cabeza el concepto de servicio público de manera automática. Así pues, la escuela pública es un servicio público en tanto en cuanto es un servicio que ofrece el estado gratuitamente y con carácter universal (para todos los niños en edad escolar). (Emigdio) Entendemos por educación pública como el servicio público de manera automática en la que pensamos en una economía estable ya que no hay ningún pago. Así pues, la escuela pública es un servicio público en tanto en cuanto es un servicio que ofrece el gobierno gratis para los niños y niñas de México

19. Comitán de Domínguez, Chiapas

19.1. Ubicación

El municipio se localiza en los límites del Altiplano Central y de la Depresión Central. Limita al norte con los municipios de Amatenango del Valle y de Chanal, al este con Las Margaritas y La Independencia, al sur con La Trinitaria y Tzimol y al oeste con Socoltenango y Las Rosas. (DataMexicoBETA, 2019)

19.2. Geografía

Ubicación: Este municipio se localiza en los límites del Altiplano Central y de la Depresión Central. Su limitación esta al norte con los municipios de Amatenango del Valle y de Chanal, al este con Las Margaritas y La Independencia, al sur con La Trinitaria y Tzimol y al oeste con Socoltenango y Las Rosas. (DataMexicoBETA, 2019) es decir este municipio se localiza en los límites del Altiplano Central y de la Depresión Central. Su limitación esta al norte con los municipios de Amatenango del Valle y de Chanal, al este con Las Margaritas y La Independencia, al sur con La Trinitaria y Tzimol y al oeste con Socoltenango y Las Rosas.

19.3. Hidrografía

La hidrografía del municipio la conforman el Grande de Comitán, que desagua en el lago de Tepancuapan en el vecino municipio de La Trinitaria y el lago más importante es el de Yusnajib. (DataMexicoBETA, 2019)

19.4. Orografía

El municipio está constituido en su mayor parte por llanos que son interrumpidos por lomeríos, ya sea aislados o formando cordones, hacia el sur, el terreno desciende con rumbo a la depresión central ubicándose en esta zona terrenos accidentados. (DataMexicoBETA, 2019) decimos que el municipio está constituido en su mayoría por llanos que son interrumpidos por lomeríos, actualmente están aislados o conformando cordones, hacia el sur, el dominio desciende con ruta a la canal central ubicándose en esta zona terrenos accidentados

19.5. Economía

En 2015, 49.9% de la población se encontraba en situación de pobreza moderada y 16.6% en situación de pobreza extrema. La población vulnerable por carencias sociales alcanzó un 22.3%, mientras que la población vulnerable por ingresos fue de 2.64%. (DataMexicoBETA, 2019) Por lo tanto en 2015, 6.09% de la población en Comitán de Domínguez no tenía acceso a sistemas de alcantarillado , 12.3% no contaba con red de suministro de agua, 7.1% no tenía baño y 0.67% no poseía energía eléctrica.

20. Actividades económicas

20.1. Agricultura

“Las actividades agrícolas y el comercio favorecen el intercambio de productos y dinamizan la economía regional. Además, de ser esta región un oferente de servicios turísticos alternativos (turismo cultural, de aventura, ecoturístico y naturaleza), a partir de la diversificación de su oferta turística y el mejoramiento de la infraestructura carretera y de servicios.” (DataMexico, 2017)

20.2. Turismo

“Dentro de las actividades con mayor potencial de desarrollo se encuentran las relacionadas con el Turismo y el Transporte. Para cubrir la afluencia turística que llega al Municipio se cuenta con 92 establecimientos de hospedaje temporal entre hoteles y posadas, con una capacidad de 920 habitaciones; asimismo, existen 145 establecimientos que brindan servicio de alimentación. Según datos proporcionados por la Secretaría de Turismo del Gobierno del Estado, en el año 2016 se recibieron 136,507 turistas, 126,596 nacionales y 9,911 extranjeros.” (Secretaría de turismo del gobierno del estado, 2017)

20.3. Comercio

“El sector comercial lo conforman 5,623 establecimientos, en su mayoría de comercio al por menor, con únicamente 258 establecimientos de comercio al por mayor. Siendo el comercio el rubro más importante de la estructura económica del Municipio; el cual se lleva a cabo principalmente en los mercados públicos: Primero de Mayo, Central de Abasto Veintiocho de Agosto, Primero de Junio, Veintidós de Noviembre, Mercado de Introdutores y Productores, del Cedro, así como en tiendas de autoservicio y departamentales.”

2. Población

La población en estudio serán escolares de entre 6 a 12 años de edad residentes de Comitán de Domínguez, Chiapas

La población de Comitán de Domínguez se encuentra conformada de la forma que señala la figura 1 (agregar pirámide poblacional) y la podemos dividir entre hombres y mujeres de dicha edad (entre 6 y 12 años) como se muestra en la tabla 2

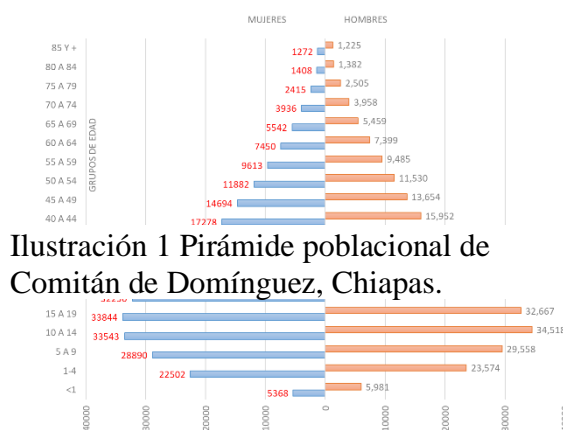


Ilustración 1 Pirámide poblacional de Comitán de Domínguez, Chiapas.

Grupo de edad	Hombres	Mujeres
15 a 19	8649	8,979
20 a 24	8442	9,292

Tabla 2 Tabla poblacional de Comitán de Domínguez

La Universidad del sureste cuenta con aproximadamente 105 alumnos los cuales se dividen por semestre como se muestra en la tabla 3.

Semestre	Número de alumnos
Octavo	25
Séptimo	5
Sexto	33
Quinto	6

Tabla 3 Relación de alumnos de la UDS

Universidad del Sureste. Licenciatura en Medicina Humana

5. Muestra

La muestra se determinará por el método de Daniels dándonos un total de _____ cuyos criterios de inclusión serán:

- Ser estudiante de la universidad del sureste campus Comitán de Domínguez
- Ser universitario de la carrera de la licenciatura de medicina huma.
- Ser joven de entre 17 a 24 años de edad
- Residir en Comitán de Domínguez, Chiapas
- Estar en confinamiento por la epidemia de covid19
- Ser joven que tenga un dispositivo móvil o una consola de videojuegos
- Contar con internet en su casa

Y la muestra se escogerá por el método aleatorio simple, con un total de _____ muestras con una constante de _____ o a través de la constante.

Se utilizarán las encuestas como una herramienta para poder obtener información exacta proveniente de los alumnos, serán encuestas virtuales por medio de Google form porque por la pandemia no podemos acudir a la escuela y entrevistar a los alumnos, se les proporcionará a todos los jefes de grupo el link de la encuesta para que ellos puedan compartirla con sus compañeros de salón y así estos puedan contestar la encuesta.

Se pedirá autorización a la universidad para que nos pueda proporcionar los contactos de los jefes de grupo y así todo se haga bajo las normas de la escuela sin caer en alguna falta y los jefes puedan ayudarnos a incentivar a los alumnos.

K. Cronograma

Actividad	Semana 1					Semana 2					Semana 3				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
	31 de ma yo	1 de jun io	2 de jun io	3 de jun io	4 de jun io	7 de jun io	8 de jun io	9 de jun io	10 de jun io	11 de jun io	15 de juni o	16 de jun io	17 de jun io	18 de jun io	19 de jun io
Selección de la muestra															
Aplicación del cuestionario a prueba piloto															
Correcciones															
Aplicación a toda la muestra															
Concentraciones de la información															
Procesamiento de los datos															
Creación de gráficos															
Elaboración de reporte (tesis) (10 días)															
Presentación y defensa del reporte (22)															

BIBLIOGRAFIA

Bibliografía

- A.T, S. (2020). ¿Que es covid 19? *Salud del paciente y series informativas*, 1.
- Alfredo Oliva Delgado, M. V. (2016). *Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces*. Mexico, DF.
- Avila, P. (2020). Manifestaciones clinicas y diagnostico. *Revista mexicana de trasplantes*, 3.
- Becker, D. R. (2020). Revista salud en chiapas. *Revista Chiapaneca*, 9.
- Berrio Quintanilla, J. M. (2019). Influencia de los videojuegos en su formación de los estudiantes del quinto grado de primaria sección “A” de la institución educativa N° 50634 José María Arguedas del distrito de Haquira. *Repositorio institucional*, 320.
- Bogotá, S. D. (2016). Precauciones de aislamiento. *Guías para la prevención, control y vigilancia epidemiológica*, 13-14.
- Challco Luque, S. G. (2018). *Uso de video juegos y relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNSA*. Obtenido de Uso de video juegos y relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNSA:
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chóliz, C. M. (2015). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Scielo*, 46-55.
- DataMexico*. (2017). Obtenido de Comitán de Domínguez:
[https://datamexico.org/es/profile/geo/comitan-de-dominguez#:~:text=Seg%C3%BAn%20datos%20del%20Censo%20Econ%C3%B3mico,Preparaci%C3%B3n%20de%20Alimentos%20y%20Bebidas%20\(](https://datamexico.org/es/profile/geo/comitan-de-dominguez#:~:text=Seg%C3%BAn%20datos%20del%20Censo%20Econ%C3%B3mico,Preparaci%C3%B3n%20de%20Alimentos%20y%20Bebidas%20()
- DataMexicoBETA*. (2019). Obtenido de DataMexicoBETA:
<https://datamexico.org/es/profile/geo/7019>
- Eduardo López Briz, F. V. (2016). Tratamiento farmacológico de la adicción al juego. *revista española de drogodependencia*, 481-487.
- Emigdio, L. G. (s.f.). LA GESTIÓN EDUCATIVA PARA LA UNIVERSIDAD PÚBLICA Y PRIVADA EN MÉXICO: UNA COMPARACIÓN COMPETITIVA. *Red internacional de investigadores en competitividad*, 1591.1605.
- Ferrer, L. (2020). Antecedentes de la enfermedad Covid 19. *Revista mexicana*, 9.
- Francisco Arias Horcajadas, C. B. (2010). Manual de adicciones para psicólogos. *Sociodrogalcohol*, 318.

- Huamani Layme, M., & Ccorahua Salhua, R. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Repositorio institucional*, 340.
- infocop. (21 de 03 de 2019). *Cómo evitar la adicción a los videojuegos en niños*. Obtenido de *Cómo evitar la adicción a los videojuegos en niños*: http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7924
- Jesús Rogero-García, M. A.-C. (2015). Representaciones sociales de los padres y madres sobre la educación pública y privada en España. *Revista de la asociación de sociología de la educación*, 46-58.
- Largacha, J.-L. G. (2017). Adicción y aislamiento social. 118-119.
- López, A. L. (2015). Adicción a Internet: conceptualización y. *REVISTA PROFESIONAL*, 22-52.
- Lucio Gros, N. D. (2021). Video Game Addiction and Emotional. *frontiers in psychology*, 12-13.
- LUKE A. SCHNEIDER, D. L. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *School of Psychology, The University of Adelaide, Adelaide, Australia*, 337-338.
- María Elena Pensado Fernández. (2017). 14.
- Mendoza, R. (2020). Epidemiología del AARS-CoV. *Artículo especial*, 2.
- Mnuela, L. B. (2016). Aislamiento social. *Servicio andaluz de la salud*, 2-3.
- Oscar A. Martínez, M. E. (s.f.). La marginación social y la perspectiva de la educación privada en México, un estudio cualitativo. *Revista sociología*, 20-30.
- Pérez, G. (2018). "LAS CAUSAS DE LAS ADICCIONES INVOLUCRAN FACTORES BIOLÓGICOS, PSICOLÓGICOS Y SOCIALES". Obtenido de "LAS CAUSAS DE LAS ADICCIONES INVOLUCRAN FACTORES BIOLÓGICOS, PSICOLÓGICOS Y SOCIALES".
- Perez, G. (23 de octubre de 2018). *las causas de las adicciones involucran factores biológicos, psicológicos y sociales*. Obtenido de las causas de las adicciones involucran factores biológicos, psicológicos y sociales : <https://puntoedu.pucp.edu.pe/voces-pucp/las-causas-de-las-adicciones-involucran-factores-biologicos-psicologicos-y-sociales/#:~:text=Los%20estudios%20biol%C3%B3gicos%20sobre%20las,tiene%20frente%20a%20su%20adicci%C3%B3n>.
- Pérez, G. (octubre de 2018). *las causas de las adicciones involucran factores biológicos, psicológicos y sociales*. Obtenido de las causas de las adicciones involucran factores biológicos, psicológicos y sociales .
- Perez, R. (2020). Pandemia por coronavirus SARS-CoV-2/ COVID-19. *REVISTA COVID*, 8.
- salud, s. d. (s.f.). *Adicción a los videojuegos, puede provocar aislamiento*. Obtenido de *Adicción a los videojuegos, puede provocar aislamiento*: <https://www.gob.mx/salud/prensa/adiccion-a-los-videojuegos-puede-provocar-aislamiento-57867>

- Secretaria de turismo del gobierno del estado.* (17 de enero de 2017). Obtenido de
Direccion al turista departamentos de informacion: www.inegi.org.mx
- Valladolid, M. N. (2015). Inovacion conceptual en adicciones. (Primera parte). *Rev Neuropsiquiatr*, 22-29.
- Vargas, A. (2020). El nuevo coronavirus y la pandemia del coronavirus. *COVID19*, 2.

Lista de referencias

- A.T, S. (2020). ¿Que es covid 19? *Salud del paciente y series informativas*, 1.
- Alfredo Oliva Delgado, M. V. (2016). *Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces*. Mexico, DF.
- Avila, P. (2020). Manifestaciones clinicas y diagnostico. *Revista mexicana de trasplantes*, 3.
- Becker, D. R. (2020). Revista salud en chiapas. *Revista Chiapaneca*, 9.
- Berrio Quintanilla, J. M. (2019). Influencia de los videojuegos en su formación de los estudiantes del quinto grado de primaria sección “A” de la institución educativa N° 50634 José María Arguedas del distrito de Haquira. *Repositorio institucional*, 320.
- Bogotá, S. D. (2016). Precauciones de aislamiento. *Guías para la prevención, control y vigilancia epidemiológica*, 13-14.
- Challco Luque, S. G. (2018). *Uso de video juegos y relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNSA*. Obtenido de Uso de video juegos y relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNSA:
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chóliz, C. M. (2015). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Scielo*, 46-55.
- DataMexico*. (2017). Obtenido de Comitán de Domínguez:
<https://datamexico.org/es/profile/geo/comitan-de-dominguez#:~:text=Seg%C3%BAAn%20datos%20del%20Censo%20Econ%C3%B3mico,Preparaci%C3%B3n%20de%20Alimentos%20y%20Bebidas%20>
- DataMexicoBETA*. (2019). Obtenido de DataMexicoBETA:
<https://datamexico.org/es/profile/geo/7019>
- Eduardo López Briz, F. V. (2016). Tratamiento farmacológico de la adicción al juego. *revista española de drogodependencia*, 481-487.
- Emigdio, L. G. (s.f.). LA GESTIÓN EDUCATIVA PARA LA UNIVERSIDAD PÚBLICA Y PRIVADA EN MÉXICO: UNA COMPARACIÓN COMPETITIVA. *Red internacional de investigadores en competitividad*, 1591.1605.
- Ferrer, L. (2020). Antecedentes de la enfermedad Covid 19. *Revista mexicana*, 9.
- Francisco Arias Horcajadas, C. B. (2010). Manual de adicciones para psicólogos. *Sociodrogalcohol*, 318.
- Huamani Layme, M., & Ccorahua Salhua, R. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Repositorio institucional*, 340.

- infocop. (21 de 03 de 2019). *Cómo evitar la adicción a los videojuegos en niños*.
Obtenido de *Cómo evitar la adicción a los videojuegos en niños*:
http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7924
- Jesús Rogero-García, M. A.-C. (2015). Representaciones sociales de los padres y madres sobre la educación pública y privada en España . *Revista de la asociación de sociología de la educación* , 46-58.
- Largacha, J.-L. G. (2017). Adicción y aislamiento social. 118-119.
- López, A. L. (2015). Adicción a Internet: conceptualización y. *REVISTA PROFESIONAL*, 22-52.
- Lucio Gros, N. D. (2021). Video Game Addiction and Emotional. *frontiers in psychology*, 12-13.
- LUKE A. SCHNEIDER, D. L. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *School of Psychology, The University of Adelaide, Adelaide, Australia*, 337-338.
- María Elena Pensado Fernández. (2017). 14.
- Mendoza, R. (2020). Epidemiología del AARS-CoV. *Artículo especial*, 2.
- Mnuela, L. B. (2016). Aislamiento social. *Servicio andaluz de la salud*, 2-3.
- Oscar A. Martínez, M. E. (s.f.). La marginación social y la perspectiva de la educación privada en México, un estudio cualitativo. *Revista sociología*, 20-30.
- Pérez, G. (2018). "LAS CAUSAS DE LAS ADICCIONES INVOLUCRAN FACTORES BIOLÓGICOS, PSICOLÓGICOS Y SOCIALES". Obtenido de "LAS CAUSAS DE LAS ADICCIONES INVOLUCRAN FACTORES BIOLÓGICOS, PSICOLÓGICOS Y SOCIALES".
- Perez, G. (23 de octubre de 2018). *las causas de las adicciones involucran factores biológicos, psicológicos y sociales* . Obtenido de las causas de las adicciones involucran factores biológicos, psicológicos y sociales :
<https://puntoedu.pucp.edu.pe/voces-pucp/las-causas-de-las-adicciones-involucran-factores-biologicos-psicologicos-y-sociales/#:~:text=Los%20estudios%20biol%C3%B3gicos%20sobre%20las,tiene%20frente%20a%20su%20adicci%C3%B3n>.
- Pérez, G. (octubre de 2018). *las causas de las adicciones involucran factores biológicos, psicológicos y sociales* . Obtenido de las causas de las adicciones involucran factores biológicos, psicológicos y sociales .
- Perez, R. (2020). Pandemia por coronavirus SARS-CoV-2/ COVID-19. *REVISTA COVID*, 8.
- salud, s. d. (s.f.). *Adicción a los videojuegos, puede provocar aislamiento*. Obtenido de *Adicción a los videojuegos, puede provocar aislamiento*:
<https://www.gob.mx/salud/prensa/adiccion-a-los-videojuegos-puede-provocar-aislamiento-57867>
- Secretaría de turismo del gobierno del estado*. (17 de enero de 2017). Obtenido de *Dirección al turista departamentos de información*: www.inegi.org.mx

- Valladolid, M. N. (2015). Inovacion conceptual en adicciones. (Primera parte). *Rev Neuropsiquiatr*, 22-29.
- Vargas, A. (2020). El nuevo coronavirus y la pandemia del coronavirus. *COVID19*, 2.

Anexos

ANEXOS

CUESTIONARIO PARA LA OBTENCION DE USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS DURANTE LA PANDEMIA DE COVID-19 POR ADICCIÓN Y AISLAMIENTO EN JÓVENES UNIVERSITARIOS DE LA UDS

El siguiente cuestionario es confidencial y anónimo y su finalidad es la obtención de información con fines de investigación científica. Realizado por los alumnos de 4° semestre de la Licenciatura de Medicina Humana de la universidad del sureste campus Comitán. Los datos han sido suministrado suministrados de forma voluntaria.

Instrucciones: lea y responda el inciso que más conveniente le parezca en cada situación.

1. ¿Cuántas horas diarias le dedicas a algún video juego?
 - A. 1 hora.
 - B. 2 horas de juego al día.
 - C. más de 4 horas al día.

2. ¿Considera usted que la epidemia por covid 19 es una de las causas del uso excesivo de video juegos?
 - A- Si
 - B- No

3. ¿Utiliza algún video juego?
 - A- SI
 - B- NO

4. ¿Lugar de residencia?
 - A- Vive en Comitán
 - B- No vive en Comitán

5. ¿Cuántos años tiene usted? _____

6. ¿A qué grupo de sexo pertenece?
 - A. Femenino
 - B. Masculino
 - C. Ambiguo

7. ¿qué video juegos son los que usa?
 - A. App descargadas
 - B. Consolas

8. ¿Cuándo juegas video juegos que prefieres?
 A. Encerrarte en tu cuarto para poder jugar
 B. No aislarte
9. ¿Ha notado agresión en su conducta durante este tiempo que ha estado jugando video juegos?
 A- SI
 B- NO
10. ¿hace usted ejercicio?
 A. Si, hace ejercicio
 B. No, hace ejercicio
11. ¿harías algún cambio en tu estilo de vida para obtener un impacto positivo en tu salud?
 A. Si
 B. No
12. ¿en el último año, has recibido información referente a la adicción y aislamiento por video juegos?
 A- Si
 B- No
13. ¿necesita platicar con algún profesional?
 A- Si
 B- No

Nombre del alumno (a)				Sello de autorización	
Profesor	Dr. Dario Cristiaderit Gutiérrez Gómez		Parcial		
Carrera	Medicina Humana	Semestre	o		Fecha
Materia	Diseño experimental		Grupo 4 B		
Total de Preguntas:				Calificación :	

Ejercicios de valoración análisis de variantes y comprobación de hipótesis:

Universidad del Sureste. Licenciatura en Medicina Humana

Dada la complejidad de los tópicos de esta unidad se evaluará con una bitácora que lleve a cabo un análisis de los datos recopilados en trabajo de campo. Que por tal motivo deberá contar con:

Numero	Item	Entregado	No entregado
1.	Portada	1	
2.	Informe general de la localidad trabajada	1	
3.	Mapa individual	1	
4.	Cuestionario	5	
5.	cronograma	5	
6.	Variable	15	
7.	Marco teórico	25	
8.	Hipótesis	5	
9.	objetivos	5	
10.	Marco metodológico	15	
11.	Diseño de análisis	5	
12.	Instrumento de captura y recolección hoja de paloteo	3	
13.	Delphi aprobado	5	
14.	Evidencia fotográfica	5	
15.	Introducción	4	
Total			

.Calificación:

La entrega total contará con el 50% y se repartirá en la forma señalada con un valor proporcional del examen al número de ítems entregados.