



UNIVERSIDAD DEL SURESTE

ESCUELA DE MEDICINA HUMANA

Tesis para obtener el grado de licenciado en medicina humana

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

**Presentado por:
Vázquez Calvo Vanessa Estefania
Morales Gordillo Hugo Gerardo
Gonzales Gonzales Guadalupe Elizabeth**

**Fecha de entrega:
14 de junio del 2021**

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

Dedicatoria

Con mucho amor y alegría me permito dedicarle el presente proyecto a mi madre por ser mi mejor guía para continuar por el buen camino, seguir adelante y no desertar ante los problemas que se presentaban durante la carrera, por ser mi mejor maestra para la vida y quien me enseñó a enfrentar las adversidades sin perder nunca la dignidad para seguir sobre la marcha, gracias a ti madre linda quien fuiste la principal fuente de solvencia para materiales y recursos.

A mi familia quienes por ellos soy lo que soy, por sus consejos, comprensión, valores, principios, carácter, mi empeño, perseverancia y coraje para conseguir mis objetivos.

A mi hija, razón fundamental por la que mi mayor objetivo es concluir este proyecto, la mayor bendición que me pudo dar la vida. Gracias por ser en quien pienso los días largos de carga escolar, gracias por ser el mejor motivo de esta vida que no es vida sin tener por quien vivir.

Agradezco a Dios por haberme dado una familia maravillosa, a mis padres Lizandro González Vázquez y Teresa González de la Cruz quienes han sido la principal fuente de motivación en mis estudios, quienes me han apoyado en todo momento y quienes sembraron en mí el valor de la responsabilidad, deseos de superación, humildad y sacrificio; lo que ha contribuido a la consecución de este logro. Agradezco a mi hermana Leticia Janeth y a mi hermano Carlos Enrique por brindarme su apoyo, amor y consejos.

Primeramente, le agradezco a Dios por permitirme vivir una vida maravillosa, por llenarme de bendiciones en momentos difíciles, se lo dedico de todo corazón a mis padres por haberme

forjado como una persona respetuosa, pero principalmente por estar conmigo en todos los momentos apoyándome de una manera incondicional, por brindarme la oportunidad de poder estudiar, se lo dedico de igual forma a mi hermanita que me apoya en ciertas ocasiones siendo parte de mi vida.

Agradecimientos

Agradecemos a nuestros padres quienes nos brindaron el apoyo incondicional, a la Universidad del Sureste Campus Comitán por brindarnos información necesaria para la investigación.

Agradecemos a los alumnos de la Universidad del Sureste por colaborar en responder el cuestionario Delfhi y también a la asociación AMEC por ayudarnos a compartir el cuestionario a los distintos semestres de la licenciatura en medicina humana. Por último, agradecemos a nuestro asesor de Tesis al Dr. Darío Cristiaderit Gutiérrez Gómez por explicarnos detalladamente la estructura que debe de llevar.

índice	6
Extracto	1
Introducción	2
A. Planteamiento del problema	4
1. Descripción del problema	4
2. Pregunta de investigación	4
B. Importancia, justificación y viabilidad	5
Importancia	5
Justificación	5
Viabilidad	5
C. Objeto del estudio (identificación)	6
D. Variables	7
1. Identificación	7
2. Definición conceptual	11
3. Definición operacional	13
E. Hipótesis	15
F. Objetivos	16
1. Objetivo General	16
2. Objetivos Específicos	16
G. Tipo de investigación	18
1. Orientación	18
2. Enfoque	18
3. Alcance	18
4. Diseño	18
5. Temporalidad	18
H. Limitaciones	19
I. Reseña capitular	20
Capítulo I Fundamentación de la investigación	21
A. Antecedentes	21
B. Marco teórico	21
1. Estrés	¡Error! Marcador no definido.
2. Covid-19	¡Error! Marcador no definido.

	7
3. Jóvenes	¡Error! Marcador no definido.
4. Comitán de Domínguez, Chiapas	¡Error! Marcador no definido.
C. Marco normativo	33
Capítulo II	34
Capítulo III	35
Capítulo IV	38
Capítulo (Ultimo). Presentación y análisis de resultados	¡Error! Marcador no definido.
1. Población	¡Error! Marcador no definido.
Figura 1 Piramide poblacional de Comitán de Domínguez, Chiapas	¡Error! Marcador no definido.
definido.	
2. Muestra	¡Error! Marcador no definido.
Bibliografía	55
Referencias	59
Anexos	65

Lista de tablas

Tabla 1. El título debe ser breve y descriptivo.	3
--	---

Lista de figuras

Figura 1. Aquí deberá colocarse una explicación descriptiva de la figura como para darle título, será una frase breve pero descriptiva. 4

(Si miras al pie de la imagen, se encuentra la misma inscripción; cuando insertas el título de la figura, al mismo tiempo se va generando la lista de figuras con el número de página donde se encuentra)

Extracto

La adicción a los videojuegos en este tiempo de pandemia por Covid -19 es una enfermedad que provoca en el paciente la necesidad incontrolable de jugar de forma compulsiva a juegos electrónicos. Este es incapaz de controlar sus ganas y su deseo le lleva a jugar irremediamente durante un gran número de horas.

En este se hablará sobre la adicción que se ha incrementado en los jóvenes universitarios de 17 a 24 años de edad de la universidad del Sureste campus Comitán durante la pandemia de Covid-19. Una adicción, como su propio nombre indica, no es algo positivo, sino que es todo lo contrario. La adicción a los videojuegos es una adicción comportamental y como tal no es menos nociva para nuestro cuerpo que la adicción a las drogas, las cuales conllevan un riesgo y unas consecuencias mucho mayores para nuestro cuerpo. Pero esta adicción a los videojuegos no descarta las problemáticas que puede traer a los jóvenes como son los cambios comportamentales, depresión, problemas familiares.

Los amigos y parientes cercanos, pero sobre todo los padres tienen un papel fundamental en este tipo de adicción, ya que ellos son los que se pueden percatar de esta situación problemática de adicción en la que pasan sus hijos

Introducción

La presente investigación se refiere a la adicción a los videojuegos que es una enfermedad que provoca en los pacientes la necesidad incontrolable de jugar de forma compulsiva a juegos electrónicos también se incluye la depresión que es un trastorno mental frecuente, que se caracteriza por la presencia de tristeza, pérdida de interés o placer, sentimientos de culpa o falta de autoestima, trastornos del sueño o del apetito, sensación de cansancio y falta de concentración. en relación con el encierro debido a la pandemia de COVID-19 y la necesidad de la cuarentena impuesta como medida de control esto debido a que el covid-19 es una enfermedad infecciosa causada por un coronavirus recientemente descubierto los síntomas mas habituales son fiebre, tos seca, cansancio y otros síntomas menos comunes son las molestias y dolores, dolor de garganta, diarrea, conjuntivitis, dolor de cabeza, anosmia e hiposmia entre otros.

Las características principales de este problema son:

- 1.El cambio en el estilo de vida que manejaban en forma general los jóvenes con limitaciones en cuanto a sus reuniones sociales
 - 2.La obligatoriedad en las clases en línea
 - 3.El cambio en la dinámica familiar
 - 4.La falta de valores éticos y morales
 - 5.Poca comunicación familiar
 - 6.Otro punto que se toma es la falta de información a este tema ya que para muchas personas no ven un daño en que un joven juegue un video juego ya sea en consolas, celulares o computadoras, pero realmente esto a la larga traerá consecuencias que intervendrán en las relaciones sociales,
 - 7.Los problemas familiares que influyen en el comportamiento de los jóvenes haciendo que los jóvenes recurran a video juegos para usar como refugio los problemas familiares
- Para analizar el problema es importante conocer las causas a la adicción de los video juegos que se representarán de forma distinta hacia cada paciente, por lo que no es posible encontrar el origen único del problema. Además, la personalidad juega un papel muy importante en los pacientes. Las causas que pueden afectar en mayor o menor grado a cada paciente y generarle una adicción a los video juegos son:

- Dificultad para gestionar sus sentimientos.
- Baja tolerancia a la frustración.
- Creencia de superioridad.
- La retroalimentación que devuelven los videojuegos al subir de nivel.
- Los problemas laborales, escolares o en el hogar que le hacen buscar refugio en un mundo de fantasía.
- La depresión.

La adicción a los video juegos es un síndrome que si existe a pesar de las diferentes variables que no demuestran ningún alce, ya que está ampliamente relacionada con diferentes factores que intervienen en la adicción uno de ellos es el cambio en la educación por parte de los padres a los hijos ya que hoy en día muchos padres no pueden dar tiempo

y amor a los hijos ellos prefieren comprar una consola o dar regalos como celulares y esto ocasiona que los jóvenes tengan acceso a video juegos desde muy temprana edad; la economía ya que muchos padres hoy en día cuentan con la posibilidad de poder comprar a los hijos una consola de video juegos, celulares e muchos jóvenes ya cuentan con internet en casa, así que ya no es necesario ir a un ciber para poder tener contacto con algún video juego.

El aislamiento social en los universitarios es una consecuencia debido a que la mayoría de ellos prefieren muchas veces jugar en un cuarto en donde no puedan ser interrumpidos; la depresión que les puede causar en el exceso uso de video juegos los cuales tendrán como consecuencia cambios en el comportamiento, profunda tristeza, decaimiento anímico, baja autoestima, pérdida de interés por todo, disminución de las funciones psíquicas y pérdida de la identidad.

Estos descubrimientos permitirán entender mayormente la relación que tuvo la adicción a los video juegos en la cuarentena por la pandemia de COVID-19, en los jóvenes universitarios de la universidad del sureste, para que de esta manera difundamos y sirva de prevención la información sobre este tema por redes sociales ya sea como whatsapp, Facebook, Instagram, twitter y telegram, para que así los jóvenes puedan tener conocimiento sobre este tema el cual debemos dar a conocer para que la comunidad estudiantil vea y conozca todos los síntomas y consecuencias que pueden llegar a sucitar en un futuro.

A. 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?

B. 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.

C. Objeto del estudio (identificación)

Adicción a los video juegos.

D. 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 universidad del sureste campus que utilicen algún video juego.	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
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 en su conducta con un impacto positivo en la salud.	Se realizarán 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

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 Icuadro 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 Comitán 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.

E. 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 el aumento del uso de video juegos en las personas que radican en Comitán en comparación con los que son foráneos durante la pandemia de COVID- 19 entre los estudiantes de medicina de la Universidad de Sureste en el periodo de agosto diciembre de 2020
- b) Se observará el número de personas que juegan video juegos según su sexo en los universitarios, durante la pandemia de COVID-19.
- c) Se observará que los jóvenes universitarios sean hombres y mujeres estén dispuestos a realizar cambios en el estilo de vida debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia de COVID-19
- d) Se observará que los jóvenes universitarios ya sean hombres o mujeres realicen ejercicio debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia de COVID-19
- e) Cuantificar el rango de edad que comprende las personas que usan video juegos.
- f) Determinar los grupos de edad de los jóvenes universitarios de la universidad del sureste, que están dispuestos a recibir apoyo de un profesional a la adicción a los video juegos.
- g) El uso de video juegos condiciona la respuesta conductual de los jóvenes, durante la pandemia de COVID-19
- h) se observará que los jóvenes universitarios ya sean hombres o mujeres utilicen aplicaciones descargadas o bien consolas durante la pandemia covid-19
- i) Determinar el número de jóvenes universitarios que harían un cambio en el estilo de vida estando en pandemia de covid-19.
- j) Exponer la opinión de hombres y mujeres si la pandemia es una causa del uso excesivo de video juegos

F. 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

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. Determinar el número de mujeres de la Universidad Del Sureste campus Comitán que dedican tiempo a los juegos de video.
7. Determinar el número de hombres de la Universidad Del Sureste campus Comitán que dedican tiempo a los videojuegos.

8. 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
9. 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.
10. Determinar cómo afecta conductualmente poseer conductas adictivas a los videojuegos, en esencia como repercute académicamente mantener una adicción a los videojuegos.

G. Tipo de investigación

1. Orientación

Exploratoria, ya que obtendremos información 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 una vez obtenida la información se intentara dar explicación y se intentara comprobar la hipótesis calificativa

4. Diseño

Cuantitativo, a través de encuestas, cuestionarios.

5. Temporalidad

Es cohorte, ya que solamente se delimitara en un espacio de tiempo determinado

H. Limitaciones

Las limitación mas grande fue que el trabajo de realizo en tiempos de la pandemia covid-19, lo cual causo que no se pudiera estar saliendo para obtener resultados un poco mas concretos de acuerdo a lo que queríamos saber, otra de las limitaciones fue el poco interés de los alumnos desde la prueba Delphi y cuando respondían el cuestionario que se envio, otro factor fue el económico, debido al costo del proyecto, en donde se tenia que tener un planteamiento y poder presentárselo a personas que nos pudieran financiar el proyecto, por ultimo el tiempo en que se llevo a cabo la investigación fue poco tiempo debido a las obligaciones de entrega del trabajo final.

I. Reseña capitular

Capítulo I Fundamentación de la investigación

A. 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.

B. 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 deprivación 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 sea 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, 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 \geq 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.”

C. Marco normativo

Norma oficial mexicana nom-162-scfi-2004, electrónica audio y video-discos compactos grabados con audio, video, datos y/o videojuegos-información comercial e identificación del fabricante.

CENETEC COVID Información especializada sobre COVID (gobierno, 2019)

CENETEC COVID Algoritmos interinos para la atención del COVID-19: La información contenida en los algoritmos subsecuentes, representan un ejercicio que compila -de una forma simplificada- la evidencia que está emergiendo sobre la pandemia del COVID-19.

Capítulo II Obtención y manejo de resultados

Para la realización de la recolección de información la cual abarco de en fechas establecidas iniciando el día lunes 10 de mayo al día Domingo 16 de mayo del presente año, se utilizó la plataforma de GOOGLE FORM ya que es una herramienta muy fácil para poder realizar los cuestionarios de una forma adecuada, es sencillo para los que realizan la encuesta y también para las personas que lo responden, ya que dicha plataforma nos da un link que es muy fácil de compartir y también es muy fácil para poder ingresar y responderlo la URL que usamos fue: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSerbXcruJCmcedCcs_ZTAcNJyXRZsZGCqPEXVHsd6aDj_DD2A/viewform?usp=sf_link tomamos la decisión de comunicarnos con nuestra compañera Nancy Flores alumna de UDS de la carrera de medicina quien ocupa el cargo de presidenta de AMEC UDS para pedirle el favor de compartirlo con las personas que están inscritos en el grupo AMEC, nos encargamos de enviar el link a distintos compañeros que conocemos de la universidad además se enviaron a distintos grupos de WhatsApp en donde participan personas que juegan videojuegos, compartimos el link de la encuesta en algunas redes sociales como fueron Instagram y Facebook y fue ahí en donde obtuvimos respuestas de compañeros de UDS. Contando al final con el numero necesario para ser respondido, cabe destacar que no tuvimos ningún problema para obtener ni registrar los datos

la cual se distribuyó por medio de grupos de WhatsApp como forma de compartirlo entre los jóvenes universitarios seleccionados como parte de nuestra muestra, la cual comprendía jóvenes que cursan la licenciatura de medicina humana, en la universidad del sureste de la ciudad de Comitán de Domínguez Chiapas contando al final con el numero necesario para ser respondido.

La población que se estudió fueron universitarios que tenían de entre 17 a 25 años de edad que eran residentes de Comitán de Domínguez, Chiapas

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

Cuadro de resultados de la investigación sobre la adicción a los video juegos en jóvenes universitarios de la Universidad del Sureste

Ítem	Total	Porcentaje	Proporción
1. ¿Juegas o has jugado algún video juego?			
NO	24	21	0.27
SI	90	80	3.75
Total	114	101	
2. ¿Cuántas horas diarias le dedicas a algún video juego?			
< 30 MIN	52	46	0.85
30 - 60 MIN	33	29	0.41
> 1 HORA	28	25	0.33
Total	113	100	
3. ¿Considera usted que la epidemia por covid 19 es una de las causas del uso excesivo de video juegos?			
NO	28	25	0.33
SI	86	76	3.07
Total	114	101	
4. ¿Vive usted en Comitán?			
NO	51	45	0.82
SI	62	55	1.22
Total	113	100	
5. ¿ a que grupo de edad pertenece?			
17 – 20	63	56	1.29
20-25	41	36	0.58
>25	8	7	0.08
Total	112	99	
6. sexo			
MUJER	56	50	0.98
HOMBRE	57	50	1.02
Total	113	100	
7. ¿qué video juegos son los que usa?			
APPS DESCARGADAS	91	81	4.14
CONSOLAS	22	19	0.24
Total	113	100	
8. ¿Cuándo juegas video juegos que prefieres?			
ENCERARTE EN TU CUARTO PARA PODER JUGAR	44	39	0.65
JUGAR EN GRUPO	52	46	0.87
PREFERIRI EL SILENCIA PARA OBTENER MAYOR CONCENTRACIÓN	16	14	0.17
Total	112	99	
9. ¿Ha notado algún cambio en su conducta durante este tiempo que ha estado jugando video juegos?			
NO	84	74	2.90

SI	29	26	0.35
Total	113	100	
10. ¿ Que tiempo hace ejercicio?			
<30 MIN DIARIOS	31	27	0.38
30 MIN DIARIOS	31	27	0.38
> 30 MIN DIARIOS	51	45	0.82
Total	113	100	
11.¿harías algún cambio en tu estilo de vida para obtener un impacto positivo en tu salud?			
NO	7	6	0.07
SI	106	94	15.14
Total	113	100	
12. ¿en el último año, has recibido información referente a la adicción y aislamiento por video juegos?			
NO	82	73	2.65
SI	31	27	0.38
Total	113	100	
13. ¿recibiría usted apoyo de un profesional ?			
NO	37	33	0.49
SI	76	67	2.05
Total	113	100	

Tabla 2: cuadro de resultados de la investigación de Uso excesivo de videojuegos durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS

Capítulo III Presentación de resultados

1. ¿Juegas o has jugado algún video juego?		
NO	24	21
SI	90	80

Tabla 2; ¿Juegas o has jugado algún video juego?

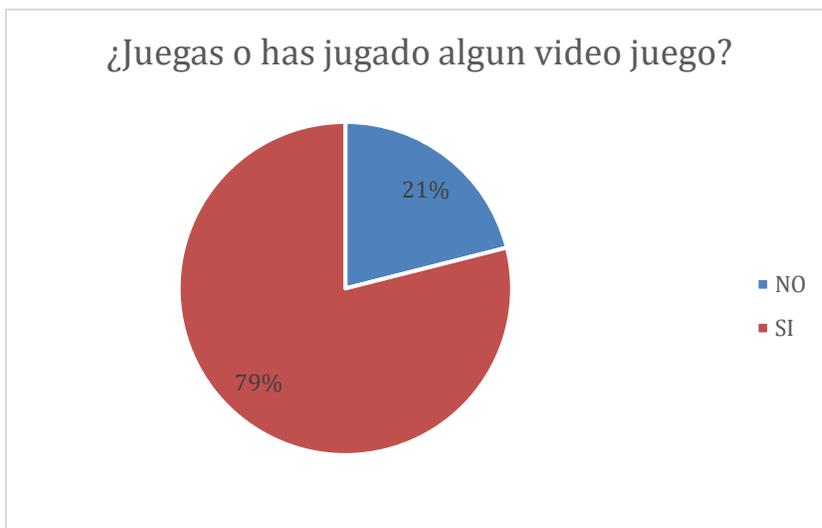


Ilustración 1; ¿Juegas o has jugado algún video juego?

Los resultados pueden interpretarse de una manera clara referente a que 90 personas de los 114 entrevistados han jugado alguna vez un videojuego, por lo tanto al ser 114 muestras equivale el 79% (ilustración 1) y el resto no han jugado ningún videojuego lo cual equivale al 21% de las personas entrevistadas. La distribución de esta pregunta se observa en

la figura 1.

2. ¿Cuántas horas diarias le dedicas a algún video juego?		
< 30 MIN	52	46
30 - 60 MIN	33	29
> 1 HORA	28	25

Tabla 3; Cuantas horas diarias le dedicas a algún video juego?

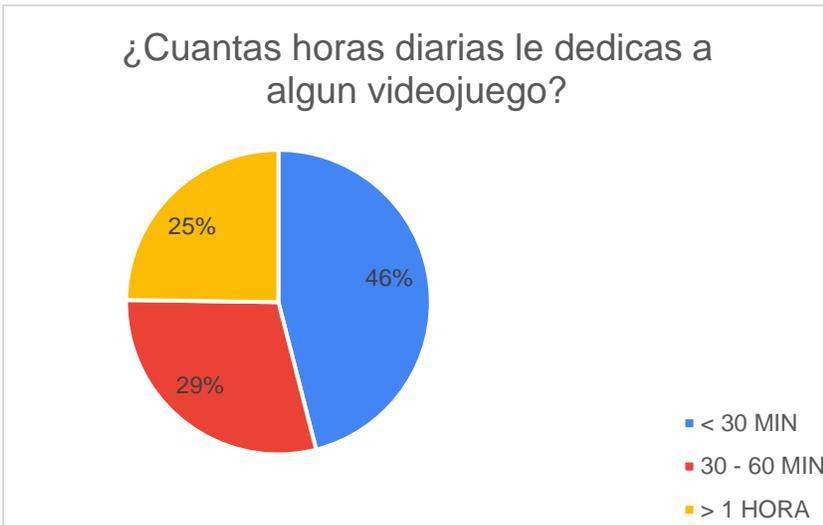


Ilustración 2; ¿Cuántas horas al día le dedicas a algún video juego?

Los resultados obtenidos pueden interpretarse con una clara referencia que 52 personas le dedican a los videojuegos menos de 30 minutos al día, 33 personas le dedican 30 a 60 minutos por día, y 28 personas juegan mas de una hora, en la ilustración 2 puede observarse el porcentaje de 46%, 29% y 25% respectivamente (ilustración 1)

3. ¿Considera usted que la epidemia por covid 19 es una de las causas del uso excesivo de video juegos?		
NO	28	25
SI	86	76

Tabla 4; considera usted que la epidemia por covid 19 es una de las causas del uso excesivo de video juegos?

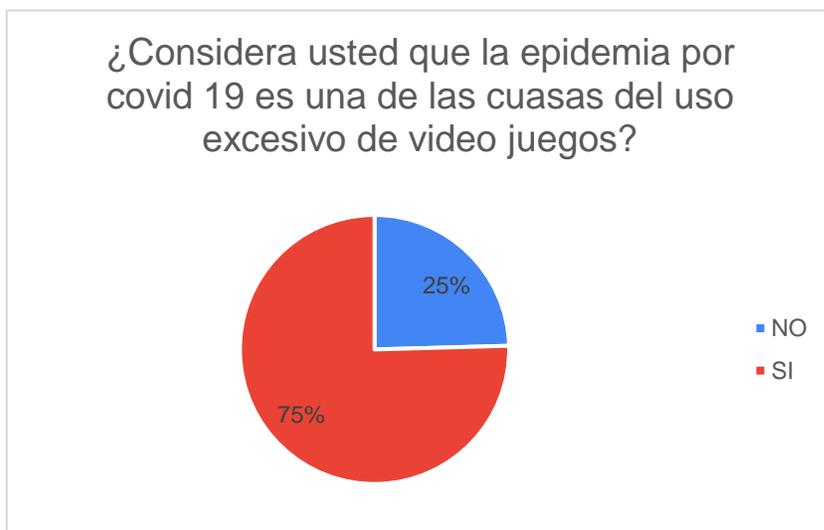


Ilustración 3; Considera usted que la epidemia por covid 19 es una de las cuasas del uso excesivo de video juegos?

Los resultados obtenidos pueden interpretarse con una clara referencia ya que 28 personas opinan que la pandemia por covid 19 no es una causa del uso excesivo de videojuegos que representa el 25% y 89 personas dicen que si podría ser una causa de esto

representando el 75% restante (ilustración 3).

4. ¿Vive usted en Comitán?		
NO	51	45
SI	62	55

Tabla 5: ¿Vive usted en Comitán?

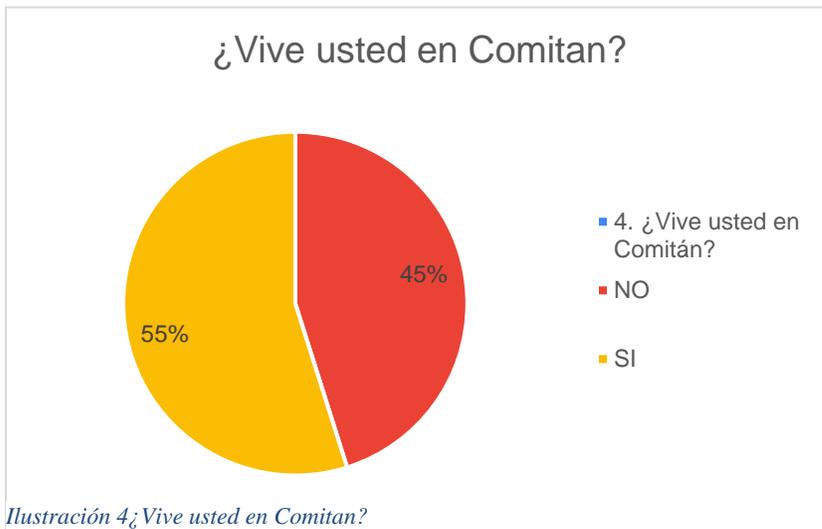


Ilustración 4: ¿Vive usted en Comitán?

Los resultados obtenidos pueden interpretarse con una referencia a que 62 de los entrevistados fueron originarios de comitán lo cual equivale al 55% de los entrevistados y los otros 51 son foráneos que representa el 45% restante se puede observar en la (figura 4).

5. ¿ a que grupo de edad pertenece?		
17 – 20	63	56
20-25	41	36
>25	8	7

Tabla 6: a qué grupo de edad pertenece?



Ilustración 5; a que grupo de edad pertenece?

Los resultados obtenidos pueden interpretarse con una clara referencia que los grupos que se entrevistaron fueron los siguientes: 63 personas de una edad entre 17 y 20 años equivale al 56%, 41 personas entre 20 y 25 años de edad representando el 37% y 8 personas son mayor de 25 años representando el 8% restante puede

observarse en la (figura 5)

MUJER	56	50
HOMBRE	57	50

Tabla 7 Sexo

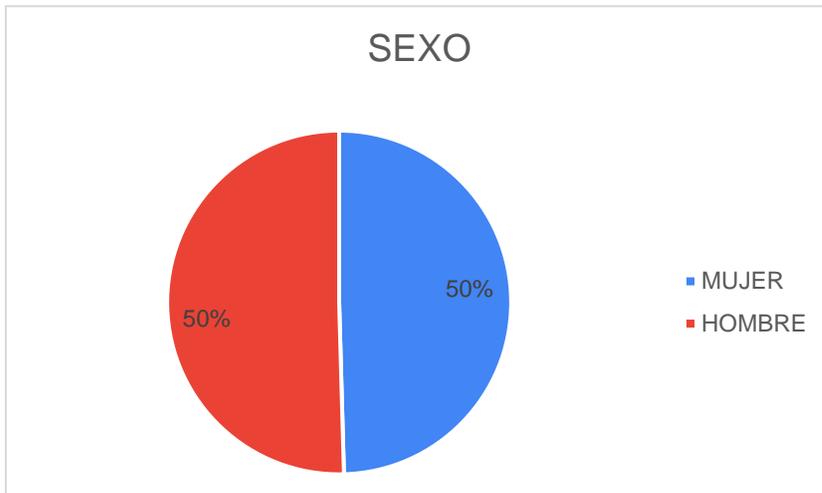


Ilustración 6 Sexo

Los resultados obtenidos pueden interpretarse de una manera clara ya que 56 personas de los entrevistados fueron de sexo femenino representando el 50% de lo entrevistados y las otras 57 personas fueron del sexo masculino representando el otro 50%, los resultados se pueden apreciar en la

(figura 6).

7. ¿qué video juegos son los que usa?		
APPS DESCARGADAS	91	81
CONSOLAS	22	19

Tabla 8; ¿Que video juegos son los que usas?



Ilustración 7; ¿Que video juegos son los que usa?

Los resultados obtenidos se pueden interpretar de una forma clara al observar que 91 personas juegan con aplicaciones descargadas en teléfonos representando el 81% del total el resto corresponde a las 22 personas que juegan en consolas representando el 19% puede apreciarse en la (figura 7)

8. ¿Cuándo juegas video juegos que prefieres?		
ENCERARTE EN TU CUARTO PARA PODER JUGAR	44	39
JUGAR EN GRUPO	52	46
PREFERIRI EL SILENCIA PARA OBTENER MAYOR CONCENTRACIÓN	16	14

Tabla 9 ¿Cuándo juegas video juegos que prefieres?

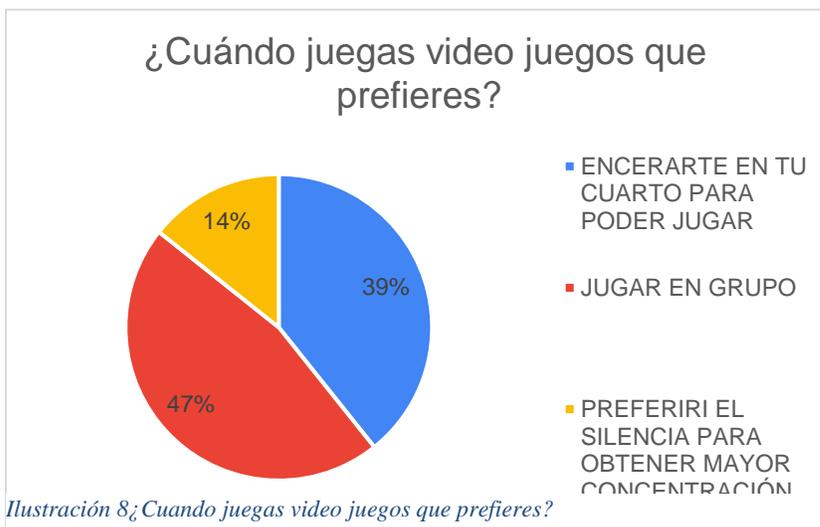


Ilustración 8; Cuando juegas video juegos que prefieres?

Los resultados de la entrevista se pueden apreciar de una manera clara ya que 44 personas optan por jugar encerrados en su cuarto representando el 39% del total, 52 personas prefieren jugar en grupos representando el 47% del total y las 16 personas restantes

prefieren el silencio para mayor concentración representando el 14% del total, puede apreciarse en la (figura 8)

9. ¿Ha notado algún cambio en su conducta durante este tiempo que ha estado jugando video juegos?		
NO	84	74
SI	29	26

Tabla 10; Ha notado algún cambio en su conducta durante este tiempo que ha estado jugando video juegos?

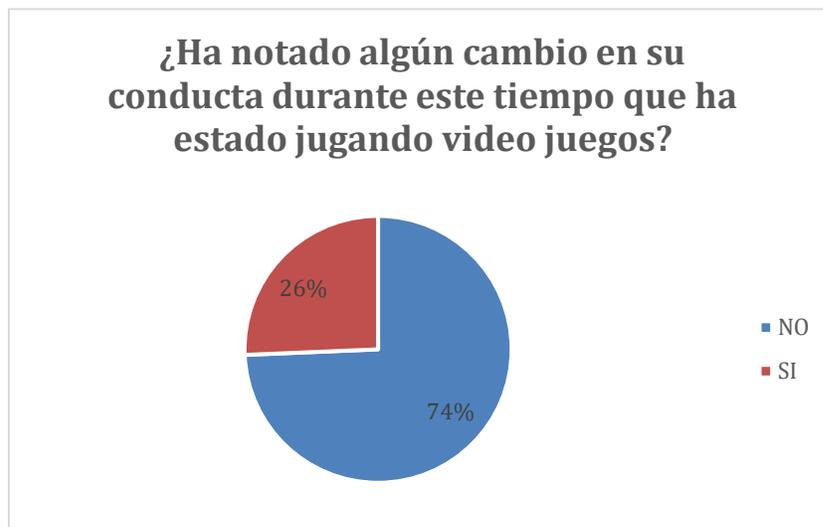


Ilustración 9; Ha notado algún cambio en su conducta durante este tiempo que ha estado jugando video juegos?

Los resultados obtenidos pueden interpretarse de una manera clara al observar que 29 personas dicen haber notado cambios en su conducta al jugar video juegos, representando el 26% del total y las 84 personas restantes dicen no tener ningún cambio en su conducta el jugar algún tipo de videojuegos siendo el 74% del total, puede apreciarse de una

manera mas clara en la (figura 9)

10. ¿ Que tiempo hace ejercicio?		
<30 MIN DIARIOS	31	27
30 MIN DIARIOS	31	27
> 30 MIN DIARIOS	51	45

Tabla 11; ¿ Que tiempo hace ejercicio?

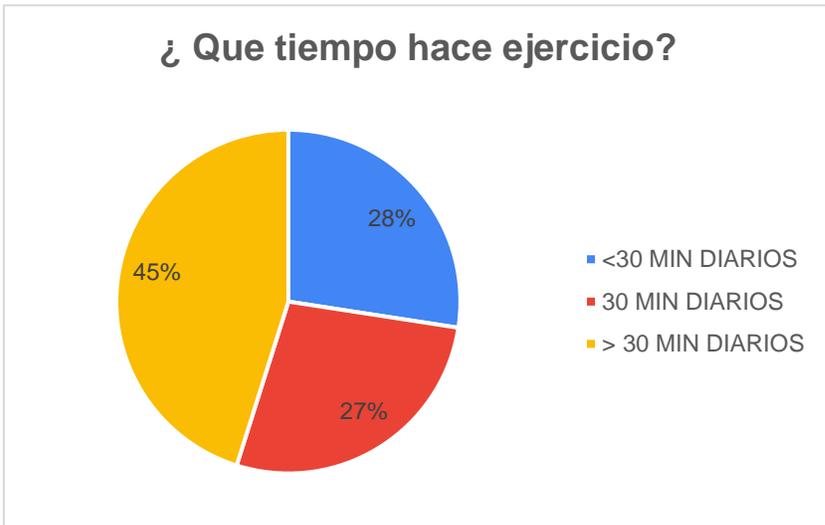


Ilustración 10; Que tiempo hace ejercicio?

Los resultados obtenidos pueden interpretarse de una manera clara al observar que 31 personas realizan menos de 30 minutos de ejercicio diario representando el 28% del total, otras 31 personas relizan 30 minutos diarios de actividad física representado el 27%, el resto que son 51 realizan mas de 30 minutos diarios de

ejercicio representando el 45% del porcentaje total, puede observarse en la (figura 10)

11. ¿harías algún cambio en tu estilo de vida para obtener un impacto positivo en tu salud?		
NO	7	6
SI	106	94

Tabla 12.¿harías algún cambio en tu estilo de vida para obtener un impacto positivo en tu salud?

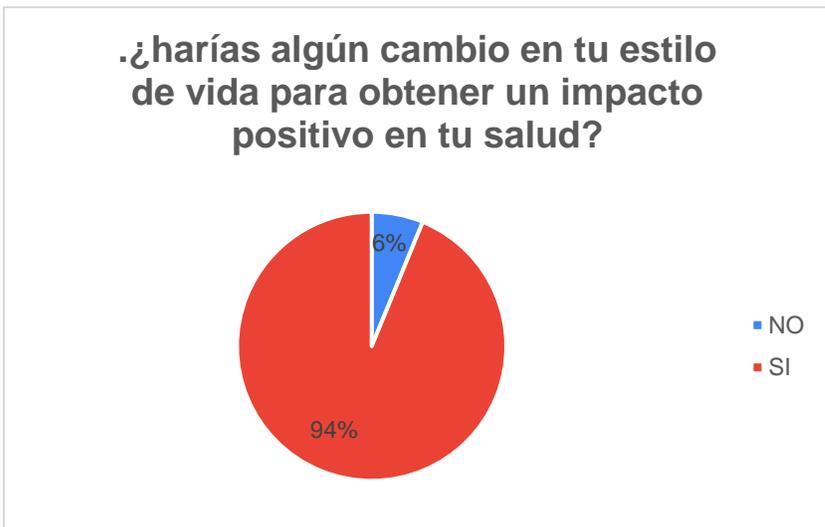


Ilustración 11.¿harías algún cambio en tu estilo de vida para obtener un impacto positivo en tu salud?

Los resultados obtenidos pueden interpretarse de una manera clara al saber 7 personas harían algún cambio en su estilo de vida para obtener un impacto positivo en su salud representando el 6% del total 106 personas dicen que si harían el cambio en su vida, representando el 94% del total puede observarse en la (figura 11)

12. ¿en el último año, has recibido información referente a la adicción y aislamiento por video juegos?		
NO	82	73
SI	31	27

Tabla 13 ¿En el ultimo año, has recibido informacion a la adiccion y aislamiento por video juegos?

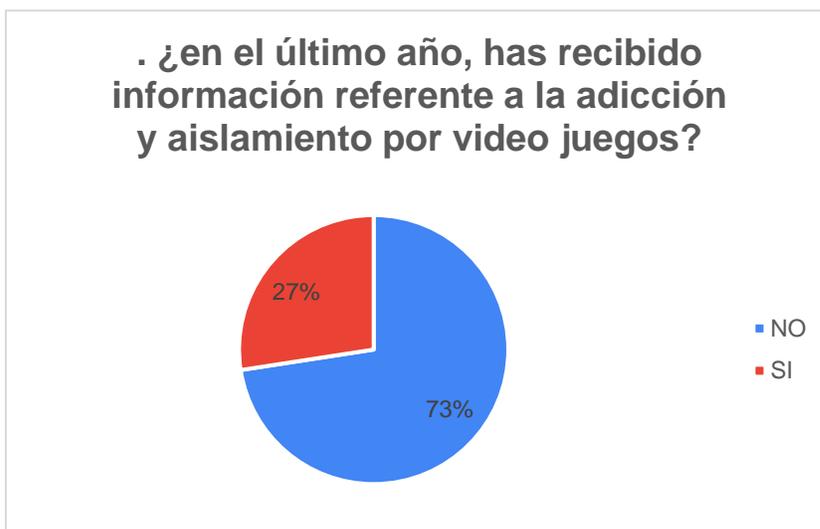


Ilustración 12 ¿en el ultimo año, has recibido informacion referente a la adiccion y aislamiento por video juegos?

(figura 12)

Los resultados obtenidos pueden interpretarse de una manera clara al saber que 82 personas no han recibido información sobre la adicción y el aislamiento de los videojuegos representando el 73% del total y las otras 31 personas si han recibido la dicha información representando el 27% restante del total, puede observarse en la

13. ¿recibiría usted apoyo de un profesional ?		
NO	37	33
SI	76	67

Tabla 14 ¿recibiría usted apoyo de un profesional ?



Ilustración 13 ¿recibiría usted apoyo de un profesional?

Los resultados obtenidos pueden interpretarse de una manera clara al observar que 37 personas no estarían dispuestas a recibir apoyo de un profesional representando el 33% del total de ellos encuestados, el 67% restante representa a las 76 personas que dicen que si recibirían el apoyo del profesional representando el 67%

restante, puede apreciarse de mejor manera en la (figura 13).

Capítulo IV Análisis de los resultados

Los resultados presentados en el capítulo anterior fueron analizados y de sus resultados fueron confirmadas o rechazadas algunas hipótesis mediante el método de análisis Chi2, a su vez que se establecieron las relaciones con el RR y OR para cada una de las posibles variables asociadas a los factores estudiados de tal manera que pudimos determinar la influencia de estas en el (fenómeno de estudio) (Tabla 16 Uso excesivo de videojuegos durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS en Comitán de Domínguez).

Hipótesis	Chi2	RR	OR
Se observará el aumento del uso de video juegos en las personas que radican en Comitán en comparación con los que son foráneos durante la pandemia de COVID- 19 entre los estudiantes de medicina de la Universidad de Sureste en el periodo de agosto diciembre de 2020	0.70	1.71	2.12
Se observará el número de personas que juegan video juegos según su sexo en los universitarios, durante la pandemia de COVID-19.	3.30	1.31	2.04
Se observará que los jóvenes universitarios sean hombres y mujeres estén dispuestos a realizar cambios en el estilo de vida debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia de COVID-19	0.12	0.96	0.87
Se observará que los jóvenes universitarios sean hombres y mujeres estén dispuestos a realizar cambios en el estilo de vida debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia de COVID-19	0.21	0.90	0.84
Cuantificar el rango de edad que comprende las personas que usan video juegos.	4.42	3.85	3.83
Determinar los grupos de edad de los jóvenes universitarios de la universidad del sureste, que están dispuestos a recibir apoyo de un profesional a la adicción a los video juegos.	12.83	2.8	3.13
El uso de video juegos condiciona la respuesta conductual de los jóvenes, durante la pandemia de COVID-19	2.44	0.69	0.50
Se observará que los jóvenes universitarios ya sean hombres o mujeres utilicen aplicaciones descargadas o bien consolas durante la pandemia covid-19	3.02	0.74	0.39
Determinar el número de jóvenes universitarios que harían un cambio en el estilo de vida estando en pandemia de covid-19.	2.16	1.30	1.92

Exponer la opinión de hombres y mujeres si la pandemia es una causa del uso excesivo de video juegos	0.13	0.94	0.84
---	------	------	------

Según los datos analizados en lo que respecta a que el uso excesivo de videojuegos durante la pandemia de covid-19 por adicción y aislamiento en jóvenes universitarios de la UDS es clara la relación con el proceso de la pandemia por COVID-19, lo cual no pudo quedar demostrada en forma directa mediante la forma de Chi², sin embargo, las hipótesis secundarias demuestran esta relación al obtener valores mayores en la tabla.

INTERPRETACIÓN DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 0.70. Los datos observados sobre el número de obesidad en niños varían según el grado escolar que estén cursando en Comitán de Domínguez, Chiapas. Observamos que H1 es verdadera y H0 es falsa, ya que la Chi2 es de 2.83 siendo ≥ 0.05 , concluimos que: no existe asociación estadísticamente significativa número de obesidad en niños varía según el grado escolar que estén cursando en Comitán de Domínguez, Chiapas.

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 3.30. Los datos observados sobre el número de personas que juegan video juegos según su sexo en los universitarios, durante la pandemia de COVID-19. observamos que H1 es verdadera y H0 es falsa, ya que la Chi2 es de 3.30 siendo ≥ 0.05 , concluimos que: los hombres son los que más usaron los video juegos durante la pandemia de COVID-19

INTERPRETACIÓN DE RR: RR es mayor que uno entonces decimos que el uso de video juegos durante la pandemia se considera como factor de riesgo real para que los hombres sean los que más hayan estado jugando video juegos durante la pandemia de covid-19. la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos, pero él no estar en pandemia y ser hombre reduce a 54 % que puedan jugar video juegos como resultado de la pandemia

la OR indicaría que 4 personas de los universitarios pueden jugar video juegos durante la pandemia en comparación con las personas que no tal como lo demuestra que

se protegería hasta 65 % del que estuviéramos en pandemia de COVID 19 como paso con los controles.

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 0.12. Los datos observados sobre los jóvenes universitarios sean hombres y mujeres que estén dispuestos a realizar cambios en el estilo de vida debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia de COVID 19. Observamos que H1 es falsa y H0 es verdadera, ya que la Chi2 es de 0.12 siendo ≥ 0.05 , concluimos que: los hombres no están dispuestos a realizar cambios en el estilo de vida por el uso de video juegos durante la pandemia de COVID-19, cabe mencionar que la diferencia de ambos sexos es mínima ya que 39 hombres harían cambios en el estilo vida y 40 mujeres harían cambios en el estilo de vida.

Interpretación: RR es de 0.96 por lo que es menor a 1 entonces decimos que el sexo no se considera como factor de riesgo real para tener información relevante sobre que los hombres o mujeres quieran realizar algún cambio en el estilo de vida. la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos, pero el no estar en pandemia reduce esa posibilidad a solo 71%

OR indica que las personas pueden hacer 87 veces más cambios en el estilo de vida debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia de en comparación con las que no tal como demuestra que se protegería hasta el 1.13% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 0.21. Los datos observados sobre los jóvenes universitarios sean hombres y mujeres que estén dispuestos a realizar ejercicio debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia de COVID 19. Observamos que H1 es falsa y H0 es verdadera, ya que la Chi2 es de 0.12 siendo ≥ 0.05 , concluimos que: H0: los hombres no están dispuestos a realizar ejercicio por el uso de video juegos durante la pandemia de COVID-19, cabe mencionar que la diferencia de ambos sexos es mínima ya que 22 hombres harían cambios en el estilo vida y 24 mujeres harían cambios en el estilo de vida.

Interpretación: RR es de 0.90 por lo que es menor a 1 entonces decimos que el sexo no se considera como factor de riesgo real para tener información relevante sobre que los hombres o mujeres quieran realizar ejercicio por el uso excesivo de video juegos. la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos, pero el no estar en pandemia reduce esa posibilidad a solo 43%

OR indica que las personas pueden hacer 84 veces más ejercicio sino se estuviera en pandemia por covid-19, debido al uso excesivo de video juegos de en comparación

con las que no tal como demuestra que se protegería hasta el 1.09% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 4.42. Los datos observados sobre el rango de edad que comprende las personas que usan video juegos con 3 delimitaciones (17-20; 20-25; > 25 años) observamos que H1 es verdadera y H0 es falsa, ya que la Chi2 es de 4.42 siendo ≥ 0.05 , concluimos que: el rango de edad de 17-20 son los que más usan video juegos en comparación de las 3 delimitaciones (17-20; 20-25; > 25 años)

INTERPRETACIÓN DE RR: RR es de 1.16 por lo tanto es mayor que 1 entonces decimos que el uso de video juegos en los jóvenes con la edad de 17-20 años durante la pandemia se considera como factor de riesgo real para que en este grupo de edad se tenga mayor incremento en el uso de los video juegos, la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos, pero él no estar en pandemia y no tener de 17-20 años reduce a 39 % el que puedan jugar video juegos como resultado de la pandemia

la OR indicaría que los jóvenes que tengan entre 17-20 años tienen 30 veces más probabilidad de hacerse adicto a los videos juegos en comparación con las personas que están en ese rango de edad, tal como lo demuestra que se protegería hasta 3.50 % de los universitarios que no están en este rango de edad y no están en pandemia, como paso con los controles

Interpretación: RR es de 0.56 por lo que es menor a 1 entonces decimos que los jóvenes de 20-25 años no se consideran como factor de riesgo real para que puedan tener alguna adicción hacia los video juegos, la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos, pero él no estar en pandemia y pertenecer al grupo de edad de 20-25 años reduce esa posibilidad a solo 48%

OR indica que las personas que tengan entre 20-25 años tienen 40 veces menos probabilidad a la adicción a los video juegos en comparación con las personas que no estén en ese rango de edad tal como demuestra que se protegería hasta el 5.50% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

INTERPRETACIÓN DE RR: RR es de 2.13 por lo tanto es mayor que 1 entonces decimos que el uso de video juegos en los jóvenes con la edad de mayor de 25 años durante la pandemia se considera como factor de riesgo real para que en este grupo de edad se tenga mayor incremento en el uso de los video juegos, la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos pero él no estar en pandemia y no tener de > 25 años reduce a 13 % el que puedan jugar video juegos como resultado de la pandemia

la OR indicaría que los jóvenes que no sean >25 años tienen 13 veces más probabilidad de hacerse adicto a los videos juegos en comparación con las personas que

están en ese rango de edad, tal como lo demuestra que se protegería hasta 3.91% de los universitarios que no están en este rango de edad y no están en pandemia .

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 12.83. Los datos observados sobre que personas recibirían apoyo de algún profesional dependiendo el rango de edad al que pertenezcan de alguna de las 3 delimitaciones (17-20; 20-25; > 25 años) observamos que H1 es verdadera y H0 es falsa, ya que la Chi2 es de 12.83 siendo ≥ 0.05 , concluimos que: los jóvenes que pertenecen a alguna de las 3 delimitaciones (17-20; 20-25; > 25 años) que usan video juegos aceptarían apoyo profesional.

INTERPRETACIÓN DE RR: RR es de 1.36 por lo tanto es mayor que 1 entonces decimos que los jóvenes que comprenden de 17-20 años se consideran como factor de riesgo real para que reciban apoyo de algún profesional la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos, pero él no estar en pandemia y no tener de 17-20 años reduce a 41 % el que puedan jugar video juegos como resultado de la pandemia

la OR indicaría que los jóvenes que no tengan de 17-20 años tienen 1.81 veces más probabilidad de recibir por apoyo profesional en comparación con las personas que están en ese rango de edad, tal como lo demuestra que se protegería hasta 1.55% de los universitarios que no están en este rango de edad y no están en pandemia.

Interpretación: RR es de 0.90 por lo que es menor a 1 entonces decimos que los jóvenes que estén en el rango de 20-25 años no se consideran como factor de riesgo real para que puedan recibir apoyo de un profesional, la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos, pero él no estar en pandemia y pertenecer al grupo de edad de 20-25 años reduce esa posibilidad a solo 35%

OR indica que las personas que tengan que tengan entre 20-25 años tienen 85 veces menos probabilidad de aceptar apoyo profesional en comparación con las personas que no estén en ese rango de edad tal como demuestra que se protegería hasta el 2.17% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

Interpretación: RR es de 0.54 por lo que es menor a 1 entonces decimos que los jóvenes >25 años no se consideran como factor de riesgo real para que puedan recibir apoyo de un profesional, la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos, pero él no estar en pandemia y pertenecer al grupo de edad de >25 años reduce esa posibilidad a solo 24%

OR indica que las personas que tengan > 25 años tienen 47 veces menos probabilidad de aceptar apoyo profesional en comparación con las personas que no estén en ese rango de edad tal como demuestra que se protegería hasta el 2.36% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 2.44. Los datos observados sobre el uso de video juegos condicionan

la respuesta conductual de los jóvenes, durante la pandemia de COVID-19. Observamos que H1 es falsa y H0 es verdadera, ya que la Chi2 es de 2.44 siendo ≥ 0.05 , concluimos que: no se genera un cambio en la conducta por el uso de video juegos de los universitarios durante la pandemia de COVID-19.

Interpretación: RR es de 0.69 por lo que es menor a 1 entonces decimos que los jóvenes que usan video juegos no se consideran como factor de riesgo real para que hayan tenido cambios en la conducta durante la pandemia, la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos, pero él no estar en pandemia y el no jugar video juegos reduce esa posibilidad a solo 55%

OR indica que las personas que tengan que tengan usan video juegos tienen 50 veces menos probabilidad de tener cambios en la conducta en comparación con las personas que juegan tal como demuestra que se protegería hasta el 47% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 3.02. Los datos observados sobre que los jóvenes universitarios ya sean hombres o mujeres utilicen aplicaciones descargadas o bien consolas durante la pandemia covid-19. Observamos que H1 es verdadera y H0 es falsa, ya que la Chi2 es de 3.02 siendo ≥ 0.05 , concluimos que: la forma de juego de los jóvenes universitarios de la universidad del sureste de sexo masculino es mas en aplicaciones descargadas durante la pandemia de covid-19

Interpretación: RR es de 0.69 por lo que es menor a 1 entonces decimos que los hombres que usan video juegos ya sea en alguna aplicación descargada, no se consideran como factor de riesgo real para que sean más las descargadas durante la pandemia, la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos, pero él no estar en pandemia y el no jugar video juegos reduce esa posibilidad a solo 77%

OR indica que las personas que no usan video juegos tienen 39 veces menos probabilidad de que los hombres sean los que más descarguen aplicaciones como demuestra que se protegería hasta el 7.80% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 0.12. Los datos observados sobre el número de jóvenes universitarios que harían un cambio en el estilo de vida estando en pandemia de covid-19. Observamos que H1 es verdadera y H0 es falsa, ya que la Chi2 es de 0.12 siendo ≥ 0.05 , concluimos que: Los jóvenes harían un cambio en el estilo de vida estando en pandemia de covid-19

INTERPRETACIÓN DE RR: RR es de 1.30 por lo tanto es mayor que 1 entonces decimos que los datos observados sobre el número de jóvenes universitarios se consideran como factor de riesgo real para que los universitarios tengan un cambio en el estilo de vida, la proporción de expuestos es igual a la mitad de todos los casos pero el

no estar en pandemia y no tener una vida saludable con 150 min de ejercicio semanal reduce a 52% el que puedan tener un cambio en el estilo de vida resultado de la pandemia

la OR indicaría que los jóvenes que usan video juegos tienen 1.92 veces más probabilidad de tener un mal estilo de vida en comparación con las personas que no juegan y hacen por lo menos 150 min de ejercicio semanal, tal como lo demuestra que se protegería hasta 2-15 % de los universitarios que tienen un mal estilo de vida, como paso con los controles

Conclusiones

En conclusión, nuestra investigación realizada en jóvenes universitarios de Comitán de Domínguez, Chiapas no logro demostrar que la adicción a los video juegos haya aumentado durante la pandemia de COVID-19, sin embargo, los resultados presentados que obtuvimos mediante el cuestionario y Chi² se pudo observar que los jóvenes tuvieron un aumento en el sedentarismo, aumento de peso, y esto se pudo llevar a cabo ya que hicimos diferentes preguntas en las cuales no solo obtuvimos información relevante sobre la adicción a los video juegos, cabe mencionar que hay diferentes factores los cuales pueden incrementar la alta incidencia de el uso de video juegos, hoy en dia hay variables las cuales ya no cambian tanto como es el sexo ya que la diferencia fue mínima en ambos sexos, entonces no podemos decir que solo los hombres son los que usan los video juegos, ni tampoco las mujeres son las que mas lo usan, entendemos que hay factores que condiciona la pandemia y un claro ejemplo de esto es incremento en el uso de los video juegos ya que debido al confinamiento de la pandemia de covid-19 muchos jóvenes utilizaron los video juegos a modos de distrerse, otro factor importante es las clases en línea, el cambio social, la nueva manera de socializar con amigos y familia, el no poder salir a lugares públicos y el vivir cerca del hospital COVID-19, del panteón municipal y del crematorio influye a que las personas presentarán o cursarán por una crisis de aislamiento, otro problema grande es que los jóvenes del grupo de 17-20 años son los que pasan mas tiempos en los video juegos, hacen menor ejercicio y esto genera problemas sociales, psicológicos, académicos, físicos, y esto puede condicionar a problemas de salud, falta de identidad e aislamiento. Cabe mencionar que muchos jóvenes desconocen de esta información o mas bien dicho es un tema no conocido por muchos jóvenes y es por eso que no se dan cuenta el daño que se están ocasionando a ellos mismos y a las personas que rodean.

Después de conocer la situación que se presenta en los jóvenes universitarios, proponemos que se debe implementar paginas web, infografías que se puedan compartir en las diferentes redes sociales tales como son: whatsapp, instagram, Facebook, etc. Tenemos que hacer llegar esta información a los jóvenes tanto universitarios como los que tienen una menor edad, ya que de esta manera se puede prevenir diferentes problemas en un futuro. También se debe promover más el deporte, fomentar una buena alimentación, para que se encuentren bien física y mentalmente. Durante las clases, que los maestros se tomen un tiempo de 5 a 10 minutos para relajarse con los jóvenes y disfruten de esa actividad junto con sus alumnos, hablar con la asociación estudiantil para que pudieran poner en la universidad eventos en los cuales los jóvenes puedan liberar muchas cargas o bien socializar con las demás personas ya que muchas veces los que mas juegan son los que prefieren estar solos. Ya que la mayoría de los jóvenes aceptaron apoyo de un profesional en caso de que se presente una adicción, debería haber un psicólogo para poder apoyar a los jóvenes .

Bibliografía

- Argae Rodríguez, S. G., Echeverría Echeverría, R., Evia Alamilla, N. M., & Carrillo Trujillo, C. D. (2018). Prevención de factores de riesgo en adolescentes: intervención para padres y madres. *Psicología escolar y educativa, SP* , 259-269.
- Asselah, T., Durantel, D., Pasmant, E., Lau, G., & Schinazi, R. (2021). COVID 19: Discovery, diagnostics and drug develop. *Journal of Hepatology* , 168-184.
- Ávila, J. (2014). El estrés un problema de salud del mundo actual. *Revista con-ciencia N 1*, 115-124.
- Bairero Aguilar, M. E. (2017). El estrés y su influencia en la calidad de vida. *Multimad. Revista médica. Granma* , 971.
- Bareiro Aguilar , M. E. (2017). El estrés y su influencia en la calidad de vida . *Revista medica Granma* , 12.
- Blanco, E. (05 de Junio de 2018). *PERSUM clinica de psicoterapia y personalidad* . Obtenido de PERSUM clinica de psicoterapia y personalidad : <https://psicologosoviedo.com/especialidades/problemas-laborales/estres-negativo/>
- CANARIAS, E. M. (16 de Noviembre de 2017). *El diagnóstico del estrés - Eurofins Megalab Canarias*. Obtenido de El diagnóstico del estrés - Eurofins Megalab Canarias: <https://www.lgs-analisis.es/diagnostico-del-estres/>
- CEVEC, v. (2016). Obtenido de [https://salud.edomex.gob.mx/cevece/documentos/difusion/tripticos/2016/Semana %2027_2016.pdf](https://salud.edomex.gob.mx/cevece/documentos/difusion/tripticos/2016/Semana%2027_2016.pdf)
- Chauvet Gelinier, J. C., & Bonin, B. (2017). Stress, anxiety and depression in heart disease patients: A major challenge for cardiac rehabilitation. *Elsevier Masson S*, 6-12.
- Coria Lorenzo, J. D. (2020). Covid-19 y su relación con la morbilidad, mortalidad, economía y “quédate en casa”. *Acta Pediatr Mex.* , 2.
- COVID-19, M. c. (27 de Mayo de 2020). *Manejo clínico de la COVID-19 - World Health Organization*. Obtenido de <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/332638/WHO-2019-nCoV-clinical-2020.5-spa.pdf>
- Cuadro Moreno, J. J. (2018). *ESTRES Y ANSIEDAD*. Obtenido de ESTRES Y ANSIEDAD: <http://www.estresyansiedad.com.ar/PDF/vulnerabilidad%20al%20estres.pdf>
- Epidemiología, d. G. (05 de Marzo de 2021). *COVID-19, México..Datos epidemiológicos*. Obtenido de COVID-19, México..Datos epidemiológicos: <https://covid19.sinave.gob.mx/casosacumulados.aspx>
- Expansión. (13 de abril de 2018). *México está en los primeros lugares a nivel mundial en estrés laboral*. Obtenido de México está en los primeros lugares a nivel mundial

- en estrés laboral: <https://expansion.mx/carrera/2018/04/13/los-trabajadores-mexicanos-son-de-los-que-mas-sufren-estres-a-nivel-mundial>
- Fernández Gutiérrez, B. (2020). COVID 19 con afección pulmonar. Una enfermedad autoinmune de causa conocida. *Reumatología clínica*, 253-254.
- Frías, L. (14 de Marzo de 2019). *GACETA UNAM*. Obtenido de GACETA UNAM : <https://www.gaceta.unam.mx/mas-de-264-millones-padecen-ansiedad-a-nivel-mundial/>
- Gaeta González , M. L., & Martín Hernández , P. (2009). Estrés y adolescencia: Estrategias de afrontamiento y autorregulación en el contexto escolar. *STVDIVM. Revista de humanidades*, 327-344.
- Gallardo Ponce, I. (25 de septiembre de 2020). *Estrés: Síntomas, Tratamientos, Qué es, e Información*. Obtenido de Cuidate plus: <https://cuidateplus.marca.com/enfermedades/psicologicas/estres.html>
- Galván Casas, B. (2020). Identificar las primeras manifestaciones en la piel de la COVID-19. *British association os dermatologis*, 71-77.
- global, P. (s.f.). *El estrés y su tratamiento - Psicólogo online - PsicoGlobal*. Obtenido de Psicología global: <https://www.psicoglobal.com/ansiedad/estres>
- gobierno. (2019). *CATÁLOGO MAESTRO GUÍAS DE PRÁCTICA CLÍNICA*. Obtenido de http://cenetec-difusion.com/gpc-sns/?page_id=5557
- Gobierno municipal de Comitán de Domínguez, C. (2019). *Plan de desarrollo municipal 2018-2021*. Comitán de Domínguez, Chiapas.
- Guillén Domínguez, M. A. (2018). *Plan de desarrollo municipal*. Comitán de Domínguez, Chiapas.
- Herrera Covarrubias, D., Coria Ávila, G., Muñoz Zavaleta, D., Aranda Abreu, G., Rojas Durán, F., Hernández, M. E., & Ismail , N. (2017). Impacto del estrés psicosocial en la salud. *Neurobiología*, 23.
- Juventud, I. M. (30 de Octubre de 2017). *¿Qué es ser joven? | Instituto Mexicano de la Juventud ...* Obtenido de Gobierno de México: <https://www.gob.mx/imjuve/articulos/que-es-ser-joven>
- Kumar Satsangi, A., & Brugnoli, M. P. (2018). Anxiety and psychosomatic symptoms in palliative care: from neuro-psychobiological response to stress, to symptoms' management with clinical hypnosis and meditative states. *Annals of Palliative Medicine*, 75-111.
- Manríquez Reyes, M. (10 de Febrero de 2020). *ASPECTOS CLÍNICOS COVID-19 - Sesver*. Obtenido de ASPECTOS CLÍNICOS COVID-19 - Sesver: <https://www.ssaver.gob.mx/seic/files/2020/03/ASPECTOS-CLÍNICOS-COVID-19.pdf>
- Manzur, J. L., Pajer , C., Javier , M., Inserra , F., Feder , L., & Manucha , W. (2020). El suplemento con altas dosis de vitamina D podría representar una alternativa promisorio para prevenir o tratar infecciones por COVID-19. *Clínica e investigación en arteriosclerosis*, 267-277.
- Maturana H, A., & Vargas, A. (2015). El estrés escolar . *Revista medica clinica condes*, 34-41.

- México, A. I. (22 de Enero de 2020). *Nuevo Coronavirus 2019 | Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México | Gobierno | gob.mx*. Obtenido de Gobierno de México: <https://www.gob.mx/aicm/articulos/nuevo-coronavirus-2019>
- México, G. d. (14 de Septiembre de 2020). *Algoritmos interinos para la atención del COVID-19*. Obtenido de Algoritmos interinos para la atención del COVID-19: http://educacionensalud.imss.gob.mx/es/system/files/Algoritmos_interinos_COVID19_CTEC.pdf
- México, G. d. (06 de Marzo de 2021). *Tablero interactivo sobre COVID-19*. Obtenido de Tablero interactivo sobre COVID-19: <https://www.insp.mx/informacion-institucional-covid-19.html>
- México, R. e. (06 de Febrero de 2021). *Exceso de Mortalidad - COVID-19 CDMX*. Obtenido de SEDESA: <https://covid19.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Exceso%20de%20mortalidad/0502-resumen-ejecutivo-actualizacion-exceso-de-mortalidad-al-31-de-enero.pdf>
- Morales, X. (2019). Acercamiento neurobiológico a las intervenciones farmacológicas y psicoterapéuticas que promueven la resiliencia al estrés. *Revista Salud y Conducta Humana*, 14.
- Mundo, B. n. (2021). Obtenido de BBC niud: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51705060>
- Muñoz Fernández, S. I., Molina Valdespino, D., Ochoa Palacios , R., Sánchez Guerrero, O., & Esquivel Acevedo, J. A. (2020). Estrés, respuestas emocionales, factores de riesgo, psicopatología y manejo del personal de salud durante la pandemia por COVID-19. *Acta Pediátrica de México*, S134.
- OMS. (10 de Noviembre de 2020). *Información básica sobre la COVID-19*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: <https://www.who.int/es/news-room/q-a-detail/coronavirus-disease-covid-19>
- OMS. (28 de septiembre de 2020). *Salud mental del adolescente*. Obtenido de Salud mental del adolescente: <https://www.who.int/es/news-room/factsheets/detail/adolescent-mental-health>
- Orús, A. (05 de Marzo de 2021). *statista*. Obtenido de statista: <https://es.statista.com/estadisticas/1091192/paises-afectados-por-el-coronavirus-de-wuhan-segun-los-casos-confirmados/>
- Pérez Núñez, D., García Viamontes , J., García González , T. E., Ortiz Vázquez , D., & Centelles Cabrerías, M. (2014). Conocimientos sobre estrés, salud y creencias de control para la Atención Primaria de Salud . *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 354-363.
- Pried , A., López Álvarez, I., Carracedo Sanchidrian, D., & González Blantch, C. (2020). Mental health interventions for healthcare workers during the firts wave of COVID-19 pandemic in Spain. *Revista de psiquiatría y salud mental*, 7.
- salud, O. P. (Febrero de 2020). *covid-19-infographic-es.pdf*. Obtenido de covid-19-infographic-es.pdf.

- salud, O. P. (Febrero de 2020). *Organización Panamericana de la salud*. Obtenido de Organización Panamericana de la salud:
<https://www.paho.org/es/file/59567/download?token=TC77GLuH>
- Santos Ruiz, A., Montero López, E., Ortego centeno, N., & Peralta Ramírez, M. I. (2020). Efecto por confinamiento de COVID 19 en el estado mental de pacientes. *Medicina clínica*, 7.
- Secretaría de Turismo. (28 de Abril de 2014). *Comitán, Chiapas, Secretaría de turismo*. Obtenido de Gobierno de México: <http://www.sectur.gob.mx/gobmx/pueblos-magicos/comitan-chiapas/>
- SEGOB. (19 de 02 de 2013). *NORMA Oficial Mexicana NOM-017-SSA2-2012, Para la vigilancia epidemiológica*. Obtenido de NORMA Oficial Mexicana NOM-017-SSA2-2012, Para la vigilancia epidemiológica.:
http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5288225&fecha=19/02/2013
- SEGOB. (12 de 08 de 2015). *Dario oficial de la federacion*. Obtenido de Dario oficial de la federacion:
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5403545&fecha=12/08/2015
- SEGOB. (04 de 09 de 2015). *NORMA Oficial Mexicana NOM-025-SSA2-2014, Para la prestación de servicios de salud en unidades de*. Obtenido de NORMA Oficial Mexicana NOM-025-SSA2-2014, Para la prestación de servicios de salud en unidades de: <https://www.ssaver.gob.mx/transparencia/files/2011/11/NOM-025-SSA2-2014-ATENCION-MEDICO-PSIQUIATRICA.pdf>
- SEGOB. (23 de 10 de 2018). *NORMA Oficial Mexicana NOM-035-STPS-2018, Factores de riesgo psicosocial en el trabajo-Identificación, análisis y prevención*. Obtenido de NORMA Oficial Mexicana NOM-035-STPS-2018, Factores de riesgo psicosocial en el trabajo-Identificación, análisis y prevención.:
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5541828&fecha=23/10/2018
- SEGOB, S. d. (09 de 12 de 2013). *NORMA Oficial Mexicana NOM-009-SSA2-2013, Promoción de la salud escolar*. Obtenido de NORMA Oficial Mexicana NOM-009-SSA2-2013, Promoción de la salud escolar.:
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5324923&fecha=09/12/2013
- Spaff, E. t. (07 de Agosto de 2019). *Entorno turístico hablemos de turismo*. Obtenido de Entorno turístico hablemos de turismo:
<https://www.entornoturistico.com/comitan-de-dominguez-un-paraiso-dentro-de-otro/>
- Staff, F. (02 de Marzo de 2020). *México Forbes*. Obtenido de México Forbes:
<https://www.forbes.com.mx/mas-de-73-de-los-mexicanos-tiene-estres-encuesta/>
- Toribio Ferrer, C., & Franco Bárcenas, S. (2016). Estrés académico: el enemigo silencioso del estudiante. *Salud y administración*, 11-18.
- TRT. (2021). *TRT español*. Obtenido de TRT español:
<https://www.trt.net.tr/espanol/covid19>
- turismo, S. d. (Marzo de 2021). *Conoce Chiapas*. Obtenido de Conoce Chiapas:
<https://www.chiapas.gob.mx/pueblos-magicos/comitan/>

- Urzúa, A., Vera Villarroel , P., Caqueo Urizar, A., & Polanco Carrasco, R. (2020). La Psicología en la prevención y manejo del COVID-19. *TERAPIA PSICOLÓGICA*, 103-118.
- Vargas Salina, A. N., & Coria Libenson , K. (2017). Terapia de aceptación y compromiso. En A. N. Vargas Salina, & K. Coria Libenson, *Estrés Postraumático, tratamiento bajado en la terapia de aceptación y compromiso* (pág. 107). México: El Manual Moderno .
- WebMaster. (28 de Agosto de 2015). *CATÁLOGO MAESTRO GUIAS DE PRACTICA CLINICA*. Obtenido de CATÁLOGO MAESTRO GUIAS DE PRACTICA CLINICA: <https://cenetec-difusion.com/gpc-sns/?cat=65>
- Zúñiga López, L. F. (2018). Comitán de Domínguez, Chiapas del eclecticismo cultural a una oferta turística diversificada . *Pueblos mágicos*, 251-267.

Referencias

- Argae Rodríguez, S. G., Echeverría Echeverría, R., Evia Alamilla, N. M., & Carrillo Trujillo, C. D. (2018). Prevención de factores de riesgo en adolescentes: intervención para padres y madres. *Psicología escolar y educativa, SP* , 259-269.
- Asselah, T., Durantel, D., Pasmant, E., Lau, G., & Schinazi, R. (2021). COVID 19: Discovery, diagnostics and drug develop. *Journal of Hepatology* , 168-184.
- Ávila, J. (2014). El estrés un problema de salud del mundo actual. *Revista con-ciencia N 1*, 115-124.
- Bairero Aguilar, M. E. (2017). El estrés y su influencia en la calidad de vida. *Multimad. Revista médica. Granma* , 971.
- Bareiro Aguilar , M. E. (2017). El éstress y su influencia en la calidad de vida . *Revista medica Granma* , 12.
- Blanco, E. (05 de Junio de 2018). *PERSUM clinica de psicoterapia y personalidad* . Obtenido de PERSUM clinica de psicoterapia y personalidad : <https://psicologosoviedo.com/especialidades/problemas-laborales/estres-negativo/>
- CANARIAS, E. M. (16 de Noviembre de 2017). *El diagnóstico del estrés - Eurofins Megalab Canarias*. Obtenido de El diagnóstico del estrés - Eurofins Megalab Canarias: <https://www.lgs-analisis.es/diagnostico-del-estres/>
- CEVEC, v. (2016). Obtenido de https://salud.edomex.gob.mx/cevece/documentos/difusion/tripticos/2016/Semana%2027_2016.pdf
- Chauvet Gelinier, J. C., & Bonin, B. (2017). Stress, anxiety and depression in heart disease patients: A major challenge for cardiac rehabilitation. *Elsevier Masson S*, 6-12.
- Coria Lorenzo, J. D. (2020). Covid-19 y su relación con la morbilidad, mortalidad, economía y “quédate en casa”. *Acta Pediatr Mex.*, 2.
- COVID-19, M. c. (27 de Mayo de 2020). *Manejo clínico de la COVID-19 - World Health Organization*. Obtenido de <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/332638/WHO-2019-nCoV-clinical-2020.5-spa.pdf>
- Cuadro Moreno, J. J. (2018). *ESTRES Y ANSIEDAD*. Obtenido de ESTRES Y ANSIEDAD: <http://www.estresyansiedad.com.ar/PDF/vulnerabilidad%20al%20estres.pdf>
- Epidemiología, d. G. (05 de Marzo de 2021). *COVID-19, México..Datos epidemiológicos*. Obtenido de COVID-19, México..Datos epidemiológicos: <https://covid19.sinave.gob.mx/casosacumulados.aspx>
- Expansión. (13 de abril de 2018). *México está en los primeros lugares a nivel mundial en estrés laboral*. Obtenido de México está en los primeros lugares a nivel mundial en estrés laboral: <https://expansion.mx/carrera/2018/04/13/los-trabajadores-mexicanos-son-de-los-que-mas-sufren-estres-a-nivel-mundial>
- Fernández Gutiérrez, B. (2020). COVID 19 con afección pulmonar. Una enfermedad autoinmune de causa conocida. *Reumatología clínica*, 253-254.

- Frías, L. (14 de Marzo de 2019). *GACETA UNAM* . Obtenido de GACETA UNAM : <https://www.gaceta.unam.mx/mas-de-264-millones-padecen-ansiedad-a-nivel-mundial/>
- Gaeta González , M. L., & Martín Hernández , P. (2009). Estrés y adolescencia: Estrategias de afrontamiento y autorregulación en el contexto escolar. *STVDIVM. Revista de humanidades*, 327-344.
- Gallardo Ponce, I. (25 de septiembre de 2020). *Estrés: Síntomas, Tratamientos, Qué es, e Información*. Obtenido de Cuídate plus: <https://cuidateplus.marca.com/enfermedades/psicologicas/estres.html>
- Galván Casas, B. (2020). Identificar las primeras manifestaciones en la piel de la COVID-19. *British association os dermatologis*, 71-77.
- global, P. (s.f.). *El estrés y su tratamiento - Psicólogo online - PsicoGlobal*. Obtenido de Psicología global: <https://www.psicoglobal.com/ansiedad/estres>
- gobierno. (2019). *CATÁLOGO MAESTRO GUÍAS DE PRÁCTICA CLÍNICA*. Obtenido de http://cenetec-difusion.com/gpc-sns/?page_id=5557
- Gobierno municipal de Comitán de Domínguez, C. (2019). *Plan de desarrollo municipal 2018-2021*. Comitán de Domínguez, Chiapas.
- Guillén Domínguez, M. A. (2018). *Plan de desarrollo municipal*. Comitán de Domínguez, Chiapas.
- Herrera Covarrubias, D., Coria Ávila, G., Muñoz Zavaleta, D., Aranda Abreu, G., Rojas Durán, F., Hernández, M. E., & Ismail , N. (2017). Impacto del estrés psicosocial en la salud. *Neurobiología*, 23.
- Juventud, I. M. (30 de Octubre de 2017). *¿Qué es ser joven? | Instituto Mexicano de la Juventud ...* Obtenido de Gobierno de México: <https://www.gob.mx/imjuve/articulos/que-es-ser-joven>
- Kumar Satsangi, A., & Brugnoli, M. P. (2018). Anxiety and psychosomatic symptoms in palliative care: from neuro-psychobiological response to stress, to symptoms' management with clinical hypnosis and meditative states. *Annals of Palliative Medicine*, 75-111.
- Manríquez Reyes, M. (10 de Febrero de 2020). *ASPECTOS CLÍNICOS COVID-19 - Sesver*. Obtenido de ASPECTOS CLÍNICOS COVID-19 - Sesver: <https://www.ssaver.gob.mx/seic/files/2020/03/ASPECTOS-CLÍNICOS-COVID-19.pdf>
- Manzur, J. L., Pajer , C., Javier , M., Inserra , F., Feder , L., & Manucha , W. (2020). El suplemento con altas dosis de vitamina D podría representar una alternativa promisorio para prevenir o tratar infecciones por COVID-19. *Clínica e investigación en arteriosclerosis*, 267-277.
- Maturana H, A., & Vargas, A. (2015). El estrés escolar . *Revista medica clinica condes*, 34-41.
- México, A. I. (22 de Enero de 2020). *Nuevo Coronavirus 2019 | Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México | Gobierno | gob.mx*. Obtenido de Gobierno de México: <https://www.gob.mx/aicm/articulos/nuevo-coronavirus-2019>

- México, G. d. (14 de Septiembre de 2020). *Algoritmos interinos para la atención del COVID-19*. Obtenido de Algoritmos interinos para la atención del COVID-19: http://educacionensalud.imss.gob.mx/es/system/files/Algoritmos_interinos_COVID19_CTEC.pdf
- México, G. d. (06 de Marzo de 2021). *Tablero interactivo sobre COVID-19*. Obtenido de Tablero interactivo sobre COVID-19: <https://www.insp.mx/informacion-institucional-covid-19.html>
- México, R. e. (06 de Febrero de 2021). *Exceso de Mortalidad - COVID-19 CDMX*. Obtenido de SEDESA: <https://covid19.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Exceso%20de%20mortalidad/0502-resumen-ejecutivo-actualizacion-exceso-de-mortalidad-al-31-de-enero.pdf>
- Morales, X. (2019). Acercamiento neurobiológico a las intervenciones farmacológicas y psicoterapéuticas que promueven la resiliencia al estrés. *Revista Salud y Conducta Humana*, 14.
- Mundo, B. n. (2021). Obtenido de BBC niud: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51705060>
- Muñoz Fernández, S. I., Molina Valdespino, D., Ochoa Palacios , R., Sánchez Guerrero, O., & Esquivel Acevedo, J. A. (2020). Estrés, respuestas emocionales, factores de riesgo, psicopatología y manejo del personal de salud durante la pandemia por COVID-19. *Acta Pediátrica de México*, S134.
- OMS. (10 de Noviembre de 2020). *Información básica sobre la COVID-19*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: <https://www.who.int/es/news-room/q-a-detail/coronavirus-disease-covid-19>
- OMS. (28 de septiembre de 2020). *Salud mental del adolescente*. Obtenido de Salud mental del adolescente: <https://www.who.int/es/news-room/factsheets/detail/adolescent-mental-health>
- Orús, A. (05 de Marzo de 2021). *statista*. Obtenido de statista: <https://es.statista.com/estadisticas/1091192/paises-afectados-por-el-coronavirus-de-wuhan-segun-los-casos-confirmados/>
- Pérez Núñez, D., García Viamontes , J., García González , T. E., Ortiz Vázquez , D., & Centelles Cabreras, M. (2014). Conocimientos sobre estrés, salud y creencias de control para la Atención Primaria de Salud . *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 354-363.
- Pried , A., López Álvarez, I., Carracedo Sanchidrian, D., & González Blanch, C. (2020). Mental health interventions for healthcare workers during the firts wave of COVID-19 pandemic in Spain. *Revista de psiquiatría y salud mental*, 7.
- salud, O. P. (Febrero de 2020). *covid-19-infographic-es.pdf*. Obtenido de covid-19-infographic-es.pdf.
- salud, O. P. (Febrero de 2020). *Organización Panamericana de la salud*. Obtenido de Organización Panamericana de la salud: <https://www.paho.org/es/file/59567/download?token=TC77GLuH>

- Santos Ruiz, A., Montero López, E., Ortego centeno, N., & Peralta Ramírez, M. I. (2020). Efecto por confinamiento de COVID 19 en el estado mental de pacientes. *Medicina clínica*, 7.
- Secretaría de Turismo. (28 de Abril de 2014). *Comitán, Chiapas, Secretaría de turismo*. Obtenido de Gobierno de México: <http://www.sectur.gob.mx/gobmx/pueblos-magicos/comitan-chiapas/>
- SEGOB. (19 de 02 de 2013). *NORMA Oficial Mexicana NOM-017-SSA2-2012, Para la vigilancia epidemiológica*. Obtenido de NORMA Oficial Mexicana NOM-017-SSA2-2012, Para la vigilancia epidemiológica.: http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5288225&fecha=19/02/2013
- SEGOB. (12 de 08 de 2015). *Dario oficial de la federacion*. Obtenido de Dario oficial de la federacion: https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5403545&fecha=12/08/2015
- SEGOB. (04 de 09 de 2015). *NORMA Oficial Mexicana NOM-025-SSA2-2014, Para la prestación de servicios de salud en unidades de*. Obtenido de NORMA Oficial Mexicana NOM-025-SSA2-2014, Para la prestación de servicios de salud en unidades de: <https://www.ssaver.gob.mx/transparencia/files/2011/11/NOM-025-SSA2-2014-ATENCION-MEDICO-PSIQUIATRICA.pdf>
- SEGOB. (23 de 10 de 2018). *NORMA Oficial Mexicana NOM-035-STPS-2018, Factores de riesgo psicosocial en el trabajo-Identificación, análisis y prevención*. Obtenido de NORMA Oficial Mexicana NOM-035-STPS-2018, Factores de riesgo psicosocial en el trabajo-Identificación, análisis y prevención.: https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5541828&fecha=23/10/2018
- SEGOB, S. d. (09 de 12 de 2013). *NORMA Oficial Mexicana NOM-009-SSA2-2013, Promoción de la salud escolar*. Obtenido de NORMA Oficial Mexicana NOM-009-SSA2-2013, Promoción de la salud escolar.: https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5324923&fecha=09/12/2013
- Spaff, E. t. (07 de Agosto de 2019). *Entorno turístico hablemos de turismo*. Obtenido de Entorno turístico hablemos de turismo: <https://www.entornoturistico.com/comitan-de-dominguez-un-paraiso-dentro-de-otro/>
- Staff, F. (02 de Marzo de 2020). *México Forbes*. Obtenido de México Forbes: <https://www.forbes.com.mx/mas-de-73-de-los-mexicanos-tiene-estres-encuesta/>
- Toribio Ferrer, C., & Franco Bárcenas, S. (2016). Estrés académico: el enemigo silencioso del estudiante. *Salud y administración*, 11-18.
- TRT. (2021). *TRT español*. Obtenido de TRT español: <https://www.trt.net.tr/espanol/covid19>
- turismo, S. d. (Marzo de 2021). *Conoce Chiapas*. Obtenido de Conoce Chiapas: <https://www.chiapas.gob.mx/pueblos-magicos/comitan/>
- Urzúa, A., Vera Villarroel , P., Caqueo Urizar, A., & Polanco Carrasco, R. (2020). La Psicología en la prevención y manejo del COVID-19. *TERAPIA PSICOLÓGICA*, 103-118.

- Vargas Salina, A. N., & Coria Libenson , K. (2017). Terapia de aceptación y compromiso. En A. N. Vargas Salina, & K. Coria Libenson, *Estrés Postraumático, tratamiento bajado en la terapia de aceptación y compromiso* (pág. 107). México: El Manual Moderno .
- WebMaster. (28 de Agosto de 2015). *CATÁLOGO MAESTRO GUIAS DE PRACTICA CLINICA*. Obtenido de CATÁLOGO MAESTRO GUIAS DE PRACTICA CLINICA: <https://cenetec-difusion.com/gpc-sns/?cat=65>
- Zúñiga López, L. F. (2018). Comitán de Domínguez, Chiapas del eclecticismo cultural a una oferta turística diversificada . *Pueblos mágicos*, 251-267.

Anexos

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

1 ¿Juegas o has jugado algún video juego?

- Sí
- No
- Tal vez

2 ¿Cuántas horas diarias le dedicas a algún video juego?

- < 30 min
- 30-60 min
- >1 hora

3 ¿Considera usted que la epidemia por covid 19 es una de las causas del uso excesivo de video juegos?

- Sí
- No

4 ¿Vive usted en Comitán?

- si
- No

5 ¿A qué grupo de edad pertenece?

- 17-20 años
- 20-25 años
- >25 años

6 sexo

- hombre
- mujer

7 ¿Qué video juegos son los que usa?

- Aplicación descargada
- Consolas

8 ¿Cuándo juegas video juegos que prefieres?

- Encerrarte en tu cuarto para poder jugar
- Jugar en grupo
- Preferir el silencio para poder tener mayor concentración

9 ¿Ha notado algún cambio en su conducta durante este tiempo que ha estado jugando video juegos?

- Sí
- No
- Tal vez

10 ¿Qué tiempo hace ejercicio?

- < 30 min diarios
- 30 min diarios
- >30 min

11 ¿Harías algún cambio en tu estilo de vida para obtener un impacto positivo en tu salud?

- Sí
- No

12 ¿en el último año, has recibido información referente a la adicción y aislamiento por video juegos?

- Sí
- No

13 ¿recibiría usted apoyo de un profesional?

- Sí
- No

Delphi

ITEM	CRITERIOS A EVALUAR									
	CLARIDAD EN LA		COHERENCIA INTERNA		SESGO		LENGUAJE ADECUADO		MIDE LO QUE PRETENDE	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	15	0	15	0	7	8	15	0	15	0
2	15	0	15	0	5	10	15	0	15	0
3	15	0	15	0	6	9	15	0	15	0
4	14	0	12	2	5	9	14	0	13	1
5	14	0	14	0	7	7	14	0	14	0

6	15	0	14	1	8	7	14	0	15	0
7	15	0	14	0	8	7	14	1	15	0
8	15	0	15	0	6	8	15	0	15	0
9	15	0	15	0	7	8	14	1	14	0
10	13	1	13	2	4	11	14	1	14	1

11	14	0	14	0	5	9	14	0	14	0
12	15	0	15	0	5	10	15	0	15	0
13	12	3	14	1	7	8	15	0	14	1

Cuestionario



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

RESPONDE LO QUE SE TE INDICA, EN LAS PREGUNTAS DE INCISOS LA RESPUESTA ES SOLO UNA

***Obligatorio**

Correo electrónico *

Correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico _____

¿Juegas o has jugado algún video juego? *

Sí

No

Tal vez

¿Cuántas horas diarias le dedicas a algún video juego? *

< 30 min

30-60 min

> 1 hora

¿Considera usted que la epidemia por covid 19 es una de las causas del uso excesivo de video juegos? *

Sí

No

¿Vive usted en Comitán? *

sí

No

¿ a que grupo de edad pertenece? *

17-20 años

20-25 años

>25 años

sexo *

hombre

mujer

¿qué video juegos son los que usa? *

Aplicación descargada

consolas

¿Cuándo juegas video juegos que prefieres? *

Encerrarte en tu cuarto para poder jugar

jugar en grupo

preferir el silencio para poder tener mayor concentración

¿Ha notado algún cambio en su conducta durante este tiempo que ha estado jugando video juegos? *

Sí

No

Tal vez

¿ Que tiempo hace ejercicio? *

< 30 min diarios

30 min diarios

> 30 min

¿harías algún cambio en tu estilo de vida para obtener un impacto positivo en tu salud? *

Sí

No

¿en el último año, has recibido información referente a la adicción y aislamiento por video juegos? *

Sí

No

¿recibiría usted apoyo de un profesional ? *

Sí

No

¿en el último año, has recibido información referente a la adicción y aislamiento por video juegos? *

Sí

No

¿recibiría usted apoyo de un profesional ? *

Sí

No

Se enviará un correo electrónico con una copia de tus respuestas a la dirección que suministraste.

Página 1 de 1

 reCAPTCHA
[Privacidad](#)[Términos y condiciones](#)

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)															