



Universidad del Sureste

Escuela de Medicina

Materia: investigación epidemiológica avanzada

Dr. Darío Cristiaderit Gutiérrez Gómez

Fórmulas de trabajo de investigación

Alumno: Hugo Gerardo Morales Gordillo.

Semestre y grupo: 4 B

Comitán de Domínguez, Chiapas a;24 de junio 2021.

Excel ribbon: Archivo, Inicio, Insertar, Disposición de página, Fórmulas, Datos, Revisar, Vista, Ayuda, ¿Qué desea hacer?, Compartir. Font settings: Calibri, 11, A, A+. Font color: N, K, S. Paragraph: Fuente, Alineación, Número. Styles: Formato condicional, Dar formato como tabla, Estilos de celda. Editing: Insertar, Eliminar, Formato, Ordenar y filtrar, Buscar y seleccionar.

[Z11] [X12] CH12

HIPOTESIS

H1 hipótesis nula

Se observará el aumento del uso de video juegos en las personas que radican en comités de comparación con los que participan durante la pandemia de COVID-19 entre los estudiantes de medicina de la Universidad de Querejaro en el periodo de agosto-diciembre de 2020

H0 las personas que radican en comités de los que más usan video juegos

H2 las personas que radican en comités de los que menos usan video juegos

Table with 5 columns: Item, SEMM, SE, CO, MIB, THORA, total. Rows: Comiteco, Pichero, Total.

Table with 5 columns: Item, SEMM, SE, CO, MIB, THORA, total. Rows: Comiteco, Pichero, Total.

Table with 5 columns: Item, SEMM, SE, CO, MIB, THORA, total. Rows: Comiteco, Pichero, Total.

Table with 5 columns: Item, SEMM, SE, CO, MIB, THORA, total. Rows: Comiteco, Pichero, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

INTERPRETACIÓN DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 0.38. Los datos observados sobre el número de actividades de ocio van a seguir el grado escolar que están cursando en Comités de Querejaro, Chiapas.

observamos que H0 es verdadera y H0 es falsa, ya que la Chi2 es de 2.30 siendo a 0.05, concluyendo que no existe asociación estadística alguna significativa número de actividades de ocio van a seguir el grado escolar que están cursando en Comités de Querejaro, Chiapas.

Hipótesis secundarias

Se observará el aumento de personas que juegan video juegos según su sexo en los universitarios, durante la pandemia de COVID-19.

H0 los hombres no son los que más usan video juegos durante la pandemia de COVID-19

H1 los hombres son los que menos usan video juegos durante la pandemia de COVID-19

H2 los hombres son los que más usan video juegos durante la pandemia de COVID-19

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

INTERPRETACIÓN DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 0.38. 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 H0 es verdadera y H0 es falsa, ya que la Chi2 es de 2.30 siendo a 0.05, concluyendo que los hombres son los que más usan video juegos durante la pandemia de COVID-19.

INTERPRETACIÓN DE RR RR1 es mayor que uno entonces decimos que las personas que radican en comités de los que juegan video juegos durante la pandemia se considera como factor de riesgo real para que las personas que radican en comités usen entre 30-60 min los video juegos durante la pandemia de covid-19.

La proporción de sujetos en el grupo de control es igual a la mitad de todos los sujetos pero en los que se encuentran a los de control es de 0.11 que pueden jugar de 30-60 min video juegos contra específicamente de la pandemia.

La proporción de los universitarios que juegan video juegos de 30-60 min durante la pandemia en comparación con las personas que no lo hacen lo observamos que se proporción de la Chi2 es mayor que uno entonces decimos que las personas que radican en comités de los que juegan video juegos durante la pandemia se considera como factor de riesgo real para que las personas que radican en comités usen entre 30-60 min los video juegos durante la pandemia de covid-19.

Se observará que los jóvenes universitarios que usan hombres e mujeres están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia de COVID-19.

H0 los hombres están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio por el uso de video juegos durante la pandemia de COVID-19

H1 los hombres no están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio por el uso de video juegos durante la pandemia de COVID-19

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

INTERPRETACIÓN DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 0.38. Los datos observados sobre los jóvenes universitarios que hombres e mujeres que están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia de COVID-19.

observamos que H0 es verdadera y H0 es falsa, ya que la Chi2 es de 6.02 siendo a 0.05, concluyendo que los hombres no están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio por el uso de video juegos durante la pandemia de COVID-19, observamos que la observación de ambos sexos en menor ya que 39 hombres han sido observados en el estudio de ocio y 40 mujeres en el estudio de ocio.

Interpretación: RR es de 0.66 por lo que se dice que el aumento de actividades de ocio por un estudiante universitario que juega más que los hombres e mujeres no están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio. La proporción de sujetos en el grupo de control es igual a la mitad de todos los sujetos pero en los que se encuentran a los de control es de 0.11 que pueden jugar de 30-60 min video juegos contra específicamente de la pandemia.

La proporción de los universitarios que juegan video juegos de 30-60 min durante la pandemia en comparación con las personas que no lo hacen lo observamos que se proporción de la Chi2 es mayor que uno entonces decimos que las personas que radican en comités de los que juegan video juegos durante la pandemia se considera como factor de riesgo real para que las personas que radican en comités usen entre 30-60 min los video juegos durante la pandemia de covid-19.

Se observará que los jóvenes universitarios que usan hombres e mujeres están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia de COVID-19.

H0 los hombres están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio por el uso de video juegos durante la pandemia de COVID-19

H1 los hombres no están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio por el uso de video juegos durante la pandemia de COVID-19

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Interpretación: RR es de 0.66 por lo que se dice que el aumento de actividades de ocio por un estudiante universitario que juega más que los hombres e mujeres no están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio. La proporción de sujetos en el grupo de control es igual a la mitad de todos los sujetos pero en los que se encuentran a los de control es de 0.11 que pueden jugar de 30-60 min video juegos contra específicamente de la pandemia.

La proporción de los universitarios que juegan video juegos de 30-60 min durante la pandemia en comparación con las personas que no lo hacen lo observamos que se proporción de la Chi2 es mayor que uno entonces decimos que las personas que radican en comités de los que juegan video juegos durante la pandemia se considera como factor de riesgo real para que las personas que radican en comités usen entre 30-60 min los video juegos durante la pandemia de covid-19.

Interpretación: RR es de 0.66 por lo que se dice que el aumento de actividades de ocio por un estudiante universitario que juega más que los hombres e mujeres no están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio. La proporción de sujetos en el grupo de control es igual a la mitad de todos los sujetos pero en los que se encuentran a los de control es de 0.11 que pueden jugar de 30-60 min video juegos contra específicamente de la pandemia.

La proporción de los universitarios que juegan video juegos de 30-60 min durante la pandemia en comparación con las personas que no lo hacen lo observamos que se proporción de la Chi2 es mayor que uno entonces decimos que las personas que radican en comités de los que juegan video juegos durante la pandemia se considera como factor de riesgo real para que las personas que radican en comités usen entre 30-60 min los video juegos durante la pandemia de covid-19.

5. Cuantificar el riesgo de edad que comprende las personas que usan video juegos.

H0 que el riesgo de edad de 17-20 años los que más usan video juegos en comparación de las 21 años (21-25, 25-30, 30 años)

H1 que el riesgo de edad de 17-20 años los que más usan video juegos en comparación de las 21 años (21-25, 25-30, 30 años)

Table with 5 columns: Item, 17-20 años, 21-25, 25-30, total. Rows: Usan videojuegos, No usan videojuegos, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Table with 5 columns: frecuencia absoluta, frecuencia relativa, Chi2. Rows: Hombres, Mujeres, Total.

Interpretación: RR es de 0.66 por lo que se dice que el aumento de actividades de ocio por un estudiante universitario que juega más que los hombres e mujeres no están dispuestos a realizar actividades en el estudio de ocio. La proporción de sujetos en el grupo de control es igual a la mitad de todos los sujetos pero en los que se encuentran a los de control es de 0.11 que pueden jugar de 30-60 min video juegos contra específicamente de la pandemia.

La proporción de los universitarios que juegan video juegos de 30-60 min durante la pandemia en comparación con las personas que no lo hacen lo observamos que se proporción de la Chi2 es mayor que uno entonces decimos que las personas que radican en comités de los que juegan video juegos durante la pandemia se considera como factor de riesgo real para que las personas que radican en comités usen entre 30-60 min los video juegos durante la pandemia de covid-19.

frecuencia reales	Frecuencias teóricas	Chi2
41	39.00	0.07
24	27.00	0.54
28	22.00	0.93
8	9.00	0.11
7	7.00	2.11
11	8.00	1.20
Sumatoria		4.96

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 4.92. Los datos observados sobre el rango de edad que compran las personas que usan video juego con 3 demarcaciones (17-20, 20-25, > 25 años) observamos que HI es verdadera y HI es falsa, ya que la Chi2 es de 4.92 siendo a 0.05, concluimos que: el rango de edad de 17-20 años son los que más usan video juegos en comparación de las 3 demarcaciones (17-20, 20-25, > 25 años).

incidencia de equipos reales	incidencia de no equipos	RR	OR de caso	OR de control	OR
0.46	0.27	1.70	4.36	2.20	1.97

INTERPRETACION DE RR, RR es de 1.70 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 bienestar en el uso de los video juegos, la proporción de equipos es igual a la mitad de todos los casos pero el no estar en pandemia y no tener de 17-20 años reduce a 25% el que puedan jugar video juego como resultado de la pandemia.
La OR indica que las personas que tengan entre 17-20 años tienen 28 veces más probabilidad de hacerse adicto a los video juegos en comparación con las personas que están en ese rango de edad, tal como lo demuestra que se protegía hasta 3.00% de los universitarios que no están en ese rango de edad y no están en pandemia.

incidencia de equipos reales	incidencia de no equipos	RR	OR de caso	OR de control	OR
0.27	0.46	0.58	0.35	0.70	1.20

Interpretación: RR es de 0.58 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 equipos es igual a la mitad de todos los casos pero el no estar en pandemia y pertenecer al grupo de edad de 20-25 años reduce esa posibilidad a solo 40%.
OR indica que las personas que tengan entre 20-25 años tienen 47 veces menos probabilidad a la adicción a los video juegos en comparación con las personas que no están en ese rango de edad, tal como demuestra que se protegía hasta el 5.00% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

incidencia de equipos reales	incidencia de no equipos	RR	OR de caso	OR de control	OR
0.28	0.13	2.12	0.30	2.81	2.10

INTERPRETACION DE RR, RR es de 2.12 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 bienestar en el uso de los video juegos, la proporción de equipos es igual a la mitad de todos los casos pero al no estar en pandemia y no tener de > 25 años reduce a 10% el que puedan jugar video juego como resultado de la pandemia.
La OR indica que los jóvenes que no sean > 25 años tienen 13 veces más probabilidad de hacerse adicto a los video juegos en comparación con las personas que están en ese rango de edad, tal como lo demuestra que se protegía hasta 3.50% de los universitarios que no están en ese rango de edad y no están en pandemia.

E. Demuestra los grupos de edad de los jóvenes universitarios de la universidad del surate, que están dispuestos a recibir HI los jóvenes que pertenecen a alguna de las 3 demarcaciones (17-20, 20-25, > 25 años) que usen video juegos aceptaran apoyo profesional. HI los jóvenes que pertenecen a alguna de las 3 demarcaciones (17-20, 20-25, > 25 años) que usen video juegos no aceptaran apoyo profesional.

Item	17-20	20-25	>25	total
recibida apoyo	41	24	8	73
no recibida	25	31	9	65
total	66	55	17	138

Item	17-20	20-25	>25	total
recibida apoyo	41	24	8	73
no recibida	25	22	37	84
total	66	46	74	190

Item	17-20	20-25	>25	total
recibida apoyo	24	51	76	151
no recibida	31	24	27	82
total	55	75	103	233

Item	>25	20-25	17-20	total
recibida apoyo	8	24	76	108
no recibida	9	22	37	68
total	17	46	113	176

frecuencia reales	Frecuencias teóricas	Chi2
41	39.34	0.18
24	12.76	0.09
8	12.76	0.05
25	19.66	0.12
11	11.00	0.08
11	11.00	1.21
11	11.00	11.21
Sumatoria		17.53

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 17.53. Los datos observados sobre que personas reciben apoyo de algún profesional dependiente al rango de edad al que pertenecen de alguna de las 3 demarcaciones (17-20, 20-25, > 25 años) observamos que HI es verdadera y HI es falsa, ya que la Chi2 es de 17.53 siendo a 0.05, concluimos que: los jóvenes que pertenecen a alguna de las 3 demarcaciones (17-20, 20-25, > 25 años) que usen video juegos aceptaran apoyo profesional.

incidencia de equipos reales	incidencia de no equipos	RR	OR de caso	OR de control	OR
0.08	0.41	1.39	2.24	1.08	1.00

INTERPRETACION DE RR, RR es de 1.39 por lo tanto es mayor que 1 entonces decimos que los jóvenes que pertenecen de 17-20 años en consideración como factor de riesgo real para que usen algún tipo de apoyo profesional la proporción de equipos es igual a la mitad de todos los casos pero el no estar en pandemia y no tener de 17-20 años reduce a 11% el que puedan jugar video juegos como resultado de la pandemia.
La OR indica que los jóvenes que no tengan de 17-20 años tienen 131 veces más probabilidad de recibir apoyo profesional en comparación con las personas que están en ese rango de edad, tal como lo demuestra que se protegía hasta 1.00% de los universitarios que no están en ese rango de edad y no están en pandemia.

incidencia de equipos reales	incidencia de no equipos	RR	OR de caso	OR de control	OR
0.20	0.18	0.90	1.88	2.37	1.00

Interpretación: RR es de 0.90 por lo que es menor a 1 entonces decimos que los jóvenes que están 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 equipos es igual a la mitad de todos los casos pero el no estar en pandemia y pertenecer al grupo de edad de 20-25 años reduce esa posibilidad a solo 20%.
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 están en ese rango de edad, tal como demuestra que se protegía hasta el 2.00% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

incidencia de equipos reales	incidencia de no equipos	RR	OR de caso	OR de control	OR
0.13	0.24	0.55	0.30	2.81	2.10

Interpretación: RR es de 0.55 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 equipos es igual a la mitad de todos los casos pero el 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 están en ese rango de edad, tal como demuestra que se protegía hasta el 2.00% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

F. El uso de video juegos condiciona la respuesta conductual de los jóvenes, durante la pandemia de COVID-19. HI si se genera un cambio en la conducta de los universitarios durante la pandemia de COVID-19. HI no se genera un cambio en la conducta de los universitarios durante la pandemia de COVID-19.

Item	mujer	hombre	total
hag cambio en la	8	8	16
no hag cambio en la	46	38	84
total	54	46	100

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 condiciona la respuesta conductual de los jóvenes, durante la pandemia de COVID-19 observamos que HI es verdadera y HI es falsa, ya que la Chi2 es de 2.44 siendo a 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.

incidencia de equipos reales	incidencia de no equipos	RR	OR de caso	OR de control	OR
0.38	0.68	0.63	0.24	0.47	0.68

frecuencia reales	Frecuen- cias teóricas	Chi2
8	14.63	0.96
8	14.37	0.32
46	42.37	0.32
38	41.63	0.32
Sumatoria		2.44

Interpretación: RR es de 0.63 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 equipos es igual a la mitad de todos los casos pero el no estar en pandemia y el no jugar video juegos reduce esa posibilidad a solo 60%.
OR indica que las personas que tengan que tengan que usen video juegos tienen 51 veces menos probabilidad de tener cambios en la conducta en comparación con las personas que juegan tal como demuestra que se protegía hasta el 47% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

G. se observó que los jóvenes universitarios ya sean hombres o mujeres utilizan aplicaciones descargadas o bien consolas durante la pandemia covid-19. HI la forma de juego de los jóvenes universitarios de la universidad del surate de sexo masculino es más en aplicaciones descargadas durante la pandemia de covid-19. HI la forma de juego de los jóvenes universitarios de la universidad del surate de sexo masculino es más en consolas durante la pandemia de covid-19.

Item	hombre	mujer	total
APP descargad as	52	28	80
consolas	17	5	22
total	69	33	102

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 utilizan aplicaciones descargadas o bien consolas durante la pandemia covid-19 observamos que HI es verdadera y HI es falsa, ya que la Chi2 es de 3.02 siendo a 0.05, concluimos que: la forma de juego de los jóvenes universitarios de la universidad del surate de sexo masculino es más en aplicaciones descargadas durante la pandemia de covid-19.

frecuencia reales	Frecuencias teóricas	Chi2
52	55.57	0.23
38	35.43	0.38
17	13.43	0.95
5	8.57	14.8
Sumatoria		3.02

Interpretación: RR es de 0.63 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 equipos es igual a la mitad de todos los casos pero el 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 33 veces menos probabilidad de que los hombres sean los que más descarguen aplicaciones como demuestra que se protegía hasta el 7.90% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

9. Determina el número de jóvenes universitarios que hacen un cambio en el estilo de vida estando en pandemia de covid-19.

H1. Los jóvenes hacen un cambio en el estilo de vida estando en pandemia de covid-19
 H0. Los jóvenes hacen un cambio en el estilo de vida estando en pandemia de covid-19

Sexo	Si hacen un cambio en el estilo de vida	No hacen un cambio en el estilo de vida	Total
Pandemia de covid-19	58	29	86
No estar en pandemia	8	13	21
Total	66	42	108

INTERPRETACION DE CHI: En estos resultados, la suma de la chi cuadrada de cada celda es de 0.32. Los datos observados sobre el número de jóvenes universitarios que hacen 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 CHI es de 0.32 siendo $\alpha = 0.05$ concluyendo que Los jóvenes hacen un cambio en el estilo de vida estando en pandemia de covid-19.

INTERPRETACION DE P-VALUE: El p-valor es mayor que 1 entonces decimos que los datos observados sobre el número de jóvenes universitarios se consideran como factor de riesgo cualquiera que los universitarios tengan un cambio en el estilo de vida, la proporción de equisitos es igual a la mitad de todos los casos pero el no estar en pandemia y no tener una vida saludable con 90 min de ejercicio semanal reduce a 50% el que puedan tener un cambio en el estilo de vida resultado de la pandemia.
 El P indica que los jóvenes que usan video juego tienen 130 veces más probabilidad de tener un mal estilo de vida en comparación con los jóvenes que no juegan y hacen por lo menos 90 min de ejercicio semanal, tal como lo demuestran que se prolonga hasta a 2.08% de los universitarios que tienen un mal estilo de vida como paso con los controles.

Incidencia de equisitos	OR
Incidencia de no equisitos	0.57
OR	1.36
CI de 95%	0.39
CI de 95%	3.99
OR	1.99
OR	1.99

Incidencia a través	Frecuencia a través	CHI
58	54.90	0.32
29	29.20	0.32
8	7.20	0.68
13	8.80	1.08
Sumatoria		1.36

10. Exponer la opinión de hombres y mujeres si la pandemia es una causa del uso excesivo de video juego

H1. la pandemia es una causa del uso excesivo de los video juegos en jóvenes universitarios de la universidad del surco
 H0. la pandemia no es una causa del uso excesivo de los video juegos en jóvenes universitarios de la universidad del surco

Sexo	hombres	mujeres	Total
Como causa de uso excesivo de video juego	54	32	86
Como causa del uso excesivo de video juego	8	9	17
Total	62	41	103

INTERPRETACION DE CHI: En estos resultados, la suma de la chi cuadrada de cada celda es de 0.0. Los datos observados sobre el total personas cree que la pandemia es una causa del uso excesivo de video juego observamos que H1 es verdadera y H0 es falsa, ya que la CHI es de 0.0 siendo $\alpha = 0.05$ concluyendo que la pandemia es una causa del uso excesivo de los video juegos en jóvenes universitarios de la universidad del surco.

Interpretacion: El p es de 0.04 por lo que es menor a 1 entonces decimos que la pandemia no se considera como factor de riesgo real para que haga uso excesivo de video juego durante la pandemia, la proporción de equisitos es igual a la mitad de todos los casos pero el no estar en pandemia que los jóvenes juegan video juego reduce esa probabilidad a solo 0.7%.
 El P indica que las personas que juegan que tienen un video juego tienen 04 veces menos probabilidad de tener un cambio en la conducta en comparación con las personas que juegan tal como demuestran que se prolonga hasta el 3.76% el que se involucra en pandemia como paso con los controles.

Incidencia de equisitos	OR
Incidencia de no equisitos	0.67
OR	0.54
CI de 95%	2.08
CI de 95%	3.99
OR	1.99
OR	1.99

Incidencia a través	Frecuencia a través	CHI
54	54.00	0.00
32	32.20	0.00
8	7.20	0.68
9	8.80	0.68
Sumatoria		0.00