

Universidad del Sureste

Escuela de Medicina

Materia: investigación epidemiológica avanzada

Catedrático: Dr. Darío Cristiaderit Gutiérrez Gómez

Tema: Fórmulas de trabajo de investigación

Alumna: Vanessa Estefanía Vázquez Calvo

Grado y grupo: Semestre y grupo: 4 B

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

Archivos Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda ¿Qué desea hacer? Compartir

Calibri 11 Fuente Ajustar texto General

Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

HIPOTESIS

1 Hipótesis primaria
 Se observará el aumento del uso de video juegos en las personas que radican en comitan en comparación con los que son foraneos durante la pandemia de COVID-19 entre los estudiantes de medicina de la Universidad de Sureste en el periodo de agosto diciembre de 2020

2 H1 las personas que radican en comitan son los que mas usan video juegos
 H2 las personas que radican en comitan son los que menos usan video juegos

Item	< 30 MIN	30 - 60 MIN	> 1HORA	total
Comitecos	12	26	24	62
Foraneos	13	21	17	51
Total	25	47	41	113

Item	< 30 MIN	Total
Comitecos	12	60
foraneos	13	38
total	25	98

Item	30 - 60 MIN	Total
Comitecos	26	36
Foraneos	21	30
Total	47	66

Item	> 1HORA	Total
Comitecos	24	38
Foraneos	17	34
Total	41	72

frecuencia s reales	frecuencia s teoricas	Chi2
12	13.72	0.21
26	26.73	0.00
24	22.50	0.10
13	11.28	0.26
21	21.21	0.00
17	18.504425	0.122310958
Sumatoria		0.70

incidencia de espuestos de no espuestos	Chi2
0.42	0.41
RR	0.65
Od de caso	0.55
Od de control	0.55
OR	1.01

incidencia de espuestos de no espuestos	Chi2
0.39	0.33
RR	1.16
Od de caso	0.99
Od de control	0.53
OR	1.11

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 varía según el grado escolar que estén cursando en Comitan de Dominguez, 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 en niños varía según el grado escolar que estén cursando en Comitan de Dominguez, Chiapas.

Hipótesis secundarias

2 Se observará el número de personas que juegan video juegos según su sexo en los universitarios, durante la pandemia de COVID-19.
 H1: los hombres son los que mas usaron los video juegos durante la pandemia de COVID-19
 H0: los hombres son los que menos usaron los video juegos durante la pandemia de COVID-19

Item	Juega video juegos	no juega video juegos	Total
Hombre	40	17	57
Mujer	30	26	56
Total	70	43	113

incidencia de espuestos de no espuestos	Chi2
0.70	0.62
RR	1.31
Od de caso	1.33
Od de control	0.65
OR	2.04

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 mas usaron los video juegos durante la pandemia de COVID-19

INTERPRETACION 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 mas hayan estado jugando video juegos durante la pandemia de COVID-19. la proporción de espuestos es igual a la mitad de todos los casos pero el no estar en pandemia y se 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 estuvieramos en pandemia de covid 19 como paso con los controles.

INTERPRETACION DE RR, RR es mayor que uno entonces decimos que las personas que radican en comitan y que juegan video juegos durante la pandemia se considera como factor de riesgo real para que las personas que radican en comitan usen entre 30-60 min los video juegos durante la pandemia de covid-19. la proporción de espuestos es igual a la mitad de todos los casos pero el no estar en pandemia y no ser de comitan reduce a 33 % que puedan jugar de 30-60 min video juegos como resultado de la pandemia. la OR indicaría que 11 personas de los universitarios pueden jugar video juegos de 30-60 min durante la pandemia en comparación con las personas que no tal como lo demuestra que se protegería hasta 53 % del que se estuviera en pandemia como paso con los controles.

Hipótesis secundarias

3 Se observará que los jóvenes universitarios sean hombres y mujeres realicen cambios en el estilo de vida debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia de COVID-19.
 H1: los hombres están dispuestos a realizar cambios en el estilo de vida por el uso de video juegos durante la pandemia de COVID-19
 H0: 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

Item	Harian un cambio	no harian un cambio	total
Hombres	39	19	57
Mujeres	23	16	39
Total	79	34	113

incidencia de espuestos de no espuestos	Chi2
0.65	0.71
RR	0.36
Od de caso	0.98
Od de control	1.13
OR	0.97

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 de vida y 40 mujeres serían cambios en el estilo de vida.

Interpretacion: RR es de 0.96 por lo que es menor a 1 entonces decimos que el sexo no se consideran 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 espuestos es igual a la mitad de todos los casos pero el no estar en pandemia reduce esa posibilidad a solo 71%. **Interpretacion:** RR es de 0.96 por lo que es menor a 1 entonces decimos que el sexo no se consideran 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 espuestos 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 mas cambios en el estilo de vida debido al uso excesivo de video juegos durante la pandemia 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.

Hipótesis secundarias

4 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.
 H1: los hombres están dispuestos a realizar ejercicio por el uso de video juegos durante la pandemia de COVID-19
 H0: los hombres no están dispuestos a realizar ejercicio por el uso de video juegos durante la pandemia de COVID-19

Item	hacen ejercicio	no hacen ejercicio	total
hombres	22	35	57
mujeres	24	32	56
Total	46	67	113

incidencia de espuestos de no espuestos	Chi2
0.39	0.43
RR	0.30
Od de caso	0.92
Od de control	1.09
OR	0.84

Interpretacion: RR es de 0.90 por lo que es menor a 1 entonces decimos que el sexo no se consideran 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 espuestos 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 mas cambios en el estilo de vida debido al uso excesivo 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 de vida y 24 mujeres serían cambios en el estilo de vida.

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 de vida y 24 mujeres serían cambios en el estilo de vida.

Hipótesis secundarias

5 Cuantificar el rango de edad que comprende las personas que usan video juegos.
 H1: que el rango de edad de 17-20 sean los que mas usan video juegos en comparación de las 3 delimitaciones (17-20, 20-25, > 25 años)
 H0: que el rango de edad de 17-20 sean los que mas usan video juegos en comparación de las 3 delimitaciones (17-20, 20-25, > 25 años)

Item	17-20 años	20-25	>25 años	total
Usan videojuegos	41	24	25	90
No usan videojuegos	9	11	3	23
Total	50	35	28	113

Item	17-20	Personas	Total
Usan video	41	49	90
no usan vid	9	14	23
total	50	63	113

Item	20-25	personas	total
usan video	24	66	90
no usan vid	11	12	23
total	35	78	113

Item	>25 años	personas	total
usan video	25	65	90
no usan vid	3	20	23
total	28	85	113

frecuencias reales	Frecuencias teoricas	Chi2
41	39.82	0.03
24	27.88	0.54
25	22.30	0.33
9	10.19	0.14
11	7.12	2.11
3	5.70	1.28
Sumatoria	4.42	

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 mas usan video juegos en comparacion de las 3 delimitaciones (17-20, 20-25, > 25 años).

Incidencia de espuestos	0.46
Incidencia de no espuestos	0.29
RR	1.16
Od de casc	4.56
Od de control	3.50
OR	1.30

INTERPRETACION 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 proporcion de espuestos es igual a la mitad de todos los casos pero el no estar en pandemia y no tener de 17-20 años reduce a 35% 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 mas probabilidad de hacerse adicto a los video juegos en comparacion 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.

Incidencia de espuestos	0.27
Incidencia de no espuestos	0.49
RR	0.56
Od de casc	2.18
Od de control	5.50
OR	0.40

Interpretacion: 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 proporcion de espuestos 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 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 comparacion 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.

Incidencia de espuestos	0.28
Incidencia de no espuestos	0.13
RR	2.13
Od de casc	8.33
Od de control	3.91
OR	2.13

INTERPRETACION 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 proporcion de espuestos es igual a la mitad de todos los casos pero el 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 mas probabilidad de hacerse adicto a los video juegos en comparacion 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.

6. Determinar los grupos de edad de los jóvenes universitarios de la universidad del sureste, que están dispuestos a recibir HI: los jóvenes que pertenecen a alguna de las 3 delimitaciones (17-20, 20-25, > 25 años) que usan video juegos aceptarían apoyo profesional H0: los jóvenes que pertenecen a alguna de las 3 delimitaciones (17-20, 20-25, > 25 años) que usan video juegos no aceptarían apoyo profesional

Item	17 - 20	20-25	>25	total
Recibiría apoyo	42	24	10	76
No recibiría	15	13	9	37
total	57	37	19	113

Item	17-20	que no son de 17-20	total
recibiría ap	42	34	76
no recibiría	15	22	37
total	57	56	113

Item	20-25	personas	total
recibiría ap	24	52	76
no recibiría	13	24	37
total	37	76	113

Item	>25	que no son de >25	total
recibiría ap	10	66	76
no recibiría	9	28	37
total	19	94	113

frecuencias reales	Frecuencias teoricas	Chi2
42	38.34	0.35
24	12.78	9.85
10	12.78	0.60
15	18.66	0.72
13	12.12	0.06
9	6.221238938	1.241154
Sumatoria	12.83	

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 12.83. Los datos observados sobre personas reciben apoyo de algun profesional dependiendo el rango de edad al que pertenecen 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.

Incidencia de espuestos	0.56
Incidencia de no espuestos	0.41
RR	1.36
Od de casc	2.80
Od de control	1.55
OR	1.81

INTERPRETACION 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 algun profesional la proporcion de espuestos es igual a la mitad de todos los casos pero el 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 mas probabilidad de recibir por apoyo profesional en comparacion 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.

Incidencia de espuestos	0.32
Incidencia de no espuestos	0.35
RR	0.90
Od de casc	1.85
Od de control	2.17
OR	0.85

Interpretacion: 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 proporcion de espuestos 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 35%; OR indica que las personas que tengan > 25 años tienen 47 veces menos probabilidad de aceptar apoyo profesional en comparacion 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.

Incidencia de espuestos	0.13
Incidencia de no espuestos	0.24
RR	0.54
Od de casc	1.11
Od de control	2.36
OR	0.47

Interpretacion: 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 proporcion de espuestos 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 comparacion 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.

7. 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. H0: no se genera un cambio en la conducta de los universitarios durante la pandemia de COVID-19.

Item	mujer	hombre	total
hay cambio en la	11	18	29
no hay cambio en la	46	38	84
Total	57	56	113

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 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.

Incidencia de espuestos	0.38
Incidencia de no espuestos	0.55
RR	0.69
Od de casc	0.24
Od de control	0.47
OR	0.60

frecuencias reales	Frecuencias teoricas	Chi2
11	14.63	0.90
18	14.37	0.32
46	42.37	0.31
38	41.63	0.32
Sumatoria	2.44	

Interpretacion: 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 proporcion de espuestos 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 69%; OR indica que las personas que tengan que usen video juegos tienen 50 veces menos probabilidad de tener cambios en la conducta en comparacion 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.

8 se observará que los jóvenes universitarios ya sean hombres o mujeres utilicen aplicaciones descargadas o bien consolas durante la pandemia HI: 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 H0: HI: la forma de juego de los jóvenes universitarios de la universidad del sureste de sexo masculino es mas en consolas durante la pandemia de covid-19

Item	hombre	mujer	total
APP descargadas	52	39	91
consolas	17	5	22
total	69	44	113

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

frecuencias reales	Frecuencias teoricas	Chi2
52	55.57	0.23
39	35.43	0.36
17	13.43	0.95
5	8.57	1.48
Sumatoria	3.02	

Incidencia de espuestos	0.57
Incidencia de no espuestos	0.77
RR	0.74
Od de casc	3.06
Od de control	7.80
OR	0.33

Interpretacion: 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 mas las descargadas durante la pandemia, la proporcion de espuestos 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 39 veces menos probabilidad de que los hombres sean los que mas descarguen aplicaciones como demuestra que se protegería hasta el 7.80% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218

9. Determinar el número de jóvenes universitarios que harían un cambio en el estilo de vida estando en pandemia de covid-19.
 H1: Los jóvenes harían un cambio en el estilo de vida estando en pandemia de covid-19
 H0: Los jóvenes harían un cambio en el estilo de vida estando en pandemia de covid-19

Ítem	Si haría un cambio en el estilo de vida	No haría un cambio en el estilo de vida	total
Pandemia de covid 19	58	28	86
No estar en pandemia	14	13	27
Total	72	41	113

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 mas 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 protegía hasta 2-15% de los universitarios que tienen un mal estilo de vida, como paso con los controles

Ítem	valor	frecuencia reales	frecuencia s teoricas	Chi2
incidencia de expuestos	0.67			
incidencia de no expuestos	0.52	58	54.80	0.19
RR	1.30	28	31.20	0.33
Od de caso	4.14	14	17.20	0.60
Od de control	2.15	13	9.80	1.05
OR	1.92	Sumatoria		2.16

10. Exponer la opinión de hombres y mujeres si la pandemia es una causa del uso excesivo de video juegos
 H1: la pandemia es una causa del uso excesivo de los video juegos en jóvenes universitarios de la universidad del sureste
 H0: la pandemia no es una causa del uso excesivo de los video juegos en jóvenes universitarios de la universidad del sureste

Ítem	hombres	mujeres	total
covid como causa de uso excesivo de video el covid no es una causa del uso excesivo de video juegos	54	32	86
Total	18	9	27
Total	72	41	113

INTERPRETACION DE CHI2: En estos resultados, la suma de la chi-cuadrada de cada celda es de 0.13. Los datos observados sobre si las personas creen que la pandemia a sido una causa del uso excesivo de video juegos observamos que H1 es verdadera y H0 es falsa, ya que la Chi2 es de 0.12 siendo ≥ 0.05 , concluimos que: la pandemia es una causa del uso excesivo de los video juegos en jóvenes universitarios de la universidad del sureste

Interpretacion: RR es de 0.94 por lo que es menor a 1 entonces decimos que la pandemia no se consideran como factor de riesgo real para que haga uso excesivo de video juegos durante la pandemia, la proporción de expuestos 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 67%
 OR indica que las personas que tengan que tengan usen video juegos tienen 3.56 veces menos probabilidad de tener cambios en la conducta en comparación con las personas que juegan tal como demuestra que se protegía hasta el 3.56% el que no se estuviera en pandemia como paso con los controles.

Ítem	valor	frecuencia reales	frecuencia s teoricas	Chi2
incidencia de expuestos	0.63			
incidencia de no expuestos	0.67	54	54.80	0.01
RR	0.94	32	31.20	0.02
Od de caso	3.00	18	17.20	0.04
Od de control	3.56	9	9.80	0.06
OR	0.84	Sumatoria		0.13