

COVID-19 MÉXICO

Comunicado Técnico Diario

FASE 3 Domingo 20 septiembre, 2020

SALUD

SECRETARÍA DE SALUD



Avance de estrategia

Fase 3

Septiembre, 2020

113
Nueva
Normalidad

203
Conferencias
vespertinas

Marzo

dom	lun	mar	mie	jue	vie	sáb
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

Abril

dom	lun	mar	mie	jue	vie	sáb
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	1	2

Mayo

dom	lun	mar	mie	jue	vie	sáb
26	27	28	29	30	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6

Junio


dom	lun	mar	mie	jue	vie	sáb
5	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	1	2	3	4

Julio

dom	lun	mar	mie	jue	vie	sáb
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

Agosto

dom	lun	mar	mie	jue	vie	sáb
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

dom	lun	mar	mie	jue	vie	sáb
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
	 21	 22	 23	 24	 25	 26
 27	 28	 29	 30	1	2	3

Información diaria

FASE 3 Domingo 20 septiembre, 2020

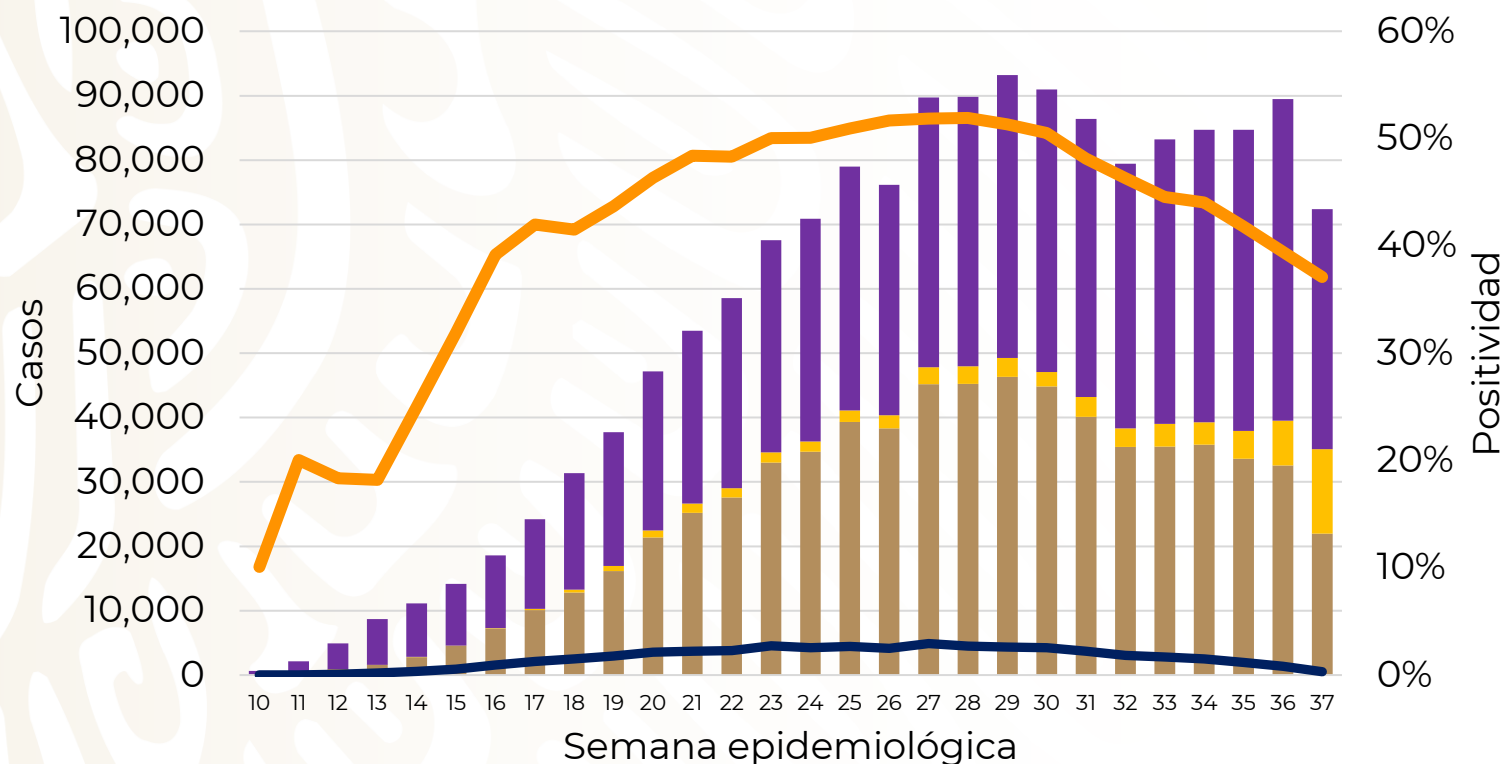
SALUD

SECRETARÍA DE SALUD



COVID-19 México: casos positivos, sospechosos y negativos

Escenario nacional



809,373

Negativos

79,155

Sospechosos

697,663

Casos confirmados

73,493

Defunciones confirmadas

Fase 3

20 septiembre, 2020

1,586,191

Personas estudiadas

37%

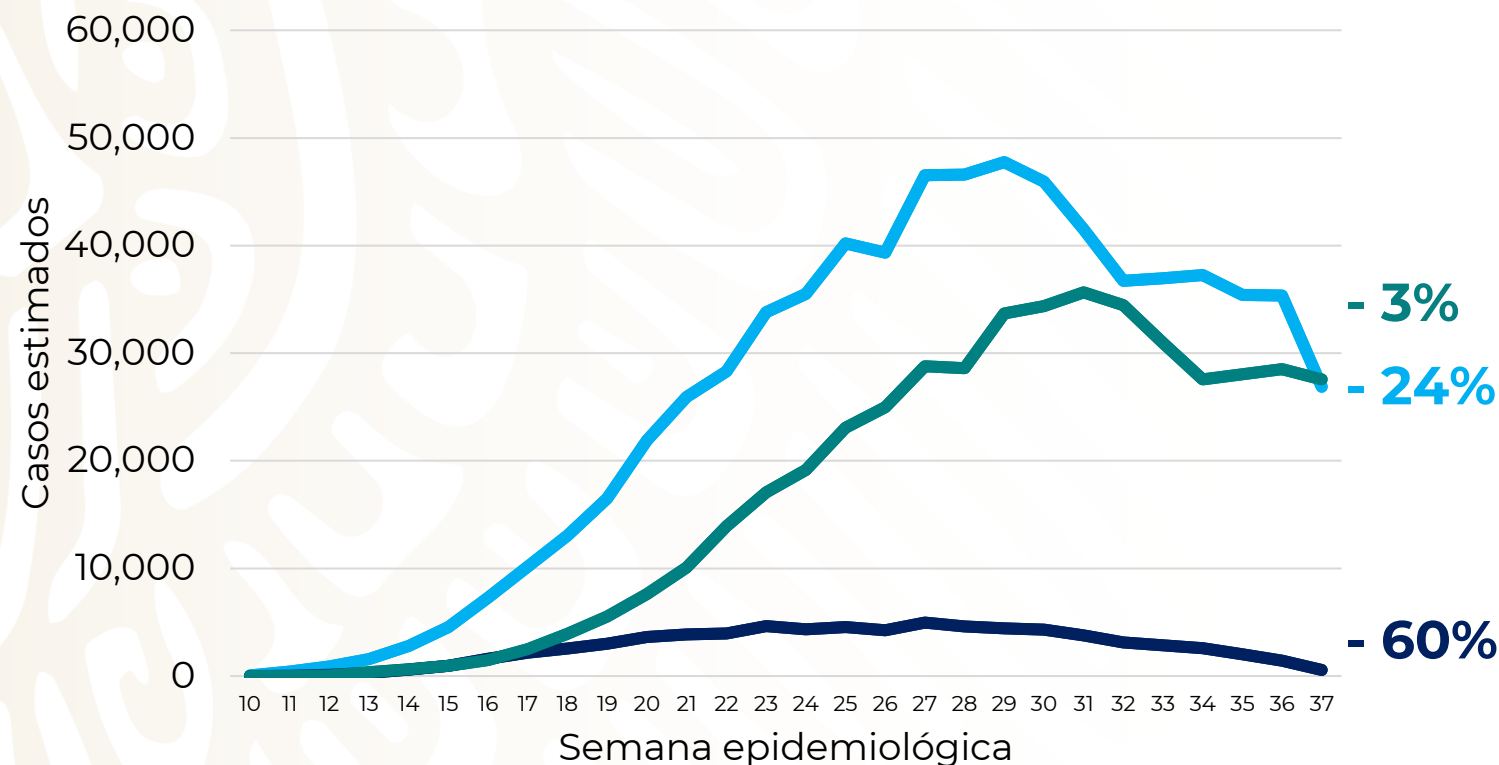
Positividad SE 37



SALUD
SECRETARÍA DE SALUD

COVID-19 México: casos incidentes, personas recuperadas y defunciones estimadas por semana

Escenario nacional



499,302

Recuperados

75,170

Defunciones
estimadas

Fase 3

20 septiembre, 2020

729,985

Casos
estimados

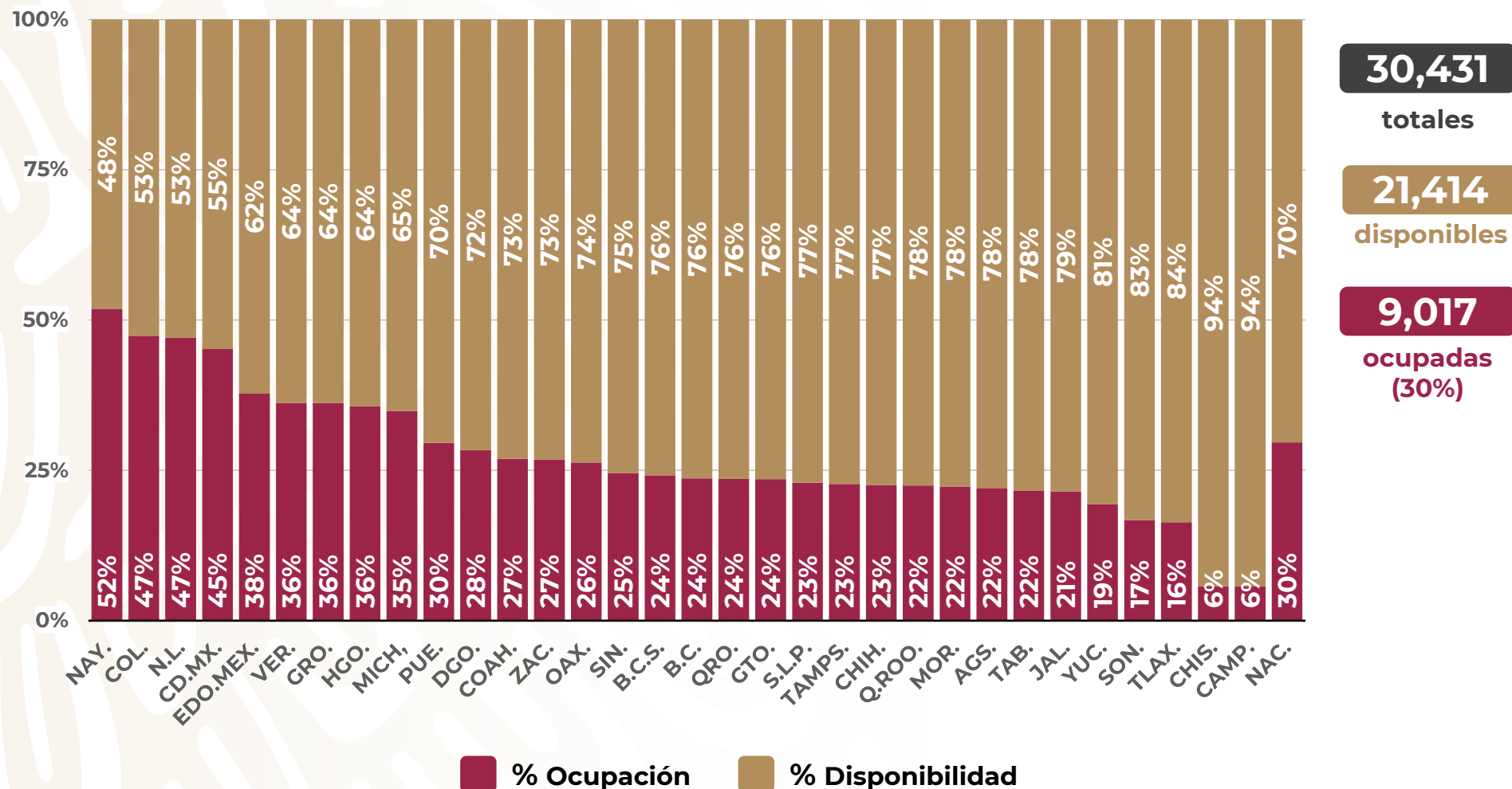
33,709 (5%)

Casos activos
estimados

COVID-19 México: Disponibilidad camas hospitalización general

Fase 3

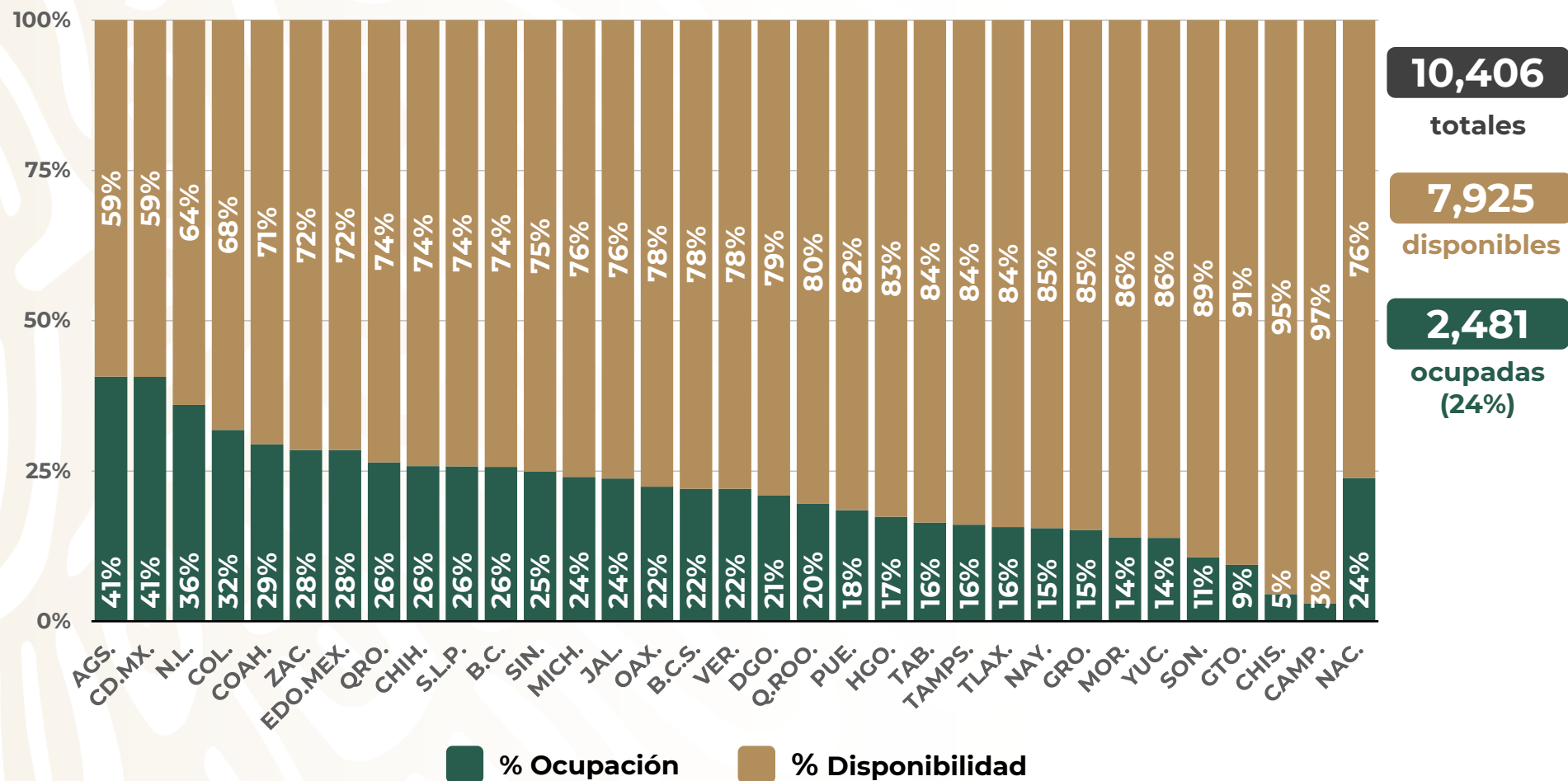
20 septiembre, 2020



COVID-19 México: Disponibilidad camas con ventilador

Fase 3

20 septiembre, 2020



Teletrabajo, medios digitales y salud mental

FASE 3 Domingo 20 septiembre, 2020

SALUD

SECRETARÍA DE SALUD



COVID-19 Temático: Teletrabajo, medios digitales y salud mental

Personas usuarias mexicanas

80.6 millones de personas usuarias de internet

- 88% de 12 a 17 años
- 91% de 18 a 24 años
- 87% de 25 a 34 años
- 35% de 55 años o más

86.5 millones de usuarios de teléfonos celulares (75% de la población)

93% cuenta con al menos un televisor

Principales usos:

- Entretenimiento, 92%
- Obtención de información, 91%
- Comunicarse, 91%



Fase 3

20 septiembre, 2020

COVID-19 Temático: Teletrabajo, medios digitales y salud mental

Trabajo a distancia

- Nueva Normalidad
- Limitación en la obtención de datos
- Dificultad en mantener el horario laboral
- Las madres han observado aumento en el bienestar al estar mayor tiempo en contacto con los hijos
- Realizan más comidas saludables
- Personas presentan mayor estrés por la poca desconexión
- Juntas de más de duración extensa (dos horas o más) – Pérdida de la atención.



SALUD
SECRETARÍA DE SALUD

Fase 3

20 septiembre, 2020

COVID-19 Temático: Teletrabajo, medios digitales y salud mental

Tendencias – redes sociales por grupo de edad

Fase 3

20 septiembre, 2020

“Cualquier entendimiento actual de la **salud mental** del adolescente (y del adulto) debe contemplar el uso de las **redes sociales**”



Facebook: 2,449 millones de usuarios – 90% menos de 35 años

YouTube: 2,000 millones de usuarios – 15 a 25 años

Instagram: 1,000 millones de usuarios – 18 a 34 años

TikTok: 800 millones de usuarios – 16 a 24 años

COVID-19 Temático: Teletrabajo, medios digitales y salud mental

El uso de las redes sociales

Las redes permiten las interacciones en línea entre los jóvenes y pueden usarse en ambientes solitarios o sedentarios.

Existe retroalimentación entre pares a través de las redes que generan cierta influencia en los usuarios, aunque no está claro si es positivo, negativo o neutral.

Los jóvenes pueden ser más sensibles a estas reacciones.

Noticias falsas – Facebook



COVID-19 Temático: Teletrabajo, medios digitales y salud mental

Videojuegos

Fase 3

20 septiembre, 2020



Todos los juegos tienen estas características:

- **Una meta**
Sensación de propósito
- **Reglas**
Liberan la creatividad y desarrollan el pensamiento estratégico
- **Sistema de retroalimentación**
Provee motivación y corrección de errores
- **Participación voluntaria**
Establece un sistema de igualdad.

COVID-19 Temático: Teletrabajo, medios digitales y salud mental

Videojuegos y funciones mentales

Fase 3

20 septiembre, 2020



Fortalecen la memoria y el aprendizaje



Mejor control de los movimientos



Mejoran las áreas correspondientes a la toma de decisión (Tetris, Othello)



Pueden activar las áreas para el desarrollo mejorar la atención y habilidades como la planeación



COVID-19 Temático: Teletrabajo, medios digitales y salud mental

¿Videojuegos/tecnología para tratamiento y educación?

Fase 3

20 septiembre, 2020



- FDA aprobó **EndeavorRx** como el primer Videojuego para la mejora de la atención en niños con **Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad** el 15 de junio de 2020
- ISSSTE CMN 20 de Noviembre “Laluchy Robotina”
- Ludificación o *Gamificación*:
 - Aprendizaje basado en juegos
 - Es un desarrollo específico que cuenta con elementos de juego que permiten que **la motivación se suscriba al aprendizaje y también al compromiso**
 - Usar una **historia relevante para motivar**
 - Se acompañe de la **narrativa y también de la estética, la usabilidad y el contenido**
 - La **autonomía y el control** son los pilares → trabajo autotélico

COVID-19 Temático: Teletrabajo, medios digitales y salud mental

Trastorno por uso compulsivo de juegos

Fase 3

20 septiembre, 2020



- **Tres características:**
 - Dificultad para controlar el tiempo de juego
 - Prioridad por realizar la actividad del videojuego por encima de cualquier otra actividad
 - Aumento en la conducta compulsiva a pesar de las consecuencias negativas
- Por 12 meses y presenta problemas en todas las esferas
- Solo 3% de todos los videojugadores
- Casos extremos de 72 hrs. de juego han causado infartos fulminantes en China
- Mucho **flujo** puede provocar desgaste de felicidad, mucha **“emoción”** puede provocar una conducta de uso compulsivo

COVID-19 Temático: Teletrabajo, medios digitales y salud mental

Recomendaciones

Fase 3

20 septiembre, 2020

Los lactantes (menores de un año):

- Deben estar físicamente activos varias veces al día de diferentes formas
- No deben permanecer sujetos durante más de una hora
- Deben tener de 14 a 17 horas (0 a 3 meses de edad) o de 12 a 16 horas (4 a 11 meses de edad) de sueño de buena calidad, incluidas las siestas.

Los niños de 1 a 2 años:

- Deben pasar al menos 180 minutos realizando diversos tipos de actividad física de cualquier intensidad.
- No deben permanecer sujetos durante más de una hora seguida
- Deben tener de 11 a 14 horas de sueño de buena calidad.

Niños de 3 a 4 años:

- Deben pasar al menos 180 minutos realizando diversos tipos de actividad física.
- No deben permanecer sujetos durante más de una hora seguida.
- El tiempo dedicado a actividades sedentarias frente a una pantalla no debe exceder de una hora.
- Deben tener de 10 a 13 horas de sueño de buena calidad.

Mayores de 5 años pueden estar hasta dos horas continuas frente a la pantalla.