**PREGUNTA(S) DE INVESTIGACIÓN**

**Pregunta de Investigación 1:** ¿Cuánto tiempo dedican los jóvenes y/o adolescentes a los videojuegos?

**P (Paciente):** Jóvenes y/o adolescentes que jueguen videojuegos.

**I (Intervención):** Encuestar directamente a los jóvenes y/o adolescentes sobre cuánto tiempo dedican diariamente a jugar videojuegos o consultarlos en otras investigaciones que contengan esa información.

**C (Comparación):** Consideramos más pertinente y apropiado encuestar directamente a los jóvenes, para una investigación más actual y empírica.

**O (Outcomes o resultados):** Obtención de datos relevantes acerca del tiempo de jugos, los cuales nos permitirá estudiarlos a profundidad y continuar con nuestra investigación.

**Pregunta de Investigación 2:** ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y el rendimiento académico de los jóvenes y/o adolescentes?

**P (Paciente):** Jóvenes y/o adolescentes que jueguen videojuegos.

**I (Intervención):** Analizar el tiempo de juego y el rendimiento académico.

**C (Comparación):**  Otra alternativa podría ser analizar las horas dedicadas a la realización de tareas y la prioridad entre jugar videojuegos o realizar las tareas académicas.

**O (Outcomes o resultados):** Se espera encontrar datos relacionados con la adicción de los videojuegos y como estos influyen en el rendimiento académico de los jóvenes y/o adolescentes.

**NO VALIDA**

**Pregunta de Investigación 1:** ¿Cómo influenciaron los videojuegos en el ámbito académico en los jóvenes cuencanos de entre 17 a 20 años, durante el confinamiento por Covid-19?

**P (Paciente):** Jóvenes cuencanos entre 17 a 20 años

**I (Intervención):** Realizar encuestas o entrevistas a los jóvenes cuencanos entre 17 a 20 años por medio de herramientas tecnológicas, sobre su punto de vista de acuerdo a la influencia de los videojuegos en el ámbito académico durante el confinamiento por Covid-19, para analizarlas a profundidad.

**C (Comparación):** Para una mayor comodidad y beneficio tanto de los jóvenes como para nosotros los investigadores, la realización de encuestas por medio de la plataforma digital Google Forms sería la más conveniente, puesto que, es una plataforma fácil y rápida de usar, además que no requerirá de mucho tiempo por parte de los jóvenes.

**O (Outcomes o resultados):** Obtención de datos de mucha importancia, que luego de un análisis a profundidad, nos permitirá sacar nuestras conclusiones y lograr con éxito los objetivos planteados de la presente investigación.