**Pregunta de Investigación:** ¿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.