



RENIECYT - LATINDEX - Research Gate - DULCINEA - CLASE - Sudoc - HISPANA - SHERPA UNIVERSIA - E-Revistas - Google Scholar
DOI - REDIB - Mendeley - DIALNET - ROAD - ORCID

Title: Videojuego para detectar casos de depresión con riesgo de suicidio en jóvenes

Authors: PADILLA-NAVARRO, José Christian GONZÁLEZ-REYNA, Sheila, VALTIERRA-VALADEZ, Susana AGUILERA-GONZÁLEZ, Gabriel, AGUILERA-HERRERA, Ernesto y NIETO-LEÓN, José Martin

Editorial label ECORFAN: 607-8695

BCONIMI Control Number: 2019-017

BCONIMI Classification (2019): 050319-0017

Pages: 21

RNA: 03-2010-032610115700-14

ECORFAN-México, S.C.
143 – 50 Itzopan Street
La Florida, Ecatepec Municipality
Mexico State, 55120 Zipcode
Phone: +52 1 55 6159 2296
Skype: ecorfan-mexico.s.c.
E-mail: contacto@ecorfan.org
Facebook: ECORFAN-México S. C.
Twitter: @EcorfanC

www.ecorfan.org

Holdings

Mexico	Colombia	Guatemala
Bolivia	Cameroon	Democratic
Spain	El Salvador	Republic
Ecuador	Taiwan	of Congo
Peru	Paraguay	Nicaragua

Autores

- José Christian Padilla Navarro
- Sheila González Reyna
- Susana Valtierra Valadez
- Gabriel Aguilera González
- Ernesto Aguilera Herrera
- José Martin Nieto León

Contenido

- Antecedentes y Justificación
- Objetivo
- Progreso de Save
- Metodología
 - POSIT
 - Big Five
- StoryBoard
 - Capítulos del videojuego

Antecedentes y justificación

La depresión es un trastorno mental frecuente en su forma más grave, puede conducir al **suicidio**.

De acuerdo con la OMS, más de **800, 000** personas se suicidan cada año. El suicidio es la segunda causa de muerte entre jóvenes en el mundo.



Antecedentes y justificación

Actualmente las estrategias establecidas por la Secretaría de Salud para realizar preventivamente la detección de riesgo de suicidio en jóvenes en el rango de edad de **15 a 29 años**, con mayor tasa de riesgo, son principalmente aplicadas en las escuelas.



Antecedentes y justificación

La metodología para hacerlo implica la realización de diversas pruebas, con preguntas complicadas, que, debido a la falta de suficiente personal, se realiza en grupos grandes y por este motivo la prueba **pierde privacidad** y esto puede **sesgar los resultados finales**.



Objetivo

A través de Save, buscamos que la detección de casos de depresión con riesgo de suicidio en adolescentes sea **más sutil**, a través de la **interpretación** de los diferentes capítulos por los que irá pasando el usuario.



Progreso de Save



Metodología

1

POSIT + Big Five Test

Se toma como base el Big Five Test y el POSIT

2

Tabla de escalas

Indica la importancia de cada factor y sobre que test esta basado

3

Preguntas base

Son las preguntas que seran presentadas en el videojuego directa e indirectamente

4

Tabla de interpretación por escala

Indica los puntajes de cada escala y como debe ser interpretada la misma

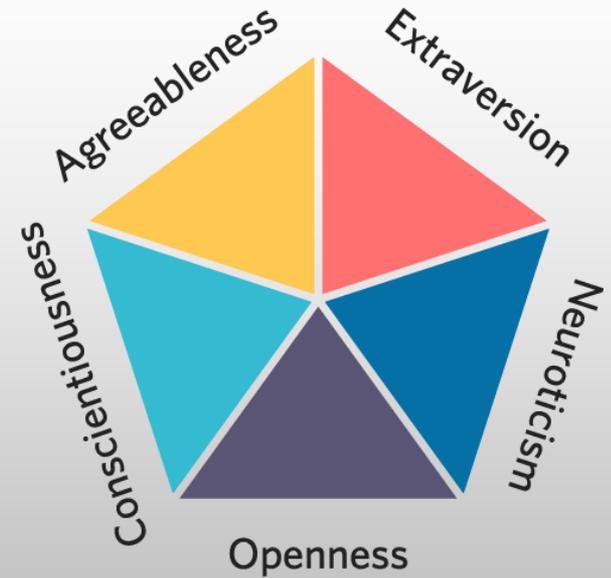
POSIT

El POSIT (Problem Oriented Screening Instrument for Teenagers) es un instrumento de evaluación diagnóstica, elaborado y validado en USA, por el National Institute on Drug Abuse (NIDA) y el National Institutes of Health.



Big Five

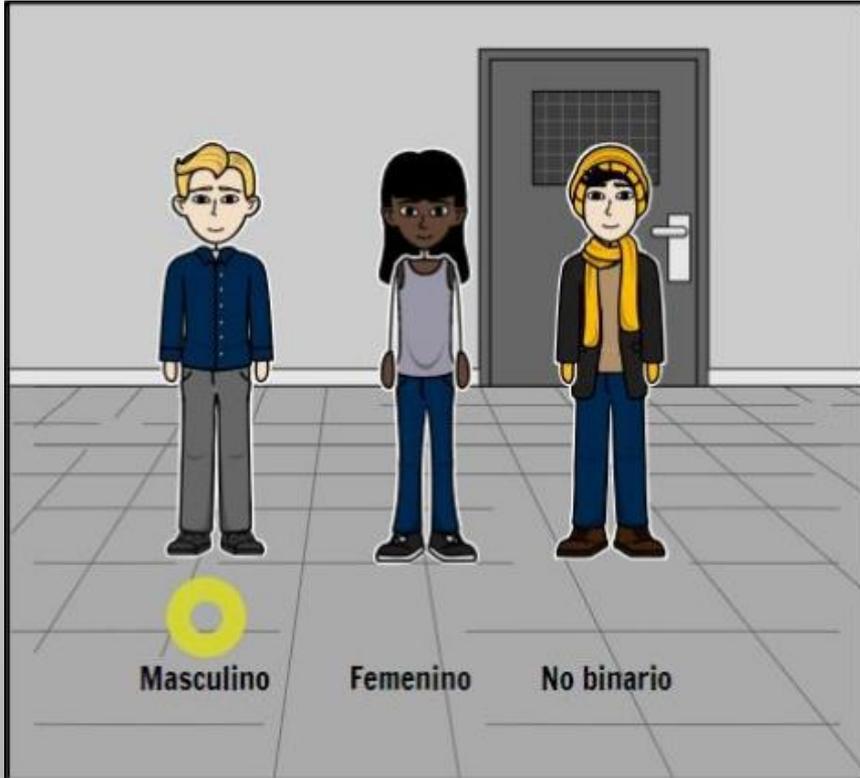
Este modelo pone énfasis en los principales rasgos de personalidad que diferencian mejor los individuos entre ellos desde su edad más temprana, y que se mantienen constantes a lo largo de toda la vida.



Storyboard

- Inicio del videojuego
- Capítulo 1: El autobús
- Capítulo 2: El teatro
- Capítulo 3: Acomodar objetos
- Capítulo 4: El laberinto
- Capítulo 5: La tienda
- Capítulo 6: Situación de peligro
- Capítulo 7: Prueba Física
- Capítulo 8: Habitación Oscura

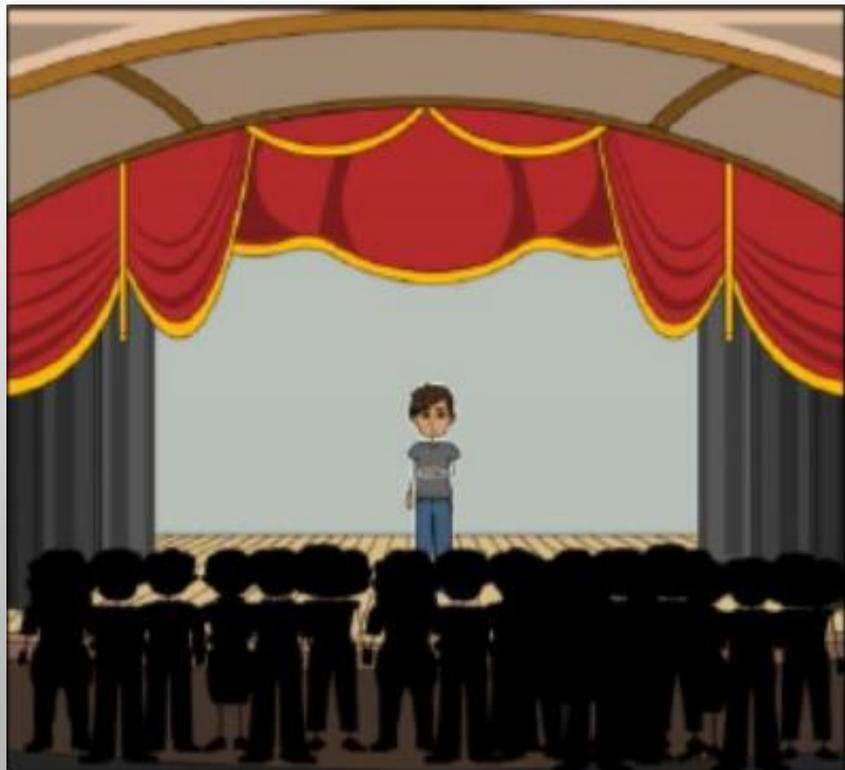
Inicio del videojuego



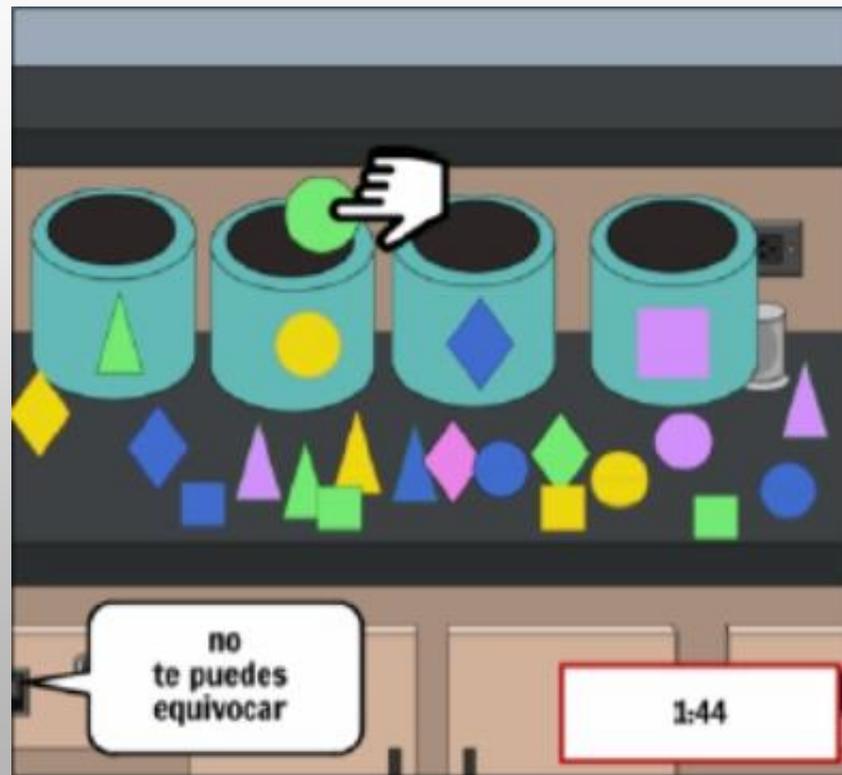
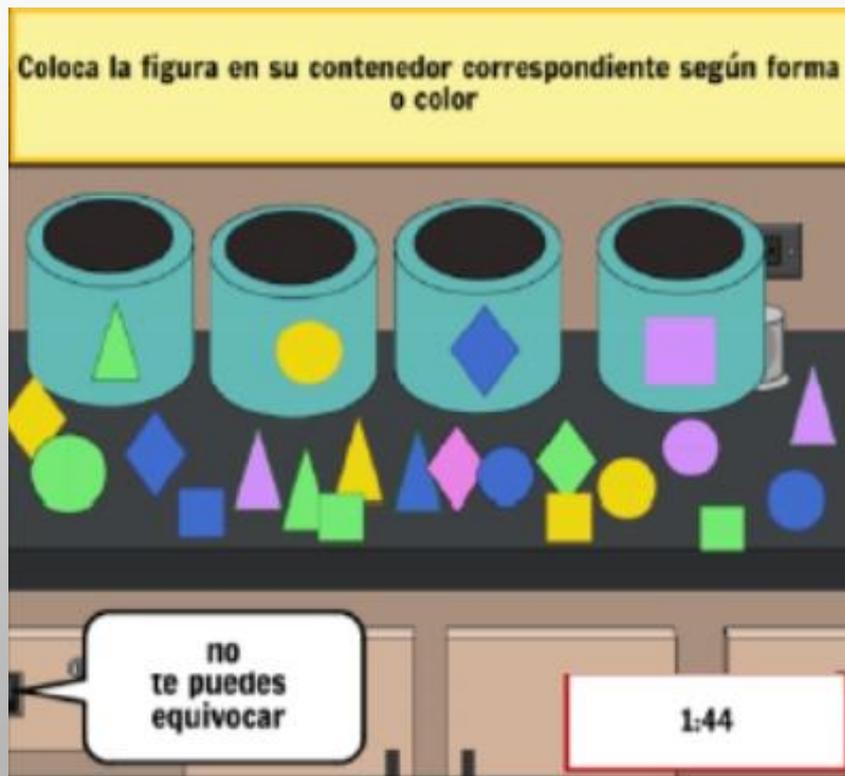
Capítulo 1: El autobús



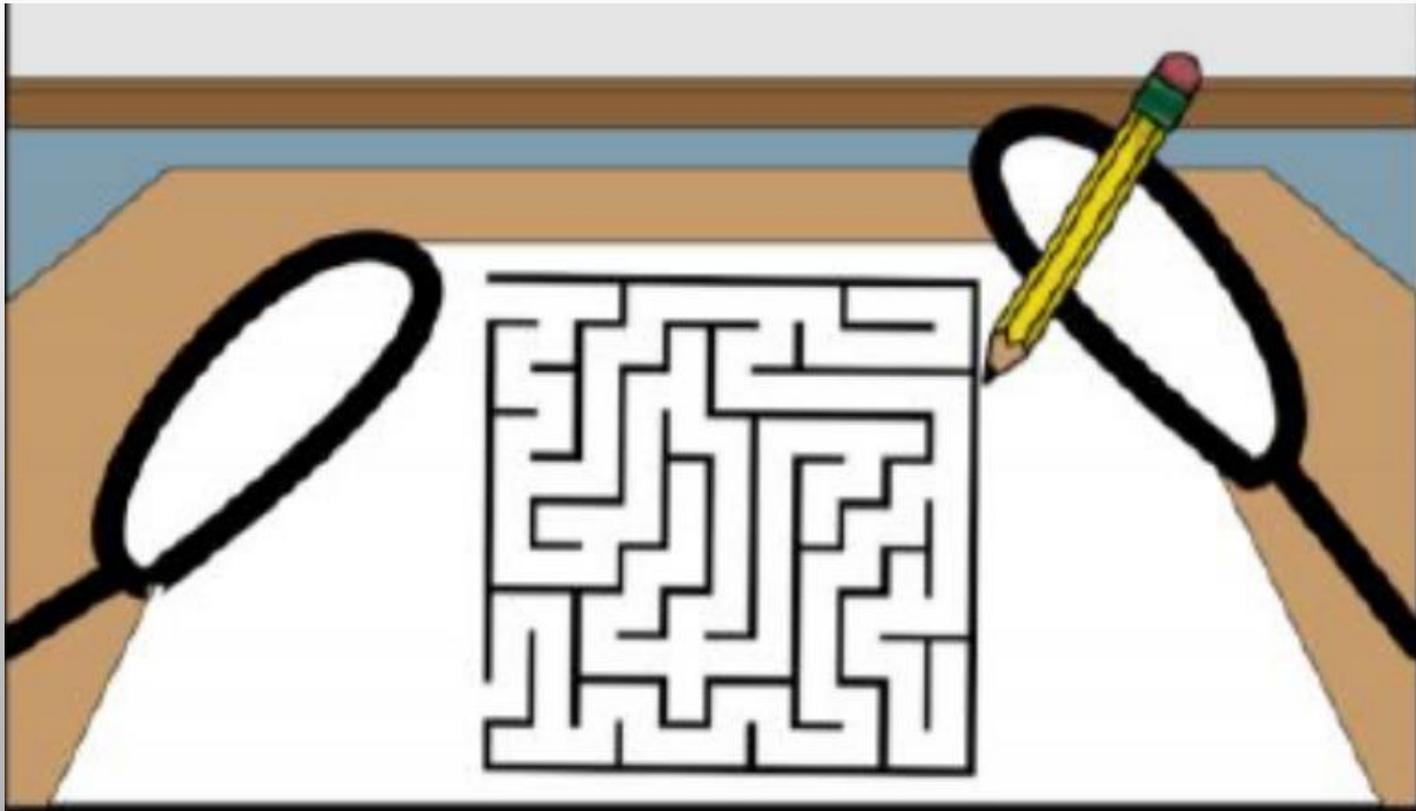
Capítulo 2: El teatro



Capítulo 3: Acomodar objetos



Capítulo 4: El laberinto



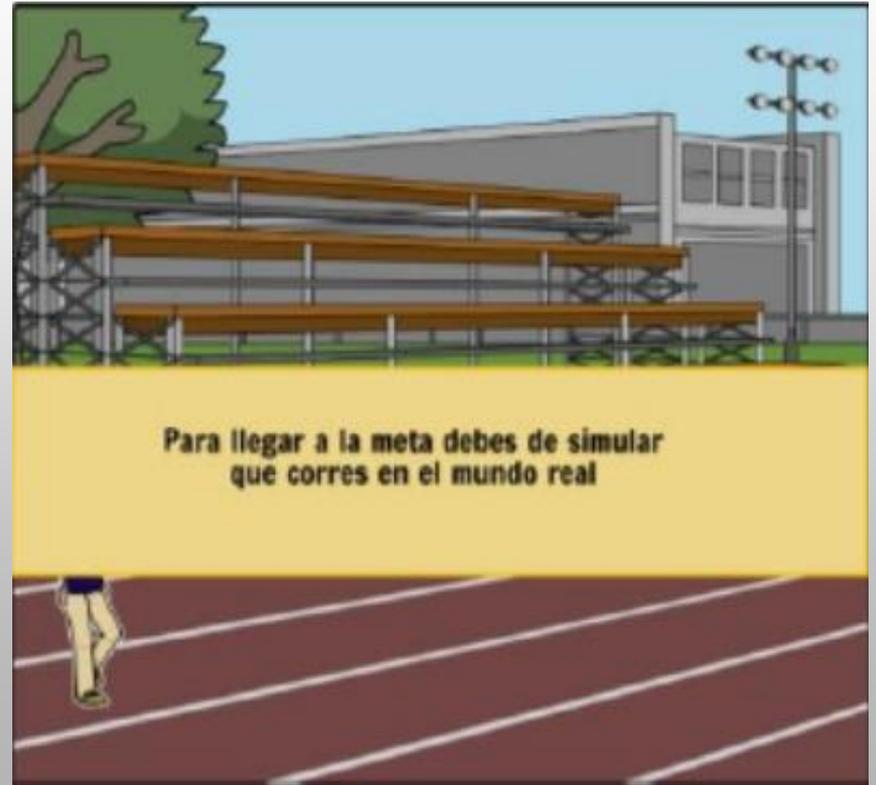
Capítulo 5: La tienda



Capítulo 6: Situación de peligro



Capítulo 7: Prueba Física



Capítulo 8: Habitación Oscura



Trabajo a futuro

Se buscará realizar el desarrollo del mismo, así como implementar **más pruebas** y definir **nuevos escenarios**.



ECORFAN®

© ECORFAN-Mexico, S.C.

No part of this document covered by the Federal Copyright Law may be reproduced, transmitted or used in any form or medium, whether graphic, electronic or mechanical, including but not limited to the following: Citations in articles and comments Bibliographical, compilation of radio or electronic journalistic data. For the effects of articles 13, 162,163 fraction I, 164 fraction I, 168, 169,209 fraction III and other relative of the Federal Law of Copyright. Violations: Be forced to prosecute under Mexican copyright law. The use of general descriptive names, registered names, trademarks, in this publication do not imply, uniformly in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protector in laws and regulations of Mexico and therefore free for General use of the international scientific community. BCONIMI is part of the media of ECORFAN-Mexico, S.C., E: 94-443.F: 008- (www.ecorfan.org/ booklets)