



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE LOS ALTOS

5ta. Jornada de Investigación Universitaria

Memorias

11 de junio de 2014

Universidad de Guadalajara
Centro Universitario de los Altos



Directorio

Universidad de Guadalajara

Rector General

Mtro. Itzcóatl Tonatiuh Bravo Padilla

Vicerrector

Dr. Miguel Ángel Navarro Navarro

Secretario General

Lic. José Alfredo Peña Ramos

Centro Universitario de los Altos

Rectora

Dra. I. Leticia Leal Moya

Secretario Académico

Dr. Jesús Rodríguez Rodríguez

Secretario Administrativo

Mtro. Paulo Alberto Carrillo Torres

División de Estudios en Formaciones Sociales

Mtra. Hermelinda Jiménez Gómez

División de Ciencias Biomédicas e Ingenierías

Dr. Francisco Trujillo Contreras

Coordinación de Investigación y Posgrado

Dr. Rogelio Martínez Cárdenas

Primera edición, 2014

Universidad de Guadalajara

Centro Universitario de los Altos

Carretera a Yahualica km. 7.5

Tepatitlán de Morelos, Jalisco

Introducción

Promover la investigación científica entre los estudiantes de nivel licenciatura siempre ha sido un reto para todas las instituciones de educación superior. La presión social por ingresar al mercado laboral y obtener ingresos económicos es uno de los principales motivos por el cual los estudiantes no ven como opción viable en el corto plazo dedicarse a la investigación científica.

La incorporación de la investigación como parte misma de la formación profesional es fundamental para desarrollar en el estudiante el deseo por buscar el conocimiento más allá del aula, por eso los laboratorios, y en el caso del área de la salud, los centros de atención a pacientes, se vuelven muy importantes como elementos generadores de conocimiento.

Para el caso de la agrociencias, los campos experimentales y las clínicas animales también presentan áreas inmejorables para generar actividades científicas.

El presente libro recopila una serie de textos generados por estudiantes de nivel licenciatura de diferentes programas educativos donde se muestran incipientes proyectos de investigación y en algunos casos, incluso los primeros resultados de estos proyectos.

Se trata de un primer intento editorial de mostrar que se puede generar conocimiento por supuesto no de punta para la disciplina, pero si capaz de mostrarnos una realidad del entorno con el cual se interactúa y generar una cultura de investigación entre los estudiantes universitarios.

Los trabajos aquí compilados por los autores muestran un poco de los resultados de las acciones de incorporación temprana a la investigación impulsadas por el Centro Universitario de los Altos.

El libro está dividido en dos grandes apartados, el primero que corresponde al área de la salud; donde se integran investigaciones de estudiantes de cirujano dentista, enfermería, médico cirujano y partero, nutrición y psicología.

El segundo apartado se refiere a investigaciones de las agrociencias, donde existen aportaciones de estudiantes de ingeniería agroindustrial y médico veterinario y zootecnista.

Rogelio Martínez Cárdenas
Enero 2015

Índice

CIRUJANO DENTISTA

Alteraciones de la articulación temporomandibular a causa de la no rehabilitación protésica en pacientes de CAMI, en Tepatitlán de Morelos.	11
Características y alteraciones de la oclusión en la dentición primaria en preescolares de 4-6 años en Tepatitlán de Morelos, Jalisco, 2014.	15
Caso Clínico. Paciente femenina de 44 años de edad con Periodontitis crónica severa generalizada.	21
Caso Clínico. Periodontitis crónica agresiva.	28
Causas de halitosis en estudiantes del Centro Universitario de los Altos que tienen un buen aseo bucal.	31
Complicaciones en cirugía de terceros molares.	54
Estudio comparativo de dos técnicas de cepillado para la disminución de biofilm.	60
Estudio de la incidencia de caries dental en escolares de 2 instituciones con nivel socioeconómico distinto.	65
Estudio sobre el acceso a la atención odontológica en adolescentes de la preparatoria regional de Tepatitlán de Morelos, turno matutino.	69
Fractura no complicada de corona. Presentación de un caso clínico.	78
Giroversion de central superior permanente causada por trauma en dentición temporal.	82
Incidencia de cuartos molares en pacientes que acuden al Centro de Atención Médica Integral (CAMI) en comparación a los que acuden a la UMF 21 del IMSS y su necesidad de tratamiento. Tepatitlán de Morelos, Jalisco; enero - junio 2014.	86
Motivo de asistencia de los usuarios del servicio odontológico público en Arandas, Jalisco.	91

Periodontitis crónica severa generalizada en paciente de 39 años de edad. Caso clínico.	98
Prevalencia de cálculo dental en personas atendidas en el CAMI durante el 2013-B.	105
Prevalencia de caries de la primera infancia en niños de 3 - 6 años en dos kinders Federico Froebel (privada) y Tepeyac (pública). (2014).	110
Prevalencia de caries entre hombres y mujeres de 20 a 30 años atendidos en CAMI de enero a junio de 2013.	116
Prevalencia de cuartas molares en pacientes que acudieron al Centro de Atención Médica Integral del año 2009 al año 2013.	122
Prevalencia de enfermedad periodontal en el Centro de Atención Médico Integral (CAMI) periodo 2013 B.	128
Prevalencia de flurosis dental y su relación con la caries, en escolares de 9 a 12 años de la escuela Niño Artillero de Tepatitlán de Morelos Jalisco.	143
Prevalencia de la posición de terceros molares inferiores retenidos con relación a la clasificación de Pell & Gregory, en el Centro de Atención Médica Integral en el año 2013.	150
Prevalencia y consecuencias de anquiloglosia en niños de 6 a 12 años de edad que estudian en la escuela primaria 5 de mayo 1962. Tepatitlán de Morelos Jalisco. Febrero - junio 2014.	155
Recopilación bibliográfica de quistes odontógenos y no odontógenos.	161
Revisión bibliográfica sobre las repercusiones orales que presenta la ingesta de bifosfonatos.	166
Traumatismo coronadicular (reporte de caso clínico).	172
Virus del Papiloma Humano. Revisión bibliográfica y reporte de un caso clínico con diagnóstico presuntivo de verrugas vulgares.	176

ENFERMERÍA

Causas, efectos y porcentaje de estrés en los jóvenes de 2do. 3ro. y 4to., de la licenciatura de enfermería en CUALTOS.	180
Diagnóstico de dos desórdenes alimenticios en la carrera de Enfermería turno vespertino de CUALTOS.	185
Drogadicción en estudiantes de la Universidad de Guadalajara (CUALTOS); en las licenciaturas correspondientes al campo de la salud, de 1er y 3er semestre turno vespertino.	190
Grado de conocimiento sobre educación sexual en los alumnos de primer ingreso en el área de ciencias de la salud en CUALtos.	194
Nivel de conocimiento e interés de las alumnas de diferentes áreas en CUALTOS sobre el cáncer de mama.	197
Orientación de enfermería en lactancia materna, adolescentes entre 12-19 años, en la clínica 168 Tepatitlán de Morelos, Jalisco.	201
Riesgo de hipertensión arterial con presente estrés en jóvenes universitarios de primer ingreso de turno vespertino en las licenciaturas de Enfermería y Contaduría Pública del Centro Universitario de los Altos.	206
Trato digno brindado por personal de enfermería en la Unidad Médico Familiar 168 del Instituto Mexicano del Seguro Social en Tepatitlán de Morelos, Jalisco, 2014.	209
Uso de la información sobre sexualidad en alumnos de enfermería de primer semestre de CUALTOS.	215

ING. AGROINDUSTRIAL

Análisis dimensional sobre características físico-químicas de accesiones silvestres de Ricinus communis del municipio de Tepatitlán, Jalisco.	220
---	-----

Búsqueda de Salmonella en quesos frescos de origen local. 231

Cuantificación de Staphylococcus aureus en quesos frescos de origen local. 235

MÉDICO CIRUJANO Y PARTERO

Acciones directas en los tres niveles de prevención para la hipertensión arterial, por grupos etarios cabecera municipal de Yahualica de González Gallo, Jalisco, marzo a junio del 2014. 240

Acetogeninas como tratamiento auxiliar contra el cáncer de mama. 247

Alimentos y hábitos alimenticios asociados al cáncer de mama. 253

Aprovechamiento desmedido de celular en horas de clase en alumnos de medicina de primer semestre. 258

Conocimiento y uso de los métodos anticonceptivos en alumnos de CUAltos. 262

Desarrollo personal de mujeres médicos especialistas. 267

Efecto de las redes sociales en el desempeño académico de los estudiantes universitarios de CUAltos. 273

Efecto del consumo de jarabe de maíz de alta fructosa de los cereales dietéticos en animales de experimentación. 279

Efectos del uso y abuso de las drogas sobre el rendimiento académico en estudiantes de primer semestre de la carrera de Medicina. 285

Estudio comparativo del consumo del tabaco entre alumnos de segundo ciclo de Medicina y Psicología. 290

Intervención contra el sobrepeso y la obesidad en los grupos de 4°, 5° y 6° de la primaria Agustín Yáñez y sus padres/tutores durante el período marzo-junio del 2014. El Refugio Paredones, Municipio de Acatic, Jalisco. 294

Malos hábitos alimenticios en alumnos primer semestre de medicina del Centro Universitario de los Altos.	300
Marcadores en LCR para enfermedades neurodegenerativas.	305
Percepción de la calidad del servicio médico según los pacientes del Centro de Salud de Tepatitlán de Morelos, Jalisco.	309
Perspectiva del paciente con lupus eritematoso sistémico; un estudio de caso.	318
Prevalencia de acoso escolar en alumnos del instituto Juan Villalpando.	346
Prevalencia del estado nutricional en niños de preescolar. Tepatitlán, Jalisco, 2014.	351
Prevalencia del índice de masa corporal de alumnos de ciclos básicos de medicina del Centro Universitario de los Altos.	355
Proyecto de intervención para prevenir DM y/o complicaciones de la misma. Pegueros, Jalisco, Marzo - Junio 2014.	361

MÉDICO VETERINARIO Y ZOOTECNISTA

Cómo afecta el uso de Atorvastatina los niveles séricos del colesterol en ovejas de la línea Katahdin.	471
Comportamiento de pollos de engorda en tres raciones durante cinco semanas.	477
Relación entre el número de lechones nacidos vivos y el estrés antes, durante y después de la inseminación artificial.	480

NUTRICIÓN

Desarrollo de mermelada sin azúcar con chía.	368
--	-----

PSICOLOGÍA

Actitudes hacia la globalización por parte de estudiantes universitarios.	374
Consecuencias de la poca información acerca de las ETS y los métodos anticonceptivos en los jóvenes de CUALtos.	392
Diferencias en los niveles de estrés conforme a las distintas carreras del CUALtos.	
Influencia de las emociones en el cociente intelectual.	407
Influencia de la intervención psicológica en las manifestaciones de Bullying.	412
Influencia de un taller informativo sobre la importancia del entorno familiar en el rendimiento académico de los estudiantes de primaria.	418
Influencia de los videojuegos en la agresividad de los niños.	422
Influencia de los videojuegos en la ansiedad de estudiantes de primaria.	428
La influencia de los estereotipos en la percepción hacia un ponente.	433
La influencia de un taller informativo en las actitudes hacia el narcotráfico en estudiantes de secundaria.	439
Niños y su afectación tras el divorcio conflictivo en Tepatitlán de Morelos, Jalisco, México.	450
Problemas de alcoholismo en jóvenes del Centro Universitario de los Altos.	
Representaciones sociales sobre la pobreza en la población que acude al IMSS.	458
Significados de la homosexualidad en estudiantes universitarios.	464

Influencia de los videojuegos en la ansiedad de estudiantes de primaria

María Marcela Yáñez Ramírez, Miriam Alejandra Martín González, Mariana de los Ángeles Ruíz Valdivia, Alejandra Elizabeth León García. Asesor Oscar Ulises Reynoso González.

Introducción

Se puede decir que la ansiedad es una respuesta emocional que se presenta o asocia a preocupaciones excesivas, que se manifiesta de diversas formas según el estímulo que la produzca, junto con ella se presentan sentimientos de inquietud, nerviosismo y miedo. Para medir la ansiedad se aplicará la prueba estandarizada CMAS-R, Escala de ansiedad manifiesta para niños y adolescentes de 6 a 19 años de edad.

Por videojuegos se entiende como un juego que involucra la interacción de un jugador con una interfaz de usuario para generar una respuesta visual y sonora (entre otros tipos) en un dispositivo de juego. Videojuego hace referencia a cualquier tipo de juego que se visualiza y juega en un dispositivo con pantalla gráfica. Los dispositivos electrónicos utilizados para jugar videojuegos son conocidos como plataformas. Por ejemplo, PC, consola de juegos, etc., para más información sobre juegos sobre la plataforma PC ver: Juego de computadora.

Para manipular los videojuegos se desarrolló una serie de actividades preliminares a la aplicación de la misma. Primero el equipo se vio en la necesidad de delimitar a un juego por grupo experimental, el primero será de tipo aventura y el segundo juego será de una temática de acción.

Planteamiento del problema

Objetivo General

- Conocer la influencia de jugar diversos videojuegos en la ansiedad en los niños

Objetivos específicos

- Identificar las diferencias en ansiedad de los niños antes y después de jugar un videojuego violento (01-02)
- Identificar las diferencias en la ansiedad de los niños antes y después de jugar un videojuego no violento (03-04)
- Identificar la igualdad en la ansiedad de los niños del grupo control en la pre y posprueba (05-06)
- Identificar la equivalencia inicial en la ansiedad de todos los grupos en la preprueba (01-03-05)
- Comprobar las diferencias en la ansiedad de los grupos en la posprueba (02-04-06)

Pregunta General

- ¿Influirán diversos tipos de videojuegos en el nivel de ansiedad en los niños?

Preguntas específicas

- ¿Existirán diferencias en ansiedad de los niños antes y después de jugar un videojuego violento?
- ¿Existirán diferencias en la ansiedad de los niños antes y después de jugar un videojuego no violento?
- ¿Se presentará una igualdad en la ansiedad de los niños del grupo control en el pre y posprueba?
- ¿Se presentará una equivalencia inicial en la ansiedad de todos los grupos en la preprueba?

- ¿Se encontrarán diferencias en la ansiedad de los grupos en la posprueba?

Hipótesis general

- Jugar videojuegos de cualquier tipo influye en la ansiedad de los niños

Hipótesis Específicas

- Existirán diferencias en ansiedad de los niños antes y después de jugar un videojuego violento.
- Existirán diferencias en la ansiedad de los niños antes y después de jugar un videojuego no violento.
- Se presentará una igualdad en la ansiedad de los niños del grupo control en la pre y posprueba.
- Se presentará una equivalencia inicial en la ansiedad de todos los grupos en la preprueba.
- Se encontrarán diferencias en la ansiedad de los grupos en la posprueba.

Justificación

Los beneficios del presente trabajo son la concientización acerca de la utilidad de los videojuegos en los niños. La investigación es significativa puesto que esta puede generar un cambio en torno a la educación de los padres hacia los hijos y la conducta que estos pueden tener hacia los videojuegos.

Se pretende que se beneficien niños y padres de familia, puesto que con los resultados que se obtengan se pueden realizar estrategias para una obtener una mejor salud mental en los niños. Se espera que cambie la actitud hacia la forma de utilizar los videojuegos, dependiendo de la edad del niño y el tipo de juego que se le presente

Método

Diseño

El enfoque de la investigación será cuantitativo, bajo un diseño experimental puro de tipo pre/ pos prueba y grupo control

RG1 01 X1 02

RG2 03 X2 04

RG3 05 - 06

VI= los videojuegos

VD= Ansiedad

Participantes

Los participantes dentro de la investigación serán estudiantes de primaria de una escuela de Tepatlán de entre 9 y 12 años seleccionados aleatoriamente.

Instrumentos

El diseño experimental se desarrollará en el aula de cómputo de la institución y serán necesarios dos tipos de videojuegos (uno con temática de aventura y otro con contenido de acción) así como un oficio en donde se explicará el propósito de nuestra investigación y las implicaciones éticas; y por último la prueba CMAS-R.

Los videojuegos se manipularán a través de la aplicación de dos diferentes tipos de videojuegos (uno para cada grupo experimental). Los videojuegos constan de dos temáticas diferentes (Acción y Aventura).

Procedimiento

En primera instancia se elegirán al azar 60 participantes que cubran con el rango de edad establecido (de 9 a 12 años). Posteriormente se formarán al azar 3 grupos (dos experimentales y un grupo control) de 20 integrantes por cada uno de ellos. El tercer paso será aplicar a los grupos experimentales una serie de preguntas relacionadas con el nivel de uso de los videojuegos, con la finalidad de descartar participantes que puedan alterar los resultados de la prueba. Ya teniendo bien establecidos los 3 grupos, se iniciará con la preprueba aplicando el instrumento CMAS-R a todos los grupos. Posteriormente, al grupo experimental uno se le dará el

tratamiento que consistirá en jugar un videojuego con temática de aventura. Después, al grupo experimental dos se le proporcionara un videojuego con temática de acción. Posteriormente a la aplicación del tratamiento a los grupos experimentales se aplicará la prueba CMAS-R a todos los participantes de estos dos grupos (experimentales). Ahora, hablando del grupo control solo se le aplicará la prueba CMAS-R para verificar el grado de ansiedad de los participantes.

Bibliografía

1. Adriana, G. J., & Tere, V. M. (2007). "los videojuegos". Barcelona: UOC. Clínica Universidad de Navarra. (2013). Chequeos - salud. Recuperado el 26 de Mayo de 2014, de los videojuegos y los niños: <http://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>
2. Douglas A. Gentile, C. A. (Junio de 2009). Personality & Social Psychology Bulletin. Recuperado el 24 de Mayo, de The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2678173/>
3. Jocelyn Lillo Tapia, F. M. (2005-2014). ENcontrARTE. Recuperado el 24 de Mayo de 2014, de Videojuegos y sus efectos: <http://encontrarte.aporrea.org/101/teoria/a10377.html>
4. Jocelyn Lillo Tapia, F. M. (s.f.). Encontrarte. Recuperado el 22 de Mayo de 2014, de Videojuegos y sus efectos: <http://encontrarte.aporrea.org/media/101/videojuegos.pdf>
5. O, V. R. (Noviembre de 2008). Scielo, Revista Chilena de pediatría. Recuperado el 23 de Mayo de 2014, de Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000700012&script=sci_arttext
6. Warren, H. C. (1998). Diccionario de psicología. México, DF: Fondo de Cultura Económica.