



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA REDISEÑADA



**DOCUMENTO PROBATORIO EXAMEN DE CARÁCTER
COMPLEXIVO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

PROBLEMA:

**ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN UN
ESTUDIANTE DE SECUNDARIA DE LA CIUDAD DE BABAHOYO**

AUTOR:

RIVERA HERRERA KATTY PILAR

TUTOR:

MSC. PIZA BURGOS NARCISA DOLORES

BABAHOYO – ABRIL

2023

RESUMEN

La adicción a videojuegos es uno de los problemas más frecuentes en la población infanto-juvenil que interfiere en gran medida en el rendimiento académico de quienes manejan desmedidamente estos juegos. En el presente trabajo se describe el caso de un estudiante de secundaria de la ciudad de Babahoyo con 16 años, el cual mantiene dificultades en su desempeño escolar, y que a su vez ocupa la mayor parte de su tiempo en los videojuegos. El objetivo del estudio es determinar de qué manera la adicción a videojuegos ha incidido en el rendimiento académico de un estudiante de secundaria de la ciudad de Babahoyo, empleando para ello a la entrevista semiestructurada, historia clínica, observación directa, fichas de observación, el cuestionario de aptitudes mentales primarias (MPA), el cuestionario de observación parental para el uso problemático de videojuegos, y un cuestionario de preguntas abiertas. Los resultados de las pruebas psicológicas aplicadas demuestran que el educando mantiene sus aptitudes mentales primarias en un estado favorable, mientras que el test de observación parental del uso problemático de los videojuegos y las respuestas del cuestionario de preguntas abiertas, sitúan al paciente dentro de un rango diagnóstico de un uso problemático de videojuegos. Estos hallazgos correlacionados con el discurso del estudiante en la entrevista inicial e historia clínica permiten establecer que la condición de dependencia a videojuegos que presenta el estudiante ha incidido significativamente en su rendimiento escolar por aproximadamente 5 meses consecutivos.

Palabras claves:

Adicción a videojuegos; rendimiento académico; estudiante de secundaria; incidencia

ABSTRACT

Video game addiction is one of the most frequent problems in the child and adolescent population that interferes to a great extent in the academic performance of those who excessively handle these games. This paper describes the case of a 16-year-old high school student from the city of Babahoyo, who maintains difficulties in his school performance, and who in turn spends most of his time playing video games. The objective of the study is to determine how addiction to videogames has affected the academic performance of the evaluated student, using the semi-structured interview, clinical history, direct observation, observation sheets, the primary mental aptitudes questionnaire (MPA), the parental observation questionnaire for the problematic use of video games, and a questionnaire of open questions. The results of the applied psychological tests show that the student maintains his primary mental abilities in a favorable state, while the parental observation test of the problematic use of video games and the answers to the open-ended questionnaire place the patient within a range diagnosis of problematic use of video games. These findings, correlated with the student's speech in the initial interview and clinical history, allow us to establish that the condition of dependence on video games that the student presents has significantly affected his school performance for approximately 5 consecutive months.

Keywords:

Video game addiction; academic performance; highschool student; incidence.

CONTEXTUALIZACIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿De qué manera incide la adicción a videojuegos en el rendimiento académico de un estudiante de secundaria de la ciudad de Babahoyo?

Contexto internacional

Para el año 2018, la Organización Mundial de la Salud incluyó a la adicción a los videojuegos como un trastorno mental más en la lista del CIE-11. Como indicó en el mismo año uno de sus miembros, Robert Jakob, señales como no poder desatender los juegos de internet o soltar una palanca, abandonar las amistades o descuidarse en ocupaciones del trabajo en un tiempo superior a un año, pueden ser una alerta de esta adicción. Además, sus cifras son alarmantes, según este organismo, oscilan del 1% al 50% de la población en Asia (El Universo, 2022).

En España según la información levantada por la encuesta vinal “Studes”, desde el año 2018 hasta el 2021 se han incrementado las cifras en el uso compulsivo de internet en adolescentes. Se ha dado un aumento del 20% al 23,5%, siendo las chicas las más implicadas y en edades más precoces. Acerca de los varones, en un lapso de 3 años se dio un aumento del 16,4% al 18,4%; se aprecia también una progresión en el uso de videojuegos en estudiantes de 14 a 18 años, crecimiento que parte del 82,2% al 85,1%. Sin embargo, lo más alarmante es el 7,1% de estos jóvenes que posiblemente presenten adicción a los videojuegos (Biurrun, 2021).

Contexto nacional

Según comentó la Dra. Julieta Sagnay, con la implementación de la educación virtual en época de pandemia, un gran número de estudiantes ecuatorianos dedicaron la mayor parte de su encierro a los videojuegos. Lo que en un principio se mostraba como un simple pasa tiempo o entretenimiento, luego se convirtió en necesidad patológica. Desde comienzos del año 2021, la especialista ya había atendido aproximadamente a 100 pacientes de entre 14 y 20 años que padecían este trastorno (Mella, 2021).

Contexto local

En la investigación efectuada por Saucedo, Fernández y Sandoya (2016) con universitarios de la Facultad de Administración, Finanzas e Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo, se encontró que a pesar de que en cierta medida los videojuegos contribuyen a la esfera cognitiva de sus usuarios, no obstante, la falta de control ante los mismos podría ocasionar una adicción y por consiguiente repercutir en el rendimiento actitudinal y académico de los estudiantes.

JUSTIFICACIÓN

El presente estudio de caso se elabora en función de describir aspectos relevantes acerca del nivel de rendimiento académico de un estudiante que puede verse afectado por la adicción a los videojuegos. En esta oportunidad, se aborda el caso de un estudiante de secundaria que cursa sus estudios en la ciudad de Babahoyo. Procurando de esta forma, interesarse en uno de los factores que sostiene la categoría del nivel de rendimiento académico en un contexto de secundaria.

La importancia de este trabajo consiste en que será un referente para investigar y tratar otras problemáticas similares a este tema. Además, se plantea un esquema terapéutico fundamentado en la psi coeducación, programación de actividades y pensamientos alternativos para mejorar la calidad del rendimiento académico del estudiante. La investigación se adapta a la realidad contextual que actualmente se vive en el mundo, pues los porcentajes de adolescentes con adicción a video juegos, ha crecido desmedidamente en los últimos años, y junto a ello se ha fortalecido también el bajo rendimiento académico en los estudiantes que acuden a estos juegos.

Con el desarrollo de este estudio, se pretende beneficiar a 2 grupos: Los beneficiarios directos, donde se encasilla primordialmente el estudiante que participó como paciente en el proceso terapéutico quién recibió atención para restaurar su desempeño escolar y disminuir los efectos de su dependencia a los videojuegos, igualmente su progenitora por recibir orientación profesional sobre el problema de su hijo. Por otra parte, se reconoce a los beneficiarios indirectos que se conforman por la institución educativa a la que pertenece al estudiante, sus docentes, la autora del trabajo al ejercitar sus conocimientos en torno al problema analizado, y la UTB al receptor un nuevo aporte científico al campo de la psicología.

Se estima factible la realización de esta investigación, por la absoluta voluntad del educando y su madre a colaborar en la evaluación psicológica y proceso psicoterapéutico del paciente intervenido. Empleando el enfoque de investigación mixta de tipo no experimental y seleccionando al método descriptivo correlacional para alcanzar el objetivo de la investigación. Las técnicas de apoyo empleadas fueron la observación directa, la entrevista semiestructurada, historia clínica, y sus correspondientes instrumentos de recolección de datos, boletín de calificaciones, el cuestionario de aptitudes mentales primarias(PMA), el cuestionario de preguntas abiertas, y el cuestionario de observación parental del uso problemático de videojuegos del Dr. Guillermo Cánovas (2021).

OBJETIVOS

Objetivo general:

- Determinar de qué manera la adicción a videojuegos incide en el rendimiento académico de un estudiante de secundaria de la ciudad de Babahoyo, por medio del uso de técnicas e instrumentos de evaluación psicológica que permitan verificar en que magnitud la dependencia a videojuegos ha interferido en el desempeño escolar del estudiante evaluado

Objetivos específicos:

- Caracterizar la adicción a videojuegos y rendimiento académico, a través de la consulta
- Identificar mediante los instrumentos de recolección de datos la adicción a videojuegos y características esenciales de rendimiento académico en el estudiante evaluado
- Establecer los resultados obtenidos con respecto al abordaje de la adicción a videojuegos y rendimiento académico en un estudiante de secundaria de la ciudad de Babahoyo.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

El estudio de caso se enmarca en la línea de investigación de la carrera: psicología Educativa con su respectiva sub línea de investigación: Problemas del aprendizaje y conductuales en los contextos educativos. La cual contribuye en la orientación educativa e intervención en los problemas de aprendizaje como el bajo rendimiento académico.

DESARROLLO

MARCO CONCEPTUAL

1.1. Adicción a videojuegos

El uso problemático de videojuegos está asociado a falencias emocionales en los adolescentes, siendo una de las nuevas condiciones mentales que se define como el dominio constante y recurrente de videojuegos en el Internet, ocasionalmente con otros jugadores, que se consume en un trastorno clínico, con 5 o más de los siguientes síntomas en un ciclo de 12 meses: preocupación, síndrome de abstinencia, pérdida de control, pérdida de interés por aspiraciones personales, uso continuado aunque se conozca sus incidencias psicosociales, de sección, evitación y conflictos en los ámbitos personales, laborales o académicos. Los sujetos que padecen este problema tienden a tener inconvenientes sustanciales en su contexto escolar, de trabajo o en sus nexos interpersonales Asociación Americana de Psicología, como se citó en (González, Espada y Tejeiro, 2017).

Como se mostró anteriormente en el apartado de la contextualización de este trabajo, la adicción a video juegos o internet gaming disorder ha sido considerada como una enfermedad por parte de la OMS, como se registra en el CIE-11 y el DCM-5; por tanto, este tema es digno de ser atendido. No obstante, para entender la conceptualización de adicción a videojuegos, se necesita en primer lugar, distinguir entre el uso patológico y uso abusivo de estas herramientas de entretenimiento que afectan a la población infanto-juvenil.

Cánovas (2021) en su guía práctica para el uso de video juegos en niños y adolescentes de San Luis de los franceses, menciona que es común y se ha normalizado que los niños y adolescentes por determinados periodos hagan un gasto excesivo de los videojuegos, como en los paréntesis vacacionales o feriados donde tienen poca o nula actividad escolar. Además, no es de sorprenderse que para fechas festivas como la navidad sus padres o familiares cercanos les obsequien un videojuego moderno, una Tablet/celular o una videoconsola. Por lo cual, el autor aclara que el uso abusivo se rige a limitados periodos de tiempo y se da solo en algunas temporadas como vacaciones o confinamientos, y no requiere intervención para remitirse.

En cambio, cuando las jornadas de consumo en los videojuegos se extienden deliberadamente y no se tiene una supervisión por parte de la familia, pueden construirse los fundamentos del uso patológico, advierte Cánovas. Así mismo, Chamarro et al. (2014), catalogan

al uso patológico de video juego como un desorden en la inversión del tiempo que los adolescentes le dan al mismo, al igual que la exagerada importancia asignada a las rutinas de juego. Para estos expertos, la sana afición por los videojuegos trasciende a una patología cuando esta desencadena una dependencia psicológica: anticipación de conflictos, mutaciones en los estados de ánimo, carencia total de dominio propio, y victimización.

Cabe indicar que, conforme a estudios recientes, la adicción a videojuegos se ha observado con mayor o casi total auge en el sexo masculino. Según Rodríguez y García (2021) en los últimos 10 años, el manejo de videojuegos ha adquirido fama y se ha incrementado desproporcionadamente entre los adolescentes varones de 10 a 19 años. Esto se debe a que las propiedades con las que están diseñados los videojuegos, debilitan la capacidad para mantener un correcto control del juego, lo que, anexado a otros componentes individuales y ambientales, da libertad a la práctica irresponsable y no edificante, dando lugar al uso patológico, problemático o adicción al videojuego en los adolescentes.

1.1.1. Causas de la adicción a los videojuegos

De acuerdo con Cánovas (2021) el uso insano de videojuegos puede ser fruto de una irregularidad emocional previa en la persona, que optará por aislarse cada vez más. Puesto que, gran parte de los videojuegos ofertan al niño o adolescente la oportunidad de sumergirse en un mundo de más fantasía en contraste con el habitual. En tales espacios es fácil olvidarse de los problemas diarios, desviarse de los acontecimientos que suceden en el resto del día e interrumpir episodios emocionales que resultan desagradables. Por tanto, los jóvenes no durarán en probarlos para escapar y obtener consuelo frente a las experiencias que les son molestas, acudiendo a estos cada vez que se sientan solos y necesiten desahogarse.

Hoy en día, los videojuegos han llegado a ser equivalentes a una droga virtual, ya que son capaces de hacer desenfocar al jugador de otras áreas de su vida y pueden además los adolescentes que los usan volverse agresivos y enreídos, pero estos criterios no siempre se cumplen. Es decir, que los videojuegos podrían constituirse como tecnologías con propiedades adictivas para quienes les dan un uso exagerado, sin embargo, es necesario saber que el problema no radica en un objeto, sino la correspondencia que se le da al mismo a modo de dependencia bien sea por la sensación que genera el acto o por la experiencia que se obtiene al momento de usarlo (Chirinos, 2019).

Según el diccionario médico Top Doctor (2019), los factores que conllevan a los adolescentes a volverse adictos a los videojuegos, son variables y se definen en torno a la

individualización de cada caso en particular. Sin embargo, concuerda con Cánovas en que los rasgos de personalidad de los niños y adolescentes cumplen un papel importante, que podrían influir en mayor o menor grado en la adquisición de la adicción a videojuegos en los pacientes.

Estas peculiaridades son:

- Dificultad para autorregular los sentimientos y emociones
- Baja tolerancia a la frustración
- Mayor concepto de sí mismo
- La satisfacción que brindan los videojuegos al subir de nivel
- Inestabilidad en su entorno escolar, familiar o social
- Depresión o ansiedad

1.1.2. Síntomas de la adicción a videojuegos

Acerca de la sintomatología de la adicción a videojuegos, Cánovas (2021), describe 10 criterios que se deberán valorar para que, a través de la observación, los progenitores puedan detectar o no la posible existencia de un trastorno adictivo en sus menores. Esta sintomatología se detalla a continuación:

Silencia. – En el diálogo el videojuego se ha vuelto el principal tema de conversación.

¿cuándo se reúne con sus amigos los videojuegos son el centro de sus actividades?

¿Constantemente busca informarse sobre sus juegos?

¿Invierte parte de su tiempo observando sesiones de otros jugadores?

¿Sigue en las redes sociales a youtuberS o influencers que practican el mismo juego?

¿Ha asimilado a los videojuegos como parte de su identidad? (compra vestimenta con estampados de los logos o personajes, tiene fotografías/poster en la habitación, decora sus útiles escolares con pegatinas representativas del juego, etc.).

Tolerancia. – A medida que los adolescentes aumenten sus niveles de placer ante los videojuegos, demandarán más tiempo en sus partidas para sentirse bien.

¿Está incrementando el uso de su videojuego?

¿Está intensificando el contacto con el mismo?

¿Cada vez le destina más tiempo al videojuego?

Alteración del humor. – Aparentemente el humor/ánimo del adolescente mejora con la idea de poder iniciarse en el manejo de la herramienta, pero se altera al momento de su restricción o tardanza.

¿Mi hijo ha mejorado o empeorado su humor en función que realiza del videojuego?

¿Se ha vuelto iracundo o irrespetuoso?

Familia/amistades. – Acontece una rotura drástica en la comunión y armonía, tanto en el núcleo familiar del paciente, así como en su círculo social y red de amigos.

¿Prefiere estar solo o aislado en su habitación, pero cargando con él a su videojuego?

¿Ha suprimido los momentos de recreación con sus amigos?

¿Se ha quedado solo con las amistades que comparte gustos a fines por los videojuegos?

Conflictos con la herramienta. – Se da total prioridad a los aparatos que facilitan los videojuegos, y descuidan actividades esenciales como la alimentación, descanso e higiene.

¿Sus horas de sueño han sido reducidas?

¿Se acuesta muy tarde a dormir?

¿Madruga en ocasiones para continuar jugando?

¿Ha dejado de merendar o lo hace delante de una pantalla?

¿Ha descuidado su higiene: pospone las actividades de ducha o de aseo de dientes?

¿Presenta dolor o molestia en la espalda, cuello, manos u ojos?

¿Ha reducido su ocio netamente a los videojuegos?

Anticipación. – Los niños o adolescentes constantemente están pensando en los videojuegos, en cómo serán sus próximas jugadas, a quiénes se enfrentarán o que estrategias podrían implementar para ganar en sus encuentros.

¿Acude al videojuego siempre que tiene tiempo disponible, aunque solo sean unos minutos?

¿Fantasea durante el día con los videojuegos?

¿Planifica sus participaciones o desarrolla trucos para triunfar en ellas?

Los estudios y otras obligaciones. – Inevitablemente surgirán problemas en la vida escolar, aunque en ciertos casos se demore en observarse. Inician negándose a cumplir con sus tareas y pierden el sentido de la responsabilidad hacia aspectos fundamentales, como lo son los exámenes. El resto de los roles extraescolares o de casa, serán también condicionados y omitidos.

¿Mi hijo no cumple con todas sus obligaciones escolares por jugar con algún tipo de videojuego?

Pérdida del autocontrol. – El usuario puede llegar a ser consciente de la interferencia que está teniendo el juego en su buen funcionamiento como individuo, pero solo por cortos estadios; solo lo hace en circunstancias transitorias de abstinencia, pero finalmente reincide en el consumo.

¿Mi hijo a recaído en los videojuegos, a pesar de que se había propuesto no hacerlo más?
Síndrome de abstinencia. - Se identifica claramente por las crisis de ira como golpes contra objetos, insultos, portazos o agresiones.

¿Mi hijo ha manifestado comportamientos violentos que nunca había presentado?

Alivio emocional. – El niño/adolescente visita los videojuegos cada vez que se siente mal, cuando está nervioso o alterado, o ante un problema que ha surgido. Este comportamiento es emitido como una manera de evitar la realidad y crear una propia fuente de alivio emocional.

¿El semblante de mi hijo cambia a triste, enfadado o irritado al tener que suspender o apagar un videojuego?

¿Tras un episodio de nervios o estrés, mi hijo se conecta a un videojuego para estar relajado?

Por su parte, en la onceava clasificación internacional de las enfermedades (CIE-11) la OMS, como se citó en Valido (2019), enfatiza en 3 componentes a tener en cuenta para reconocer un Gaming Disorder: A) deficiente control del juego donde se evalúa el comienzo, intensidad, frecuencia, duración, culminación y contexto de los hábitos de juego; B) La hiperprioridad que le dan al videojuego en comparación con la preferencia que le dan a otros intereses u obligaciones de la vida cotidiana; y C) La decisión de continuar con los juegos, aunque estén siendo testigos de sus consecuencias negativas.

1.2. Rendimiento académico

Rivas, González Y Delgado, citado en Grasso (2020), mencionan que el rendimiento académico tiene diversas connotaciones, de las cuales muchas coinciden en que se lo puede interpretar como un componente que indica el nivel de productividad y eficacia de un sistema, que

engloba a toda la comunidad educativa, y requiere ser evaluado con propósitos de retroalimentación y mejora de la calidad del sistema educativo. No obstante, en ocasiones suele emplearse para predecir las aptitudes profesionales en un currículum vitae.

Según Morazán y Murillo, como se citó en Grasso 2020, demuestran que en la actualidad el rendimiento académico es equivalente a productividad, dado que se lo concibe como la ganancia final de un proceso, es decir, la categoría de un producto obtenido, a partir del cual quienes se han esforzado y han alcanzado altas calificaciones y logrado un buen comportamiento, son aquellos que rinden de manera apropiada. Con todo, Navarro (2003), postula que en la trayectoria escolar habilidad y esfuerzo no son actitudes equivalentes entre sí; de manera que no siempre la dedicación asegura el éxito, lo que coloca a la capacidad en un rango superior que el esfuerzo académico.

Desde esta línea, se entiende que los profesores se enfocan con mayor interés en la lucha del estudiante, más que en sus habilidades. En síntesis, los educandos buscan ser reconocidos en el salón de clases como individuos hábiles y capaces para su estima, antes que niños o jóvenes esforzados.

Conforme con lo anteriormente expuesto, se desprenden 3 modelos de estudiantes, tipología que fue abordada por Covington en el año 1984, la cual se detalla a continuación:

A) Orientados al dominio, individuos que son conscientes de sus capacidades, se encuentran altamente motivados, tienen autoconfianza, y son exitosos en su contexto escolar; B) Los que aceptan el fracaso, sujetos que se reusan al esfuerzo por tener un sentimiento de desesperanza replicada, lo que repercute a su vez en la imagen deteriorada y pesimista que tienen de sí mismos; y C) Los que evitan el fracaso, son estudiantes que restringen su desempeño por temor a equivocarse delante de sus compañeros, por tal mantienen una débil aptitud participativa y una baja autoestima (Navarro, 2003).

1.2.1. Indicadores del rendimiento académico

El rendimiento académico depende en gran medida de los resultados obtenidos en el accionar de un estudiante en un determinado periodo académico. Para ello, es menester que de

manera periódica se evalué tanto cualitativamente, como cuantitativamente al estudiante, para verificar si se lograron las metas y destrezas propuestas (Estrada, 2018).

De acuerdo con la Subsecretaría de apoyo, seguimiento y regulación de la educación (2013), el Sistema Nacional de Educación del Ecuador maneja 3 niveles y también subniveles de educación para los estudiantes ecuatorianos. En conformidad con el Art. 193 el alumno debe de haber cumplido con los objetivos de aprendizaje definidos en cada asignatura o área de conocimiento planteada, solo de esta forma será merecedor de ser promocionado a otro nivel. A partir del año 2012, todos los niveles y subniveles de educación tuvieron que registrarse a la siguiente escala de calificación, que está ligada al currículo y estándares de aprendizaje nacionales, tal como se estipula en el Art. 194.

Tabla 1

Escala de calificación nacional para estudiantes de primaria y secundaria

Escala cualitativa	Escala cuantitativa
Supera los aprendizajes requeridos	10
Domina los aprendizajes requeridos	9
Alcanza los aprendizajes requeridos	7-8
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	5-6
No alcanza los aprendizajes requeridos	≤ 4

Fuente: Subsecretaría de apoyo, seguimiento y regulación de la educación.

Elaborado por: Coordinación zonal 6

Cabe mencionar, que según el Art. 196 del SNE, para la promoción al grado inmediato en el subnivel de básica superior y el nivel de bachillerato, estrictamente el educando necesita reunir una calificación promedio de 7/10 en todas las materias del currículo nacional, igualmente en todas las asignaturas extras que se impartan en cada institución de manera particular. Además, siguiendo

lo establecido en el oficio circular Nro. 014 VGE en el numeral 8, los alumnos de estos niveles requieren alcanzar un promedio general mínimo de 7/10, para poder aprobar el periodo lectivo en curso (Subsecretaría de apoyo, seguimiento y regulación de la educación, 2013).

1.2.2. Factores del rendimiento académico

Jaspe, como se citó en Yunga (2016), el desempeño escolar es la recompensa del cúmulo de experiencias que involucran al estudiante en torno a su mundo: aspectos individuales, aptitudes mentales, carácter y temperamento, capacidades autónomas, entorno sociofamiliar, ceno familiar, amigos, comunidad, vida estudiantil, tipo de institución educativa, vínculo con sus maestros y compañeros/as, y métodos de enseñanza. Por tal, su análisis se sitúa complejo y con múltiples factores a valorar.

De acuerdo con Yunga (2016), el rendimiento académico es de magna importancia en el ámbito educativo, dado que enriquece el proceso de formación del alumno y ayuda a revelar nuevas habilidades en el participante, transformándose en el esmero que muestra cada uno de ellos en sus responsabilidades como estudiante. Por tanto, se comprende que, si el rendimiento académico no se encaja dentro de las expectativas decretadas en los programas de cada asignatura y centro académico en general, este podría ser etiquetado como la poca o nula capacidad que posee el estudiante para reaccionar favorablemente a los estímulos educativos.

En este sentido, en relación con los factores referenciados anteriormente, el bajo rendimiento académico se entiende como los inconvenientes que mantiene el estudiante en algunas o todas de las asignaturas impartidas por sus educadores, lo cual se resume en desinterés por aprender, y acarrea como resultado final, la deserción escolar Reyes, Lozada, Cruz, Saavedra, Cañizales y Posse, citado en (Yunga, 2016).

1.2.3. Incidencia de la adicción a videojuegos en el rendimiento académico

Las investigaciones efectuadas sobre la implicancia que tienen los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes revelan datos importantes de la estrecha relación entre la calidad del desempeño escolar en los estudiantes que usan permanentemente los videojuegos.

En un estudio reportado por Restrepo, Arroyave y Arboleda (2019), con 335 estudiantes de Antioquia de básica secundaria de 12 a 14 años, se halló que el uso de videojuegos predomina en el género masculino, donde los juegos educativos y de destreza mental eran los menos consumidos por los adolescentes. Aunque no se detectaron indicadores significativos del uso problemático de videojuegos en el rendimiento académico de la muestra, si se encontró una

asociación entre tiempo de juego, lugar, edad de los colegas y rendimiento en sus actividades educativas.

Por su parte, en la investigación desarrollada por Gómez, Molina y Devis (2020), con los escolares adolescentes de la comunidad Valenciana, se concluyó que los participantes ocupan una media de 47, 32 minutos de juego al día, siendo más observable el manejo de videojuegos en los fines de semana. Los estudiantes que se entretienen con los videojuegos entre semana, fracasan en más asignaturas, mientras que los que juegan al culmino de la semana obtienen mejores calificaciones. Así mismo, los jugadores frecuentes, moderados y ocasionales logran buenos resultados escolares, en comparación con los jugadores intensivos a los que le sucede lo opuesto.

En síntesis, estos estudios afirman que la adicción a videojuegos puede influir en el desempeño escolar de los adolescentes, lo cual, según los autores referenciados, está ligado al tipo de juego que manejen los estudiantes, el uso que le dan, el tiempo que dedican para estos, y el momento en que los manipulan; de estas condiciones dependerá la dependencia, así como su repercusión en el rendimiento estudiantil.

MARCO METODOLÓGICO

1.3. Tipo y diseño de investigación:

El presente proyecto se fundamenta en investigación mixta, que nace al combinar un enfoque cualitativo y uno cuantitativo de investigación científica. La investigación cualitativa se caracteriza por emplear palabras, textos, discursos, gráficos, dibujos e imágenes. Con este enfoque de investigación es posible entender la vida social de los individuos, a través del análisis de los significados que ellos les dan a los distintos objetos de la vida cotidiana. Por tal, los estudios cualitativos se centran en recopilar evidencias que permitan efectuar una descripción a fondo del fenómeno, con la finalidad de comprenderlo y explicarlo apoyándose en sus métodos y técnicas derivadas (Sánchez, 2019). En tanto que, en el enfoque cuantitativo según Monje (2011), se utilizan cuestionarios que permiten recopilar datos posibles de cuantificar y partiendo de ello se efectúan análisis estadísticos para construir conclusiones de investigación.

En este sentido, mediante el enfoque mixto se lleva a término un proceso de recolección, interpretación y asociación de datos numéricos y textuales con la finalidad de obtener una fotografía más completa del fenómeno (Sampiere, Collado y Lucio, 2014).

Por otra parte, el diseño del trabajo es de tipo no experimental el que según Intep (2018, consiste en observar los acontecimientos en su estado natural, para posteriormente interpretarlos. Lo cual señala que, con este modelo de indagación, no se construyen nuevas situaciones, al contrario, se analizan eventos ya existentes. Por tanto, el diseño no experimental se basa en categorías, conceptos, variables, sucesos, comunidades o contextos en los cuales no actúa directamente el investigador.

El método para emplear en este estudio es el descriptivo-correlacional, un procedimiento muy útil para cuando el autor de un proyecto pretende describir en todas sus estructuras y fragmentos una realidad problemática (Guevara, Verdesoto y Castro, 2020). Además, partiendo de dichas descripciones, el investigador se propone hallar una posible relación entre la manifestación simultánea de las variables estudiadas en conjunto Sampiere et al (2014).

1.4. Técnicas

1.4.1. Entrevista semiestructurada

Esta técnica funciona a través de cuestionarios que contienen reactivos que han sido pensados previamente por el entrevistador. Sin embargo, se esclarecen durante el conversatorio que entabla el aplicador con el entrevistado. Por tanto, el investigador puede atender cualquier idea

que se suscite en el diálogo y aprovechar creativamente el cuestionamiento, pero siempre motivado a conseguir el objetivo de la situación en análisis.

1.4.2. Historia clínica

Se define como un documento único, original e imprescindible en el cual se registran todos los datos vinculados al estado de salud actual y pasado del paciente y tratamiento brindado durante su visita a un hospital, centro de atención primaria o consultorio médico particular. Es una herramienta fundamental para los psicólogos ya que la usan como un medio irremplazable para llegar al psicodiagnóstico. Generalmente, este archivo incluye:

- Datos generales
- Motivo de la consulta
- Antecedentes del paciente
- Personalidad
- Historia familiar
- Examen mental
- Diagnóstico
- Plan de orientación psicológica.

1.4.3. Observación directa

Ofrece al investigador un panorama acerca de cuándo, cómo y a que menudo ocurre un comportamiento o emoción, además de conocer el camino que toman los pensamientos exteriorizados por el paciente a través de su lenguaje. Es decir, por medio de la observación directa, el psicólogo, /a recibe información sobre indicadores conductuales, emocionales y cognitivos que tienen un gran significado en el problema del individuo que acude a consulta.

1.4.4. Test psicométricos

Son técnicas psicológicas que revelan información acerca de las aptitudes, carácter, conducta, procesos mentales, estados de ánimo, y posibles traumas de una persona. Los test psicométricos se rigen a estándares numéricos para su proceso de la valoración de resultados, para ello los autores de estas herramientas, contribuyen con tablas deberemos, percentiles o puntajes de corte.

1.5. Instrumentos:

1.5.1. Boletas de calificaciones

Se catalogan como documentos legales en el marco de los sistemas educativos, los cuales recogen datos acumulativos acerca del progreso que ha tenido el estudiante dentro de un determinado lapso establecido en sus distintas áreas de competencia estudiantil. Adicionalmente, la mayoría de las boletas de notas escolares suelen agregar un apartado sobre hábitos de trabajo, habilidades sociales o algo semejante.

1.5.2. Fichas de observación

Son instrumentos que se emplean en la investigación de campo en los cuales se almacenan detalles sobre los eventos, lugares o personas que se involucran en la investigación. Para poner en uso las fichas de observación, el investigador indispensablemente debe trasladarse al sitio de donde surgió o permanece el objeto o sujeto de estudio.

1.5.3. Cuestionario de preguntas abiertas

Para el presente trabajo, se elaboró un formulario de 10 preguntas abiertas, y con oportunidad de argumentar en algunas de ellas. Las interrogantes tuvieron como objetivo descubrir el interés, prioridad, tiempo y momento de conexión que el estudiante presenta hacia los videojuegos. Esta herramienta también hizo posible evaluar la interferencia que ha ocasionado el manejo descontrolado de videojuegos

En el rendimiento académico del adolescente.

1.5.4. Cuestionario de aptitudes mentales primarias (PMA)

Es un test Creado por el Departamento de Psicología Experimental del CSIC (Madrid) a partir de los trabajos de L. L. Thurstone y Th. G. Thurstone. Esta prueba tiene la finalidad de evaluar las diversas aptitudes mentales primarias: Verbal (V), Espacial (E), Razonamiento lógico (R), Numérica (N) y Fluidez verbal (F). En los casos en que se apliquen las pruebas Verbal, Espacial, Razonamiento lógico y Numérico (V, E, R y N), se proporcionará un Índice global (IG) como medida de rendimiento en la batería. Es aplicable tanto a estudiantes de primaria, así como a alumnos de secundaria.

1.5.5. Cuestionario para la observación parental del uso patológico de videojuegos

Este test fue diseñado por el Dr. Guillermo Cánovas en México para el año 2014. La escala se compone por 10 ítems cerrados, que se corresponden a los criterios de valoración de la adicción a videojuegos del CIE-11 y a ciertas instrucciones proporcionadas por este Doctor. Los padres o

tutores de los estudiantes evalúan cuantitativamente el nivel de frecuencia de distintas situaciones en sus hijos, lo cual brindará resultados orientativos. El cuestionario se califica en base a una escala Likert con puntuaciones que parten desde el 0 hasta el 5.

Tabla 2

Escala de puntuación de Likert

Escala	Puntuación
Nunca	0
Alguna vez	1
Varias veces	2
Con frecuencia	3
Casi siempre	4
Siempre	5

Fuente: Guía práctica para el control de videojuegos en San Luis de los franceses

Elaborado por: Katty Rivera

Para calificar el test, se deberá utilizar los siguientes varemos que resultan en función de las casillas marcadas. El puntaje que pertenece a cada interrogante se asienta en la última columna hacia la derecha del formato del cuestionario. Finalmente, se suman los valores de tal columna para obtener un puntaje total.

Tabla 3

Baremos para calificar el test

Baremos	Criterio diagnóstico
0-14	Uso normalizado

15-24	Uso levemente problemático
25-40	Uso patológico
41-50	Uso problemático grave

Fuente: Baremos para calificar el cuestionario

Elaborado por: Katty Rivera

Cánovas, el creador de este instrumento psicológico, también aporta con unas interpretaciones emitidas en concordancia con la valoración diagnóstica de las calificaciones conseguidas en el cuestionario.

Tabla 4

Interpretación de los criterios diagnósticos

Criterio diagnóstico	Interpretación
Uso levemente problemático	El usuario de videojuegos presenta ya algunos de los indicadores propios de un desorden de adicción, pero de manera moderada
Uso patológico	El usuario ya tiene resultados negativos del uso de videojuegos, desajustes en su vida diaria, en sus relaciones interpersonales, e incluso en sus obligaciones. Requiere de una intervención inmediata.
Uso problemático grave	El afectado necesita indudablemente un tratamiento adecuado y especializado.

Fuente: Guía práctica para el control de videos en San Luis de los Franceses

Elaborado por: Katty Rivera

RESULTADOS

1.6. Descripción del caso

Se aborda el caso de un adolescente de 16 años que actualmente cursa el II año de Bachillerato en la Unidad Educativa “Babahoyo” de la ciudad de Babahoyo. El estudiante fue derivado por su tutor de curso al Departamento de Consejería Estudiantil (DCE), debido a que muchos de sus profesores habían emitido reportes acerca de un descenso en el desempeño escolar del joven, desde hace aproximadamente un quimestre. Esto se evidencia en su boleta de calificaciones.

Los docentes del paciente, informan que el alumno no está presentando ciertas tareas en los periodos de tiempo establecidos, que el educando no presta total atención a las clases se duerme en el transcurso de las enseñanzas, no participa dentro del salón ni interactúa con sus compañeros, y además se ha observado que muestra movimientos corporales extraños con sus manos y pies como que si estuviera imitando a algún tipo de juego. Estos acontecimientos produjeron preocupación en los educadores del adolescente, así como en sus compañeros/as de clases, por lo cual se tomó la decisión de dirigirlo hacia el DCE para que se le brinde ayuda oportuna.

El adolescente reside actualmente en el cantón Babahoyo a 15 minutos de su establecimiento educativo, pertenece a una familia monoparental la cual está conformada por su madre Alexa de 46 años de edad, y su persona Omar de 16 años. La madre del remitido trabaja como maestra en una institución educativa, y por el hecho de no tener hermanos y no vivir con su padre, el adolescente pasa solo en casa hasta que llegue su progenitora de su trabajo. Los parientes más cercanos al estudiante son sus tías maternas.

Al estar el alumno en el Departamento de Consejería Estudiantil, se le dio a conocer el motivo por el que se le había trasladado a ese lugar, y luego se le dio apertura para expresarse y comunicar que le estaba sucediendo, para conocer si era consciente de las causas de sus dificultades en el rendimiento académico y conducta. El adolescente aseguró que se lleva muy bien con su madre, que la admira y le tiene mucho cariño y consideración. No obstante, señaló que le incomoda no pasar mucho tiempo junto a su madre, y que para no sentirse solo y triste, prefiere entretenerse en sus videojuegos.

Ante esta declaración, se concluyó en citar al estudiante a sesiones semanales para analizar con mayor amplitud la condición de rendimiento académico del educando, así como sus factores desencadenantes, y brindar a su vez el tratamiento respectivo.

Sesiones:**1 era sesión.**

Fecha: 08 de enero del 2023, 13-00 Pm: 200 S.

Se inició esta sesión con una entrevista, la cual tuvo como fin llenar la historia clínica del adolescente en sus puntos más relevantes. En cuanto al motivo de consulta se registró el acto de derivación del estudiante al DCE por su bajo desempeño académico, siendo el responsable de la derivación, su tutor de curso. El estudiante sostiene ser consciente de su situación, y aunque no lo percibe como perjudicial o negativo, atribuye su debilitamiento en el desarrollo de sus actividades estudiantiles a la práctica continua que realiza de los videojuegos, ya que confiesa que estos le demandan el consumo de varias horas al día.

En el transcurso de la entrevista, concretamente en la esfera del cuadro psicopatológico del paciente, el adolescente indica:

“Desde hace varios años he pasado gran parte de mi vida solo en casa, pues mi mamá trabaja dando clases en un colegio, mi padre no vive conmigo, y tampoco tengo hermanos con quienes compartir. Había ocasiones en las que mamá me dejaba en casa de una tía, pero no me sentía a gusto estando en una vivienda que no fuera la mía. A mis 12 años y mayormente en época de pandemia, sufrí varias crisis fuertes de ansiedad, eso me dijeron los doctores a los que mi Madre me llevó, pues el estar solo y encerrado me trajo momentos en los cuales entraba en angustia y comía todo en cuanto podía de lo que había en el refrigerador, especialmente los dulces. La única manera que encontrado para no sentirme tan solo, y pasar más alegre mis días, han sido los videojuegos. Siento pasión ante ellos, y me gustan mucho”.

2 da sesión.

Fecha: 15 de enero del 2023, 13-00 Pm: 200 S.

En esta segunda fase, se continuó con el recabado de más información para la historia clínica. Se prosiguió con el componente de la anamnesis, donde se trabajó además con la aplicación de un cuestionario de preguntas abiertas, compuesto por 10 reactivos, el que fue empleado para detectar en rasgos generales la presencia de un posible uso patológico de videojuegos en sus distintas manifestaciones.

En términos de fenomenología, el estudiante muestra inquietud motora, dificultad para mantener la concentración, bostezo repetidamente, sus ojos se observan algo decaídos

acompañados de ojeras, y refleja un descuido en su higiene personal por lucir su cabello desarreglado y un mal olor que emana de sus axilas y boca.

Como parte de la sesión, se aplicó el test de aptitudes mentales primarias (PMA), con el cual se valoró la capacidad mental del estudiante para desenvolverse en áreas elementales del conocimiento. Las aptitudes evaluadas fueron: Verbal, espacial, razonamiento lógico, numérica, y fluidez verbal.

No obstante, en esta oportunidad, se llevó a cabo también la ejecución de un test psicométrico en el cual participó la madre del adolescente llenando el instrumento psicológico. La prueba tuvo como objetivo ubicar al estudiante dentro de un criterio diagnóstico de un posible uso problemático de videojuegos, según las respuestas de su Madre al cuestionario.

3 era sesión

Fecha: 22 de enero del 2023, 13-00 Pm: 200 S.

En esta instancia se entrega al paciente junto a su representante legal, los resultados de las pruebas psicométricas aplicadas, calificadas e interpretadas en el proceso de evaluación psicológica. A ello se suma los datos recopilados mediante el discurso del paciente en las entrevistas, por tal, al relacionar toda la información y analizarla conjuntamente, se obtuvo un resultado general que situó al adolescente en un rango diagnóstico de probablemente padecer una adicción a videojuegos.

Conforme a estos resultados, se propuso un esquema terapéutico construido por técnicas de terapia cognitiva conductual, para intervenir así en la reducción de los signos y síntomas que presentaba el estudiante, y alcanzar la restauración de su rendimiento académico. Sin embargo, no se prometió operar directamente en el problema de dependencia a videojuegos en el estudiante, puesto que estas patologías requieren una atención más estricta e interdisciplinaria.

4ta sesión

Fecha: 29 de enero del 2023, 13-00 Pm: 200 S.

En este encuentro, se comenzó a trabajar con las técnicas de psicoterapia cognitiva conductual, con las cuales es posible lograr cambiar los pensamientos irracionales que están provocando una alteración comportamental en el paciente, y de esta manera evitar que la sintomatología sufrida por el educando vaya a interferir con más magnitud en su presente y en su vida futura también. A este enfoque terapéutico, se añade la psi coeducación que permitirá al

adolescente tomar verdadera consciencia de su estado, y fortalecer sus habilidades propias para enfrentar y superar con autonomía su dificultad.

5ta sesión

Fecha: 05 de febrero del 2023, 13-00: 200 S.

En esta última sesión, se realizó un reforzamiento y recordatorio de todo lo aprendido y trabajado en las sesiones anteriores con el estudiante, valorando además el progreso del adolescente en cuanto a su desempeño escolar y manejo obsesivo de videojuegos. Se incorporó además una técnica de programación de actividades, la cual le ayudará al estudiante a organizar estratégicamente y de forma adecuada su tiempo, y así él pueda priorizar el desarrollo de las actividades esenciales, tanto en el ámbito académico como familiar y social, sin restringir un espacio para sus videojuegos.

Situaciones detectadas:

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de las pruebas psicológicas:

- En la prueba de aptitudes mentales primarias, el estudiante alcanzó coeficientes promedios, superiores y promedios altos en las aptitudes evaluadas: verbal (100), espacial (104), razonamiento (126), numérica (121), fluidez verbal (114). Estos valores reflejan que las aptitudes mentales primarias del adolescente están en un estado óptimo para funcionar adecuadamente en el contexto escolar.

- En el test de observación parental del uso problemático de videojuegos, el estudiante alcanzó un puntaje de 25, lo cual sugiere un uso patológico de videojuegos que podría comprenderse dentro de sus fases iniciales. El usuario ya tiene problemas como consecuencia del empleo de videojuegos, y estos interfieren en su vida cotidiana, en sus relaciones y probablemente también en sus obligaciones. Estos casos necesitan una intervención inmediata, pautas y en función de su evolución una atención profesionalizada.

- En el cuestionario de preguntas abiertas el adolescente respondió afirmativamente a las interrogantes que apuntaban a un uso problemático de los videojuegos, al igual que en los reactivos que estaban vinculados al impacto en el rendimiento académico por el empleo adictivo de estas herramientas de entretenimiento.

Todo esto, se corresponde a lo expresado por el paciente en su primer discurso cuando fue remitido al DCE de su plantel educativo, dado que el estudiante

aseguró que sostiene una relación saludable con su Madre y compañera de hogar, solo que por el trabajo de ella él percibe la soledad con mucha intensidad, y para evitar aquello así como el estar triste sin tener con quién conversar en su casa, opta por acudir a sus videojuegos, y de esta manera hacer menos dura su soledad y sentirse bien mientras llega su Madre a casa. Cabe recordar, que los antecedentes de la condición del estudiante se sitúan desde su infancia, y tomaron más fuerza en su etapa de adolescencia.

Tabla 5

Matriz del cuadro psicopatológico

Fuente: HC del paciente E. P

Elaborado por: Katty Rivera

FUNCIÓN	SIGNOS Y SÍNTOMAS
Cognitivo/ pensamiento	Insomnio Sobre estimación de la amenaza
Conductuales	Falta de concentración Aislamiento Dificultad de interacción social Duerme en clases
Somática	Cansancio Agotamiento
Emociones	Irritabilidad Compulsión Obsesión

Tabla 6

Soluciones planteadas

Después de haber llevado a cabo el respectivo análisis e interpretación de los datos obtenidos con los instrumentos de levantamiento de información, y habiendo tenido un resultado general e integrado de los mismos; se diseña el siguiente esquema terapéutico en el que se detallan los hallazgos, técnicas, metas terapéuticas, número de sesiones y fechas en torno al trabajo que se

realizó con el estudiante evaluado, el que presentó adicción a videojuegos y dificultades de rendimiento académico.

Esquema terapéutico

Fuente: HC del paciente E. P

Elaborado por: Kathy Rivera

Hallazgos	Meta Terapéutica	Técnicas	Número de Sesiones	Fecha	Resultados Obtenidos
Cognitivo: sobre estimación de la amenaza, ya que el paciente recurre en el pensamiento: “no puedo vivir sin mis videojuegos”	Modificar la veracidad de su cognición, y ayudar a que dé lugar correspondiente todas las actividades.	Psicoeducación. Reestructuración cognitiva	2	08 al 15 de enero del 2023	Se logró modificar el cambio conductual. Paciente logró cambiar sus pensamientos, utilizando pensamientos alternativos.
Emocional: Irritabilidad y obsesión a los videojuegos.	Disminuir sentimientos de irritabilidad y obsesión para que pueda cambiar su estado emocional.	Buscando pensamientos alternativos.	2	22 al 29 de enero del 2023	El paciente logro reconocer sus pensamientos y emociones que está afectando su salud mental. Se logró corregir las emociones negativas por emociones positivas.
Conductual: poca concentración, incumplimiento en los deberes y pobre interacción social.	Mejorar la interacción social del paciente.	Programación de actividades	1	05 de febrero del 2023	Se logró mejorar la interacción social del paciente y ayudar a organizar su tiempo y cumplir sus tareas tanto académicas como del hogar.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Mella (2021), uno de los autores citados en este trabajo, informa que la situación de pandemia sufrida por todo el mundo provocó un aumento en los casos de adolescentes ecuatorianos con adicción a los videojuegos. También Cánovas (2021), explica que épocas como las vacaciones o los confinamientos, pueden ser un detonante para el uso excesivo de videojuegos, y ante una falta de supervisión de estas rutinas el uso patológico de videojuegos podría tomar lugar. Igualmente, en el caso del estudiante evaluado en este estudio de caso, se encontró que el paciente reforzó sus hábitos de jugar a los videojuegos, con mayor intensidad en tiempos de pandemia donde así mismo experimentó varias crisis de ansiedad.

Por otra parte, el adolescente al que pertenece el caso abordado en este trabajo, argumentó en los conversatorios que entabló el DCE con él, que acude con frecuencia a sus videojuegos para no sentirse tan solo en su casa, y disfrutar del día mientras regresa del trabajo su Madre. Esta postura que emitió el educando es defendida además por otros autores como Chirinos (2019) y Cánovas (2021), ya que ambos postulan que lo que genera adicción a los videojuegos es las experiencias placenteras que sus usuarios suelen tener con estos, y que además ellos buscan jugar en momentos de soledad como una manera de hallar alivio y desahogo para sus conflictos emocionales o problemas cotidianos.

Finalmente, el estudiante confesó que es consciente de su problema y que las muchas horas y días que le dedica a los videojuegos han interferido en su desempeño estudiantil; él manifestó que juega de 6 a 8 horas diarias con sus videojuegos, y que lo hace todos los días e incluso se acuesta a dormir tarde por estar ocupado con sus juegos. De mismo modo, los autores Restrepo, Arroyave y Arboleda (2019) junto a las investigaciones de Gómez, Molina y Deviss (2020), coinciden en que el tiempo que ocupan los usuarios estudiantes reemplaza a los momentos que anteriormente destinaban para desarrollar sus tareas, por lo cual tienden a disminuir su rendimiento académico, sobre todo porque manejan los videojuegos entre semana, y por el hecho de ser jugadores intensivos bajan sus calificaciones escolares.

CONCLUSIONES

Según el aporte de los autores referenciados en esta investigación, hoy en día, la adicción a videojuegos se considera como uno más de los trastornos adictivos que puede padecer un niño o adolescente que usa desmedidamente este tipo de juegos, hacia los cuales también ha desarrollado una dependencia. La influencia que presentan los videojuegos en los adolescentes es significativa, tanto así que pueden convertirse en un espacio de relajación, una fuente para el alivio emocional, y un escondedero frente a la soledad o tristeza.

Los usuarios dependientes a los videojuegos pueden ser conscientes de su problema, sin embargo, a pesar de los efectos negativos que les ocasiona esta adicción, ellos continuarán con su uso, que provoca un impacto negativo en las distintas áreas del individuo, entre ellas el entorno familiar, la red de amigos, higiene y cuidado personal, contexto escolar puntualmente en el rendimiento académico de los estudiantes, etc. Siendo menester agregar que uno de los autores destacados en este trabajo es el Dr. Guillermo Cánovas, un psicólogo mexicano cuya guía creada por su autoría, contribuyó de manera fundamental para la construcción teórica y desarrollo práctico de este estudio.

Las pruebas psicológicas aplicadas demuestran que es posible que el estudiante esté padeciendo adicción a videojuegos, y que tal padecimiento se reforzó a inicios de su adolescencia, aproximadamente a sus 12 años de edad. Según lo expuesto por el estudiante y lo informado por su progenitora en el test de observación parental para el uso problemático de videojuegos, el adolescente presenta gran parte de los síntomas definidos por la OMS en su CIE-11, lo cual sirve como evidencia para diagnosticar parcialmente un uso patológico de videojuegos en el estudiante evaluado.

Además, de acuerdo con el (PMA), el problema de rendimiento académico que tiene el estudiante no se debe a descompensas cognitivas, al contrario, el paciente se encuentra en un estado sumamente favorable al nivel de capacidad para aprender. Por tanto, es prudente establecer que la deficiencia escolar que mantiene el educando es el resultado de su dependencia a los videojuegos, el evaluado no reserva el tiempo necesario que demanda el cumplimiento de todas sus actividades académicas. No obstante, con las técnicas trabajadas de psicoeducación, programación de actividades y pensamientos alternativos, el estudiante aprendió a organizar mejor su tiempo y se convenció de que los videojuegos son interesantes, pero no indispensables. Y por tal, mejoró también su rendimiento escolar.

RECOMENDACIONES

- Se motiva a otros investigadores a continuar indagando acerca de la adicción a video juegos en estudiantes con dificultades de rendimiento académico, con el propósito de obtener nueva información en cuanto a la magnitud en que influyen estos juegos en el interés escolar de los estudiantes.

- Se sugiere que el estudiante sea atendido por un equipo interdisciplinario como psiquiatras, neuropsicólogos o personas expertas en adicciones, con la finalidad de recabar más evidencia profesional que permita asentar un diagnóstico más avanzado sobre su condición mental. Sin embargo, se recomienda el enfoque terapéutico y las técnicas e instrumentos psicológicos empleados en este estudio, ya que dieron resultados esenciales para comprender, tratar y mejorar la situación de rendimiento académico del paciente.

- Se aconseja el considerar para trabajos futuros en adicción a videojuegos en adolescentes, el reunir además otro tipo de datos que puedan hacer más fuerte el diagnóstico de los pacientes valorados. Por ejemplo, datos provenientes de exámenes médicos, psiquiátricos o neurológicos, para conocer con más detalles sobre el efecto de estas herramientas en el esquema biopsicosocial de los adolescentes.

REFERENCIAS

- Biurrun, A. (14 de Diciembre de 2021). *Crece el uso compulsivo de internet entre los jóvenes y un 7, 1% presenta posible adicción a los videojuegos*. La Razón:
<https://www.larazon.es/tecnologia/20211212/7gsnfx7j3vcpjoo72gu4napjae.html>
- Cánovas, G. (2021). *Guía videojuegos San Luis de los franceses*. stlouisfrancais.:
<https://www.stlouisfrancais.com/wp-content/uploads/2021/03/GUIA-VIDEOJUEGOS-San-Luis-de-los-Franceses1.pdf>
- Chamarro, A., Carbonel, X., Manresa, J. M., Muñoz, R., Ortega, R., López, M. R., . . . Torán, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.31>.
- Chirinos, W. C. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad*. Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Arte y Diseño empresarial, Universidad de San Ignacio de Loyola, Facultad de Artes y Humanidades, Lima-Perú. file:///C:/Users/User/Downloads/2019_Chirinos-Pinedo.pdf
- El Universo. (11 de Febrero de 2022). La adicción a video juegos es desde hoy una enfermedad mental para la OMS. *El Universo*. <https://www.eluniverso.com/larevista/salud/la-adiccion-a-los-videojuegos-es-desde-hoy-una-enfermedad-mental-para-la-oms-nota/>
- Estrada, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Dialnet*.
file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-EstilosDeAprendizajeYRendimientoAcademico-6523282.pdf
- Gómez, F., Molina, P., & Devis, J. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar*.
<https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html>
- Gonzálvez, M. T., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185.
<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>

- Graso, P. (18 de Abril de 2020). Rendimiento académico: Un recorrido conceptual que aproxima a una definición unificada para el ámbito superior. *Revista de Educación*, XI(20), 87-102. file:///C:/Users/User/Downloads/4165-13698-1-SM.pdf
- Guevara, G. P., Verdesoto, A. E., & Castro, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa, descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación acción. *Recimundo*, 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Intep. (2018). *Investigación no experimental*. Intep: https://www.intep.edu.co/Es/Usuarios/Institucional/CIPS/2018_1/Documentos/INVESTIGACION_NO_EXPERIMENTAL.pdf
- Mella, C. (09 de Enero de 2022). *Los nuevos hábitos de educación y trabajo virtual dificultan a los padres distinguir si hay una adicción a los video juegos*. Primicias: <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/adicciones-videojuegos-habitos-pandemia/>
- Monje, C. (2011). *Guía didáctica-Metodología de la investigación*. NEIBA: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Navarro, R. E. (Julio-Diciembre de 2003). El rendimiento académico: Concepto, investigación y desarrollo. *REICE-Revista Electrónica Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 1(2), 0. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- Restrepo, S. M., Arroyave, L. M., & Arboleda, W. (12 de Mayo de 2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de la Estrella-Antioquia. *Educación*, 43(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>
- Rodríguez, M. R., & García, F. M. (Abril de 2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de salud pública. *Enfermería Global*(62), 557. file:///C:/Users/User/Downloads/438641-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1634971-1-10-20210323.pdf
- Sampiere, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. B. (2014). *Metodología de la investigación-Sexta edición* (Vol. 6). (S. D. C.V., Ed.) México: Mexicana. <https://bit.ly/2JLPtUM>

- Sánchez, F. A. (2019). Fundamentos epístemicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <https://doi.org/https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Saucedo, M. A., Fernández, A. d., & Sandoya, J. W. (2016). Los juegos en línea y la vida universitaria. *Journal of Science and Research*, 1, 22-27. <https://doi.org/https://doi.org/10.26910/issn.2528-8083vol1issCITT2016.2016pp22-27>
- Subsecretaría de apoyo, seguimiento y regulación de la educación. (2013). *Instructivo para evaluación estudiantil*. Instructivo, Sistema Nacional de Educación, Coordinación zonal 6, Quito-Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/10/Instructivo_para_evaluacion_estudiantil_2013.pdf
- Top Doctors. (05 de Julio de 2019). *Que causa la adicción a los videojuegos*. Diccionario médico: <https://www.topdoctors.es/diccionario-medico/adiccion-a-los-videojuegos>
- Valido, A. M. (2019). *Factores asociados a la adicción a videojuegos en adolescentes*. San Cristobal: Universidad de La Laguna. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%20la%20adiccion%20a%20los%20videojuegos%20en%20adolescentes..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Yunga, T. M. (2016). *Análisis de las situaciones que causan el bajo rendimiento de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales en el octavo año en la Escuela de Educación General Básica Luis Cordero Crespo*. Cuenca-Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12384/6/UPS-CT006462.pdf>

1. ANEXOS

ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA PARA EL ESTUDIANTE

Datos Generales:

Estudiante. E. P

Hora. 10. 30 Am

Fecha. 08 de enero del 2023.

PERSONAL

¿Cómo te llamas?	E. P
¿Cómo te gusta que te llamen?	ELKIN
¿Cuántos años tienes?	16
¿En qué fecha naciste?	El 04 de Mayo del 2005
¿Te gusta celebrar tu cumpleaños?	SI
¿Qué es lo que más te gusta de tu edad?	Los videojuegos
¿Sabes quién soy?	Si
¿Sabes porque te estoy haciendo esta entrevista?	Si

ACADEMICO

¿En qué años de colegio estas?	SEGUNDO BGR CIENCIAS "J
¿Cuál a tu parecer es el profesor que mejor clase da?	Ninguno
¿Cuántos años tienes?	16 años
¿Qué asignatura te gusta más?	Ciencias naturales
¿Qué asignatura te gusta menos?	Inglés
¿Qué asignatura se te hace más complicada?	Matemáticas
¿Cómo te llevas con tus compañeros de clase?	Casi no tengo amigos
¿Tienes internet en casa?	Si
¿Tienes alguna dificultad para realizar las tareas?	A veces

HOGAR

Ahora hablemos un poco de tu casa ¿Con quién vives?	Madre
Cuéntame un poco de ellos ¿En que trabaja tu papá?	Mi madre es profesora y mi padre es transportista de carga pesada.
¿En que trabaja tu mamá?	Docente en un colegio
Tienes hermanos ¿Cuántos?	NO
¿Cuántos de tus hermanos estudian?	NO TENGO
¿Te llevas bien con ellos?	NO TENGO
Alguna vez te has peleado con ellos o con tus padres	NO
¿Qué actividades realizan juntos en familia?	A veces salir de paseos
¿Tienes habitación propia?	SI
¿Cuéntame un poco de ella cómo es?	Me agrada
¿Además de estudiar que más haces en el día?	ME GUSTA LOS VIDEOJUEGOS COMO EL FREE , FIRE
¿Tus papas te dan permiso para salir al cine, con amigos, hacer deportes?	Casi no
¿Cuáles son las cosas que te han enseñado o has aprendido de tus padres?	A estudiar
¿Tus padres tienen reglas en la casa?	Si, muchas
¿Hay un horario establecido para uso de teléfono, para dormir?	No
A qué hora te acuesta	A las 12: 00 AM O 2:00 AM

PERSONAL II

¿Qué lo hace feliz		Los video juegos
¿Qué lo entristece?		No poder jugar mis videos juegos
¿Qué lo enoja?		Cuando no me dejan jugar mis videos juegos
¿Cómo se visualiza a futuro?		Ser un gran abogado
¿Qué es lo que más te gusta hacer en tu tiempo libre?		Jugar VIDEO JUEGOS
¿Tienes amigos?		Sí, pero no muchos
¿Qué haces mayormente con tus amigos?		Conversar sobre videojuegos
¿Qué profesión te gustaría estudiar?		Leyes
¿Hay algo que te gustaría hacer?		Pasar más tiempo junto a mi madre
¿Te gusta la música?		Sí
¿Te gustan los videos juegos?		Sí
¿Qué tiempo le dedicas a las redes sociales?		Sí, no mucho tiempo

Para el Psicólogo

Motivo de consulta
Dificultades de aprendizaje e incumplimiento académico de tareas
Actitud que tiene el estudiante hacia el problema
Actitud poco motivada

2. ANEXO

Cuestionario de preguntas abiertas

Estudiante: E. P

Curso: SEGUNDO BGU CIENCIAS “J”

Edad: 16 años

Institución educativa: Unidad Educativa Babahoyo

Fecha: 15 de enero del 2023.

Preguntas:

1. ¿Sientes pasión por los videojuegos? ¿Por qué?

Me gustan mucho cuando no tengo nada que hacer me pongo a jugar me relaja y me distraigo jugando, además no me dejan salir a ninguna parte.

2. ¿Qué tipo de video juegos practicas?

Juego más free fire, FIFA, Dragón city

3. ¿Cuántas horas al día te dedicas a los videojuegos?

Depende cuando no me controlan 6 o 8 horas

4. ¿Cuántos días a la semana te concentras en tus videojuegos?

Todos los días

5. ¿Hasta qué hora de la noche disfrutas de los videojuegos?

A veces si no me ven 12 o 1 de la mañana

6. ¿Ocupas el tiempo de tus tareas para distraerte con los videojuegos?

Si

7. ¿Inviertes más tiempo en tus actividades académicas, o en los videojuegos?

En los videos juegos

8. ¿En ocasiones has preferido ocuparte en los videojuegos en lugar de tus estudios?

Si los estudios me estresan son muchos o a veces digo ya lo dejo y me pongo a ser tarea, pero pueden pasar varias horas y sigo jugando

9. ¿Alguna vez has reprobado algún examen o tarea por estar conectado con los videojuegos?

No eso no ha pasado, perder años no, pero si me he atrasado en algunas tareas y unas a veces no alcanzo a presentar.

10. Si te dieran a escoger entre estudiar y los videojuegos, ¿Con que opción te quedarías?

Claro que quiero estudiar, pero el video juego me gusta mucho que descuido los estudios por los videos juegos.

Test de observación parental del uso problemático de videojuegos

Progenitor/a: A. V, Madre del paciente E. P

Fecha: 15 de enero del 2023.

N.	Preguntas
1	Cuando su hijo tiene algo de tiempo libre ¿Intenta pasar ese tiempo con algún videojuego?
2	¿Observa que su hijo se siente mal cuando constata que no va a poder jugar con un videojuego?
3	¿Su hijo deja cosas sin hacer en sus deberes o estudios por jugar con algún videojuego?
4	Después de un momento de nervios o estrés ¿Su hijo se conecta a un videojuego para relajarse?
5	¿Su hijo se muestra triste, enfadado o irritado al tener que apagar un videojuego?
6	¿Los videojuegos suelen ser el principal tema de conversación de su hijo?
7	¿Su hijo ha vuelto a jugar a un videojuego, cuando había decidido no hacerlo más?
8	¿Observa que su hijo siente la necesidad de jugar siempre con un video, aunque sea solo unos minutos?
9	¿Nota que su hijo dedica cada vez más tiempo a los videojuegos y no parece satisfecho?
10	¿Piensa que su hijo no tiene control sobre el uso que hace de los videojuegos?

Protocolo de aplicación

Preguntas	Nunca	Alguna vez	Varias veces	Con frecuencia	Casi siempre	Siempre
Pregunta 1					X	
Pregunta 2			X			
Pregunta 3				X		
Pregunta 4					X	
Pregunta 5			X			
Pregunta 6		X				
Pregunta 7			X			
Pregunta 8				X		
Pregunta 9			X			
Pregunta 10			X			

Plantilla de calificación

Reactivos	Puntuación
Pregunta 1	4
Pregunta 2	2
Pregunta 3	3
Pregunta 4	4
Pregunta 5	2
Pregunta 6	1
Pregunta 7	2
Pregunta 8	3
Pregunta 9	2
Pregunta 10	2
Total	25

3. ANEXO
HISTORIA CLÍNICA

HC. # 001

FECHA: 03/08/2021

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

NOMBRES: E. P

EDAD: 16 años

LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO: Babahoyo 25/04/2005

ESTADO CIVIL: Soltero

RELIGIÓN: católico

OCUPACIÓN: Estudiante

GÉNERO: Masculino

INSTRUCCIÓN: Primaria

DIRECCIÓN: CDL. El Mamey

TELÉFONO: 0989033582

REMITENTE: Germán (Tutor de curso)

2. MOTIVO DE CONSULTA

Adolescente de 16 años quien atraviesa el segundo curso de bachillerato dentro de la “Unidad Educativa Babahoyo”, quien presenta un bajo rendimiento en sus actividades académicas, lo que se ha puesto en manifiesto por 3 parciales consecutivos, lo que comprende a un quimestre de estudios. Por lo que su tutor pide ayuda al departamento de consejería estudiantil para que trabaje con el estudiante y mejore su rendimiento.

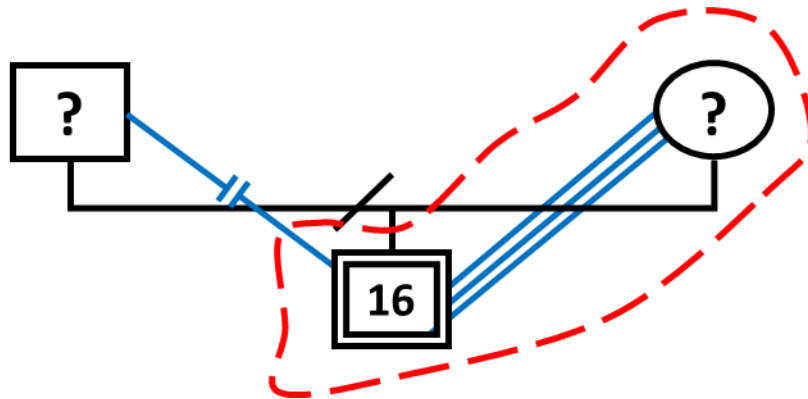
3. HISTORIA DEL CUADRO PSICOPATOLÓGICO ACTUAL

El adolescente manifestó que desde hace varios años ha pasado gran parte de la vida solo en casa, pues su Mamá trabaja dando clases en un colegio, su Padre no vive con él, y tampoco tiene hermanos con quienes compartir. Había ocasiones en las que Mamá le dejaba en casa de una tía, pero no se sentía a gusto estando en una vivienda que no fuera la suya. A los 12 años y mayormente en época de pandemia, sufrió varias crisis fuertes de ansiedad, eso le dijeron los doctores a los que la Madre le llevó, pues el estar solo y encerrado le trajo momentos en los cuales entraba en angustia y comía todo en cuanto podía de lo que había en el refrigerador, especialmente los dulces. La única

manera que había encontrado para no sentirse tan solo, y pasar más alegre los días, han sido los videojuegos. Siente pasión ante ellos, y le gustan mucho.

4. ANTECEDENTES FAMILIARES

4.1. GENOGRAMA (COMPOSICIÓN Y DINÁMICA FAMILIAR).



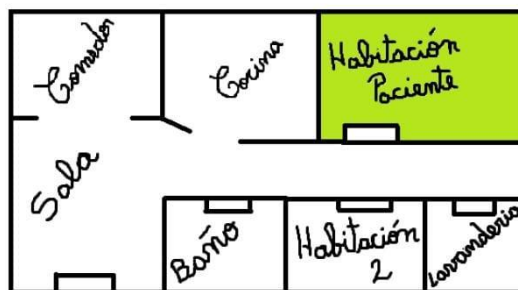
4.2. TIPO DE FAMILIA

El paciente pertenece a un Tipo de familia monoparental

4.3. ANTECEDENTES PSICOPATOLÓGICOS FAMILIARES.

Familia del paciente no presenta ningún problema patológico.

5. TOPOLOGÍA HABITACIONAL



6. HISTORIA PERSONAL

6.1. ANAMNESIS

Embarazo, parto, lactancia, marcha, lenguaje, control de esfínteres, funciones de autonomía, enfermedades.

Paciente proveniente de un embarazo deseado, siendo el primero y único hijo de la

progenitora; parto Normal. Lactancia mantuvo hasta los 13 meses, la marcha empezó a los 16 meses, el lenguaje empezó a los 13 meses y el control de esfínteres a los 3 años, no presentó enfermedades.

6.2. ESCOLARIDAD

Paciente se adaptó fácilmente a su etapa escolar, ingreso al jardín a los 6 años, su rendimiento académico ha sido adecuado, la relación con sus compañeros fue armoniosa, si hubo cambios de escuela. Luego de culminar la primaria, el paciente ingresó a la secundaria donde hasta culminar la básica elemental mantuvo un satisfactorio desempeño escolar y no presenta problemas con sus compañeros o maestros.

6.3. HISTORIA LABORAL

No registra

6.4. ADAPTACIÓN SOCIAL

Paciente expresa que se le dificulta un poco relacionarse con las demás personas, se considera tímido.

6.5. USO DEL TIEMPO LIBRE

Jugar videojuegos y ver series.

6.6. AFECTIVIDAD Y PSICOSEXUALIDAD

Paciente manifiesta que a los 16 años tuvo su primera enamorada, duró 3 meses. Con su familia sostiene una buena relación afectiva, especialmente con su Madre, pero con su Padre no se lleva bien del todo.

6.7. HÁBITOS (CAFÉ, ALCOHOL, DROGAS, ENTRE OTROS)

Paciente consume por costumbre jugos del valle y sunní.

6.8. ALIMENTACIÓN Y SUEÑO

Desde los 6 años el paciente comenzó a alimentarse de una manera autónoma y sin dificultades. En la actualidad señala que sus horarios de comida no son fijos, puesto que la mayor de las veces come en la calle.

6.9. HISTORIA MÉDICA

El paciente refiere que a sus 12 años recibió asistencia médica por un cierto periodo de tiempo, debido a que sufrió crisis de ansiedad por pasar mucho tiempo solo en casa.

6.10. HISTORIA LEGAL

No cuenta con antecedentes penales.

6.11. PROYECTO DE VIDA

El estudiante confiesa que sueña con ser un gran abogado en el futuro. Anhela ser un profesional muy reconocido en el ámbito de la justicia.

7. EXPLORACION DEL ESTADO MENTAL

7.1. FENOMENOLOGÍA

Paciente asiste a consulta con vestimenta de acuerdo con el tiempo y espacio; ya que es remitido luego de su jornada de clases, su lenguaje no verbal manifestó coherencia; su contextura corporal grueso; su actitud poca motivada e intranquilo; perteneciente a la etnia mestiza y su lenguaje fluido y formal.

7.2. ORIENTACIÓN

Paciente se mostró con una orientación correcta en el tiempo y espacio, sus respuestas eran acertadas y transmitidas con seguridad.

7.3. ATENCIÓN

- Paciente mostró atención focalizada
- Paciente mantiene memoria coordinada a largo plazo.

7.5. INTELIGENCIA

Paciente posee una inteligencia que se corresponde a su edad cronológica.

7.6. PENSAMIENTO

El estudiante goza de un pensamiento congruente a su entorno, el cual lo proyecta de manera crítica.

7.7. LENGUAJE

Paciente mostró un lenguaje verbal bastante fluido y espontáneo. En el lenguaje no verbal, mantuvo interés por los temas que se trataron en el diálogo.

7.8. PSICOMOTRICIDAD

Paciente se mostró con una postura anatómica normal, pero por momento colocaba sus manos detrás de su cabeza.

7.9. SENSOPERCEPCION

Paciente mostró una apropiada sensopercepción, respondiendo coherentemente a los estímulos externos.

7.10. AFECTIVIDAD

Durante la consulta el paciente se mostró cordial y respetuoso en su manera de responder. No obstante, en su mirada se notaba cansancio e incomodidad al momento de analizar desde los puntos positivos y negativos su problema.

7.11. JUICIO DE REALIDAD

Paciente posee un buen juicio de realidad.

7.12. CONCIENCIA DE ENFERMEDAD

El paciente es consciente de su problema

7.13. HECHOS PSICOTRAUMATICOS E IDEAS SUICIDAS

El paciente no ha tenido pensamientos suicidas, sin embargo, le aterra enfrentarse a la soledad y el pensar como sería su vida sin los videojuegos.

8. PRUEBAS PSICOLOGICAS APLICADAS

•**Entrevista inicial:** Consistió en un formato de preguntas que engloban a la dimensión personal, familiar, académica y social del estudiante. Este documento fue elaborado por la institución educativa a la que pertenece el paciente.

•**Test de Aptitudes Mentales Primarias (PMA):** Esta prueba se aplicó con el objetivo de

valor el nivel de capacidad que mantiene el estudiante para desempeñar aptitudes elementales para el rendimiento académico como la aptitud verbal, espacial, razonamiento, entre otras. El educando alcanzó coeficientes altos en las 5 aptitudes mentales valoradas.

•**Cuestionario de preguntas abiertas:** Este instrumento fue aplicado con la finalidad de conocer aspectos esenciales sobre las dificultades del rendimiento académico del paciente, así mismo para saber sobre el origen, evolución, e impacto del uso de los videojuegos en la vida del evaluado.

•**Test para la observación parental del uso problemático de videojuegos:** Esta prueba se efectuó a la progenitora del paciente para ubicar al estudiante dentro de un rango diagnóstico acerca de la adicción a los videojuegos. No obstante, con este cuestionario se descartaría o confirmaría a su vez, un trastorno adictivo en el paciente.

9. MATRIZ DEL CUADRO PSICOPATOLOGICO

Función	Signos y síntomas
Cognitivo/pensamientos	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Insomnio ✚ Sobrestimación de la amenaza
Conductuales	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Dificultad de concentración ✚ Aislamiento ✚ Dificulta de concentración ✚ Duerme en clases
Somática	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Cansancio ✚ Agotamiento
Emociones	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Irritabilidad ✚ Compulsión ✚ Obsesión

9.1. FACTORES PREDISPONENTES:

Vulnerable al estrés e intolerancia a la soledad

9.2. EVENTO PRECIPITANTE:

El estar solo en su casa desde hace ya muchos años por lo que su Madre trabaja como

docente en una institución educativa, por tal, ella llega tarde a casa, sus horarios de labor son rotativos, su Padre no vive con él, y además no tiene hermanos con quién compartir o pasar en casa.

9.3. TIEMPO DE EVOLUCIÓN:

12 meses.

10. DIAGNÓSTICO ESTRUCTURAL

Según la evaluación realizada se puede concluir que el paciente padece una posible adicción a videojuegos la cual la emplea como una manera de enfrentar su soledad y sobrevivir en su hogar donde solo convive él y su Madre, lo cual ha repercutido en el eficiente desempeño de sus responsabilidades académicas por el tiempo excesivo que les dedica a sus videojuegos, y por tal no le alcanza el día para cumplir con todas sus tareas. En este sentido, el estudiante cumple con la mayoría de los síntomas estipulados en el CIE-11 en torno a la adicción a los videojuegos.

11. PRONÓSTICO

Pronóstico parcialmente favorable.

12. RECOMENDACIONES

Se propone al estudiante asistir a una serie de sesiones de psicoterapia para trabajar con la psi coeducación sus malos hábitos de videojuegos y técnicas de programación del tiempo, así como estrategias para mantener un equilibrio entre los videojuegos y sus compromisos escolares. Se sugiere al paciente participar de una terapia cognitiva conductual.

Hallazgos	Meta Terapéutica	Técnicas	Número de Sesiones	Fecha	Resultados Obtenidos
Cognitivo: sobre estimación de la amenaza, ya que el paciente recurre en el pensamiento: “no puedo vivir sin mis videojuegos”	Modificar la veracidad de su cognición, y ayudar a que dé lugar correspondiente todas las actividades.	Psicoeducación. Reestructuración cognitiva	2	08 al 15 de enero del 2023	Se logró modificar el cambio conductual. Paciente logró cambiar sus pensamientos, utilizando pensamientos alternativos.
Emocional: Irritabilidad y obsesión a los videojuegos.	Disminuir sentimientos de irritabilidad y obsesión para que pueda cambiar su estado emocional.	Buscando pensamientos alternativos.	2	22 al 29 de enero del 2023	El paciente logro reconocer sus pensamientos y emociones que está afectando su salud mental. Se logró corregir las emociones negativas por emociones positivas.
Conductual: poca concentración, incumplimiento en los deberes y pobre interacción social.	Mejorar la interacción social del paciente.	Programación de actividades	1	05 de febrero del 2023	Se logró mejorar la interacción social del paciente y ayudar a organizar su tiempo y cumplir sus tareas tanto académicas como del hogar.

13. ESQUEMA TERAPÉUTICO

4.ANEXO

CALIFICACIONES

UNIDAD EDUCATIVA

BABAHOYO

NOTAS DEL PRIMER QUIMESTRE

CUADRO GENERAL DE CALIFICACIONES DEL PRIMER QUIMESTRE AÑO LECTIVO 2022-2023

ALUMNO:ELKIN PINTO

CURSO :SEGUNDO BGU CIENCIAS" J"

ASIGNATURA

Mate máti cas	CIE N C I A S N A T U R A L E S	ESTU D I O S O C I A L E S	LENGU A Y L I T E R A T U R A	INGL E S	EDUC A C I O N C U L T U R A Y A R T I S T I C A	EDUCA C I O N F I S I C A	LECTURA L I B R E Y R E C R E A T I V I D A D	PROYEC T O I N S T I T U C I O N A L	CON S T R U C C I O N D E P R O Y E C T O D E	TUTO R I A S D E L O S E S T U D I A N T E S	S U M A	PROM EDIO D E A P R O V E C H A M I E N T O	EQUI VA L E N T E D E A P R O V E C H A M I E N T O	NOTA D E C O M P O R T A M I E N T O
4,97	6,67	5,10	6,03	5,46	7,17	6,79	MS	MS	S	MS	4 2, 1 9	6,03	MEDI O	B

NOTAS DEL SEGIUNDO QUIMESTRE

Ma tem áticas	CIEN CIAS NAT URAL ES	ESTUDI O SOCIAL ES	LENG UA Y LITER ATUR A	ING LE S	EDUCA CION CULTU RA Y ARTISTI CA	EDUCA CION FISICA	LECTUR A LIBRE Y RECREA TIVIDA D	PROY ECTO INSTI TUCI ONAL	CONST RUCCIO N DE PROYE CTO DE	TUT ORIAS DE LOS ESTU DIAN TES	SU MA	PRO MEDIO DE APR OVE CHA MIE NTO	EQUI VALEN TE DE APR OVEC HAM IENT O	NOTA DE COMPORT AMIENTO
3,39	4,24	3,45	3,57	4,08	4,49	4,45	MS	MS	S	MS	27,67	3,95	BAJO	B

5.ANEXO

REVISIÓN ESTRUCTURA BASICA DEL ESTUDIO DE CASO



REALIZANDO CORRECCIONES SOBRE EL MARCO CONCEPTAL



ULTIMAS REVISIONES DEL ESTUDIO DE CASO



6.ANEXO

APLICANDO EL CUESTIONARIO DE PREGUNTAS ABIERTAS AL ESTUDIANTE EVALUADO



APLICANDO EL TEST DE OBSERVACION PARENTAL A LA MADRE DEL PACIENTE EVALUADO

