



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA
MODALIDAD VIRTUAL



**DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSIÓN ESCRITA) DEL EXAMEN COMPLEXIVO
DE GRADO**

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE PSICÓLOGO CLÍNICO

PROBLEMA:

**VIDEOJUEGO VIOLENTO Y SU INCIDENCIA EN EL
ESTADO EMOCIONAL DE UN NIÑO DE 7 AÑOS DE EDAD EN LA
UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO DEL
CANTÓN BABAHOYO**

AUTORA:

NATHALY JAMILET GARZÓN JAIME

TUTORA:

LILA MARIBEL MORAN BORJA

BABAHOYO-SEPTIEMBRE 2021



DEDICATORIA

A David Garzón, mi padre por su paciencia e infinito apoyo; Martha Jaime, mi madre por ser mi inspiración y ejemplo a seguir; Stefany, mi hermana por ser uno de los apoyos más importante en los días difíciles; a mi hija Abby, por ser mi razón para continuar en mi formación como mujer, madre y profesional con el firme compromiso de ser un aporte a la sociedad en general y a cada uno de los miembros de mi familia y compañeros que indirectamente fueron parte de esta experiencia de vida.

Nathaly Garzón Jaime.

AGRADECIMIENTO

Expresó mi agradecimiento a Dios por concederme el privilegio de la vida y experimentar cada uno de los momentos de forma diferente pero con un aprendizaje significativo que se ha desarrollado con ayuda de mis padres quiénes son el soporte indispensable en momentos difíciles, especialmente, a mi hija que se ha convertido en uno de los pilares fundamentales para esforzarme cada día , de la misma forma a la Universidad Técnica de Babahoyo, por permitirme adquirir conocimientos en la carrera de psicología clínica, en compañía de los diferentes docentes de nivel.

Con profunda gratitud.

Nathaly Garzón Jaime

Resumen

Este estudio de caso se desarrolla debido a la experiencia vivida producto de las prácticas pre profesionales en la unidad educativa Adolfo María Astudillo, en representación a un niño de cuarto año de básica que poseen 7 años de edad y presentan patologías relacionadas al uso excesivo de videojuegos con contenido de violencia, desencadenado por el uso de dispositivos móviles, la conectividad, falta de control por parte de sus padres o tutor legal, entre otros. Por lo tanto, se realiza un investigación científica – experimental, con la finalidad de obtener datos específicos, mediante la estructura del DSM-5 que brindan especificaciones claras para identificar trastornos de juegos por internet, el proceso se desarrolla mediante la modalidad examen complejo, parte práctica con el direccionamiento a la línea de investigación tal como: prevención diagnóstico evaluación y tratamiento psicoterapéutico en el ámbito clínico en vinculación con la sublínea: procesos de cambios y problemas asociados a conductas adictivas, que permiten generar información en relación a la identificación de problemas, causas y efectos, así como resaltar la importancia del rol de los padres en el crecimiento físico y emocional de los menores, aun considerando que la era moderna y la tecnología vigente ha fractura la estructura familiar como base fundamental en la sociedad.

Palabra claves: Videojuegos, violencia, estado emocional, Juegos por internet, psicopatología

Abstract

This case study is developed due to the lived experience as a result of the pre-professional practices in the Adolfo María Astudillo educational unit, on behalf of a fourth-year elementary school boy who is 7 years old and has pathologies related to excessive use of video games with content of violence, triggered by the use of mobile devices, connectivity, lack of control by their parents or legal guardian, among others. Therefore, a scientific - experimental investigation is carried out, in order to obtain specific data, through the structure of the DSM-5 that provide clear specifications to identify internet gaming disorders, the process is developed through the complex examination modality, part practice with the direction to the line of research such as: prevention, diagnosis, evaluation and psychotherapeutic treatment in the clinical field in connection with the subline: change processes and problems associated with addictive behaviors, which allow generating information in relation to the identification of problems, causes and effects, as well as highlighting the importance of the role of parents in the physical and emotional growth of minors, even considering that the modern era and current technology have fractured the family structure as a fundamental basis in society.

Keywords: Video games, violence, emotional state, Internet games, psychopathology

INDICE

DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTO	II
AUTORIZACION DE LA AUTORIA INTELECTUAL	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN	III
INDICE	V
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	2
Justificación	2
Objetivo general.....	2
Sustento teórico.....	3
Videojuegos	3
Relación de los videojuegos con la violencia	3
Videojuegos violentos.....	4
Síntomas de adicción a videojuegos	4
Factores para evaluar los videojuegos	5
Causas de adicción a videojuegos.....	6
Planes de acción para prevenir la adicción al juego	7
Estado emocional	8
Tipos de emociones.....	8
Alteraciones emocionales en adicción a videojuegos	8
Juegos por internet Dsm-5	8
Repercusiones del uso de videos juegos por internet.....	9
TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.	9
Observación directa	9
Entrevistas Semiestructurada	10
Pruebas psicológicas	10
Test de bender	10
Cuestionario de ansiedad infantil -Cas	10
Resultados obtenidos	11

Situaciones detectadas	13
Soluciones planteadas	14
CONCLUSIÓN.....	15
BIBLIOGRAFÍA	17
ANEXOS	19
Anexo 1 Historia Clínica	19
Anexo 2 test de bender - koppintz	25
Anexo 3 Test cas.....	27

Introducción

El presente estudio de caso como documento probatorio para la obtención del título, como psicóloga clínica de la universidad técnica de Babahoyo tomando en consideración la línea de investigación tal como: prevención diagnóstico evaluación y tratamiento psicoterapéutico en el ámbito clínico en vinculación con la sublínea: procesos de cambio y conductas adictivas. se investigará la incidencia de los videojuegos violento en el estado emocional de un niño de 7 años de edad.

En la actualidad se observa ciertos infantes que dedica su tiempo de ocio al uso de videojuegos violentos que no poseen un contenido educativo puesto que la gran mayoría de ellos enfatiza o genera emociones y reacciones negativas como el caso del paciente estudiado se considera que la población en general debe tomar en cuenta el daño que causa a los niños el uso excesivo de estas herramientas virtuales con contenidos que no van acorde ni dan beneficio para su desarrollo, más bien terminan dificultando su autovalia y relaciones con el medio que los rodea.

A través de intervenciones psicológicas en conjunto a la metodología mixta con herramienta, entrevistas, test psicológicos, observación directa, técnicas psicoterapéuticas del enfoque cognitivo conductual, con la finalidad de tener datos específicos y de gran relevancia del paciente, que brindaran informaciones claras para identificar y reducir las sintomatologías presentadas, a causa de la adicción a los videojuegos violento del paciente estudiado.

Desarrollo

Justificación

La investigación surge debido a la problemática del exceso de videojuegos en un infante, por lo que debe ser tratado a tiempo en base a un abordaje psicológico, de modo que los eventos que se presenten durante su vida puedan causarle afecciones graves, ya sea, en el estado emocional, educativo y las relaciones sociales.

Se buscará identificar las causas principales que conllevan el comportamiento disruptivo del paciente, el mismo que limita que tenga buenos hábitos acorde a su edad, de la misma forma se realizara una investigación para hallar signos y síntomas que dan como respuesta estos eventos que forman un ambiente desagradable.

El caso se plantea, como beneficiario principal al paciente de 7 años que presenta la adicción a videojuegos, y es parte fundamental en el desarrollo de la investigación, y como beneficiarios secundarios los padres y la familia del infante.

Es necesario que el caso estudiado sirva como ayuda para las futuras investigaciones del área de psicología, identificando el evento predisponente y precipitante del paciente, con la finalidad de fortalecer las áreas afectas del infante, puesto que las técnicas de intervención psicológicas existentes puedan ayudar a la psicopatología desarrollada.

Este estudio de caso tuvo una buena factibilidad por que los representantes principales del niño colaboraron para poder desarrollar esta investigación y dieron acceso a la información que se necesitaba para llegar a la causa principal de la patología.

Objetivo general

Determinar la incidencia de un videojuego violento en el estado emocional de un niño de 7 años de cuarto año de educación básica en la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”

Sustento teórico

Videojuegos

El sector industrial desde la aparición del videojuego en la segunda mitad del siglo XX no ha parado de evolucionar y expandirse siendo uno de los principales motores económicos para varios países como Japón, Estados Unidos y Francia con la firme idea de que jugar ya no es sólo un pasatiempo de unos pocos sino se ha extendido a otros sectores de la población en la forma que personas invierten su tiempo de ocio. (Ramírez, 2021, pág. 11).

Merece subrayar que, son las potencias mundiales aquellas generadoras de videojuegos y distribuidas alrededor del mundo donde situaciones como la pandemia y algunos otros factores han generado que la población utilice el tiempo disponible para el manejo de consolas de videojuegos, sin embargo, los habitantes pueden evidenciar un efecto negativo de este tipo de entretenimiento comprenden niños en edad de aprendizaje.

Desde el criterio de Cortez (2020) “El videojuego es un software con la finalidad de entretener al usuario o a varios, puede ser utilizado en diferentes medios como, por ejemplo, una computadora, máquina de arce, consola o hasta en un teléfono.” (pág. 10).

Mientras que, para Cuenca, (2020) “el videojuego se ha convertido en uno de los principales dispositivos que permiten el consumo de contenidos interactivos debido a su capacidad de interconectividad global y de retransmisión de contenido audiovisual en tiempo real.”

En concordancia con los autores los videojuegos se desarrollan a través de dispositivos móviles que debido al auge de la conectividad han dado lugar a una nueva generación que consume contenidos de alcance global y prioritariamente genera contenido atractivo a la vista que permite captar la atención del posible consumidor y hacer de su uso una práctica diaria.

Relación de los videojuegos con la violencia

Es importante estudiar la relación entre la violencia en los medios de comunicación y el comportamiento agresivo debido a que ha crecido en función a la aparición de formatos de dichos

medios como son los videojuegos que ha llevado a generar problemas relacionados al aprendizaje del comportamiento violento observado en estos dispositivos. (Dorantes, 2017, pág. 3).

Es apropiado definir que los videojuegos violentos no solo afectan a infantes sino también a jóvenes y adulto, el comportamiento de los seres humanos se origina frente a los estímulos perteneciente de su entorno familiar donde se crean bases para su futuro, en diferentes situaciones los infantes se convierten en autores de cambios de conductas a causa de diferentes culturas. Uno de los desencadenantes de esta época es la controversia de los videojuegos.

Diarios digitales hacen énfasis de lo que manifiesta la Organización Mundial de la Salud (OMS) al reconocer el trastorno por videojuegos como un problema mental y es clasificado a nivel internacional de enfermedades como un problema asociado a los juegos digitales. Por otra parte, se encuentran asociados a trastornos patológicos o incluso adicciones que sin duda genera controversias e interés en investigar por parte de los científicos que poseen posturas diferentes puesto que investigadores del Instituto de Internet de Oxford reportaron en el 2019 que no existe una relación entre el comportamiento agresivo de los adolescentes - niños y la cantidad de tiempo que pasan jugando videojuegos con contenidos violentos.

Videojuegos violentos

En el caso de los videojuegos, la teoría del efecto de priming sugiere que la exposición a los contenidos violentos activará una serie de nodos asociados con la violencia y la agresividad. La activación de estos nodos posibilita la transferencia de pensamientos agresivos a la acción. (García, 2017, pág. 153).

Los juegos violentos se caracterizan por proyectar escenas de violencia y sangre o incluso una conducta criminal por parte de los protagonistas que indiscutiblemente han generado en la sociedad aportes negativos que contribuyen al racismo y aspectos provocativos o desagradables que generan adicción y agresión en los consumidores.

Síntomas de adicción a videojuegos

Para Rull (2019) dentro de los síntomas de adicción a videojuegos se encuentra:

- Alteración del estado de ánimo es decir cuando un menor se altera cuando no está desarrollando actividades vinculadas al juego.
- Discusión, genera baja empatía poca inteligencia emocional y conflicto frecuente
- Aislamiento prefiere quedarse jugando en casa que realizar algún otro tipo de actividad.
- Tolerancia, cada vez es mayor el tiempo que necesita para desarrollar juegos
- Obligatoriedad se sienten la obligación de alcanzar ciertos niveles o puntos.

Paralelamente, a los síntomas que presentan los niños y jóvenes en relación a la adicción de los videojuegos la UNICEF (2017) manifiesta que de acuerdo a las estadísticas los niños y adolescentes menores de 18 años representan aproximadamente uno de cada tres usuarios que manipulan internet en todo el mundo y hacen énfasis en que cada vez son más las personas que acceden a este tipo de juegos a través de internet a edades tempranas debido al uso de dispositivos inteligentes que están alimentando una cultura de dormitorio que en niños es cada vez más personal y tiene un carácter de privado que debe ser supervisado.

El instituto nacional de estadística y censo en el Ecuador generó una encuesta en el año 2014 referente a la salud y nutrición donde hace hincapié a que 2 de cada 10 niños en edad de 5 a 10 años dedicaban más de 2 horas de juego en televisión sin embargo hay que considerar que los tiempos han cambiado ha transcurrido los años y con ello El avance de la tecnología y la accesibilidad internet y demás aplicaciones es mayor más aun como producto del confinamiento en el último año.

Factores para evaluar los videojuegos

De acuerdo a Zhao (2017) existen factores que se consideran en cuanto a los contenidos que usan para evaluar un videojuego:

- Alcohol Reference (Referencia de Alcohol).
- Animated Blood (sangre de animación).
- Blood(Sangre).
- Blood and Gore (Hecho sangriento)
- Cartoon Violence (Violencia de animación).
- Comic Mischief (Travesura cómica)

- Crude Humor (Humor vulgar).
- Drug Reference (Referencias de drogas).
- Fantasy Violence (Violencia de fantasía).
- Intense Violence (Representación de conflictos físicos gráficos y realistas. Puede contener sangre, hecho sangriento, armas extremas y/o realistas, y representación de herida y muerte humana) (págs. 23-25).

Los creadores de videojuegos utilizan ciertos factores que permiten establecer los tipos y el contenido al cual hace referencia, a pesar que la mayoría de ellos está direccionada hacia el desarrollo de conductas que pueden considerarse alteran no solamente el estado emocional sino los rasgos de la personalidad que en edad temprana se encuentran en desarrollo.

Hasta cierto punto los videojuegos pueden considerarse normal, puesto que es utilizado como fuente de entretenimiento, desarrollo de imaginar y salir de la rutina, sin embargo, cuando se utiliza de forma frecuente juegos violentos presenta un comportamiento que debe preocupar más aun cuando este se presenta en menores de edad.

Cuando se ocupa tiempo excesivo en la manipulación o interpretación del contenido que ofertan los diferentes videojuegos violentos corremos el riesgo de presentar ansiedad, depresión, agresión conductas emocionales, estas situaciones se presentan cuando el videojuego interfiere a nuestra vida de manera excesiva. Ciertos menores no diferencian entre la realidad y la ficción, debido a que las respuestas dadas en dicho videojuego no pretenden ser negativas y lo observan como algo real.

Causas de adicción a videojuegos

Existe un aumento que evidencia la crianza de los niños en un ambiente de posibles conflictos sociales y familiares que rodea a los jóvenes por la Cultura *gamer* a la que pertenecen donde se adaptan hábitos alrededor de videojuegos y pueden ser por el tiempo que dedican diariamente, otro problema se relaciona a los padres u otras personas que pueden provocar a través del uso frecuente de dispositivos que generen conductas violentas o delictivas e incitar a hechos violentos en sus hijos. (Montaña, 2020, pág. 4).

Existen efectos perjudiciales con respecto al contenido de los videojuegos que atentan contra la salud del niño y depende del contenido del mismo en caso de centrarse al interés de un determinado tipo de juego está se vuelve repetitiva limitando la creatividad del niño o adolescente y lleva a una verdadera atrofia de la incapacidad imaginativa son especialmente nocivos los juegos violentos y con contenido racista o sexista. (Clínica Universidad de Navarra, 2020).

En concordancia con los autores existen factores adicionales que generan adicción a los videojuegos como por ejemplo la falta de integración por parte de los adultos o padres durante varias horas en el día, adicional a esto el ambiente de conflicto que se vive al interior del hogar puede representar una conducta de aislamiento que conlleva al uso de dispositivos móviles y videojuegos en los menores.

Sumado a que en la actualidad como medio de distracción se han implementado una nueva modalidad que han adoptado los padres, que comprende al otorgar al niño privilegios del uso de dispositivos móviles aun considerando que no se encuentran en la edad necesaria para su utilización, hay que considerar también que aplicaciones que permiten los juegos en línea traen consigo contenido introducido en medio de estos y pueden generar confusión o informar de temas exclusivamente para adultos.

Planes de acción para prevenir la adicción al juego

Según McCarthy (2020) dentro de los planes de acción que pueden implementar las familias para evitar o mitigar el impacto de los videojuegos son:

- Poner en práctica un plan para el consumo de los medios.
- Tener presencia mental
- Mantener los videojuegos en áreas de uso común
- Jugar videojuegos juntos les da un buen ejemplo
- Enfóquese en juegos de la vida real con los niños más pequeños.

Estado emocional

Los factores que impulsan a niños y jóvenes a interactuar por medio de videojuegos comprenden la búsqueda de experiencias nuevas la identidad la motivación, capacidad de resolver problemas y la disposición de jugar adicional a esto del rompimiento del control parental permite el enganche a los videojuegos. (Lanchero, Amaya, & Baitero, 2014).

Tipos de emociones

Un videojuego es capaz de funcionar perfectamente haciendo emerger emociones básicas, en especial: la alegría, la sorpresa, el interés y un punto de miedo. Estas emociones básicas son las que provocan el acercamiento al objeto de la emoción, es decir, al videojuego. (Torras, 2014).

Alteraciones emocionales en adicción a videojuegos

Los juegos violentos generan un elevado nivel de excitación y desestabilización a largo plazo y tiene una estrecha relación con la agresividad, por otro lado, se encuentran estrechamente relacionados con la recompensa y el éxito dando pie a trastornos de juegos y adiciones. (Osa Fernández, 2018, pág. 7).

Juegos por internet Dsm-5

Criterios propuestos

Según American Psychiatric Association (2014) el uso frecuente por participar en juegos a través del internet en conjunto con otros jugadores genera malestares clínicos significativos tales como:

1. Preocupación con los juegos de internet
2. Aparición de síntomas de abstinencia al quitarle los juegos
3. Tolerancia es decir dedica cada vez más tiempo a participar en juegos por internet
4. Pérdida del interés y entretenimiento
5. Aparición de problemas psicosociales asociados
6. Engaña los miembros de la familia terapeutas y personas que buscan ayudarlo en relación al tiempo que utiliza para jugar en internet
7. Usa los juegos para evadir o aliviar un efecto negativo
8. Ha perdido o puesto en peligro relaciones, trabajo oportunidad laboral o educativa

9. Intentos infructuosos de controlar la participación en juegos

Esta situación responde a factores de riesgos y pronósticos como: ambientales donde la conexión a internet ha permitido el acceso a este tipo de juegos mientras que los genéticos fisiológicos manifiestan que los varones en edad de adolescencia poseen un mayor riesgo de desarrollar este tipo de trastornos. (págs. 795-796).

Repercusiones del uso de videos juegos por internet

Un videojuego deja de ser divertido cuándo se dificulta el control del tiempo que pasa en el recuerdo investigadores manifiestan que los síntomas que se relacionan a problemas con videojuegos por internet hacen referencia a la salud mental y hábitos malsanos que conlleva a la obsesión con los videojuegos a tal punto de generar tristeza o ansiedad cuando no se le permite jugar, deseo de jugar cada vez más y no puede jugar menos o dejar de hacerlo, no se encuentra interesado en otras actividades que solía disfrutar, miente sobre la cantidad de tiempo que pasa jugando videojuegos y usa los videojuegos para aliviar el mal humor. (American Academic Of Pediatric, 2020)

Incidencia de videojuegos violentos en el estado emocional

Los videojuegos tienden a desarrollar controversias sociales, familiares por el uso excesivo de los dispositivos tecnológico, identificando diversos signos y síntomas que se presentan dependiendo en las situaciones que se encuentre el niño, y pueden traer repercusión a la vida del infante. Montaña, (2020) & American Psychiatric Association (2014)

TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para las respectivas recolecciones de información se utilizó la metodología mixta y así llegar a un diagnóstico de la problemática presentada en conjunto con técnicas que se detallan a continuación:

Observación directa

Mediante esta técnica de observación directa se procedió a analizar al paciente y conocer las situaciones que se está presentando en el infante, como su movimiento corporal, gestuales, lenguaje verbal, no verbal, en donde va a transmitir lo que le aqueja y afecta en su estado emocional,

al dialogar con la maestra permanecía aislado, al relacionarse con sus compañeros solo habla de estos videojuegos adictivos. Al observar su comportamiento dieron datos importantes para el diagnóstico.

Entrevistas Semiestructurada

Esta técnica se aplica bajo la obtención de información del paciente y la influencia del entorno familiar con el fin de recoger datos para ser agregados a la historia clínica del paciente, para empezar el profesional de salud mental debe realizar su respectiva presentación, utilizando empatía y estableciendo rapport frente al evento propio del paciente, para esta técnica no se logra llevar un orden específico debido a que puede existir una modificación de pregunta frente a lo expuesto por el paciente que manifieste durante la entrevista.

Pruebas psicológicas

Test de Bender

El test-visomotor y percepción visual es representando por pruebas psicología gestáltica apto para niños de 4 hasta los 11 años que pueden aplicar a la actividad, por lo consiguiente es el encargado de evaluar la inteligencias, he identificar posibles patologías y discapacidades que presente los niños, el desarrollo de este test gestáltico es mostrarle los gráficos a los niños y que ellos pueden copiar las figuras, para ello deberá observar los gráficos y procesar la información para luego empezar con la representación mental para actuar con el intento de dibujar. El test proyectivo fue apropiado aplicarlo para ver el rango de madurez visomotor junto con la edad cronológica y el área emocional.

Cuestionario de ansiedad infantil -Cas

Este instrumento está elaborado para la ansiedad infantil determinando el uso psicológico para los estudiantes de nivel escolar, con la facilidad de usarlo e interpretarlo con cierto tiempo de 20 a 30 minutos, el test esta creado para identificar posibles consecuencias emocionales que el niño va experimentando y no logra manejarla en su vida.

Resultados obtenidos

Los resultados expuestos a continuación, es un niño de 7 años residente de la ciudad de Bahahoyo, estudiante de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo” quien cursa cuarto de educación básica, remitido por el departamento de consejería estudiantil DECE, indicando que durante los últimos 8 meses ha mostrado cambio en el estado emocional, con la hermana y no recepta ordenes de los padres, al pedirle que realice su tarea evade y prefiere jugar videojuegos (free fire), procede de una familia extensa conformada por el padre de 65 años, la madre de 45, hermana de 6 años abuelo de 85 y abuela de 78 años , para continuar y conocer sobre la problemática se llevó a cabo 5 sesiones psicológicas dirigida al paciente, psicóloga del departamento DECE y el representante con la apertura de 30 minutos cada sesión.

Primera sesión: Fecha: 31/05/2021 (8h00-8h30)

Se da la bienvenida al paciente remitido por las psicólogas educativas DECE y sugerencia del padre, en donde se logró establecer el rapport durante la entrevista obteniendo los datos relevantes para continuar con el motivo de consulta, lo cual indico lo siguiente “ mi hijo solo pasa jugando videojuegos free fire lo cual me da mucho temor porque dicho juego solo enseña violencia e incluso a la hermana le pega y la culpa de cualquier cosa, a la hora de estudiar dice que no puede realizar sus tareas porque no puede, al estar en clases la maestra le hace preguntas y solo responde “no sé” he interrumpo para decirle a sus compañeros “amigos después de la clases jugamos”. Cuando vamos a dormir escondemos los celulares porque en varias ocasiones hemos encontrado a mi hijo despierto manipulando el celular de sus abuelos, casi todas las noches vamos a ver que está haciendo y cuando lo vemos él está jugando, le comunicamos que “esos juegos solo te traen mal comportamiento, afectaciones en su estado emocional, descuidos en sus estudios y golpes a su hermana”

se dio apertura para que exprese las quejas que indica su padres, el infante relata “no me gusta hacer mis deberes porque no los entiendo le pido a mis padres que me expliquen y dicen “tú ya eres grande y debes hacer los deberes solo, mi video juego favorito es free fire pero mis padres no quieren prestarme el celular porque dicen que ese juego es malo, insisto cada vez más que el videojuego es divertido, sin embargo me lo quitan y lo esconden, debo reconocer que me enojo

mucho pero le digo a mi abuelo que me lo preste porque ellos me defienden y nunca me dicen que no”

Segunda sesión: Fecha: 07/06/2021 (8h00-8h30)

Paciente proviene de familia extensa conformada por los padres, dos hijos y sus abuelos, el paciente mantiene un apego hacia sus abuelos debido a la apertura que le dan del artículo tecnológico, sin embargo con su hermana existe pelias y con sus padres no hay respuesta positivas en el comportamiento del paciente, de tal manera se continuo con la sesión acerca de la tipología habitacionales el cual vive en una casa de cemento de dos pisos, 4 cuartos, salas, comedor, cocinas, baños, de acuerdo con la información recopilada se procedió a seguir evaluando al paciente.

Tercera sesión: Fecha: 14/06/2021 (8h00-8h30)

Se inicio con la respectiva aplicación de pruebas psicométricas como lo es: cuestionario de ansiedad infantil -Cas, test gestáltico visomotor bender, de acuerdo con los resultados el paciente demostró en las proyecciones de los gráficos ver el rango de madurez visomotor que como resultado el estado emocional.

Cuarta sesión: Fecha: 18/06/2021 (8h00-8h30)

se cita al representante y al paciente para darle a conocer los resultados durante todo el proceso de indagación y test psicométricos, se procede a emplear técnicas cognitivo conductual (TCC) para modificación la adicción a videojuegos y su estado emocional.

Quinta sesión Fecha: 23/06/2021 (8h00-8h30)

Se procedió al inicio del plan terapéutico que abarca diferentes sesiones para el tratamiento psicológico del paciente con la aplicación de técnicas psicoterapéuticas donde se aplicó técnicas de psicoeducación, Apoyo emocional del entorno familiar, auto registro, técnica de exposición, cronogramas de actividades, relajación progresiva.

Situaciones detectadas

Mediante la recopilación de información utilizando recursos: historias clínicas, test psicométricos, técnicas psicoterapéuticas para llegar a obtener el resultado del psicodiagnóstico definitivo como afecciones que necesitan más estudio

- Trastorno de juego por internet DSM-5

Esta patología tiene como inicio hace aproximadamente 8 meses siendo el factor desencadenante “Desacuerdos familiares” a causa de la problemática el paciente ha tomado conductas inadecuadas a las reglas que se dan en el hogar, falta de atención hacia sus clases y no tiene autonomía, teniendo por máximo interés maniobrar videojuegos violentos y actuar frente a la hermana con golpes y empujones, en donde la madre indica que, los malos comportamientos empezaron en la escuela, mi hijo se quería pelear con todo sus amigos cuando algo no le gustaba.

Test bender: el evaluado con una edad cronológica de 7 años, presenta indicador de aprendizaje con un C.I 88 normal bajo, finalmente en el área emocional presenta dos errores por el cual se denota impulsividad, agresividad y conducta, pobre autocontrol, necesitan y quieren límites y controles extremos.

Test cas: paciente con puntuación directa de 10 y con una puntuación centil de 76 lo que significa que el paciente presenta ansiedad muy grave.

Detallando la matriz del cuatro psicopatológico en las áreas detectadas mostrando lo siguiente:

Tabla 1

Área Afectiva	Irritabilidad, apatía, sentimiento de culpa
Área Cognitiva	Distorsión cognitiva
Área Conductual	Desobediencia, desafiante, aislamiento

Soluciones planteadas

En base al hallazgo encontrado en cada proceso estructurado se procedió a la aplicación de técnica cognitivo conductual, con el objetivo de reducir los síntomas del trastorno de juegos por internet, de tal manera se aplicó esquemas psicoterapéuticos el mismo que servirá para reducir la adicción a videojuegos y regular sus emociones para mejorar su estilo de vida.

Tabla 2

Hallazgos	Meta Terapéutica	Técnica	Número de Sesiones	Fecha	Resultados Obtenidos
<u>Cognitivo</u> Distorsión cognitiva	Identificar acerca de la problemática presentada.	Psicoeducación Autorregistro	2	23/6/2021 30/6/2021	Identificación de los pensamientos automáticos
<u>Afectivo</u> Irritabilidad Apatía Sentimiento de culpa	Lograr que el paciente identifique sus pensamientos y sentimientos que le generen un comportamiento disruptivo	Apoyo emocional Técnica de exposición	3	7/7/2021 14/7/2021 21/7/2021	Paciente modifíco los pensamientos automáticos negativos.
<u>Conducta social-escolar</u> Desobediencia Desafiante Aislamiento	Hacer que el paciente regule sus comportamientos frente a las reglas en el hogar	Cronograma de actividades Relajación progresiva	1	28/7/2021	Logramos una restructuración de sus actividades habitacionales

CONCLUSIÓN

De todo lo anterior se deduce que, al obtener los resultados se logró abordar un tema poco común en la sociedad, debido a que por el tiempo de pandemia los niños están expuesto la mayor parte del tiempo en un artículo tecnológico, sin darnos cuenta se puede llegar a traer consecuencias en la vida del infante, dando a conocer el objetivo planteado que si incide los videojuegos violentos en el estado emocional de un niño de 7 años de edad.

Se abordó el caso de un infante de 7 años de edad, con adicción a videojuegos violentos que incide en su estado emocional, se llegó a utilizar diversas herramientas y técnicas psicológicas para conocer a fondo la problemática, se logró identificar lo que afectaba la psique del paciente. En consecuencia, la relación de los padres y sus hijos es de gran benéfico debido a que ellos son la base para lograr entender del porque los videojuegos violentos son perjudiciales, en relación a comportamientos no apropiados para su familia y su entorno. Referente a la información obtenida y cumpliendo con los criterios del DSM-5 como trastorno de juegos por internet con la categoría de afecciones que necesitan más estudios.

Al realizar este estudio de caso, se demostró que el esquema psicoterapéutico fue un método eficaz para el fortalecimiento en los diferentes ámbitos en el cual cumple su función. Se identifico que los altos niveles de adicción influyen en la familia, educación y en las relaciones sociales del paciente, estos videojuegos violentos evitan estar en un momento agradable con sus amigos, por estar pendiente de ganar y jugar todo el tiempo.

En consideración a la psicopatología presentada del paciente la familia mantiene todo su apoyo a la problemática, tomando en cuenta todas las precauciones pertinentes que se debe dar frente a la situación detectada, por lo cual existirá motivación y empeño para llegar a tener un estilo de vida mejor y que la adaptabilidad pueda surgir de acuerdo como valla evolucionando.

Se recomienda a los docentes, padres de familia y a los futuros profesionales de la salud mental, utilizar los recursos apropiados que permita proporcionar y direccionar a los infantes que presente

este tipo de problema, causas y efectos del uso los videojuegos violentos, puesto que es un tema que amenaza la sociedad debido a la aparición de la tecnología vanguardista como medio de entretenimiento, sin embargo, no es recomendable generar hábitos entorno a la querencia de distractores sin supervisión de un adulto más aun a temprana edad donde se formas ciertos rasgos de personalidad que afectaran en su desenvolvimiento futuro.

BIBLIOGRAFÍA

- American Academic Of Pediatric. (11 de Noviembre de 2020). *Cuando los videojuegos causan problemas de salud: lo que los padres pueden hacer para prevenirlos*. Obtenido de Healthy Children: <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Unhealthy-Video-Gaming.aspx>
- American Psychiatric Association. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. España: Editorial médica Panamericana.
- Clínica Universidad de Navarra. (2020). *Los videojuegos y los niños*. Obtenido de Clínica Universidad de Navarra: <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>
- Cortez, G. D. (2020). *Conductas agresivas como consecuencias del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de cuarto de primaria en un colegio particular de Lima*. Obtenido de Universidad San Ignacio de Loyola: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/10403/1/2020_Cortez%20Gallo.pdf
- Cuenca, D. (2020). *Para leer los videojuegos: ¿Qué son y cómo están cambiando al mundo?* México: Tintable. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?id=p4TgDwAAQBAJ&pg=PT1&dq=Cuenca,+D.+\(2020\).+Para+leer+los+videojuegos:+%C2%BFQu%C3%A9+son+y+c%C3%B3mo+est%C3%A1n+cambiando+al+mundo?+M%C3%A9xico:+Tintable.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj0pOiH1KHZAhU5kmoFHYvTAZEQ6AF6BAgLEAI#](https://books.google.com.ec/books?id=p4TgDwAAQBAJ&pg=PT1&dq=Cuenca,+D.+(2020).+Para+leer+los+videojuegos:+%C2%BFQu%C3%A9+son+y+c%C3%B3mo+est%C3%A1n+cambiando+al+mundo?+M%C3%A9xico:+Tintable.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj0pOiH1KHZAhU5kmoFHYvTAZEQ6AF6BAgLEAI#)
- Dorantes, A. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *Latinoamericana de Ciencias Psicológicas*, 1-16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3331/333152922002.pdf>
- García, C. (2017). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los defectos. *Escuela de Ciencias de la educación*, 149-165. Obtenido de <https://doi.org/10.35305/rece.v1i13.329>
- Lanchero, M., Amaya, M., & Baitero, B. (2014). Videojuegos y adicciones en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *TOG*, 1-22. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4892405.pdf>
- McCarthy, C. (11 de Noviembre de 2020). *Cuando los videojuegos causan problemas de salud: lo que los padres pueden hacer para prevenirlos*. Obtenido de Healthy Children en

- español: <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Unhealthy-Video-Gaming.aspx>
- Montaña, C. (2020). *Estudios de influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes de 12 a 18 años*. Obtenido de Universidad cooperativa de Colombia: https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/18300/1/2020_influencia%20_videojuegos_comportamientos.pdf
- Osa Fernández, N. (2018). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional*. Obtenido de Universitat de les Illes Balears: https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramírez, I. (2021). *Diccionario de términos de videojuegos*. Madrid: Verbum editorial. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=QsciEAAAQBAJ&pg=PA6&dq=Ram%C3%ADrez,+I.+%282021%29.+Diccionario+de+t%C3%A9rminos+de+videojuegos.+Madrid:+Verbum+editorial.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjphcma06HzAhXSmGoFHTKBCzYQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=Ram%C3%ADrez%2C%20I.%20>
- Rull, Á. (27 de Marzo de 2019). *Adicción a los videojuegos: identifica sus síntomas en tus hijos*. Obtenido de Extra, Psicología: <https://www.elperiodico.com/es/ser-feliz/20190327/adiccion-videojuegos-hijos-7367000>
- Torras, V. (14 de Noviembre de 2014). *Los videojuegos y las emociones*. Obtenido de Universidad Internacional de Valencia: <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/los-videojuegos-y-las-emociones>
- UNICEF. (Diciembre de 2017). *Niños en un mundo digital: estado mundial de la infancia*. Obtenido de Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia: <https://www.unicef.org/media/48611/file>
- Zhao, Z. (Junio de 2017). *Videojuegos, educación y desarrollo*. Obtenido de Universidad Autónoma de Madrid: https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680698/zhao_zhuxuan.pdf?sequence=1

ANEXOS*Anexo 1 Historia Clínica***HISTORIA CLÍNICA**

HC. # _____

Fecha: ____/____/____

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombres: _____ Edad: _____

Lugar y fecha de nacimiento: _____

Género: _____ Estado civil: _____ Religión: _____

Instrucción: _____ Ocupación: _____

Dirección: _____ Teléfono: _____

Remitente: _____

2. MOTIVO DE CONSULTA

3. HISTORIA DEL CUADRO PSICOPATOLÓGICO ACTUAL

4. ANTECEDENTES FAMILIARES

- a. Genograma (Composición y dinámica familiar).
- b. Tipo de familia.
- c. Antecedentes psicopatológicos familiares.

5. TOPOLOGÍA HABITACIONAL

6. HISTORIA PERSONAL

6.1. ANAMNESIS

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

6.2. ESCOLARIDAD (Adaptabilidad, rendimiento, relación con pares y maestros, aprendizaje, cambios de escuela).

6.3. HISTORIA LABORAL

6.4. ADAPTACIÓN SOCIAL

6.5. USO DEL TIEMPO LIBRE (ocio, diversión, deportes, intereses)

6.6. AFECTIVIDAD Y PSICOSEXUALIDAD

6.7. HÁBITOS (café, alcohol, drogas, entre otros)

6.8. ALIMENTACIÓN Y SUEÑO

6.9. HISTORIA MÉDICA

6.10. HISTORIA LEGAL

6.11. PROYECTO DE VIDA

7. EXPLORACION DEL ESTADO MENTAL

7.1. FENOMENOLOGÍA (Aspecto personal, lenguaje no verbal, biotipo, actitud, etnia, lenguaje) _____

7.2. ORIENTACIÓN _____

7.3. ATENCIÓN _____

7.4. MEMORIA _____

7.5. INTELIGENCIA _____

7.6. PENSAMIENTO _____

7.7. LENGUAJE _____

7.8. PSICOMOTRICIDAD

7.9. SENSOPERCEPCION

7.10. AFECTIVIDAD

7.11. JUICIO DE REALIDAD

7.12. CONCIENCIA DE ENFERMEDAD

7.13. HECHOS PSICOTRAUMATICOS E IDEAS SUICIDAS

8. PRUEBAS PSICOLOGICAS APLICADAS

9. MATRIZ DEL CUADRO PSICOPATOLOGICO

Función	Signos y síntomas	Síndrome
Cognitivo		
Afectivo		
Pensamiento		
Conducta social - escolar		
Somática		

9.1. Factores predisponentes:

9.2. Evento precipitante:

9.3. Tiempo de evolución:

10. DIAGNÓSTICO ESTRUCTURAL

11. PRONÓSTICO

12. RECOMENDACIONES

13. ESQUEMA TERAPÉUTICO

Hallazgos	Meta Terapéutica	Técnica	Número de Sesiones	Fecha	Resultados Obtenidos

Anexo 2 test de bender - koppintz

El test de bender- koppintz

Nombre de la prueba: test gestáltico visomotor de bender.

Autor: laureta bender.

Fecha de elaboración: 1938

Edad: niños y niñas a partir de 5 años

Tiempo: no presenta tiempo límite, presenta una aproximación de 15 minutos

Objetivo: evaluar la madurez de la percepción visomotora y posibles lesiones neurológicas

Utilidad: el test de bender, posee un considerado valor para la determinación del nivel de maduración, aprendizaje en niños y adultos

Numero de láminas: 9 tarjetas

Numero de ítems a evaluar:9

Forma de administración individual y grupal (preferencia individual)

Nivel de administración

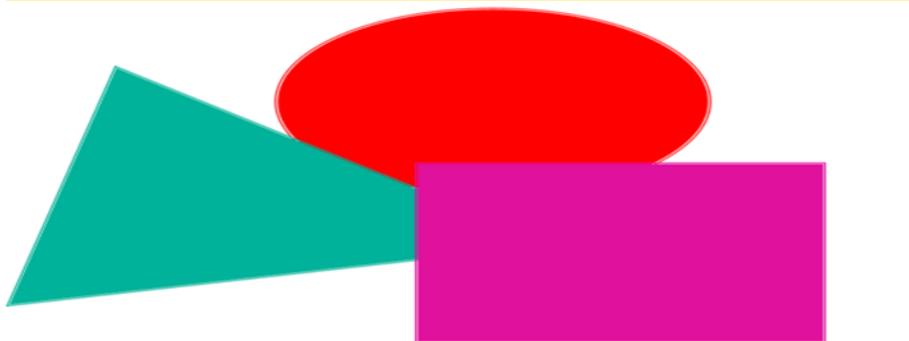
- Niños
- Adolescentes
- Adultos

Material

- Ficha test de bender (juego de figuras geométricas)
- Hojas blancas tamaño carta
- Lápiz nº 2

Instrucciones

Desde de establecer un buen rapport se le colocaron las hojas a utilizar ubicados al lado del individuo, se deberán mostrar las tarjetas de bender diciendo: "te mostrare unas tarjetas con dibujos, cópialas tal y como las observes", se le colocara la primera ficha frente al usuario, cuando se haya terminado de dibujar será retirada y se mostrara la siguiente, se anotará las observaciones durante la aplicación



Nombre y apellidos _____ F. Nacimiento _____ Edad: _____ años _____ meses

Colegio: _____ Nivel escolar: _____ Fecha de aplicación: _____

Tiempo empleado para completar el test. (Es significativo sólo cuando termina fuera de los límites críticos.)		Límite Crítico	
		Edad	Intervalo
Comienza:	Largo: Lento, perfeccionista, esfuerzo para compensar dificultades perceptivo motoras.	5 años	3 a 10 min.
Termina:		5 ½	4 a 10 min.
TOTAL	Corto: Impulsividad, falta de concentración, bajo rendimiento escolar. (o Alta capacidad)	6 a 8 ½	4 a 9 min.
minutos		9 a 10 años	4 a 8 min.

FIGURA	ITEM (puntuados como presente/ausente: 1 ó 0). En caso de duda, no se computa.	P.D.	INDICADORES DISFUNCIÓN (* Común. Inmadurez funcional (**) Casi exclusivo de DCM		
A 	1. Distorsión forma 1a. Uno o ambos muy achatado o deformado.....		* Adición u omisión ángulos		
	2b. Desproporción (uno es el doble).....		+		
	2. Rotación parcial/total 45° ó + de tarjeta o dibujo.		* (a partir de 6 años)		
	3. Integración (separ/solapam. >3mm en la unión)..		+		
1 	4. Distorsión forma (5 ó + puntos son círculos).....		*		
	5. Rotación (45° o más en tarjeta/dibujo).....		**		
	6. Perseveración. (> 15 puntos por fila).....		** (>7 años)		
2 	7. Rotación.....		* (> 8 años)		
	8. Integr.: Omisión/adición filas. 4 ó + círculos en mayoría de columnas. Fusión con Fig. 1.....		** (> 6 años)		
	9. Perseveración (>14 columnas).....		** (>7 años)		
3 	10. Dist. Forma (5 ó + puntos convert. en círculos)..		* (> 6 años)		
	11. Rotación del eje 45° ó + en dibujo (o la tarjeta).		** (>7 años)		
	12. Integración (forma no conseguida): 12a. Desintegración del diseño.....		* (>5 años)		
	12b. Línea continua en vez de hileras de puntos..		**		
4 	13. Rotación (de la figura o parte 45°, o de tarjeta).		**		
	14. Integración (separación o superpos. > 3 mm.)....		*		
5 	15. Dist. Forma (5 ó + puntos convert. en círculos)..		* (>8 años)		
	16. Rotación 45° o más (total o parcial).....		+		
	17. Integración. 17a Desinteg.: recta o círculo puntos (no arco), la extensión atraviesa el arco. 17b. Línea continua en vez de puntos.....		** En todas las edades		
6 	18. Distorsión de la forma: 18 a. Tres o más ángulos en vez de curvas.....		* Sustitución de curvas por ángulos		
	18 b. Líneas rectas.....		** Sust. curvas X líneas rectas		
	19. Integración (cruzan mal).....		*		
	20. Perseveración (6 ó + sinusoides completos en cualquiera de las dos líneas).....		** (> 7 años)		
7 	21. Distorsión forma: 21 a. Desproporción tamaño (El doble).....		* Adición/omisión ángulos (>8 años)		
	21 b. Deformación hexágonos (> n° < ángulos)...		* (>7 años)		
	22. Rotación parcial/total figura o tarjeta (45°ó +)...		** (>6 años)		
	23. Integración (no se superponen o lo hacen demasiado, un hexágono penetra totalmente)....		* (>6 años)		
8 	24. Distorsión forma (deformada, > < n° ángulos)....		* Adición/omisión ángulos (>6 años)		
	25. Rotación eje en 45° o más.....		**		
P.D. TOTAL (máx 30):					
Grupo de edad	Media del grupo	Desviación Típica	Intervalo +/- 1 D.T.	Edad Equivalente	Percentil
De _____ a _____					

Diseño: © José M° Pozo Ruiz. E.O.E.P. COSLADA. 2004.

Anexo 3 Test cas

Nombre: CAS cuestionario de ansiedad infantil

Autor: John S. Gillis. IPAT, 1980

Aplicación: colectiva- individual niños de 6 a 8 años de edad

Duración: entre 20 y 30 minutos incluidas las instrucciones

Finalidad: apreciación del nivel de ansiedad infantil

Nivel escolaridad: 1º 2º 3º de primaria

Material: manual y ejemplar autocorregible

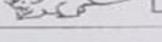
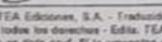
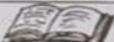
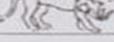
NR 174

C A S - Hoja de Respuestas

Nombre y apellidos: _____ Edad: _____ Años Meses Sexo: V M

Colegio: _____ Curso: _____ Ciudad: _____

Profesión padre: _____ Profesión madre: _____

PIEZA AQUÍ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>   <input type="checkbox"/>

☆

☆

Puntuación directa
Puntuación total

Copyright © 1980 by TEA Ediciones, S.A. - Traducido y adaptado con permiso del propietario original, Institute for Personality and Ability Testing, Champaign, Illinois, U.S.A., que se reserva todos los derechos - Edita: TEA Ediciones, S.A., Frey Bernardino de Sahagún, 14; 28038 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial - Este ejemplar está impreso en tinta azul. Si se presentara otro en tinta negra, en una reproducción legal. En desarrollo de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España por Aguirre Campaño, Duplano, 15 idella; 28002 MADRID - Copia de Imp: M - 11347 - 1980.

TEA

