

TFG

Video game addiction during the course of the pandemic and its possible school absenteeism consequence; study of prevention and treatment

RESUMEN

La pandemia y su consecuente cuarentena en 2020 implicó que pasáramos una gran cantidad de tiempo sin poder abandonar nuestras casas, lo cual hizo que tuviéramos que adaptarnos y buscar otras formas de socialización para relacionarnos con otras personas. De este modo llegamos a los videojuegos como una forma de socialización, de esta manera podíamos relacionarnos con nuestros amigos sin salir de casa. Muchas personas empezaron a perder la noción del tiempo y a pasar más horas de las recomendadas jugando, perdiendo de esta manera los horarios, las rutinas e incluso la higiene personal. La vuelta a la normalidad fue complicada y muchas personas no podían dejar de jugar, priorizando esto para descuidar otras necesidades como asistir a clases. Se hizo un estudio de N=1 con un adolescente de 13 años que había empezado a jugar a videojuegos durante la cuarentena y que había desarrollado una adicción a los videojuegos, él estaba dejando de asistir a clase y le estaba afectando gravemente en su rendimiento escolar. Se llevaron a cabo diferentes tipos de intervenciones (contrato conductual, creación de un horario estricto con las horas de juego y la psicoeducación parental). De todas estas intervenciones solo se vieron resultados significativos en la psicoeducación parental. De este modo, la propuesta que se hace para la intervención en casos de absentismo escolar por adicción a los videojuegos en jóvenes es de una psicoeducación orientada a los padres, en la cual se incluye información sobre las nuevas tecnologías, las consecuencias de la adicción a los videojuegos, el control parental ¿Qué es y cómo funciona?, así como una serie de pautas para detectar la adicción a los videojuegos en menores.

SUMMARY

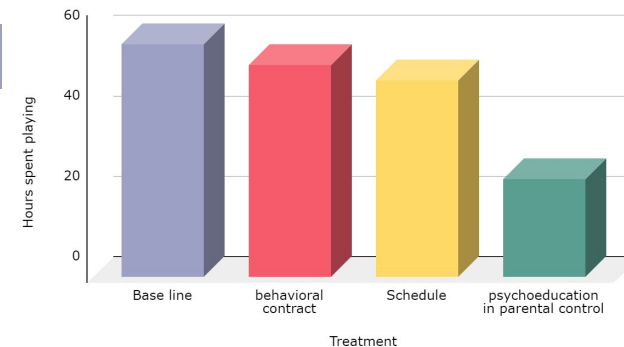
The pandemic and its consequent quarantine in 2020 meant that we spent a great deal of time without being able to leave our homes, which meant that we had to adapt and seek other forms of socialization to relate with other people. In this way we came to video games as a form of socialization, because we could interact with our friends without leaving home. Many people began to lose the notion of time and spending more hours than recommended for playing, changing schedules, routines, and even personal hygiene. The return to normality was complicated and many people could not stop playing, prioritizing this to neglect other needs such as attending classes. A study of N=1 was done with a 13-year-old teen who had started playing video games during quarantine and had developed an addiction to video games. He was quitting school and it was seriously affecting his academic performance. Different types of interventions were carried out (behavioral contract, creation of a strict schedule with game hours and parental psychoeducation). Of all these interventions, significant results were only seen in parental psychoeducation. In this way, the proposal made for intervention in cases of school absenteeism due to addiction to video games in young people is psychoeducation aimed at parents, which includes information on new technologies, the consequences of addiction to video games and parental control. What is it and how does it work? as well as a series of guidelines to detect video game addiction in minors.

KEY WORDS:

Video game addiction, Covid-19 pandemic, Parental control, Mental health, School absenteeism

Video game addiction during the course of the pandemic and its possible school absenteeism consequence; study of prevention and treatment

Comparison of the hours of play according to the type of intervention



3.- Results

N=1 have not given the expected results in the intervention, on the other hand better results have been found after carrying out psychoeducation on parental control in the use of electronic devices and screens with the child's parents.

Intervention	base line	behavioral contract	Schedule	psychoeducation in parental control
Total hours (2 weeks)	58 h	53 h	49 h	24,5 h

4.- Proposal

Parent Course Distribution:

- **Session 1** (1'5 h): Presentation of the course and introduction to new technologies.
- **Session 2** (1 h): What is video game addiction and what are its consequences?
- **Session 3** (1 h): What is parental control and how to carry it out on mobiles, tablets and computers?
- **Session 4** (1 h): relaxation techniques in case our son becomes violent.
- **Session 5** (1'5h): Guidelines for detecting video game addiction and resolution of doubts

5.- Conclusions "knowing our enemy is the best way we have to fight against him."



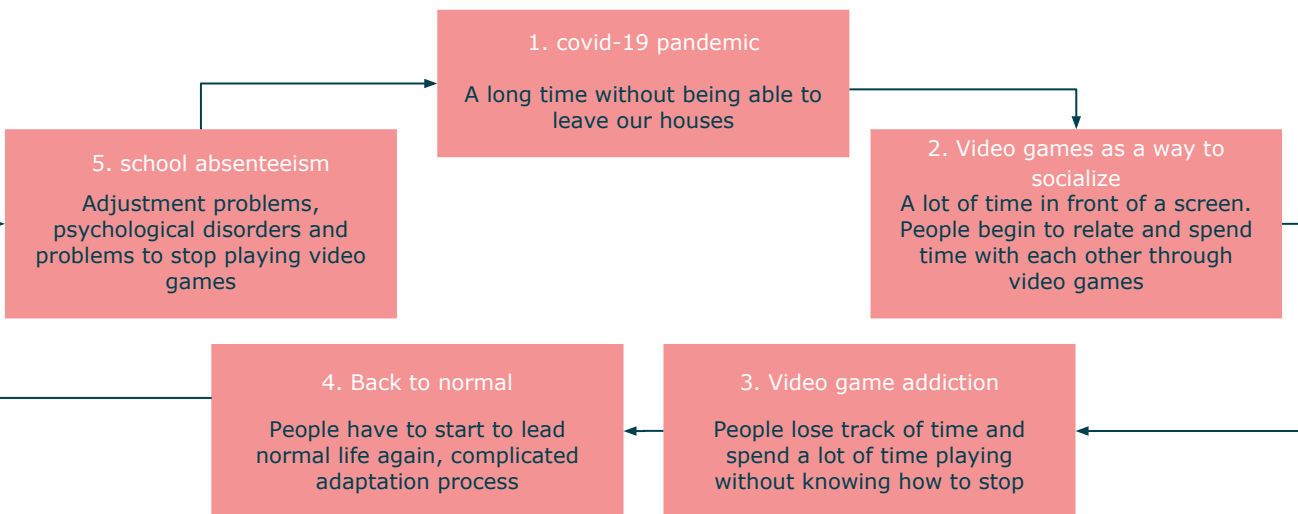
Step 1
A lot of time using video games as a way to socialize

Step 2
Research on new technologies, self-regulation and impulse control n=1 study

Step 3
Better results obtained through psychoeducation

Step 4
Course aimed at parents to detect and prevent addiction and school absenteeism

1.- Introduction



2.- Methodology



N=1

Case of a 13-year-old person who started playing video games during quarantine and now suffers from a strong addiction to video games that is leading to school absenteeism



Research

Research on:

- How has the pandemic evolved?
- The psychological consequences of the pandemic
- What are video games?
- What is video game addiction?
- What psychological factors favor addiction?
- What is school absenteeism?



Studies supporting the hypothesis

There are not many studies on the subject.

-Existing relationship between the use of video games and the academic performance of adolescents between 12 and 14 years of age in the municipality of La Estrella.

-From fun to addiction: video games during the pandemic.

REFERENCES

- Agencia Efe. (2021, 25 septiembre). «Enganchados» a los videojuegos, el mal adolescente de la pandemia. www.efe.com.
<https://www.efe.com/efe/espana/sociedad/enganchados-a-los-videojuegos-el-mal-adolescente-de-la-pandemia/10004-4638052>
- Asociación Española de Neurosiquiatría, Sociedad Española de Medicina de Familia y Comunitaria, & Sociedad Española de Psiquiatría Clínica. (2021, 7 junio). *Más de un año de pandemia: consecuencias de la COVID*. Sociedad andaluza de medicina familiar y comunitaria. Recuperado 13 de marzo de 2022, de <https://www.samfyc.es/mas-de-un-ano-de-pandemia-consecuencias-de-la-covid/>
- Ayuntamiento de Aljaraque. (2022, 11 marzo). *Absentismo Escolar*.
<http://www.ayto-aljaraque.es/es/areas-tematicas/educacion/absentismo-escolar/index.html>
- Azócar, J., & Ojeda, A. (2021, abril). *Los videojuegos activos en tiempos de pandemia por COVID-19: una potencial estrategia para aumentar la actividad física de los escolares*. ELSEVIER.
<https://www.elsevier.es/es-revista-fisioterapia-146-articulo-los-videojuegos-activos-tiempos-pandemia-S0211563821000018#:~:text=Al%20respecto%2C%20los%20mandatos%20y,i%2C%20B3venes%20en%20eta pa%20escolar2>
- Consejo General de la psicología de España. (2020, 7 julio). *Impacto psicológico del COVID-19: los jóvenes presentan más síntomas de ansiedad, depresión y trastornos somáticos*. InfoCopOnline.
https://www.infocop.es/view_article.asp?id=8833
- De Salud Psicólogos. (2020, 2 septiembre). *Adicción a los videojuegos*.
<https://desaludpsicologos.es/adiccion-a-los-videojuegos/>
- Domínguez, D. (2021, 24 septiembre). *Consejos para saber qué es el absentismo escolar y cómo prevenirlo*. MEDAC instituto oficial de formación profesional. <https://medac.es/blogs/sociocultural/que-es-absentismo-escolar>
- Empantallados. (2017, 4 septiembre). *Tipos de videojuegos, ¿cómo se clasifican?*
<https://empantallados.com/tipos-de-videojuegos/>
- Haro, G., Sánchez, M., Rodríguez, F., Marí, M. I., Castellano, F., & Benito, A. (2021, 16 diciembre). *Los jóvenes con adicción a los videojuegos sufren inadaptación escolar*. Actualidad CEU San Pablo Claudio Coello.
<https://www.colegioceucaudiocoello.es/blog/los-jovenes-con-adiccion-a-los-videojuegos-sufren-inadaptacion-escolar/>
- M. (2021, 16 junio). *De la diversión a la adicción: los videojuegos durante la pandemia*. Fundación de Patología Dual.
<https://fundacionpatologiadual.org/de-la-diversion-a-la-adiccion-los-videojuegos-durante-la-pandemia/>
- Medicina y Salud Pública. (2020, 11 marzo). *¿Qué es una pandemia?* Recuperado 13 de marzo de 2022, de <https://medicinaysaludpublica.com/noticias/covid-19/que-es-una-pandemia/5913>
- Ministerio de Sanidad. (s. f.). Ministerio de Sanidad - Gabinete de Prensa - Notas de Prensa. Histórico Notas de Prensa. Recuperado 30 de marzo de 2022, de <https://www.sanidad.gob.es/gabinete/notasPrensa.do?metodo=verHistorico>
- Pérez, J., & Gardey, A. (2021). *Definición de videojuego*. Definición.de. <https://definicion.de/videojuego/>
- Restrepo, S. M., Taborda, L. M. A., & Sierra, W. A. A. *Relación existente entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico de adolescentes entre los 12 y 14 años del municipio de La Estrella*. Prevención y Tratamiento, 362, 99.
- TopDoctors. (s. f.). *Adicción a los videojuegos: qué es, síntomas y tratamiento*.
<https://www.topdoctors.es/diccionario-medico/adiccion-a-los-videojuegos#:~:text=La%20adicci%C3%B3n%20a%20los%20videojuegos%20es%20una%20enfermedad%20que%20provoca,un%20gran%20n%C3%BAmero%20de%20horas>