



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSIÓN ESCRITA) DEL EXAMEN
COMPLEXIVO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE PSICÓLOGO
CLÍNICO

TEMA:

ALTERACION COGNITIVA POR VIDEOJUEGOS VIOLENTOS Y SU
INCIDENCIA EN LA CONDUCTA EN UN ADOLESCENTE DE 13 AÑOS DE
EDAD DEL CANTON BABAHOYO.

AUTOR:

GORLYN ARMANDO GARCIA MOREIRA

TUTOR:

MSC. LILA MORAN BORJA.

BABAHOYO – SEPTIEMBRE 2021



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



AGRADECIMIENTO

Toda persona en toda situación tiene que ser agradecida por los pequeños momentos vividos durante la trayectoria de la Universidad. Por este motivo quisiera agradecer como pieza fundamental a Dios, quien me permitió estar concentrado en mis estudios, a mis padres y mis familiares quienes me aconsejaron de seguir con mis estudios ante todo obstáculo, a los docentes de la carrera de Psicología Clínica, quienes fueron la clave fundamental para que uno como estudiante y futuro profesional podamos adquirir conocimientos previos para desenvolvemos como personas con ética y una eficacia total en nuestro ámbito profesional, gracias a ellos por darnos sus conocimientos y experiencias vividas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



DEDICATORIA

Quiero dedicar cada uno de mis logros obtenidos principalmente a Dios, por guiarme al camino del bien, enseñarme a reconocer todo el esfuerzo de quienes me han apoyado, a mi madre la Sr. Leonor Moreira por ser quien me forjo como una persona con valores, con carácter ganador y muy optimista por ultimo a mis abuelos, por ser quienes fueron las personas que me aconsejaron gracias a su experiencia vividas, gracias a ellos he podido culminar este proceso que ha llenado de orgullo de quienes han estado siempre presente conmigo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



RESUMEN

Este estudio de caso se desarrolló mediante la preocupación de los la gran gamma de videojuegos que se han desarrollado y muchos son relacionados con la violencia, entre ellos el Free Fire y Call Of Duty, el adolescente ha presentado cambios conductuales desde que ha comenzado a jugar este tipo de videojuegos, por este motivo se tomó de referencia al tema “Alteraciones Cognitivas por Videojuegos agresivos y su incidencia en la Conducta de un Adolescente de 13 años de edad”

Por lo tanto para reconocer su diagnóstico fue necesario la utilización de la entrevista semiestructurada, historia clínica e instrumentos psicométricos, dándonos como resultado un “F 93.80 Trastorno De Ansiedad Generalizada De La Infancia”, por este motivo se procedió a la intervención del adolescente con técnicas cognitivas conductuales, cambiando las ideas ansiosas e irracionales que no le permitían una estabilidad social, familiar, emocional en su diario vivir.

Palabras Claves: Alteraciones Cognitivas, Videojuegos, Violencia, Conducta, Adolescencia.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



INTRODUCCIÓN

El estudio de caso es un documento demostrativo de investigación previo a la obtención de título de Psicología Clínica de la Universidad Técnica de Babahoyo, presentado como estudio de caso con las líneas de investigación de prevención, diagnóstico, evaluación y tratamiento Psicoterapéutico en el ámbito clínico siendo la sub líneas, Procesos de cambio y conductas adictivas..

El tema a estudiar se refleja mucho a las situaciones que se están viviendo en la actualidad, la creación de videoconsolas y todo lo relacionado con juegos online siendo los niños y adolescentes los más vulnerables., por este motivo el estudio de caso se basa en las alteraciones cognitivas por videojuegos violentos y su incidencia en la conducta de un adolescente. Es de suma importancia también hacer conocer que la supervisión de los padres es fundamental para prevenir la posibilidad que el adolescente presente estos problemas causados por los videojuegos violentos.

Esto indica que se cree un ambiente de conformidad y satisfacción de para el adolescente ejecutar dicha actividad con los videojuegos, en exceso, puede causar problemas como el cyberbullying, agresividad en los adolescentes, problema de conducta, alteraciones cognitivas son una gamma de problemas que se puede desarrollar durante el proceso al realizar videojuegos violentos en tanto que los niños y adolescentes son los más afectados.

Es importante destacar que el presente estudio se desarrolla para conocer todas las consecuencias que se puede desarrollar por el excesivo manejo de los videojuegos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



violentos y sus consecuencias en la conducta realizando un esquema psicoterapéutico a un adolescente que presenta trastorno de ansiedad generalizado de la infancia. Mediante la utilización de la Entrevista semiestructurada, historia clínica, pruebas psicométricas y entrevistas psicodiagnósticas, en este sentido todos estos métodos nos ayudarán a indagar información primordial acerca del paciente. Con toda la información adquirida sobre el paciente, se trabajó cada uno de sus problemas o alteraciones mentales y los problemas de conducta que estén presentando en los hallazgos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



DESARROLLO
Justificación

El presente estudio de caso se desarrolla en relación a la índole profesional del pasante, posteriormente a raíz de las situaciones que estamos pasando toda la humanidad, la pandemia y el incremento de nuevas tecnologías y consigo nuevos videojuegos relacionados con la violencia que son la mayor atracción en niños y adolescente, este caso se presentó cerca de mi vinculo social y estamos trabajando con el adolescente y de manera mutua con su familia, disminuyendo las alteraciones cognitivas y los problemas de conducta que ha presentado en adolescente en su vida.

Este caso planteado es de mucha importancia haciendo conocimiento a los padres y a las personas adultas de las consecuencias que se crean debido a los videojuegos violentos y todo lo que puede repercutir en el adolescente sin la supervisión del adulto.

Los cambios en las alteraciones cognitivas y en la conducta del adolescente se van a intervenir por medio de técnicas cognitivas-conductuales, por ese sentido se elaboró un esquema terapéutica con objetivos a corto plazo, el cual nos servirá a nosotros como futuro profesional y al adolescente a disminuir todos sus padecimientos psicológicos. La investigación es factible y de suma importancia en la actualidad, con ayuda de teorías, libros, bibliografías y técnicas cognitivas conductuales se empleó para abordar el tema.

OBJETIVO

Objetivo General

- ✚ Evaluar las causas y consecuencias que se pueden desarrollar en la conducta de un adolescente de 13 años debido a los videojuegos agresivos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



SUSTENTO TEÓRICO

Videojuegos Violentos

A medida que pasan los años, la tecnología va evolucionando y consigo trae muchas cosas innovadoras que son de interés antes nuestros ojos, unas de las mayores creaciones han sido los videojuegos, que se han mejorado al pasar los años debido a la demanda de sus consumidores. Según Bapka (2017), Plantea que “Los videojuegos serios permiten la exposición a múltiples estímulos que pueden entrenar diversas funciones cognitivas” (pág. 6).

Se realizaron muchas investigaciones donde pudieron constatar la veracidad de su hipótesis, el comportamiento que tienen los niños y adolescentes cambian a raíz de la excesiva utilización del videojuego, también relacionado con la violencia.

Se pueden diferenciar los videojuegos por su clasificación y modo de desarrollarse, tales como;

- ✓ **Acción;** Estos videojuegos se relacionan con las luchas y peleas.
- ✓ **Árcade;** Están conformados por laberintos, aventuras donde imponen un ritmo rápido y de tiempo mínimo.
- ✓ **Deportivos;** Conformados con actividades deportivas donde tiene como fin ser campeón, entre ellos están fútbol, básquet, tenis y conducción.
- ✓ **Estrategias;** Consiste en elaborar estrategias para poder vencer, estos juegos se relacionan con las guerras, aventuras y roles.
- ✓ **Juegos musicales;** Inducen a la interacción de instrumento musicales y tiene como fin seguir las secuencias de notas.



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



Podemos dar constancia todas las consecuencias que han traído el videojuego Free Fire en los adolescentes y niños, por ejemplo, en Bolivia, de 11 años huyo de su hogar con Bs 10.000 para recargar Free Fire, otro caso conocido fue en los Estados Unidos donde un niño robo 1.500 dólares a su hermana y los habría gastado jugando Free Fire, los casos más severos son el de aquel joven que se quitó la vida por no poder ganar en Free Fire, en el Salvador y la masacre en Brasil desarrollada por dos ex estudiantes, donde asesinaron a 8 estudiantes de la escuela en Suzano, vestidos de personajes del videojuego. (Arias, 2019, pág. 2)

Los videojuegos violentos pueden causar efectos y cambios en la persona que los realiza de una manera muy frecuente, estos pueden ser;

- ✓ **Efectos Sociales;** Provocan efectos negativos en los diferentes ámbitos, donde el individuo descuida factores esenciales en su vida como social, familiar y afectiva, estas áreas se ven afectadas debido a que accede los límites de realizar este tipo de videojuegos.
- ✓ **Comportamientos Agresivos;** Pueden llegar a presentar comportamientos negativos que se van desarrollando a lo largo del tiempo, pueden causarse por la exceder el tiempo de juego, cuando no puede jugar, son castigados por sus padres, estos comportamientos pueden ser agresiones personales, verbales, faciales e indirectas.
- ✓ **Problemas de Atención;** Debido a que la atención está centrada en los videojuegos, a lo largo del tiempo su atención se puede ver afectada haciendo que ignore los estímulos externos que se lleguen a presentar en el momento.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Podemos encontrar que existen variedades de videojuegos y que estos son utilizados por los adolescentes, pero no conocemos como puede afectarles a ellos. Por lo tanto en la niñez y adolescencia existe mucho riesgo que sean adictos a este tipo de videojuegos violentos y que se modifique su conducta de manera negativa.

Uno de los hallazgos más interesantes en el mundo de los videojuegos virtuales es el tiempo semanal dedicado a el mismo, Cuando se practica de una a dos horas en juego se producen beneficios cognitivos y académicos, pero los niños y adolescente que dedican más de nueve horas, los investigadores detectaron problemas conductuales, falta de habilidades sociales y trastorno del sueño. (Jesus, 2016, pág. 2)

La cognición del ser humano es la capacidad que tenemos nosotros los seres vivos de receptor y procesar información a partir de la percepción, nuestro conocimiento adquirido relacionado con la experiencia y nuestras características subjetivas son las que nos ayuda a interpretar el mundo y nuestro alrededor. Según Rivas (2015), “los procesos cognitivos son la vía a través de la cual se adquiere el conocimiento. Por lo tanto, son las habilidades mentales que el ser humano, necesariamente, desarrolla al realizar cualquier actividad” (pág. 10).

Existen diferentes funciones cognitivas que desarrolla el ser humano, aunque no todos tengan la misma función tiene pero son necesarios en nuestra vida, podemos encontrar funciones cognitivas básicas y funciones cognitivas superiores. Las funciones cognitivas básicas son condiciones que ayudan al procesamiento de la información, si este



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



proceso básico no se desarrolla es imposible el desarrollo las funciones cognitivas superiores. Dentro de las funciones cognitivas básicas podemos encontrar;

- ✓ **Sensación;** Es el proceso más básico, porque su función es registrar información a través de los sentidos. (vista, tacto, oído, gusto y olfato)
- ✓ **Percepción;** Sirve para dar forma a las sensaciones que llegan a través de los sentidos.
- ✓ **Atención;** Este proceso tiene como función concentrarse en determinados sentidos, dejando a lado otros de menos importancia.
- ✓ **Memoria;** Este proceso tiene como función almacenar información pasada para utilizarla en el futuro, debido la duración de los recuerdos y el estado de su memoria a corto y largo plazo.

Luego encontramos las funciones cognitivas superiores que se desarrolla después de los procesos cognitivos básicos, este proceso es el que nos distingue muchas veces de los animales y de otras personas, en esta área de las funciones cognitivas superiores se desarrollan;

- ✓ **Pensamiento;** Tiene un grado superior debido a que relaciona conceptos almacenados y engloba las ideas formadas por la mente.
- ✓ **Lenguaje;** Es la representación del pensamientos mediante gestos, palabras o escritos.
- ✓ **Inteligencia;** Es el grado supremo del desarrollo cognitivo, relacionado a las habilidades que tiene el ser humano para aprovechar al máximo las cualidades y aumentar el rendimiento.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Los adolescentes con más propenso a desarrollar alguna de las alteraciones cognitivas debido al uso de videojuegos violentos, tanto así que crea problemas en la conducta debido a que están en una etapa de aprendizaje donde empiezan a desarrollar una visión más abstracta y un pensamiento más lógico.

Los adolescentes están cruzando por una de las etapas del desarrollo cognitivo propuestas por Piaget, se habla de las operaciones formales, donde de ese momento es posible pensar, analizar y manipular esquemas de pensamiento y también hipotético la utilización del razonamiento hipotético. (Bosch, 2019, pág. 4)

Conducta.

El ser humano día a día presenta cambios de humor y por consiguiente su conducta se va a modificar según su personalidad, mucho más en los adolescente a causa de que están encaminando en la etapa de operaciones formales de Freud, que muchas veces ocasionados por motivos personales, laborales, sociales, la conducta se puede crear a raíz de genes, de hechos psicotraumaticos o según el ambiente en el que se encuentra. Por lo tanto Raffino (2020), afirma que “la conducta es la expresión de las particularidades de los sujetos, es decir la manifestación de la personalidad. Es por ello el concepto hace referencia a los factores visibles y externos de los individuos” (pág. 1). Esto nos aclara que la conducta puede ser reversible por diversos factores que pueden ser externos o internos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Existen diferentes tipos de conductas en las personas de acuerdo a su origen, entre las conductas podemos encontrar;

- **Innata o heredada;** son conductas naturales que refleja el ser humano.
- **Adquirida o aprendida:** Son conductas que se adquieren a lo largo de la vida según el entorno de la persona.
- **Observables;** Son conductas que la persona demuestra en su ambiente.
- **Latente/Encubierta;** Son las conductas mentales que tiene el ser humano que no demuestra, como soñar, imaginar, pensar.
- **Voluntarias;** Son conductas consientes, se realizan de manera voluntaria.
- **Adaptativas;** Conductas que permiten a las persona a adaptarse en diferentes ambientes para mejorar su calidad de vida.
- **Desadaptativa;** Este tipo de conductas hacen que el individuo no se adapte a los cambios sociales y desarrollan inconformidad.
- **Agresivas;** Son conductas violentas que presenta el individuo ante situaciones desfavorables.
- **Pasivas;** Estas conductas nos ayudan al individuo a desarrollar de mejor manera en el ambiente social, familiar y afectivo.

La conducta hace referencia al actuar frente a diversos estímulos presentados en el ambiente que nos encontremos. Dentro de la psicología, la conducta se la relaciona con una serie o conjunto de respuestas que presenta a un ser vivo en relación son su entorno o mundo de estímulos. Dentro de la sociedad la conducta se rigie por códigos o normas establecidas por las mismas, en caso contrario de no cumplir con los



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



códigos estas conductas son relacionadas con anormalidad y creara ciertas etiquetas impuestas por la sociedad, haciendo crecer una serie de ideas distorsionadas por parte del individuo y que si no son tratadas a tiempo pueden repercutir a los largo de su vida.

Dentro de la conducta podemos encontrar factores que influyen al cambio de humor de la persona, podemos encontrar;

- ✓ **Fin;** Comienza a la creación de un objetivo, debido a que la conducta adquiere un sentido que luego se creara una interpretación.
- ✓ **Motivación;** Es necesario la motivación para que la conducta adquiriera algo que la moviliza.
- ✓ **Causalidad;** Se produce por una causa determinada.

Además se considera elementos que se dirigen la conducta, entre ellas esta los elementos de la sociedad, los elementos del ambiente y los elementos biológicos.

- ✓ **Elementos de la sociedad;** Da lugar a las relaciones del sujeto con los demás, sus actividades de ocio y la personalidad que presenta en la sociedad.
- ✓ **Elementos del ambiente;** Este elemento hace referencia al ambiente donde se encuentra inmerso el sujeto, se relaciona a los factores internos y externos como lo personal, lo social o laboral.
- ✓ **Elementos biológicos;** Habla acerca del comienzo de la conducta, puede ser por medio de cuestiones genéticas, a esto se les puede sumar la alimentación y el proceso de embarazo de su madre.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Como sabemos la conducta puede provocar problemas relacionados con factores internos y externos en los adolescentes, donde nuestra conducta y personalidad es poco conocida por personas cercanas a ellos y muchas veces sienten temor a las reacciones que el adolescente realice por algún estímulo. Todo esto nos trae problemas sociales, personales, familiares y laborales. Según (Luengo, 2016) Destaca que: “Dificultades para acatar las normas, comportamientos agresivos, desafiantes, explosivos de ira y rabietas son solo algunas de las manifestaciones de un conjunto de problemas que pueden encontrarse en niños y jóvenes de diferentes edades” (pág. 7).

Problemas personales a causa de conductas negativas; Hace referencia a una serie de problemas tales como, soledad, tristeza, irritación, falta de concentración y falta de toma de decisiones.

Problemas sociales a causa de conductas negativas; Incide a que la persona desarrolle personalidades asociales y muchas veces antisociales.

Problemas familiares a causa de conductas negativas: Esto conlleva a que la persona no se la tome en cuenta en programas o reuniones familiares debido a la ira el enojo que pueda presentar esta persona a causa de un estímulo negativo hacia su conducta.

Problemas escolares a causa de conductas negativas: se presenta problemas de falta de atención, estrés, y ansiedad.

Se han realizados investigaciones sobre la conducta de los adolescente y esto ha conllevado a que los investigadores al analizar el cambio extremo de la conducta. Por esta razón la Academia Americana (2017), destaco que:



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden: ponerse “inmunes” o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia. Algunos niños aceptan la violencia como una forma de manejar los problemas. (pág. 6).



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

Dentro de este ítem se describirá cada una de las técnicas utilizadas para la recolección de datos, se aplicaron técnicas de terapias cognitivas conductuales por lo tanto también se utilizó una serie de herramientas e instrumentos que se detallaran a continuación.

Entrevista Semiestructurada.

Esta herramienta es muy útil debido a que tiene como finalidad la recolección información personal acerca del entorno en el que se desenvuelve el paciente, dicha información se conocerá por medio del discurso del paciente y una serie de preguntas impuestas por el terapeuta relacionadas con el hilo de la entrevista y las situaciones detectadas en el paciente que han causado problemas en su vida diaria.

Historia Clínica

La historia clínica es una herramienta en la cual el terapeuta conoce cada detalle de índole personal del paciente, ayuda a recolectar información y el padecimiento, ubicando el hallazgo en cada una de las áreas detectadas, posteriormente es necesario que se cree un ambiente formidable con el paciente para poder tener toda la información necesaria para el desarrollo del plan terapéutico.

Pruebas Psicométricas Utilizadas.

Escala de automedición Ansiedad de Zung y Zung (EAA)

Este tipo de test ayuda a conocer conductas ansiosas y niveles de ansiedad del paciente, basado en un cuestionario de 20 frases o relatos referidos por el paciente a



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



manifestaciones de características de ansiedad, se le pide al paciente señalar los más relacionados a como se ha venido sintiendo la última semana, donde también afirma los síntomas psicológicos y físicos en la cual encuentra (Afectiva y Somático)

Escala de Desesperanza de Beck.

La finalidad de este test es conocer las expectativas que tiene el paciente sobre sí mismo y sobre el futuro, la valoración de los 20 ítems es de Verdadero o Falso, podremos conocer los niveles de desesperanza como, asintomática, leve, moderada, severa, teniendo como tiempo 20 minutos máximos de aplicación.

Test Del Rosal

Dentro de este test hace una evaluación de la personalidad, analizando por medio del dibujo del paciente “Un Rosal” donde según el dibujo se puede interpretar la personalidad del paciente, puede ser aplicado a adolescente y adultos, tiene como duración 15 minutos.

Resultados Obtenidos

El caso desarrollado está basado en un adolescente de 13 años, oriundo de la ciudad de Babahoyo, donde por medio de las sesiones psicológicas, entrevistas y test psicométrico hemos podido constatar que presenta síntomas y pensamientos ansiosos. Por lo tanto se desarrolló un plan terapéutica para la aplicación de dicho trastorno, a continuación presentaremos las evidencias y resultados de los instrumentos aplicados:

Primera Sesión.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



La primera sesión se realizó el día 9 de julio del 2021, con horario de 11:00 am a 12:00 pm. Como es toda sesión psicológica se realizó en primer lugar a tomar los datos de identificación del paciente y establecer los parámetros de la ética profesional, luego se le comunico al paciente que estas sesiones son completamente gratuitas, se estableció un ambiente formidable en el cual se pudo tener una buena primera sesión de manera mutua, posteriormente en la cual se realizó a preguntar al paciente si le parecía correcto como se van a realizar las sesiones y el paciente no mostro ninguna inconformidad y accedió a que le ayudemos a resolver el problema que está padeciendo. Posteriormente procedimos a preguntar cuál es el problema que presenta, para comenzar a llenar el ítem número 2 de la historia clínica, pudimos constatar que el paciente presenta “me siento abandonado por parte de sus padres (Separados hace 3 años), sentimientos de soledad (1 vez la semana) debido a que es el hijo mayor y siente que sus padres no lo quieren porque no le prestan mucha atención, por esta razón a esto su único pasatiempo es jugar el free fire (1 año), comenzó como un videojuego normal pero ahora se ha convertido en una situación difícil de superar, debido a que presenta sudoración y nerviosismo al momento de jugar (2 veces a la semana), inquietud cada vez que su celular está cargado y necesita satisfacer la necesidad de jugar, es incapaz de relajarse cuando está jugando, termina de jugar siente una tensión muscular muy fuerte debido al exceso de este videojuego, a la hora de dormir no puede conciliar el sueño (2 veces a la semana) tiene pesadillas. Al concluir con esta primera sesión se acordó una segunda sesión para el día 13 de julio del presente año con horario de 11:00 am a 12:00pm.

Segunda sesión.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



La segunda sesión se llevó a cabo el día 13 de julio del 2021 con horario de 11:00 am a 12:00pm. Donde con colaboración del paciente se procedió a realizar junto al paciente sus antecedentes familiares respectiva a la historia clínica, también una serie de preguntas para indagar la historia del cuadro psicopatológico actual y se preguntó lo siguiente ¿Desde cuándo viene presentado ese problema? “Desde hace 7 meses, debido a la pandemia he comenzado a jugar el free fire, y es mi único en lo que puedo y me siento satisfecho de hacerlo, ¿Cómo reacciona cuando pierde o no puede jugar? “Me da mucho coraje, ira y comienzo a golpear las paredes, grito muy fuerte y me dan ganas de llorar, (1 vez a la semana) después que se me pasa todo esto, entro en razón y pienso que este juego me está haciendo mucho daño, ya no tengo interés en los deberes del colegio, no me gusta prestar atención a las clases y ahora me cuesta mucho más concentrarme en lo que hago debido a que solo pienso en jugar. ¿Cuáles son los pensamientos instantáneos y Cuán frecuente tiene esos pensamientos? Los pensamiento que siempre recurren mi mente es que debería o tendría que ser mejor hijo y portarme bien con mi familia, la mayoría de las veces lo pienso (2 veces al día) pero también cuando estoy jugando y recuerdo a mi familia piensa que es un fracaso para su familia, no sirvo para nada, soy un estúpido perdiendo mi tiempo en estos juegos, pero la necesidad de jugar es más grande que sus pensamientos. Todo esto me ha traído problemas con mis familiares debido a que se he vuelto muy irrespetuoso y desobediente cuando tengo que ayudar en algo. La mayoría del tiempo pasó cansado y me siento un agotamiento tan grande después de jugar los free fire (1 vez al día).

Se procedió a la realización de la Escala de Automedición de Ansiedad Zung y Zung (EAA) se siguió todas las instrucciones detalladamente para recolectar mucha



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



información importante que puede ser de suma importancia en nuestro proceso psicoterapéutico. Al finalizar esta sesión se acordó una tercera sesión para el día 16 de julio del 2021 a las 11:00 am.

Tercera sesión.

Esta tercera sesión se la desarrollo el día 16 de julio del 2021 con horario de 11:00am a 12:00pm. En esta sesión se le pregunto acerca la Topología Habitacional e Historia Personal (Ítem 6.4) del paciente respectivo a la Historia Clínica, para la recaudación de las ultimas pautas para la terminación de la historia clínica, también se realizó el “Test de Desesperanza de Beck”. Se explicó al paciente que los test son necesarios en la consulta psicopatológica para localizar algunos rasgos importantes acerca de él, en la cual no mostro ningún inconveniente. Se coordinó una cuarta sesión para el 19 de julio del 2021 con horario de 11:00 am.

Cuarta Sesión.

Esta sesión se realizó el 19 de julio del 2021 desde las 11:00 am hasta las 12:00pm. Se pudo terminar con el llenado de la historia clínica y el desarrollo del Test Del Rosal, en la cual se siguió todas las pautas establecidas para la ejecución de dicho test. Se pudo coordinar una sesión para el 28 de julio del 2021 con horario de 11:00 am.

Quinta Sesión.

Esta quinta sesión se desarrolló el día 28 de julio desde las 11:00 am hasta las 12: pm y tuvo como finalidad dar a conocer al adolescente las situaciones que están afectando en su vida, las áreas afectadas y los hallazgos encontrados, en la cual se elaboró



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



el respectivo esquema terapéutico con técnicas cognitivos conductuales que se le aplicaran al adolescente. Se pudo llegar a un acuerdo y horarios específicos para la realización y aplicación de dichas técnicas.

SITUACIONES DETECTADAS.

Una vez finalizada la recolección de información, el llenado de la Historia clínica la aplicación de los test y la interpretación de cada uno, podemos llegar al diagnóstico que el adolescente presenta según los criterios diagnósticos del CIE 10.

F 93.80 Trastorno De Ansiedad Generalizada De La Infancia

Interpretación de la Escala de Automedicion de Ansiedad Zung y Zung (EAA)

Dentro de los resultados pudimos constatar que el adolescente con un puntaje de 48 puntos, refiere a una Presencia Mínima de Ansiedad Severa.

Interpretación de la Escala de Desesperanza de Beck.

Con un resultado de acuerdo a la puntuación de esta escala, se evidencio un resultado de 12 puntos haciendo referencia a una desesperanza moderada.

Interpretación del Test Del Rosal.

Según la interpretación de este test, nos dio a conocer que es una persona que recurre a la agresión por defensa, centrándose en la satisfacción de sus necesidades, persona que se siente solo y necesita la compañía de alguien.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



A continuación los hallazgos encontrados y ubicados en el cuadro psicopatológico.

Función	Signos y síntomas	Síndrome
Cognitivo	Déficit de atención y concentración – Pensamientos “Debería – Etiquetación” – Insomnio – Pesadillas.	Ansiedad
Afectivo	Sentimiento de Abandono – coraje – Ira – Llanto – Nerviosismo	
Conducta social - escolar	Problemas Familiares y escolares – Conductas agresivas	
Somática	Cansancio – Agotamiento – Cansancio – Tensión muscular	

SITUACIONES PLANTEADAS.

El estudio de caso se desarrolló de manera eficiente debido a nuestra temática “**Alteración Cognitiva por videojuegos violentos y su incidencia en la conducta de un adolescente de 13 años**” esto indica que las técnicas efectuadas fueron de mucha ayuda debido a la edad del paciente, debido a que su diagnóstico está basado en “**F 93.80 Trastorno de ansiedad generalizado de la infancia**” De esta manera se planteó una serie de técnicas cognitivas conductuales para la elaboración del esquema terapéutico según los signos y síntomas encontrados en los hallazgos.

ESQUEMA TERAPÉUTICO.

En este cuadro está especificado las técnicas que serán desarrolladas en el adolescente mediante diferentes sesiones.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Hallazgos	Meta Terapéutica	Técnica	Número de Sesiones	Resultados Obtenidos
Área Cognitiva ✓ Déficit de atención y concentración ✓ Pensamientos “Debería Etiquetación” ✓ Insomnio ✓ Pesadillas.	Informar al paciente sobre su condición psicológica que está padeciendo. Identificar los pensamientos, imágenes y valoraciones automáticos que caracterizan a los pensamientos ansiosos	Psicoeducación Automonitoreo de pensamientos ansiosos. (Cumplimiento de tareas para la casa)	1 sesiones	Ofrecer el apoyo necesario con la intención de lograr el cambio conductual Analizar la capacidad del adolescente para monitorear los pensamientos ansiosos y el incumplimiento de las tareas para la casa.
Área Afectiva ✓ Sentimiento de Abandono ✓ coraje ✓ Ira ✓ Llanto ✓ Nerviosismo	Modificar las creencias que tiene la persona ansiosa sobre la amenaza.	Reestructuración cognitiva (Recogida de evidencias) (Análisis coste – Beneficio) (Descatastrofizar)	2 sesiones	Desafiar el pensamiento ansioso exagerado animando a la persona ansiosa a cambiar de las valoraciones de la situación basadas en el afecto Adoptar una



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



				perspectiva más realista.
Área Conducta Social – Escolar ✓ Problemas Familiares y escolares ✓ Conductas agresivas	Enseñar a los clientes ansiosos a ser más conscientes de los errores cognitivos que tienden a cometer cuando sienten ansiedad es otra estrategia útil para la modificación de las valoraciones falsas de la ansiedad	Identificar los errores del pensamiento	1 sesión	Aprender a idéntica los errores cognitivos y el razonamiento inductivo erróneo que caracterizan al estilo de pensamiento ansioso
Área Somática ✓ Cansancio ✓ Agotamiento ✓ Cansancio ✓ Tensión muscular	Ayudar a controlar o disminuir los síntomas somático	Respiración Profunda	1sesion	Autocontrol del paciente, le produce efectos beneficiosos para evitar pensamientos negativos o intrusos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una vez realizado este estudio de caso, pudimos constatar que gracias al esquema terapéutico aplicado al adolescente para la disminución de su ansiedad, fue de gran ayuda para disminuir los problemas e ideas ansiosas que presentaba causados por el manejo excesivo de los videojuegos violentos de parte del adolescente.

Por lo tanto se reconoció que unos de los factores precipitantes es el abandono por parte de los padres, estamos hablando de la parte afectiva, sus padres ya no le prestan atención como antes, desencadenando una serie de hallazgos y haciendo que el adolescente busque una manera de refugiar ese sentimiento en los videojuegos, causando un trastorno de ansiedad generalizada de la infancia.

Cabe señalar que este pasatiempo se ha vuelto una necesidad en la vida del adolescente, creando consecuencias tales como, la falta de atención, pensamientos ansiosos de jugar, disminución en el interés social y escolar, asimilando que este juego le ayuda a cumplir con la necesidad que se presenta cuando no puede jugar debido a que su celular se encuentra cargando, los síntomas físicos que presenta el adolescente cuando esta la sudoración, sensación de nerviosismo, agitación, tensión entre otros.

Estos videojuegos que el adolescente prestaba su atención se relacionaban con la violencia por lo tanto su personalidad y conducta van desarrollando cambios brusco relacionados con el irrespeto, las agresiones, autoagresiones que estaba comenzando a presentar cada vez que jugaba, o lo interrumpían en el desarrollo del videojuego.

Durante el proceso de las sesiones terapéuticas hubieron muchos momentos incómodos donde el paciente comenzó a llevarme la contraria, a realizar preguntas de



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



índole personal y esto se estaba saliendo de las manos, pero gracias al libro de “Preguntas en la entrevista y terapia psicológica” pude llevar el hilo de la sesión terapéutica, en términos generales el paciente decidió seguir colaborando con la secuencia de las sesiones.

Por otra parte el adolescente cumplió con cada una de las peticiones pedidas para la realización de técnicas, mostro mejoramientos en el área, cognitivo, afectivo, social, escolar y somática, todas estas técnicas terapéuticas se relacionan a las terapias cognitivas conductuales.

En resumen es recomendable que este estudio de caso junto a muchas investigaciones que se han venido realizando acerca de la incidencia de los videojuegos y el rol de los padres en la infancia, adolescencia del individuo y todo el problema que puede presentar el individuo, es importante destacar que al ritmo que la tecnología avanza desarrolla con ella series de instrumentos como los videojuegos entre ellos violentos, los padres como figura principal de autoridad tomen medidas de control hacia sus hijos y sería necesario buscar ayuda psicología para la intervención y resolución del problema presentado por los videojuegos violentos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



BIBLIOGRAFÍA

Academia Americana , D. I. (2017). LA INFLUENCIA DEL VIDEO JUEGO FREE FIRE EN LA CONDUCTA DE LOS ADOLESCENTES. *Caribeña de Ciencias Sociales*.
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>

Arias. (2019). *EL VIDEOJUEGO FREE FIRE Y CONDUCTAS VIOLENTAS*:. Bogota.
<https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/1565/EL%20VIDEOJUEGO%20FREE%20FIRE%20Y%20CONDUCTAS%20VIOLENTAS%20PERCEPCION%20EN%20ESTUDIANTES%20DEL%20GRADO%205.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bapka. (2017). *EFFECTOS DEL ENTRENAMIENTO A TRAVÉS DE*. Bogota:
Universidad del Rosario.
<https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/1565/EL%20VIDEOJUEGO%20FREE%20FIRE%20Y%20CONDUCTAS%20VIOLENTAS%20PERCEPCION%20EN%20ESTUDIANTES%20DEL%20GRADO%205.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bosch. (2019). LA INFLUENCIA DEL VIDEO JUEGO FREE FIRE EN LA CONDUCTA DE LOS ADOLESCENTES. *Caribeña de Ciencias Sociales*.
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>

E.P. (08 de 18 de 2019). *Adicción a los videojuegos: ¿Cuáles son sus síntomas?*
Obtenido de <https://www.informacion.es/vida-y-estilo/salud/2019/08/18/adiccion-videojuegos-son-sintomas-5344272.html>

Jesus. (2016). LA INFLUENCIA DEL VIDEO JUEGO FREE FIRE EN LA CONDUCTA DE LOS ADOLESCENTES. *Caribeña de ciencias sociales*.
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>

Luengo. (2016). *plan de intervencion individual para mejora de problemas comportamentales*. Cuenca: Universidad del Azuay.
<http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/7617/1/13480.pdf>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Martinez. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. <https://philpapers.org/asearch.pl?pub=493638>

Raffino. (2020). Concepto de conducta. *Concepto.de*. <https://concepto.de/conducta/>

Rivas. (2015). *Procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje de la lectura del alumnado de educacion primaria*. Lerida. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3268/TEULE%20MELERO%2C%20JUDITH.pdf?sequence=1>

Rodriguez, D. (2021). Videojuegos. *ConceptoDefinicion*: <https://definicion.de/videojuego>

Rodríguez-Martín, B. C. (2019). SÍNTOMAS DE LA ABSTINENCIA A LOS VIDEOJUEGOS. *Clinica de tratamiento de adicciones RECAL*: <https://www.fundacionrecal.org/adiccion-tecnologia/sintomas-de-abstinencia-a-los-videojuegos/#:~:text=Abstinencia%20a%20los%20videojuegos%20y%20otros%20s%C3%ADntomas&text=Refieren%20que%20algunos%20estudios%20cualitativos,volver%20a%20reanudar%20la%20actividad>.

universitatcarlemany. (23 de 03 de 2015). Obtenido de Procesos cognitivos: ¿Qué son y qué tipos hay?: <https://www.universitatcarlemany.com/actualidad/procesos-cognitivos-que-son-y-que-tipos-hay>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



ANEXOS

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



ANEXO A

Universidad Técnica de Babahoyo

Entrevista Semiestructurada (Historia Clínica)

Nombre	MA
Sexo	Masculino
Edad	13 Años
Instrucción	Estudiante Secundaria
Fecha	

HC. #

HISTORIA CLINICA

Fecha: / /

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombres:

Lugar y fecha de nacimiento:

Edad:

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.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



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



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



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 PSICOLÓGICAS 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

Firma del pasante



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



ANEXO B

Universidad Técnica de Babahoyo

Escala de Autoedición de Ansiedad (EAA)

Nombre	MA
Sexo	Masculino
Edad	13 Años
Instrucción	Estudiante Secundaria
Fecha	13/Julio/2021

Los síntomas psicológicos y físicos que considera el Instrumento, se afirma en:

1. AFECTIVA (PSICOLOGICOS)

- * Ansiedad 1.Me siento más intranquilo y nervioso que de costumbre
- * Miedo 2. Me siento atemorizado sin motivo.
- * Angustia 3. Me altero o me angustio fácilmente.
- * Desintegración mental 4. Siento como si me estuviera deshaciendo en pedazos.
- * Aprehensión. 5. Creo que todo está bien .Que no va a pasar nada malo.

2. SOMÁTICOS

- * Temblores 6 Me tiemblan los brazos y piernas.
- * Molestia y Dolores Corporales 7 Sufro dolores de cabeza, del cuello y de la espalda.
- * Tendencia a la Fatiga, debilidad 8 Me siento débil y me canso fácilmente.
- * Inquietud 9 Me siento tranquilo y me es fácil quedarme quieto.
- * Palpitaciones 10 Siento que el corazón me late a prisa.
- * Vértigo 11 Sufro mareos.
- * Desmayos 12 Me desmayo o siento que voy a desmayarme.
- * Disnea 13 Puedo respirar fácilmente.
- * Parestesias 14 Se me duermen y arquean los dedos de las manos y de los pies.
- * Náuseas y vómitos 15 Sufro dolores de estómago o indigestión.
- * Micción frecuente 16 Tengo que orinar con mucha frecuencia.
- * Sudoración 17 Generalmente tengo las manos secas y calientes.
- * Rubor Facial 18 La cara s me pone caliente y roja.
- * Insomnio 19 Me duermo fácilmente y descanso bien por la noche.
- * Pesadillas 20 Tengo pesadillas

NIVELES DE ANSIEDAD QUE CONSIDERA EL INSTRUMENTO

INDICE ESTADOS DE ANSIEDAD (EAA)

Menos de 45..... Dentro de los límites normales.
 No hay ansiedad presente.

ESCALA DE AUTOEVALORACIÓN DE LA ANSIEDAD DE ZUNG

Nombre: _____ **Sexo:** _____
Edad: _____ **Estado Civil:** _____
Fecha: _____ **Historia Clínica:** _____
DNI: _____ **Dirección:** _____

		Nunca o casi nunca	A veces	Con bastante frecuencia	Siempre o casi siempre	Puntos
1	Me siento más Intranquilo y nervioso que de costumbre	1	2	3	4	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



ANEXO C

Universidad Técnica de Babahoyo

Escala de Desesperanza de Beck.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Nombre	MA
Sexo	Masculino
Edad	13 Años
Instrucción	Estudiante Secundaria
Fecha	16/Julio/2021

ESCALA DE DESESPERANZA BECK

Nombre:

Edad:

Sexo:

Fecha de Nacimiento:

Estado civil:

Se trata de una escala **autoadministrada**

Por favor, señale si las siguientes afirmaciones se ajustan o no a su situación personal. Las opciones de respuestas son verdadero o falso.

	VERDADERO	FALSO
1. Espero el futuro con esperanza y entusiasmo		
2. Puedo darme por vencido, renunciar, ya que no puedo hacer mejor las cosas por mí mismo		
3. Cuando las cosas van mal me alivia saber que las cosas no pueden permanecer tiempo así		
4. No puedo imaginar como será mi vida dentro de 10 años		
5. Tengo bastante tiempo para llevar a cabo las cosas que quisiera poder hacer		
6. En el futuro, espero conseguir lo que me pueda interesar		
7. Mi futuro me parece oscuro		
8. Espero más cosas buenas de la vida que lo que la gente suele conseguir por término medio		
9. No logro hacer que las cosas cambien, y no existen razones para creer que pueda en el futuro		
10. Mis pasadas experiencias me han preparado bien para mi futuro		
11. Todo lo que puedo ver por delante de mí es más desagradable que agradable		
12. No espero conseguir lo que realmente deseo		



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



13. Cuando miro hacia el futuro, espero que seré más feliz de lo que soy ahora		
14. Las cosas no marchan como yo quisiera		
15. Tengo una gran confianza en el futuro		
16. Nunca consigo lo que deseo, por lo que es absurdo desear cualquier cosa		
17. Es muy improbable que pueda lograr una satisfacción real en el futuro		
18. El futuro me parece vago e incierto		
19. Espero más bien épocas buenas que malas.		
20. No merece la pena que intente conseguir algo que desee, porque probablemente no lo lograré		

PUNTUACIÓN TOTAL	
-------------------------	--

ESCALA DE DESESPERANZA DE BECK

Población diana: Población con trastorno psicótico de inicio. Útil para identificar personas con trastorno psicótico con riesgo suicida. Se trata de una escala **autoadministrada** de respuestas dicotómicas.

Se puntúa 1 las repuestas "Verdadero" de los ítems (2, 4, 7, 9, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 20) y el resto de las respuestas "Falso". El punto de corte más adecuado se sitúa en 8, una puntuación igual o superior indica un grado de desesperanza alto.

Instrumentos

La Escala de Desesperanza de Beck fue construida por Beck, Weissman, Lester y Trexler (1974). Consta de 20 ítems que hacen referencia a las expectativas negativas que tiene el sujeto sobre sí mismo y sobre el futuro. La valoración de cada ítem es del tipo V-F de los cuales prácticamente la mitad tienen la clave falso. De acuerdo con Beck y Steer (1988), las puntuaciones de la Escala de Desesperanza se pueden interpretar de la siguiente manera: asintomática (de 0 a 3 puntos), leve (entre 4 y 8 puntos), moderada (entre 9 y 14 puntos) y severa (entre 15 y 20 puntos). Este estudio psicométrico utiliza la traducción y adaptación española de la escala de desesperanza de Beck reproducida en el Banco de Instrumentos Básicos para la Práctica Clínica (Bobes, Paz, Bascarán, Sáinz y Bousoño, 2004)

ANEXO D

Universidad Técnica de Babahoyo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOLOGIA CLINICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Test Del Rosal

Nombre	MA
Sexo	Masculino
Edad	13 Años
Instrucción	Estudiante Secundaria
Fecha	19/Julio/2021

TEST DEL ROSAL

Mg. Juan José Kaneko Aguilar
2016

Ficha Técnica

- Nombre: Test del Rosal.
- Autor: Mg. Juan José Kaneko Aguilar.
- Procedencia: Lima – Perú
- Duración: 15 minutos aproximadamente.
- Aplicación: Individual y colectiva.
- Ámbito de aplicación: Adolescentes y adultos.
- Finalidad: Evaluación de la personalidad.
- Baremación: Percentiles en una muestra de 500 estudiantes universitarios.
- Material: Manual, encuesta, protocolo de codificación y software de interpretación.

Autor: Mg. Juan José Kaneko Agui
psickaneko@yahoo.