



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

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

**TEMA:**

**LOS VIDEOJUEGOS Y SU REPERCUSIÓN EN EL COMPORTAMIENTO DE**  
**ADOLESCENTE DE 15 AÑOS**

**AUTORA:**

**TANIA ALEJANDRA COLINA VELASCO**

**TUTORA:**

**PSc. MERCEDES MARÍA CAMPELO VASQUEZ, MSc.**

**BABAHOYO - AGOSTO/2019**



## INDICE

CARÁTULA:.....	I
RESUMEN .....	III
INTRODUCCIÓN .....	1
DESARROLLO .....	3
SUSTENTOS TEÓRICOS.....	5
TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	9
RESULTADOS OBTENIDOS .....	10
CONCLUSIONES .....	19
RECOMENDACIONES .....	21
BIBLIOGRAFÍA .....	22
Anexos .....	24

## **RESUMEN**

El vigente estudio de caso da a conocer una problemática que se encuentra vigente en el presente, siendo el problema los videojuegos el cual genera síntomas emocionales como desconsuelo, enojo y en su conducta como arremetidas, y un bajo rendimiento académico. El cual está afectando al paciente tanto en el ámbito social, ámbito familiar y ámbito educativo.

A través de la adquisición de información y por tanto mediante el uso de historia clínica, tests psicométricos y entrevistas se logró llegar al respectivo diagnóstico clínico. Por consiguiente, poder verificar que los videojuegos intervienen significativamente en el desarrollo apropiado del paciente. Finalmente, se espera que la oferta propuesta con terapias en el sistema familiar y cognitivo-conductual, sea vigoroso para ayudar en la mejora del inadecuado comportamiento y por consiguiente reducir la problemática.

## **PALABRAS CLAVES**

Videojuegos, comportamiento, repercusiones, agresiones, historia clínica, diagnostico.

## **SUMMARY**

The current case study reveals a problem that is currently in force, the videogame problem which suffered emotional symptoms such as grief, anger and behavior as a rush, and poor academic performance. In which it is affecting the patient both in the social, family and educational fields.

Through the acquisition of information and therefore through the use of medical records, psychometric tests and interviews, the respective clinical diagnosis was achieved. Therefore, it is possible to verify that video games intervene significantly in the proper development of the patient. Finally, the proposed offer with therapies in the family and cognitive-behavioral system is expected to be vigorous to help in the improvement of inappropriate behavior thus reducing the problem.

## **KEYWORDS**

Video games, behavior, repercussions, aggressions, medical history, diagnosis.

## INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación inciden por su importancia socioeconómica y fama. No obstante, el surgimiento de los videojuegos como signo de entretenimiento de adolescentes ha producido una gran disputa e inquietud acerca de las posibles consecuencias negativas que repercuten en el comportamiento de aquellos que los manejan habitualmente.

La gran dificultad de los videojuegos como producto de su estructura monótona y de recompensa, podrían generar una dependencia que llevaría a los adolescentes a estar fijamente pendientes del videojuego a lo largo del día. Conllevando a una pérdida de tiempo, dificultades para realizar actividades escolares, falta de atención y falta de concentración en las horas de clase y un comportamiento de agresividad e irritación o a su vez inhibición en la institución educativa.

A través del empleo de un conjunto de herramientas como lo es la historia clínica, pruebas psicométricas y entrevistas psicodiagnósticas, que ofrecen una gran ayuda para indagar datos del paciente. Con lo diseñado servirá para conocer las repercusiones en el comportamiento que a continuación se producen síntomas psicológicos.

Además, se debe predominar que para la realización del estudio de caso se siguió las líneas de investigación universitarias en prevención y diagnóstico siendo la sub línea de trastornos del comportamiento y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje. La misma que nos brindara soluciones diseñadas para poder dirigir el caso y proponer mejoras en el paciente.

Es importante aclarar que la organización familiar y los lazos afectivos dentro del hogar, en el presente caso resultaron perjudicados por consiguiente en el proceso psicoterapéutico se aplicaron técnicas con enfoques en el medio familiar, cognitivo y conductual para la reducción de conductas impropias en el adolescente que trascienden en su contorno familiar, social y educativo.

El propósito de este estudio de caso es que sirva como aportación para la explicación del trastorno negativista desafiante a su tiempo sea comprendido por el grupo docentes de la “Unidad Educativa Babahoyo” que emiten críticas por falta de conocimiento de la problemática sobre los videojuegos y sus repercusiones en el comportamiento, que está soportando el adolescente y para la respectiva resolución construir pautas de intervención que mejoren el bienestar del paciente.

## **DESARROLLO**

### **Justificación**

El vigente estudio de caso está establecido por el beneficio profesional de la autora quien, mediante las prácticas pre-profesionales de psicología clínica consiguió revelar que entre los principales problemas de esta institución está los videojuegos y su repercusión en el comportamiento. Este tipo de problema psicológico aturde a los adolescentes que no logran expresar de manera pactada a los variados factores psicológicos, alargando con el valor de importancia de formular repares de intervención psicológica.

El caso delineado provoca un efecto de choque en las jurisdicciones de la institución dado por la falta de conocimiento de cómo se producen conductas reveladas por el adolescente, mediante el uso de técnicas sistémicas, cognitivas y conductuales se elaborará un procedimiento terapéutico que estará conformado por diferentes encajes, que servirán para oprimir los diversos síntomas del trastorno negativista desafiante del paciente.

Esta investigación servirá como contribución para futuros profesionales de psicología que tomen la decisión de realizar una exploración a este caso encontrado en la “Unidad Educativa Babahoyo”. El primordial favorecido en esta exploración es el paciente al cual se le practicó el estudio de caso, su familia, docentes, y compañeros de clases. Por consiguiente, se escogió para que mejore en su capacidad de firmeza y en ámbito académico.

Además, el tema ha sido poco trabajado y por eso florece la ventaja, con el designio de que se examinen y se exploren los varios efectos psicológicos causados en los adolescentes,

consecuencia de las adicciones por los videojuegos y a su vez se puedan construir estructuras para la intervención del adolescente con el fin de mejorar su calidad de vida.

La investigación es viable ya que se cuenta con estrategias psicodiagnósticas aplicadas al paciente y a través de un estudio bibliográfico para afrontar la temática. Además, es posible porque se cuenta con la responsabilidad y autorización por parte de las profesionales encargadas del DECE y autoridades importantes de la institución educativa.

### **Objetivo**

- Análisis de los videojuegos y su repercusión en el comportamiento de adolescente de 15 años.

## **SUSTENTOS TEÓRICOS**

### **Los videojuegos**

Los videojuegos son un tipo de juego electrónico en el cual una o más personas interactúan, a través de un controlador, con un punto de conexión que muestra imágenes de video. Habitualmente, los videojuegos hacen uso de otras formas, aparte de la imagen, de suministrar la interactividad e información al jugador.

En los videojuegos de plataformas el usuario controla a un personaje que debe pasar por el escenario evadiendo limitaciones físicas, ya sea saltando, trepando o inclinándose. Además de las capacidades de deslizamiento como girar o marchar. (Capdevila A., Crescenzi L., & Araña N., 2013).

### **Videojuegos más frecuentados**

Entre los videojuegos más utilizados tenemos: free fire, fornite, grand theft auto, fifa 19, resident evil, entre otros,

### **Incidencia de los Videojuegos**

El impacto que los videojuegos en la sociedad sobre los últimos treinta años es un fenómeno que aún no está bien estudiado a profundidad por la sociedad que se encarga de investigar; sobre todo, la influencia generada por la idea de que las tecnologías “impactan” sobre la sociedad entera. (Belli S., & López C., 2013).

### **Efectos contradictorios asociados a los videojuegos**

## **1. Adicción**

Partiendo de la observación de jóvenes que les dedican mayor parte de su tiempo y que ajustan sus relaciones sociales en torno a ellos, no falta quien habla de “reclutamiento” y “adicción”, en clara semejanza a la dependencia de sustancias. Los propios aficionados e incluso la publicidad no dudan en acudir a tales términos, conscientes del atractivo que componen. (Armstrong M., Duhalde C., Oliver M., & Woscoboinik N., 2013).

## **2. Agresividad**

Los videojuegos también son incitadores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios. A menudo, las críticas pasan por alto que los argumentos y los personajes de los videojuegos son impropios a acciones o mensajes ciertamente agresivos. También existen juegos con un mínimo nivel de agresividad como lo es en juegos infantiles.

Los planteamientos –teóricos y metodológicos– de quienes trabajan la relación entre videojuegos y agresividad han continuado típicamente las líneas de la investigación sobre los efectos de los medios de comunicación en general, y de la televisión en particular. Al margen de las teorías de la catarsis, de la activación y de los modelos cognitivos, la mayoría de los planteamientos hacen énfasis sobre el modelado, continuados consecutivamente en la teoría del aprendizaje social y la teoría cognitiva social. (Bastidas J., 2017)

## **3. Aislamiento social**

Se discute que la actividad del videojuego es particularmente solitaria, que en el individuo se genera un tipo de alejamiento hacia sus amistades y por consiguiente se reduce

las interacciones, haciéndolo menos sociable afectando sus habilidades sociales. A pesar de tratarse de una crítica habitual en la actualidad, el tema ha recibido insuficiente atención por parte de los investigadores. (Tejeiro R., Pelegrina M., & Gómez J., 2010)

En lo que respecta a la conducta de uso de videojuegos y sus implicaciones sobre las relaciones sociales del adolescente en lo familiar parecen influir factores como las actitudes generales hacia los medios, los hábitos culturales acerca del grado de intimidad que se le permite a un adolescente en su domicilio, entre otras. (Zamir A., & Leguizamón J., 2015)

#### **4. Rendimiento escolar**

La relación entre el uso de videojuegos y los índices escolares tienen como consecuencia en sus presuntos efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, debido a la ausencia y a un posible desplazamiento del tiempo de estudio y de la realización de actividades escolares en el propio domicilio.

Los videojuegos ocasionan peores calificaciones producto de sus efectos sobre la asistencia a clase y realización de tareas, como argumentar que los alumnos con bajas calificaciones y con escaso seguimiento de las tareas educativas, tienden a jugar más a los videojuegos en comparación con aquellos que poseen mejor rendimiento escolar. (Tejeiro R., Pelegrina M., & Gómez J., 2010).

#### **5. Conductas delictivas o antisociales**

La práctica de videojuegos es una actividad limitadamente que implica gastos elevados de dinero, y el hecho de que los jugadores sean con frecuencia adolescentes, que no

disponen de suficientes recursos económicos necesarios, supone una circunstancia que resultara consecuente para la aparición de conductas delictivas o antisociales con el objetivo de financiar las partidas o la compra de videojuegos (Ruiz M., 2013)

### **Interacción social**

La interacción social puede ser entendida, en términos muy generales, como “el intercambio y la negociación del sentido entre dos o más participantes situados en contextos sociales” y, además, mediada por la comunicación. Las interacciones sociales se producen en las vivencias cotidianas entre actores sociales en un contexto particular, y pueden estar mediadas por el lenguaje, acciones, actitudes y comportamientos. (Armus M., Duhalde C., Oliver M., & Woscoboinik N., 2013).

### **Los videojuegos y el comportamiento**

Actualmente los videojuegos son parte importante en la vida de los adolescentes, forman parte de la cotidianidad debido al contenido interactivo, envolvente y llamativo que poseen, involucrándolos en un mundo virtual alejados de toda realidad cada vez que juegan. Por desgracia los jóvenes muestran una tendencia de incapacidad sobre el control de su necesidad por jugar, esto permite que su afición por los juegos de paso a estado vicioso, es así como afecta notoriamente en su comportamiento, estos jóvenes pierden el control sobre sí mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo y violento. (Bastidas J., 2017)

## **TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

### **Investigación Descriptiva**

Con el uso de esta investigación se logrará equiparar las principales características de los individuos, sucesos, o conjuntos de individuos que se vayan a trabajar. La cual sirvió para plasmar los signos, síntomas que padeció el adolescente en relación al motivo de consulta y mediante las sesiones psicológicas, especificar cada uno de los efectos provocados por el trastorno negativista desafiante en el ámbito emocional, conductual, familiar y académico.

### **Método de observación**

Con la aplicación de este método se alcanzó a recaudar información del paciente al momento de observarlo en el aula, cuando se localizaba en el recreo y además en cada intervención psicológica, a su vez se examinó los comportamientos que padecía y se logró obtener datos fundamentales para el respectivo diagnóstico.

### **Investigación Exploratoria**

La implementación de esta investigación tiene como principal objetivo indagar de mejor manera un tema que no ha sido investigado a profundidad con la finalidad de que contribuya para nuevas investigaciones. Por consiguiente, se logró determinar los videojuegos y su repercusión en el comportamiento del adolescente haciendo de vital importancia la demostración en las diferentes sesiones designadas en el paciente.

### **Entrevistas Semiestructurada**

Esta herramienta nos ayudó con la adquisición de datos del paciente y de toda su familia, con el fin de añadir información importante en la historia clínica. A través de una

entrevista abierta que nos ayudó de manera abundante para lograr identificar el trastorno que padece el paciente.

### **Pruebas psicométricas aplicadas**

#### **H.T.P** (casa, árbol, persona)

Este test proporciona ayuda para que el paciente emita su problemática de manera inconsciente, por aquello se empleó en el adolescente ya que, mediante los gráficos, logró expresar lo que no podía hacerlo a través del dialogo. Este test tuvo un primordial aporte en el paciente permitiendo identificar los diferentes problemas que perturban su bienestar.

#### **Escala de Ansiedad STAIC**

Este test proporciona la medición del mecanismo de ansiedad en el paciente en el cual, el adolescente emitió cómo se siente en una situación determinada y asimismo cómo se siente el paciente en todo instante, en su institución educativa, su hogar y el contexto familiar.

### **RESULTADOS OBTENIDOS**

El caso descrito es de un Adolescente llamado “Juan” para resguardar su identidad verdadera, estudiante de la Unidad Educativa “Babahoyo” se encuentra en primero de bachillerato, de 15 años de edad quien vive en la ciudadela Universitaria. Es remitido por su inspectora de curso al DECE, indicando que padece un mal comportamiento y que existen días en los cuales pasa pensativo, no cumple con las tareas, se queda dormido en clase.

Tiene una familia compuesta por la madre de 40 años, el papá de 55 años, hermano de 20 años y paciente de 15 años indicado anteriormente. Para la elaboración más profunda del problema, se manejó con cinco entrevistas psicológicas aplicadas respectivamente a la inspectora, al paciente y a la representante legal que es su madre, teniendo una duración de 45 minutos cada entrevista.

**Primera entrevista:** El día 27 de mayo del 2019, a las 10h00 – 10h40, se recibe al paciente quien fue enviado por la inspectora de curso, en donde indicó lo siguiente “el joven no cumple con las tareas enviadas por los docentes, fastidia en la clase, falta el respeto a los docentes, se distrae, en ratos se queda dormido en su pupitre, y se sienta de manera incorrecta en su pupitre, además “la mamá ha comunicado que no cumple con las tareas escolares porque pasa solo jugando videojuegos en el celular”.

Durante todo el momento en el cual el paciente permaneció en el DECE, lo primero que se observó es ansiedad, en reiterados momentos se toca la cabeza, por consiguiente, se procedió a entrevistarlo en donde se le dijo que respondía a los reclamos que indica su inspectora y el adolescente responde diciendo que se distrae por que le da la gana, también culpa a sus compañeros de su mal comportamiento y que los profesores le cargosean por ser un estudiante con bajas calificaciones. Además, señala que “me da coraje cuando mi hermano mayor discute con mi mamá y yo le pregunto qué le pasa y dice que según por dinero, pero sé que es mentira, mi hermano sale a consumir droga por eso mi mamá lo regaña y entonces empiezan las discusiones entre ellos, me siento estresado me duele mucho la espalda”.

**Segunda entrevista:** El día 3 de junio del 2019, a las 9h00 – 9h40, se realiza la respectiva entrevista a la representante legal (madre) quien deduce lo siguiente “mi hijo se

porta mal, pasa solo jugando en su celular no hace las tareas y en ocasiones pelea demasiado con su hermano mayor, me separe de mi marido por problemas personales hace 2 años, desde entonces mi hijo ya no es el mismo, él se ha vuelto rebelde y agresivo, quiere siempre tener la razón, hace ataques, es resabiado, incluso en una ocasión pateó a su mascota, su padre solo nos ayuda económicamente ya que se preocupa más por su otro compromiso. Hace 2 meses aproximadamente se salió de casa sin mi permiso”. Se siente muy triste cuando “discuto con mi hijo mayor”. Y en el colegio se ha puesto a pegar las paredes y es grosero con la docente de biología.

En el ámbito familiar “Juan” forma parte de una familia disfuncional por el motivo de que su madre trabaja la mayor parte del tiempo y por consiguiente dejan a sus hijos solos. La madre alega que la relación de sus hijos como hermanos no es buena ya que todo el tiempo discuten por la más mínima cosa, tienen una relación conflictiva se atentan psicológicamente a través de insultos. Además, indico “mi hijo mayor consume drogas y que le da miedo que “Juan” también vaya por ese camino.

**Tercera entrevista:** El día 18 de junio del 2018, a las 11h00 – 11h40, primero se acude al aula y luego se lo lleva al DECE, en ese lapso se observa cómo se comporta en el aula y molesta a sus compañeros, no cumple con sus tareas. En el contexto social, interactúa con amigos que presentan rasgos de conductas agresivas y chicos de la calle.

**Cuarta entrevista:** El día 11 de junio del 2019, a las 10h00 – 10h40, se procede a la aplicación de pruebas psicométricas como: el test H.T.P, en donde el paciente de manera inconsciente proyecta en el dibujo y la Escala de Ansiedad STAIC, todo para la confirmación de las diferentes hipótesis planteadas a lo largo de la indagación del caso.

**Quinta entrevista:** El día 20 de junio del 2019, a las 08h00 – 08h40, se cita a la madre y al paciente juntos para indicar los resultados obtenidos luego de los pertinentes tests aplicados. Con la finalidad de tratar con técnicas que ayudan en el ámbito familiar y a su vez pedir el respectivo consentimiento sus integrantes para cambiar sus emociones y comportamiento impropios en el paciente.

### **Situaciones detectadas**

Luego de las diferentes entrevistas aplicadas y los tests psicométricos tomados durante el proceso psicodiagnóstico se detalla a continuación lo siguiente:

Esta patología psicológica tiene como inicio hace alrededor de dos años siendo el factor desencadenante el divorcio de los padres. Luego de unos meses las discusiones entre madre y hermano mayor del paciente. En donde la madre indica por un tiempo el paciente paso desconcentrado, peleaba mucho con sus hermanos y se alojaba solo en su dormitorio hasta que logro encontrar alivio en su celular al jugar videojuegos.

Hace alrededor de dos meses el paciente ha mostrado un cuadro sintomatológico donde manifiesta lo siguiente: frecuentes agresiones físicas/verbales con los hermanos y compañeros de clase, se sienta en su pupitre de una manera incorrecta, no cumple con las tareas, es inseguro, culpa a los demás de sus actos, se irrita cuando su hermano mayor discute con su mamá, presenta dolores musculares a nivel de espalda.

De acuerdo al contexto familiar se deduce como una familia disfuncional, donde existe un alto grado de violencia entre hermanos, con agresiones verbales y psicológicas, agregando la falta de control en el hogar. También se localizó antecedentes psicopatológicos

en el P.I presenta insomnio por las noches por el hecho de su adicción a los videojuegos, durante los últimos meses como consecuencia hace que se quede dormido en su aula durante su hora-clase

En el ámbito social - conductual se observó que el adolescente, reacciona impulsivamente con sus compañeros, agrede, molestaba a su docente todo esto gracias al método de observación.

En lo afectivo, gracias a las declaraciones de la madre se comprobó que el paciente es muy agresivo, cuando no puede resolver alguna actividad manifiesta emociones como ira, a su vez irritaciones en contra de su hermano mayor, manifestándolas con su madre.

## **Resultados de pruebas Psicométricas**

### **Test H.T.P**

El test casa, árbol, persona desarrollado por Buck, se revela de la siguiente manera:

**Indicadores de la casa:** Casa con cerca, 2 puertas

Interpretación: el paciente dibujó la casa con cerca significa defensa agresiva, es decir, la habilidad a proteger a toda costa nuestro territorio de la invasión de extraños. También se observa agresividad, impulsividad.

**Indicadores del árbol:** Tronco equivalente engrosado, sin frutos.

Interpretación: Sujeto obligado, limitado. El refuerzo es una defensa que ayuda a ocultar y combatir la desconfianza de la expansión y descomposición de la personalidad.

**Indicadores de la persona:** Se presenta un dibujo completo.

Interpretación: En el dibujo graficado por el paciente indica ciertos problemas internos. Cuando se le solicitó que imagine una historia con la persona dijo que aquella persona no existía y que solo dibujo por completar el test y salir rápido de la sesión.

### **Escala de Ansiedad STAIC**

Dando una puntuación de 42 en Ansiedad da como deducción ansiedad Superior, que indica cómo se siente en paciente en diferentes ámbitos ya sea en lo personal como también en lo social.

### **Diagnostico estructural**

El paciente presenta F91.3 Trastorno negativista desafiante (313.81) con rasgos comorbidos Dependencia de Internet y Videojuegos y su vez conductas agresivas.

### **Soluciones planteadas**

Con la finalidad de disminuir síntomas que afectan al paciente por la problemática que padece se desarrolló el siguiente esquema psicoterapéutico, el mismo que se servirá para la mejoría en el joven. Distribuido en 7 sesiones terapéuticas, cada sesión de 40 minutos:

**Nº Sesión:** 1

**Fecha:** 27/06/2019

**Terapia:** Individual

**1. Modificar pensamientos disfuncionales**

Su objetivo es cambiar las ideas irracionales que padece el paciente sobre el pensar del divorcio de los padres y la discusión de su mamá con su hermano mayor.

**Resolución de problemas**

Sirve para instruir al paciente a identificar y definir el problema, es decir el problema específico que era adicto a los videojuegos y era agresivo con su madre, su hermano, sus compañeros y sus docentes, estructurando técnicas que ayuden en su calidad de vida.

**Auto registro de pensamientos y conductas**

Esta técnica consiste en que el paciente escriba las situaciones (desencadenantes). Cuando por ejemplo en su casa cuando observa que la madre discute con hermano mayor y en la institución educativa cuando desobedece a los docentes.

**Nº Sesión:** 2 y 3

**Fecha:** 01/07/2019 y 05/07/2019

**Terapia:** Individual

**2. Afrontamiento a situaciones que afectan su calidad de vida.**

A través de estrategias cognitivas y conductuales el paciente aprende a enfrentarse a situaciones que afectan su calidad de vida. El paciente tiene que realizar una lista de las actividades que se le dificulta realizar. A continuación, se le solicita al paciente que lo traslade a su imaginación mientras piensa en los problemas anteriores.

**Refuerzos positivos**

A través el condicionamiento operante, con estímulos externos, el paciente logre ser “aceptado” por todos aquellos que estén a su al redor. En cuanto a su cumplimiento de tareas si las presenta a su debido tiempo mejorará sus calificaciones, además, si respeta y obedece a sus docentes y no molesta la clase, será ganador mejores calificaciones en cuanto a su comportamiento.

Resultados Esperados: El paciente logra adaptarse aprenderá a las diversas situaciones que han estado afectando su calidad de vida, a su vez será más eficiente como ser humano.

**Nº Sesión:** 4 y 5

**Fecha:** 8/07/2019 y 12/07/2019

**Terapia:** Familiar

### **3. Terapia familiar**

Con la función de esta técnica se mejora la comunicación entre cada integrante de la familia. Explicar qué papel asume cada integrante en la familia, la intervención entre ellos, a su vez estableciendo patrones de conductas y emociones buenas. Todo con la finalidad de mejorar las relaciones dentro del hogar.

**Nº Sesión:** 6 y 7

**Fecha:** 15/07/2019 y 19/07/2019

**Terapia:** Individual

### **4. Técnicas de autocontrol**

Se trata de ejercer control sobre los distintos estímulos que están determinando la aparición de la conducta problema que es su adicción a los videojuegos.

### **Eliminación de estímulos**

Se le pide al paciente que guarde o entregue el celular a una persona para así evitar jugar videojuegos. Para remplazar eso se le recomienda realizar otra actividad como por ejemplo dibujar o leer libros.

### **Técnica de la tortuga**

Esta técnica se usa para poder controlar de maneja automática y a su vez poder tener una relajación de las conductas.

Resultados esperados: lograr que olvide por completo su adicción a los videojuegos y llevan al paciente a sentirse más libre, seguro y mejora su autoestima.

## CONCLUSIONES

Al finalizar con la ejecución del estudio de caso, gracias al esquema terapéutico evidenciado en el paciente se identificó las repercusiones de los videojuegos en el comportamiento de los adolescentes puede incitar en ellos conductas violentas debido a las escenas violentas, sangrientas que se presentan y los cuales trastorna la mente de los adolescentes provocando en ellos conducta violenta, grosera o su vez adolescentes ermitaños y antisociales.

Gracias los respectivos test psicométricos, entrevistas realizadas se logró diagnosticar que el paciente padece de un trastorno negativista desafiante, esto como consecuencia de su adicción a los videojuegos.

Cabe reiterar que la adicción a los videojuegos en este caso se generó como resultado de los problemas familiares por los cuales el paciente estaba pasando, además que en un hogar disfuncional existe descontrol por partes de los padres lo cual incita a que los adolescentes pierdan el respeto a sus padres y por ende se dediquen a realizar actividades que perjudican en ciertos ámbitos como en lo familiar, social y educativo.

Es conveniente controlar el uso de los videojuegos por parte de los padres de familia de los adolescentes, siendo significativo recalcar que los videojuegos en sí no conllevan un riesgo, es por eso que dependerá del uso y control que se haga sobre ellos.

En el contexto social, el paciente identificado ha presentado un conjunto de problemas en su comportamiento, con los compañeros y con sus docentes debido a que ellos desconocían de la problemática y libremente lo tratan como “joven sin educación”, por

aquello fue necesario que el adolescente aprenda habilidades de fortaleza, dando como resultados finales en la relación con sus docentes que a simple vista estaba deteriorada.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda que la investigación conlleve a una mejor indagación del caso con el fin de reforzar y agregar distintas técnicas de intervención psicológica que servirán para ayudar a la problemática dada, posteriormente sea determinado en forma que mejore el bienestar del adolescente.

A través del departamento de consejería estudiantil, quienes son los encargados y autorizados de manejar el respectivo registro de los estudiantes que presentan algún tipo de problema y tratan datos tanto de estudiantes, así como también de sus respectivos representantes, se hace necesario encomendar que sean las guías y promuevan talleres y charlas sobre temas referentes a habilidades sociales para disminuir la dependencia de los videojuegos y causas que provocan el trastorno negativista desafiante en adolescentes.

Los padres también deben buscar ayuda psicológica, ya que son los principales en impartir los valores y la enseñanza adecuada para que sus hijos se desarrollen con normalidad en cualquier tipo de ámbito social y principalmente familiar.

## BIBLIOGRAFÍA

- Association, A. P. (2014). *DSM-5. Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*. En A. P. Association, *DSM-5. Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales* (5ª ed.). España: Médica panamericana.
- Armus, M., Duhalde, C., Oliver, M., & Woscoboinik, N. (2013). *Desarrollo emocional. Clave para la primera infancia*. Buenos Aires-Argentina: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), Fundación Kaleidos.
- Barquero, A. (2014). Convivencia en el contexto familiar: un aprendizaje para construir cultura de paz. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 14(1), 1-19.
- Bastidas, J., & Ramírez, J. (2017). *Habilidades para la vida de tipo social, un factor protector para las adicciones*. San Juan de Pasto, Colombia: Universidad Mariana.
- Belli, S., & López, C. (2013). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital* (14), 159-179.
- Capdevila, A., Crescenzi, L., & Araña, N. (2013). Relaciones afectivas, adolescencia y series de ficción. Análisis adicción a los videojuegos. *Miguel Hernández Communication Journal*, 191-212.
- Linda Molina (2019). *Videojuegos y La Interacción Social en los niños de La Escuela de Educación Básica "Segundo Au-Hing Medina", Cantón El Empalme*. (Informe final del Proyecto de Investigación previo a la Obtención del Título de Psicóloga Clínica). Universidad Técnica de Babahoyo, Quevedo, Ecuador.
- Ruiz, M. (2013). Trastornos de conducta: el trastorno negativista desafiante. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*, 9.

Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. (2010). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación, 1*(7), 235-250.

Zamir, A., & Leguizamón, J. (2015). Interacciones sociales en el patio de recreo que tienen el potencial de apoyar el aprendizaje del concepto de probabilidad. *Revista Latinoamericana de Etnomatemática, 8*(3), 8-24.

# **Anexos**

ANEXO N° 1

**HISTORIA CLINICA**

**DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

**NOMBRES Y APELLIDOS:**

**EDAD:**

**LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO:**

**INSTRUCCIÓN:**

**OCUPACIÓN:**

**ESTADO CIVIL:**

**DIRECCIÓN:**

**TELÉFONO:**

**REMITENTE:**

**PERIODO DE EVALUACIÓN:**

**MOTIVO DE CONSULTA:**

**MANIFIESTO**

**LATENTE**

**SÍNTESIS DEL CUADRO PSICOPATOLÓGICO**

**IRRUPCIÓN DEL CUADRO PSICOPATOLÓGICO**

**TOPOLOGÍA FAMILIAR:**

**TOPOGRAFÍA HABITACIONAL:**

**ANTECEDENTES PSICOPATOLÓGICOS FAMILIARES**

**HISTORIA EVOLUTIVA: ANAMNESIS**

**AFECTIVIDAD:**

**EMBARAZO:**

**PARTO:**

**LACTANCIA:**

**MARCHA:**

**LENGUAJE:**

**CRISIS VITALES:**

**CRISIS EXISTENCIALES:**

**ESCOLARIDAD: (PRIMERA INFANCIA)**

**ADAPTACIÓN ESCOLAR:**

**RELACIONES INTERPERSONALES:**

**ADAPTACIÓN SOCIAL**

**JUEGOS:**

**CONDUCTA SEXUAL:**

**ACTIVIDAD ONÍRICA**

**ENURESIS**

**HECHOS TRAUMATIZANTES:**

**ADOLESCENCIA Y MADUREZ:**

**APARICIÓN DE LOS CARACTERES SEXUALES:**

**CONDUCTA SEXUAL:**

**ACTIVIDAD ONÍRICA**

**ADAPTACIÓN SOCIAL:**

**ADAPTACIÓN FAMILIAR:**

**RELACIONES INTRAFAMILIARES:**

**ACTIVIDADES, INTERESES, AFICIONES:**

**PENSAMIENTO:**

**CONTENIDO DEL PENSAMIENTO:**

**CURSO DEL PENSAMIENTO:**

**LENGUAJE:**

## **26.-PRUEBAS PSICOLÓGICAS APLICADAS:**

**LA FAMILIA H.T.P: APTITUDES: ANSIEDAD: DEPRESIÓN: OTRAS**

**DIAGNÓSTICOS:**

**FENOMÉNICO:**

**DINÁMICO:**

**DIFERENCIAL:**

**ESTRUCTURAL:**

**PRONOSTICO:**

**TERAPIA:**

**ESQUEMA TERAPÉUTICO:**

**PSICOLOGO TRATANTE:**

## ANEXO N°2

Los autorregistros sirven para evaluar la presencia, los días o frecuencia, con que intensidad se desarrollan diversas conductas en un individuo. El objetivo de esto es que él mismo, registre conductas emocionales y conductuales, para luego ser evaluadas en consultas.

### AUTO-REGISTRO

FECHA	SITUACIÓN	PENSAMIENTO AUTOMÁTICO	EMOCIÓN/ES	CONDUCTA
	Describa: 1. Lo que ha pasado. 2. Lo que estaba haciendo, pensando o imaginado.	1. Escriba que pensamientos ha tenido. 2. Valore cuánto ha creído en cada uno de ellos. (0-100%).	1. Especifique qué ha sentido (tristeza, ansiedad, rabia, ..etc.). 2. Valore la intensidad de cada emoción (0-100).	Especifique: 1. Lo que hace. 2. Cuánto dura su conducta. 3. Qué consecuencia tiene su comportamiento, qué pasa después.

## ANEXO N°3

### HTP (Casa, Árbol, Persona)

**Nombre:** H-T-P – Test Casa-Árbol-Persona

**Autor:** John N. ~~Buck~~

**Tiempo de aplicación:** 20 minutos

**Tipo de prueba:** Test Proyectivo

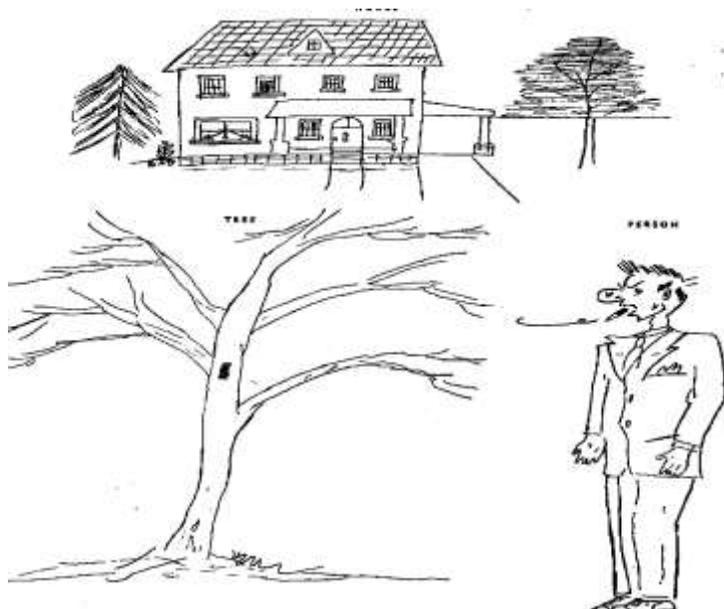
**Edad de aplicación:** desde 8 años en adelante

**Formas de aplicación:** individual

**Área que evalúa:** Brinda información acerca de la manera en que un individuo experimenta su yo en relación con los demás y con su ambiente familiar. El H-T-P facilita elementos de la personalidad y áreas de conflicto en el entorno terapéutico.

**Materiales de aplicación:**

- Papel bond tamaño A4
- Lápiz
- Borrador • Sacapuntas o afila lápices •
- Juego de lápices a color – (crayones, por lo menos ocho colores)





**PRIMERA PARTE**

	Nada	Algo	Mucho
1. Me siento calmado	1	2	3
2. Me encuentro inquieto	1	2	3
3. Me siento nervioso	1	2	3
4. Me encuentro descansado	1	2	3
5. Tengo miedo	1	2	3
6. Estoy relajado	1	2	3
7. Estoy preocupado	1	2	3
8. Me encuentro satisfecho	1	2	3
9. Me siento feliz	1	2	3
10. Me siento seguro	1	2	3
11. Me encuentro bien	1	2	3
12. Me siento molesto	1	2	3
13. Me siento agradablemente	1	2	3
14. Me encuentro atemorizado	1	2	3
15. Me encuentro confuso	1	2	3
16. Me siento animoso	1	2	3
17. Me siento angustiado	1	2	3
18. Me encuentro alegre	1	2	3
19. Me encuentro contrariado	1	2	3
20. Me siento triste	1	2	3

**VUELVE LA HOJA Y ATIENDE AL EXAMINADOR PARA HACER LA SEGUNDA PARTE**

**SEGUNDA PARTE**

	Casi nunca	A veces	A menudo
1. Me preocupa cometer errores	1	2	3
2. Siento ganas de llorar	1	2	3
3. Me siento desgraciado	1	2	3
4. Me cuesta tomar una decisión	1	2	3
5. Me cuesta enfrentarme a mis problemas	1	2	3
6. Me preocupo demasiado	1	2	3
7. Me encuentro molesto	1	2	3
8. Pensamientos sin importancia me vienen a la cabeza y me molestan	1	2	3
9. Me preocupan las cosas del colegio	1	2	3
10. Me cuesta decidirme en lo que tengo que hacer	1	2	3
11. Noto que mi corazón late más rápido	1	2	3
12. Aunque no lo digo, tengo miedo	1	2	3
13. Me preocupo por cosas que puedan ocurrir	1	2	3
14. Me cuesta quedarme dormido por las noches	1	2	3
15. Tengo sensaciones extrañas en el estómago	1	2	3
16. Me preocupa lo que otros piensen de mi	1	2	3
17. Me influyen tanto los problemas que no puedo olvidarlos durante un tiempo	1	2	3
18. Tomo las cosas demasiado en serio	1	2	3
19. Encuentro muchas dificultades en mi vida	1	2	3
20. Me siento menos feliz que los demás chicos	1	2	3

**COMPRUEBA SI HAS CONTESTADO A TODAS LAS FRASES CON UNA SOLA RESPUESTA**

Anexo N° 5



En las oficinas del DECE, realizando la entrevista clínica al paciente



En la oficina de la docente tutor, recibiendo las respectivas recomendaciones para realizar el estudio de caso