



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
PSICÓLOGA CLÍNICA.

PROBLEMA:
VIDEOJUEGO Y SU REPERCUSIÓN EN EL
COMPORTAMIENTO DE UN ADOLESCENTE DE 13 AÑOS

AUTORA:
FERNANDA IVELICE GARCÍA PAREDES

TUTORA:
PSI. EDU. NARCISA PIZA BURGOS MSC

BABAHOYO – 2021

RESUMEN

El estudio de caso actual revela un problema válido en la actualidad, el problema son los videojuegos, que producen síntomas emocionales como tristeza, enfado y comportamiento (como la agresión) y bajo rendimiento académico. Esto afecta a los pacientes en el entorno social, familiar y educativo.

Mediante el levantamiento de información, y por medio del uso de la historia clínica, pruebas psicológicas y entrevistas, se logra el diagnóstico clínico correspondiente. Para poder comprobar si los videojuegos han interferido en gran medida en el correcto desarrollo del paciente. Finalmente, se espera que las propuestas que se brinda como opciones de tratamiento en la familia y los sistemas cognitivo-conductuales ayuden en gran medida a mejorar las conductas inapropiadas, reduciendo así la aparición de problemas.

Palabras Claves: Comportamiento, Videojuegos, Agresiones, Negativismo, Desafiante.

SUMMARY

The current case study reveals a valid problem today, the problem is video games, which produce emotional symptoms such as sadness, anger and behavior (such as aggression) and poor academic performance. This affects patients in the social, family and educational environment.

By gathering information, and through the use of clinical history, psychological tests and interviews, the corresponding clinical diagnosis is achieved. To be able to check if video games have greatly interfered with the correct development of the patient. Finally, it is expected that the proposals offered as treatment options in the family and cognitive-behavioral systems will help greatly to improve inappropriate behaviors, thus reducing the appearance of problems.

Key Words: Behavior, Videogames, Aggression, Denial, Defiant.

ÍNDICE

RESUMEN	ii
SUMMARY	iii
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	2
JUSTIFICACIÓN	2
OBJETIVO	2
SUSTENTOS TEÓRICOS	3
TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	10
RESULTADOS OBTENIDOS	12
SITUACIONES DETECTADAS	14
SOLUCIONES PLANTEADAS.....	16
CONCLUSIONES	18
BIBLIOGRAFÍA	21
ANEXOS.....	23

INTRODUCCIÓN

Los métodos de la información y las comunicaciones se ven afectadas por su importancia y reputación socioeconómicas. Para la realización de los estudios de caso se ha seguido la línea de investigación de la carrera de Psicología es de prevención y diagnóstico, que es una sub-línea de los trastornos del comportamiento y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, la aparición de los videojuegos como símbolo del entretenimiento juvenil ha provocado una gran controversia y ha llamado la atención sobre los efectos negativos que pueden afectar el comportamiento de las personas que suelen jugar.

Las enormes dificultades provocadas por la monotonía y la estructura de recompensas de los videojuegos pueden generar dependencia, haciendo que los adolescentes se concentren en los videojuegos durante todo el día. Esto genera pérdida de tiempo, dificultad en las actividades escolares, falta de atención y concentración insuficiente en el tiempo de clase, así como conductas agresivas e irritantes, o inhibe a su vez el desarrollo de las instituciones educativas.

Mediante el uso de una serie de herramientas, como la historia clínica, las pruebas psicológicas y las entrevistas de diagnóstico psicológico, estas herramientas pueden brindar una gran ayuda para investigar los datos del paciente. Por diseño, ayudará a comprender el impacto del comportamiento y luego producirá síntomas psicológicos. La misma nos brindará soluciones orientadas a orientar el caso y sugerir mejoras para el adolescente.

Es importante entender que, en este caso, la organización familiar y los lazos emocionales dentro de la familia fueron dañados en el proceso de psicoterapia, se utilizaron métodos familiares, tecnologías ambientales cognitivas y conductuales para reducir los problemas trascendentales de conducta de los adolescentes. Su entorno familiar, social y educativo. El propósito de este caso de estudio es ayudar a explicar las barreras de resistencia opuestas para ser comprendidos por el entorno familiar que critica el desconocimiento sobre el impacto de los videojuegos y sus conductas, es decir, apoyar a los jóvenes y tomar las resoluciones correspondientes. Pautas de intervención para mejorar la salud del paciente.

DESARROLLO

Justificación

El caso de estudio actual se estableció a través de la práctica de psicología clínica pre-profesional, se reveló que el principal problema del paciente son los videojuegos y sus efectos en la conducta. Este tipo de problemas psicológicos impacta a los adolescentes que no pueden expresar varios componentes psicológicos de manera consensuada, prolongando así el valor de la importancia de desarrollar intervenciones psicológicas.

Debido a la falta de comprensión de los comportamientos exhibidos por el adolescente, el caso descrito tendría efectos impactantes en la vida social. Mediante el uso la historia clínica se recolecto información oportuna y verificada mediante pruebas psicométricas, se brindará un tratamiento para remediar esta situación como recomendación. Las diferentes perspectivas terapéuticas podrían ayudarán a suprimir los diversos síntomas del trastorno negativista desafiante del adolescente.

Esta investigación contribuirá a los futuros profesionales de la psicología que decidan indagar este caso que se encuentra en el "Departamento psicológico" del CIPEM. Los principales beneficiarios son el paciente y su familia quienes recibieron el psico-diagnóstico.

Además, existen pocas investigaciones sobre este tema, por lo que sus ventajas están floreciendo. Su diseño es fruto de la adicción a los videojuegos, y se han estudiado y discutido diversos efectos psicológicos provocados por los adolescentes, y luego se puede establecer una estructura para llevar fuera de intervención al adolescente para mejorar su calidad de vida.

Objetivo

Determinar cómo está afectando los videojuegos en el comportamiento de un adolescente de 13 años para que se conozca las consecuencias y así brindar un esquema psicoterapéutico desde el enfoque cognitivo conductual como propuesta.

SUSTENTOS TEÓRICOS

Videojuegos

Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan con un punto de conexión que muestra imágenes de video a través de un controlador. Generalmente, los videojuegos utilizan otros métodos además de las imágenes para proporcionar a los jugadores interactividad e información. Lopez, (2018)

Videojuego más popular

Tenemos los videojuegos más utilizados: tiro libre, asesinato, Grand Theft Auto, FIFA 21 "Resident Evil", San Andrés, etc.,

La incidencia de los videojuegos

Según Lopez, (2018) manifiestan que en las últimas tres décadas, el impacto de los videojuegos en la sociedad es un fenómeno que no ha sido estudiado a fondo por la sociedad responsable de la investigación. Más importante aún, el impacto de la idea de que la tecnología "afecta" a toda la sociedad.

Efectos contradictorios relacionados con los videojuegos

Según Oliver, (2018) enuncian una de las claves que son del desarrollo emocional en la primera infancia, lo cual se detalla a continuación:

- **Agresividad:** Los videojuegos también son un incentivo para incitar a los usuarios a la violencia y la agresión. Los críticos a menudo ignoran el hecho de que los personajes y las tramas de los videojuegos no son adecuados para acciones o información verdaderamente radicales. También existen algunos de los juegos menos agresivos, como los juegos para niños.

Según Ramirez, (2019) considera que la adicción es:

- A partir de la observación de los jóvenes, dedican la mayor parte de su tiempo a ellos y ajustan las relaciones sociales que los rodean, nunca ha habido una persona que hable de "reclutamiento" y "adicción" que obviamente se asemeje a "dependencia material". Los propios aficionados, incluso la propaganda, no dudaron en recurrir a tales términos, dándose cuenta del atractivo que constituyen.

Las teorías y métodos metodológicos de las personas que trabajan en la relación entre los videojuegos y la agresión suelen seguir estudiando los efectos de los medios en general y de la televisión en particular. A excepción de la teoría de la catarsis, la teoría de la activación y los modelos cognitivos, la mayoría de los métodos enfatizan el modelado y continúan en la teoría del aprendizaje social y la teoría cognitiva social.

Expresa Gomez R. , (2020) sobre el Aislamiento social que es una de las claves que impiden que el individuo se desarrolle adecuadamente, por lo que algunas personas piensan que las actividades de los videojuegos son particularmente solitarias porque crean una especie de alienación hacia sus amigos entre los individuos, reduciendo así la interacción, reduciendo sus habilidades sociales y afectando sus habilidades sociales. Aunque es una crítica generalizada en la actualidad, el tema no ha recibido suficiente atención por parte de los investigadores.

Como lo manifiesta Leguizmon, (2018) que en cuanto al uso de los videojuegos y su impacto en las relaciones sociales de los adolescentes en la familia, factores como las actitudes generales hacia los medios, los hábitos culturales en cuanto al grado de intimidad que permiten a los adolescentes ingresar a la familia, etc., parecen afectar su residencial. Dirección, entre otras cosas externas.

Gomez R. , (2020) Opina que el rendimiento académico es la relación entre el uso de videojuegos y el índice escolar puede hacer que supuestamente tenga un impacto negativo en el rendimiento escolar del jugador debido a la falta de tiempo de aprendizaje y posibles desviaciones y el desempeño de las actividades escolares en el hogar.

Debido al impacto de los videojuegos en la asistencia a clase y la tarea, esto conduce a malas calificaciones. Por ejemplo, los estudiantes que argumentan que las calificaciones son bajas y realizan un seguimiento deficiente de las tareas educativas tienen más probabilidades de jugar videojuegos que los estudiantes con mejores calificaciones en la escuela.

Según Ruiz, (2018) manifiesta sobre las conductas delictivas o antisociales que “son la actividad de los videojuegos es una actividad limitada que implica altos costos monetarios, los jugadores suelen ser jóvenes y no cuentan con suficientes recursos económicos, hecho que puede derivar en delitos o conductas antisociales. Propósito de recaudar fondos para juegos o comprar videojuegos.”

Interacción social

Como indica Oliver, (2018) que la interacción social puede entenderse de manera muy amplia como "el intercambio de significados y la negociación entre dos o más participantes ubicados en un entorno social". Además, también puede realizarse a través de la comunicación. En un contexto específico, la interacción social ocurre en la experiencia diaria entre los participantes sociales y puede ser regulada por el lenguaje, el comportamiento, la actitud y el comportamiento.

Videojuegos y comportamiento

Ramírez, (2019) Declara que, en la actualidad, los videojuegos son una parte importante de la vida de los adolescentes. Debido a su contenido interactivo, inversivo y atractivo, se han convertido en parte de su vida diaria, lo que la aleja de todas las influencias del mundo real cada vez que ingresan al juego. Realidad virtual. Desafortunadamente, los jóvenes muestran una tendencia a perder el control de sus necesidades de juego, lo que hace que su adicción a los juegos sea viciosa, lo que afecta en gran medida su comportamiento, hace que estos jóvenes pierdan el control de sí mismos e incluso los lleve a su apariencia. Síntomas de abstinencia cuando no pueden practicar o se ven privados de uso, así como conductas impulsivas y violentas.

¿Cómo afectan los videojuegos a los jóvenes?

Según Melamed, (2020) dice que el imaginario colectivo muestra que los videojuegos tienen un impacto negativo en los jóvenes. Sin embargo, es crucial determinar cuántos de estos son mitos o existencia real. En este sentido, como ocurre con otras tecnologías, es importante procesarlas y saber reconocer su impacto en nuestras vidas.

Son relevantes variables como la edad, el tiempo de uso, el tema del juego y las características del usuario (en este caso, los adolescentes). A continuación, profundizaremos en este tema y profundizaremos en el impacto que puede tener en los jóvenes pasar mucho tiempo inmerso en el mundo de los videojuegos.

Adolescencia y videojuegos: enlaces a explorar

Nora, (2020) Enuncia que además de muchos estudios que demuestran que determinados videojuegos pueden mejorar los parámetros cognitivos y la capacidad de resolver problemas y procesar información, existen otras voces autorizadas que advierten de los posibles riesgos de este enfoque. Por ejemplo, una publicación de la Academia Estadounidense de Ciencias de la Infancia y la Adolescencia (AACAP) destaca que, en promedio, las niñas pasan más de una hora al día jugando videojuegos, mientras que los niños pasan más de dos horas. Los adolescentes suelen pasar más tiempo que los niños más pequeños.

De la misma forma, investigadores de esta sociedad científica señalaron que uno de los principales problemas es que los videojuegos se han vuelto muy complejos y realistas. Algunas de estas funciones facilitan la conexión a Internet y el juego en línea con otros, de modo que los niños y adolescentes puedan tener conversaciones con adultos y compañeros desconocidos.

Por tanto, es necesario que los padres comprendan la relación que establecen sus hijos en esta situación. Por otro lado, aunque algunos juegos son educativos, muchos de los juegos más populares promueven la violencia contra humanos y animales, la violencia de género y los estereotipos, lo que agrava la persistencia de ciertos estigmas negativos.

El impacto potencial del uso de videojuegos en los adolescentes: los problemas más preocupantes

Según Nora, (2020) expresa que la principal preocupación es que la cantidad de tiempo dedicado al juego y el nivel de participación en el juego y el rol del rol afectarán a los jóvenes, pero qué efectos dañinos pueden producirse al pasar mucho tiempo en el juego, aunque no todos los métodos son aplicables, el artículo anterior destaca lo siguiente:

- Menos tiempo para socializar con amigos y familiares.
- Tiempo insuficiente para el tiempo libre y las actividades de ocio.
- Reducir el ejercicio y aumentar el sedentarismo.
- clase baja.
- Reducir el tiempo de lectura.
- Es difícil conciliar el sueño, así que descansa bien.
- Pensamientos y comportamiento agresivos.

¿Qué pueden hacer los padres?

SAHM, (2019) Pronuncia que los padres juegan un papel vital en el control del tiempo que sus hijos pasan frente a la pantalla. Además, deben aprender a reconocer los signos mencionados en la lista anterior para actuar lo más rápido posible y mejorar las actitudes de los jóvenes. Según la información de la Escuela de Medicina de Harvard, las siguientes sugerencias pueden ser útiles.

- Consulte el juego (consulte las reseñas en Internet) para comprender el tipo de contenido del juego.
- Juegue con su hijo, hable sobre el contenido del juego y controle sus interacciones y reacciones al juego.
- Coloca la consola en el área común de la casa y evita que entren al dormitorio.
- Establezca un tiempo de juego para garantizar el cumplimiento. Se recomienda que el tiempo total pasado frente a la pantalla sea inferior a 2 horas.
- Animar a los jóvenes a participar en actividades que deben interactuar con más personas, como deportes y actividades escolares.

Con todo, es muy difícil erradicar por completo los videojuegos de la infancia. De hecho, lo importante no es prohibirlos, sino brindarles una supervisión adecuada para orientarlos desde jóvenes hacia un uso razonable y seguro de la tecnología de manera acompañante. Por otro lado, conviene disipar los mitos que hacen una conexión negativa entre la adolescencia y los videojuegos.

Comportamiento adolescente

Macias, (2017) Pronuncia que los cambios rápidos y repentinos en el nivel corporal que experimentan los adolescentes hacen que se vuelvan tímidos, sensibles y preocupados por sus cambios físicos. Pueden hacer comparaciones dolorosas consigo mismos y con sus compañeros. Dado que es posible que los cambios físicos no se realicen de manera uniforme y regular, los adolescentes pueden experimentar fases de incomodidad en términos de apariencia y coordinación física. Si las niñas no están listas para su período menstrual, pueden sentirse ansiosas; y si no saben la cantidad de emisiones nocturnas, los niños pueden estar preocupados.

Durante la adolescencia, es normal que los jóvenes comiencen a separarse de sus padres y establezcan su propia identidad. En algunos casos, esto puede suceder sin problemas con los padres y otros miembros de la familia. Sin embargo, en algunas familias, cuando los padres tratan de mantener el control, la rebelión de los jóvenes puede generar conflictos.

En la adolescencia temprana, los grupos de pares generalmente consisten en amistades no románticas y generalmente incluyen "pandillas", "pandillas" o clubes. Los miembros de grupos de pares a menudo tratan de comportarse y vestirse de manera similar, tienen códigos o rituales secretos y participan en las mismas actividades. A medida que los jóvenes se desarrollan, ingresan a sus compañeros (de 12 a 16 años) e incluso más. Incluida la amistad romántica Macias, (2017)

Desde la adolescencia media hasta la adolescencia hasta los adolescentes, los jóvenes a menudo sienten la necesidad de establecer su identidad sexual para que puedan sentirse cómodos con su cuerpo y sexo. A través de las relaciones románticas, las citas y la

experimentación, los adolescentes aprenden a expresar y aceptar la intimidad o el progreso sexual. A los jóvenes que no tienen acceso a esta experiencia les puede resultar más difícil establecer relaciones cercanas con los adultos.

Los adolescentes generalmente exhiben comportamientos consistentes con varios mitos adolescentes: el primer malentendido es que están "en el escenario" en el escenario, mientras que la atención de otras personas siempre se centra en su apariencia o comportamiento. Este sentido normal de egocentrismo parece (especialmente para los adultos) estar relacionado con la paranoia, el amor propio (narcisismo) e incluso la histeria.

Cambios de comportamiento en adolescentes.

La adolescencia es un período difícil para los seres humanos porque se mezclan diferentes sentimientos. Se caracteriza por un fuerte deseo de vivir diversas situaciones, pero en muchos casos, no quieren conocer, aceptar o asumir los posibles riesgos. En esta etapa del desarrollo humano, cuando los jóvenes deben tomar decisiones por sí mismos, surge el primer conflicto (Kaelin, 2018)

¿Qué es un trastorno de conducta?

Según (Villa, 2019) expresa que, el trastorno de conducta es un trastorno de conducta que a veces se puede diagnosticar en la niñez. Se caracteriza por un comportamiento antisocial que viola las normas y reglas apropiadas para la edad. Por ejemplo: irresponsabilidad extrema, transgresión (por ejemplo, ausentismo o fuga), violación de los derechos de los demás (por ejemplo, robo) o agresión física (maltrato u otras violaciones) de los demás.

La aparición de estos comportamientos se debe principalmente al entorno de crecimiento del adolescente y a sus características genéticas. Por ejemplo, las creencias personales o familiares, los métodos de crianza, las interacciones sociales con los compañeros y la educación recibida marcarán la aparición de los trastornos de la conducta sexual; muchos de ellos confirman que los menores tienen una tendencia natural al cambio.

¿Qué problemas psicológicos tienen los adolescentes?

Según (Triana, 2019) opina que los problemas que enfrenan los adolescentes son:

- Problemas emocionales
- Trastornos alimenticios
- Alcohol y drogas
- Adicción a internet y redes sociales
- Ideas suicidas
- Depresión y aislamiento
- Inseguridad en relaciones sociales
- Relaciones sexuales sin protección
- Actitud temeraria

¿Qué roll juega la familia?

Según (Teran, 2019) habla que la familia debe ser consciente del problema y mantener dos principios básicos: comprensión y firmeza. La primera no son las alianzas ni las razones, ni la minimización de los hechos, sino la voluntad de escuchar con simpatía. La determinación tiene que ver con expresar agradecimiento por lo sucedido, se deben condenar las acciones o acciones, no a los jóvenes. Y por ende nos brinda recomendaciones que son: escucha antes de aconsejar, realiza preguntas, discúlpate y reconoce tus errores, reconoce tu permisividad, dile que confías, recuerda que la autoridad se gana con admiración no con temor, dejar que crezcan y con paciencia y constancia se modificaran los problemas de conducta, siempre recordando que está en etapa de mayor independencia.

TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Método de observación

Mediante la aplicación de este método, es posible recolectar información del paciente al observar al paciente en el aula, en reposo y durante cada intervención psicológica, para luego verificar el comportamiento que padece el paciente y fundamentalmente verificarlo. Datos obtenidos para cada diagnóstico.

Investigación descriptiva

Con la ayuda de esta investigación, será posible emparejar las principales características de los individuos, eventos o grupos de individuos sobre los que se trabajará. El asesoramiento psicológico se utiliza para captar los signos y síntomas que sufren los adolescentes debido a la consulta, y explicar en detalle las diversas influencias que genera la oposición a la provocación en el ámbito emocional, conductual, familiar y académico (Castillero, 2018)

Investigación explorativa

El objetivo principal de la implementación de esta investigación es estudiar mejor los temas que no se han estudiado en profundidad, para contribuir a nuevas investigaciones. Por lo tanto, es posible determinar los videojuegos y su impacto en el comportamiento de los adolescentes, haciendo que las presentaciones en diferentes momentos especificados por los pacientes sean cruciales (Castillero, 2018)

Entrevista semiestructurada

Esta herramienta nos ayuda a obtener datos de los pacientes y de toda su familia para agregar información importante a los registros médicos. A través de una entrevista pública, la entrevista nos ayudó a determinar plenamente la enfermedad que padece el paciente. (Castillo, 2020)

Pruebas psicométricas aplicadas

- **H.T.P.: House (casa) Tree (árbol) Person (persona)**

La prueba ayuda a los pacientes a expresar sus problemas de manera inconsciente, por eso se usa en adolescentes, porque logra expresar a través del diálogo lo que no puede hacer a través de gráficos. La prueba tiene un aporte importante para el paciente y puede identificar diversos problemas que afectan su salud.

- **Escala de ansiedad STAIC**

La prueba proporciona una medida del mecanismo de ansiedad del paciente, en la que el adolescente expresa sus sentimientos en una situación específica y los sentimientos del paciente en todo momento en instituciones educativas, hogares y entornos familiares.

Resultados obtenidos

El caso descrito es un adolescente llamado "Jesús", para proteger su verdadera identidad, un alumno de la unidad educativa "Emigdio Esparza Moreno", cursa el noveno año de educación básica, tiene 13 años y vive en el sector 4 de Mayo. Su madre es alumna de uno de los cursos que ofrece el CIPEM, la cual llegó al consultorio e indicó que su hijo sufría de mal comportamiento, además que en las clases virtuales los docentes le expresan que durante unos días pasó mucho tiempo pensando frente a la computadora, no completó su tarea y se quedó dormido en clase virtual.

Su familia está formada por la mencionada madre de 37 años, padre de 45 años, hermano de 18 años y paciente de 13 años. Con el fin de explicar el problema con más profundidad, se realizaron cinco entrevistas psicológicas con la madre y el paciente, para abordar el problema, cada una de las cuales tuvo una duración de 45 minutos.

La primera entrevista se realizó a las 15:00 pm hasta las 16:00 pm, recibió al paciente en compañía de su madre, expresa que uno de los docentes en las clases virtuales molesta en la clase, le faltará el respeto al maestro y los distraerá. se queda dormido en clases, en ocasiones recibe desde el celular, se va a la cama, se duerme y luego se sienta incorrectamente. Además, que en su mayoría del día pasa en juegos en teléfono móvil.

Durante la estadía del paciente en el departamento de psicología del CIPEM, lo primero que se observó fue negativismo y ansiedad tocarse la cabeza repetidamente, por lo que comenzaron a entrevistarle y dijo que había respondido al pedido de la madre visitar al psicólogo.

El adolescente respondió que está molesto porque quería distraerse, toda la culpa es de sus compañeros que me hacen reír o hacen bromas, la madre refiere que su rendimiento académico está muy bajo y que ya no es el estudiante que antes era. Además, señaló que cuando su hermano discute con su madre, se muestran muy enojado.

Siempre pregunta porque son las discusiones y las respuestas que por lo general siempre escucha es por dinero, pero él sabe que es mentira. Porque ve que su hermano sale y en 2 ocasiones lo ha visto consumir droga y que esos problemas le provocan dolor en la espalda por ver muchos problemas en su familia.

Segunda entrevista se realizó a las 15:00 pm hasta las 16:00 pm, entrevistas con la madre manifiesta que el hijo no se está portando bien, solo juega con su celular. No hace los deberes y a veces se pelea con su hermano. Padres del paciente terminaron su relación hace dos años, por el cual Jesús no ha vuelto a ser el mismo.

Se ha vuelto rebelde y agresivo, quiere siempre tener la razón, tiene ataque e incluso en varias ocasiones maltrata a su mascota, su padre solo los ayuda económicamente porque se preocupaba más por otras personas. Hace unos dos meses, se fue de casa sin el permiso de la madre. Cuando se pelea con el hijo mayor, Jesús se siente muy triste. En las clases virtuales, apaga y enciende el micrófono y cámara y fue grosero con el profesor de matemáticas.

Tercera entrevista se realizó a las 15:00 pm hasta las 16:00 pm, durante este tiempo, con la ayuda de la madre y docentes se pudo observar su desempeño en el aula virtual y molesta a sus compañeros. No realiza su tarea. En un entorno social virtual, interactuar con amigos que muestren signos de comportamiento agresivo y niños de la calle.

La cuarta entrevista se realizó a las 15:00 pm hasta las 16:00 pm, se ejecutó la aplicación de pruebas psicológicas, como prueba HTP, el paciente inconscientemente proyectado en el dibujo y escala de ansiedad STAIC para confirmar todo el proceso de investigación del caso desde diferentes hipótesis. En donde se obtuvo como resultados relevantes que el paciente presenta síntomas de agresividad, negativismo y niveles bajo de ansiedad.

Quinta entrevista se realizó a las 15:00 pm hasta las 16:00 pm, se convoca a la madre y al paciente para indicar los resultados obtenidos luego de aplicar la prueba correspondiente. Con el fin de lidiar con técnica psicoterapéuticas desde el enfoque cognitivo conductual que sean útiles para el entorno familiar, y buscar sus respectivos consentimientos a su vez para cambiar sus emociones y conductas inapropiadas en el paciente.

Situaciones detectadas

Al instante de realizar diferentes entrevistas y realizar pruebas psicológicas durante el proceso de diagnóstico psicológico, se introducirá en detalle lo siguiente:

Esta enfermedad mental comenzó hace unos dos años y el detonante fue el divorcio de los padres. Unos meses después, hubo una discusión entre la madre y el hermano de la paciente. La madre expresó que el paciente no pudo concentrarse por un tiempo, peleó muchas veces con su hermano y se quedó solo en el dormitorio hasta que logró aliviar el estrés con su teléfono móvil mientras jugaba videojuegos.

Hace aproximadamente dos meses, el paciente presentó los siguientes síntomas, mostrando los siguientes síntomas: frecuentes ataques físicos / verbales con hermano y compañeros de clase virtual, sentarse frente al dispositivo en el que recibe la clase de manera incorrecta, incumplimiento de tareas, inseguridad, culpa hacia los demás en el sentido de acción, cuando su hermano se peleaba con su madre, se sentía molesto y le dolían los músculos de la espalda.

Según la situación familiar, se presume que se trata de una familia disfuncional, con altísimos niveles de violencia entre hermanos, agresión verbal y psicológica, y falta de control familiar. El antecedente de psicopatología también se encontró paciente que sufre de insomnio nocturno debido a su obsesión con los videojuegos. En los últimos meses, lo hizo quedarse dormido en las clases virtuales.

En el campo del comportamiento social, se ha observado que el adolescente reacciona impulsivamente a sus compañeros, ataca y molesta a los profesores, todo lo cual se

atribuye a métodos de observación. Emocionalmente, debido a la declaración de la madre, se halló que el paciente era muy agresivo, cuando no lograba resolver ninguna actividad, mostraba emociones como la ira, lo que irritaba a su hermano y lo mostraba junto con su madre.

Resultados de las pruebas psicométricas

HTP: este test revela que:

- **House:** El vallado de la casa por parte del paciente significa defensa activa, es decir, la capacidad de proteger nuestro territorio de la invasión a toda costa. También se observaron agresividad e impulsividad.
- **Tree:** El número de asignaturas obligatorias es limitado. El refuerzo es una defensa que ayuda a ocultar y eliminar la desconfianza en la expansión y descomposición de la personalidad.
- **Person:** En los dibujos hechos por el paciente, señaló ciertos problemas internos. Cuando se le pidió que imaginara una historia con esta persona, dijo que la persona no existe, solo quiere completar la prueba y salir rápidamente de la reunión.

Escala de ansiedad STAIC

- La puntuación de ansiedad de 42 puede derivarse de una ansiedad superior, que muestra los sentimientos personales y sociales del paciente en diferentes áreas.

Diagnostico estructural

El paciente presentó trastorno negativista desafiante F91.3 (313.81), con características comórbidas como dependencia a internet y videojuegos, y comportamiento agresivo. Es muy importante decir que por el nivel de ansiedad también presenta Trastorno de ansiedad por separación (F93.0).

Soluciones planteadas

Con el fin de reducir los síntomas que afectan al paciente debido a los problemas que sufre, se han desarrollado los siguientes programas psicoterapéuticos, que se utilizarán para mejorar a Jesús. Se asignan 7 sesiones de tratamiento, cada sesión de 40 minutos:

ESQUEMA PSICOTERAPÉUTICO #1	
TIPO DE TERAPIA: INDIVIDUAL	
OBJETIVO: MODIFICAR PENSAMIENTOS IRRACIONALES MEDIANTE TÉCNICAS DEL ENFOQUE COGNITIVO CONDUCTUAL	
TÉCNICA	DESARROLLO
Reestructuración cognitiva	META 1: Su propósito es cambiar las percepciones irracionales que sufren el paciente al considerar el divorcio de sus padres y la discusión entre madre y hermano.
Resolución de problemas	META 2: Poder orientar al paciente a identificar y definir problemas, es decir, problemas específicos que están obsesionados con los videojuegos, y se utilice activamente con madre, hermano, compañeros y profesores para ayudarles a mejorar la calidad de vida.
Auto-registro de pensamiento y comportamientos	META 3: Esta técnica consiste en que el paciente anote la situación (disparador). Por ejemplo, cuando se observe a su madre pelear con su hermano mayor en casa y cuando él no obedezca al maestro en una institución educativa.
Posibles resultados: Se espera que el adolescente modifique su pensamiento, aprenda a controlar sus conductas agresivas y sea respetuoso con los demás.	

ESQUEMA PSICOTERAPÉUTICO #2 Y 3
TIPO DE TERAPIA: INDIVIDUAL
OBJETIVO: HACER FRENTE A SITUACIONES QUE AFECTAN SU CALIDAD

DE VIDA	
TÉCNICA	DESARROLLO
Técnica del espejo TCC	META 1: Mediante estrategias cognitivas y conductuales, los pacientes aprenden a afrontar situaciones que afectan su calidad de vida. El paciente deberá hacer una lista de actividades que es difícil de completar. Luego, mientras se consideran los temas anteriores, se les pide al paciente que usen su imaginación.
Refuerzos positivos y refuerzo negativos	META 2: Por medio del ajuste del condicionamiento operante y la estimulación externa, el paciente será "aceptado" por todos los que lo rodean. En cuanto a la realización de la tarea, si la entregas a tiempo, tus notas mejorarán, además, si respeta y obedece al profesor y no molestas a la clase virtual, tu comportamiento sacará mejores notas.
Posibles resultados: El paciente consiga adaptarse, conocer diversas situaciones que afectan su calidad de vida, haciéndolo más efectivo como persona.	

ESQUEMA PSICOTERAPÉUTICO #4 Y 5	
TIPO DE TERAPIA: FAMILIAR	
OBJETIVO: MEJORAR LA COMUNICACIÓN FAMILIAR POR MEDIO DE TÉCNICAS DEL ENFOQUE COGNITIVO CONDUCTUAL	
TÉCNICA	DESARROLLO
Habilidades de comunicación	META 1: Utilizar la función de esta técnica, se mejorará la comunicación entre cada miembro de la familia. Explicar el papel de cada miembro en la familia, sus intervenciones y establecer un buen comportamiento y patrones emocionales. Todos estos objetivos son para mejorar la relación dentro de la familia.
Posibles resultados: Se mejore el entorno familiar para una sana convivencia llena de empatía y respeto.	

ESQUEMA PSICOTERAPÉUTICO #6 Y 7	
TIPO DE TERAPIA: INDIVIDUAL	
OBJETIVO: CONTROLAR LOS ESTÍMULOS EXTERNO PARA EVITAR PASAR MUCHO TIEMPO EN LOS VIDEOJUEGOS	
TÉCNICA	DESARROLLO
Técnica de autocontrol – relajación	META 1: Se trata de controlar el control de diferentes estímulos que determinan la aparición de conductas problemáticas, y las conductas problemáticas son tu dependencia de los videojuegos.
Eliminación de estímulo <ul style="list-style-type: none"> • Pintura • Fútbol • Canto o teatro 	META 2: Para evitar jugar a juegos electrónicos, los pacientes deben conservar sus teléfonos móviles o entregárselos a otras personas. Para reemplazarlo, se recomiendan otras actividades, como pintar o leer.
Técnica de la tortuga	META 3: Utilizar este conjunto de técnicas para controlar automáticamente, para que pueda relajar el comportamiento.
Resultado esperado: Hacer que se olviden por completo de la dependencia de los videojuegos, hacer que los pacientes se sientan más libres, seguros y mejorar su autoestima.	

CONCLUSIONES

En el presente estudio de caso se pudo determinar cómo está afectando los videojuegos en el comportamiento de un adolescente de 13 años se pudo conocer las consecuencias del mismo. Se pudo conocer el impacto de los videojuegos en el comportamiento del adolescente, lo cual se lo pudo lograr mediante las técnicas aplicadas para la recolección de información, cabe recalcar que debido a la violencia presentada dentro de los videojuegos, las escenas de sangre y violencia se tornan molestas y las mismas pueden instigar comportamientos violentos como lo es en el presente caso de estudio.

Por medio de la información recolectada mediante las técnicas aplicadas en este proceso investigativo y sumado a esto la sintomatología presentada por el paciente el

posible diagnóstico que se detectó en el paciente según el DSM-V es: trastorno negativista desafiante F91.3 (313.81), con características comórbidas como dependencia a internet y videojuegos, y comportamiento agresivo. Es muy importante decir que por el nivel de ansiedad también presenta Trastorno de ansiedad por separación (F93.0).

El uso de videojuegos de control parental para adolescentes es muy conveniente, y se debe enfatizar que los videojuegos en sí mismos no conllevan riesgos, por lo que esto dependerá del uso y control de los videojuegos, que es muy importante. Cabe recalcar que, en este caso, el aumento de los videojuegos se debe a los problemas familiares que vive el paciente y al hecho de que la madre no tiene el control suficiente con el adolescente, lo que incita a el paciente pierda el respeto a sus familiares y por tanto a involucrarse en determinadas situaciones, actividades nocivas en la familia, la sociedad, la educación y otros campos.

Por lo que se plantearon soluciones por medio de un esquema terapéutico con un enfoque de Terapia cognitiva conductual que le permita al paciente reducir su sintomatología para así mejorar su calidad de vida, sus relaciones interpersonales, su ambiente familiar y en otros campos en los que se desempeña el paciente.

Es de gran importancia realizar una investigación para conocer mejor el caso, con el fin de fortalecer e incrementar las diferentes técnicas de intervención psicológica que ayuden a resolver el problema presentado, y para poder aplicarlo de manera que mejore el bienestar del adolescente en su diario vivir; y como psicólogos poder brindar la ayuda necesaria en casos como este.

A través del departamento psicológico es necesario encomendarles la dirección y promoción de seminarios y la discusión de habilidades sociales. Implementar programas que permitan reducir la dependencia de los videojuegos y las razones que provocan obstáculos de resistencia opositora a los jóvenes para relacionarse con iguales. Dentro de las instituciones educativas implementar talleres para que los adolescentes como el del presente caso de estudio se inmiscuyan en actividades que le permitan desarrollar habilidades ya sea deportivas, artísticas, o de alguna otra índole en la que no se instigue los comportamientos violentos y agresivos como lo hacen los videojuegos que antes se han mencionado.

En el presente caso de estudio se recomienda que la madre y el hermano también deben buscar ayuda psicológica porque son la fuerza principal en la impartición de valores y una enseñanza adecuada para que el paciente identificado pueda crecer con normalidad en cualquier tipo de entorno social y principalmente en el entorno familiar.

BIBLIOGRAFÍA

- Castillero, O. (2018). Tipos de investigación. *Revista Psicología y Mente*, 12-16.
- Castillo, H. (2020). Entrevista semiestructurada. *QuestionPro*, 14.
- Gomez, R. (2020). El impacto psicosocial de los videojuegos. *Revista On Line de Comunicación* , 35 - 50.
- Kaelin, G. (2018). Cambios de comportamiento en adolescentes. Lima, Perú: EsSalud Ediciones.
- Leguizmon, J. (2018). La interacción social en el patio de recreo puede apoyar el aprendizaje de conceptos de probabilidad. *Revista Digital Latinoamericana de Etnomatemática*, 9 - 32.
- López, S. (2018). Una breve historia de los videojuegos. *Revista Digita Athenea*, 134-145.
- Macías, H. (2017). Comportamiento adolescente. El Salvador: Ediciones Seguros Vivir.
- Melamed, I. (2020). ¿Cómo afectan los videojuegos a los jóvenes? *Revista Mejor con Salud*, 4.
- Nora, I. (2020). Adolescencia y videojuegos: enlaces a explorar. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires.
- Oliver, M. (2018). Desarrollo emocional: La clave de la primera infancia. Buenos Aires, Argentina.: KALEIDOS Ediciones.
- Ramírez, J. (2019). Habilidades para la vida social, factores protectores para la adicción. Colombia: Universidad Mariana.
- Ruiz, H. (2018). Trastornos de conducta: trastorno negativista desafiante. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*, 7 - 12.
- SAHM. (2019). ¿Qué pueden hacer los padres? *Revista sobre buenos hábitos y cuidados para tu salud*, 15.
- Terán, C. (2019). ¿Qué rol juega la familia? *Revista psicológica del Policlínico VMT Salud*, 8.

Triana, S. (2019). Problemas psicológicos que tienen los adolescentes. Revista Triunfo Salud, 5.

Villa, M. (2019). ¿Qué es un trastorno de conducta? Revista Triunfo Salud, 8

ANEXOS

ANEXO 1 - HISTORIA CLÍNICA

HC. # _____

Fecha: ____/____/____

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombres: _____ Edad: _____

Lugar y fecha de nacimiento: _____

Género: _____ Estado civil: _____ Religión: _____

Instrucción: _____ Ocupación: _____

Dirección: _____ Teléfono: _____

Remitente: _____

2. MOTIVO DE CONSULTA

3. HISTORIA DEL CUADRO PSICOPATOLÓGICO ACTUAL

4. ANTECEDENTES FAMILIARES

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

5. TOPOLOGÍA HABITACIONAL

6. HISTORIA PERSONAL

6.1. ANAMNESIS

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

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

6.3. HISTORIA LABORAL _____

6.4. ADAPTACIÓN SOCIAL _____

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

6.6. AFECTIVIDAD Y PSICOSEXUALIDAD _____

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

6.8. ALIMENTACIÓN Y SUEÑO _____

6.9. HISTORIA MÉDICA _____

6.10. HISTORIA LEGAL _____

6.11. PROYECTO DE VIDA _____

7. EXPLORACION DEL ESTADO MENTAL

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

7.2. ORIENTACIÓN _____

7.3. ATENCIÓN _____

7.4. MEMORIA _____

7.5. INTELIGENCIA _____

7.6. PENSAMIENTO _____

7.7. LENGUAJE _____

7.8. PSICOMOTRICIDAD _____

7.9. SENSOPERCEPCION _____

7.10. AFECTIVIDAD _____

7.11. JUICIO DE REALIDAD _____

7.12. CONCIENCIA DE ENFERMEDAD _____

7.13. HECHOS PSICOTRAUMATICOS E IDEAS SUICIDAS

8. PRUEBAS PSICOLOGICAS APLICADAS

9. MATRIZ DEL CUADRO PSICOPATOLOGICO

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

9.1. Factores predisponentes:

9.2. Evento precipitante:

9.3. Tiempo de evolución:

10. DIAGNÓSTICO ESTRUCTURAL

11. PRONÓSTICO

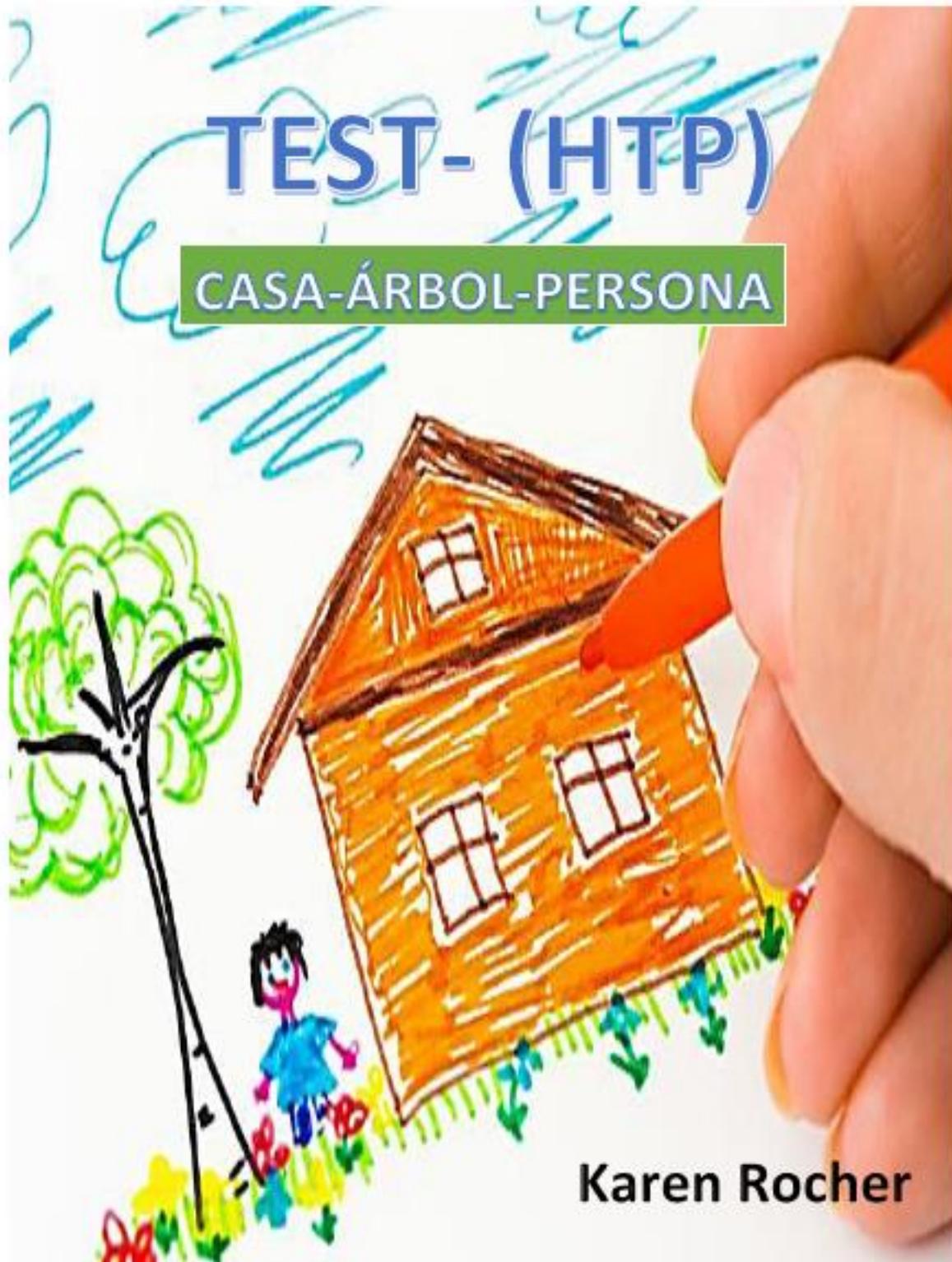
12. RECOMENDACIONES

13. ESQUEMA TERAPÉUTICO

Hallazgos	Meta Terapéutica	Técnica	Número de Sesiones	Fecha	Resultados Obtenidos

ANEXO 2 - BATERÍAS PSICOMÉTRICAS APLICADAS

TEST – HTP (CASA – ÁRBOL – PERSONA)



TEST – CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACION DE ANSIEDAD STAIC

N.º 160

S T A I C
AUTOEVALUACION E/R

Apellidos _____ Nombre _____
Edad ____ Sexo (V-M) ____ Centro _____ Fecha _____

INSTRUCCIONES

PRIMERA PARTE Frases 1 a 20.

En la primera parte encontrarás unas frases usadas para decir algo de tí mismo. Lee cada frase y señala la respuesta que diga mejor cómo te **SIENTES AHORA MISMO**, en este momento. No hay respuestas buenas ni malas. No te detengas demasiado en cada frase y contesta señalando la respuesta que diga mejor cómo te encuentras **AHORA**.

SEGUNDA PARTE Frases 1 a 20.

En la segunda parte encontrarás más frases usadas para decir algo de tí mismo. Lee cada frase y señala la respuesta que diga mejor cómo te **SIENTES EN GENERAL**, no sólo en este momento. No hay respuestas buenas ni malas. No te detengas demasiado en cada frase y contesta señalando la respuesta que diga mejor cómo te encuentras **GENERALMENTE**.



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 mí	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 3 - APLICACIÓN DE TEST A PACIENTE DE 13 AÑOS

