

Vídeo Intervención en Psicología y Psiquiatría infantil



Silvia Escobosa García

PIR 3

Mayo de 2013

Introducción

- Descripción de la técnica
- Aplicaciones en Psicología y Psiquiatría infantil
- Caso clínico

Distintas orientaciones... distintas aplicaciones

- Investigación



http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=apzXGEbZht0#t=25s


- Clínica
 - Conductual
 - Vínculo / Interacción
 - Integral

Descripción y Justificación

- Petición de traer una grabación a consulta o grabar un vídeo en la consulta
 - Distintas finalidades
 - Momento del proceso terapéutico
 - Motivo de consulta
 - Objetivos terapéuticos
 - **Ventana o puerta especial** para ayudar a aumentar el nivel de conciencia sobre los elementos importantes en el inicio y/o mantenimiento del problema
 - Permite la re-escenificación

Características del Vídeo

- En casa o en la consulta
- Si es en casa, pueden grabar los propios padres o puede desplazarse el terapeuta al hogar
- Duración en la mayoría de casos: 10-15 minutos
- Función: es una técnica más (integración en la terapia)
- Mejor pedir un tiempo de grabación y un objetivo (p.e. jugando juntos, hora de comer, conversación...)

Individual 

Relacional 

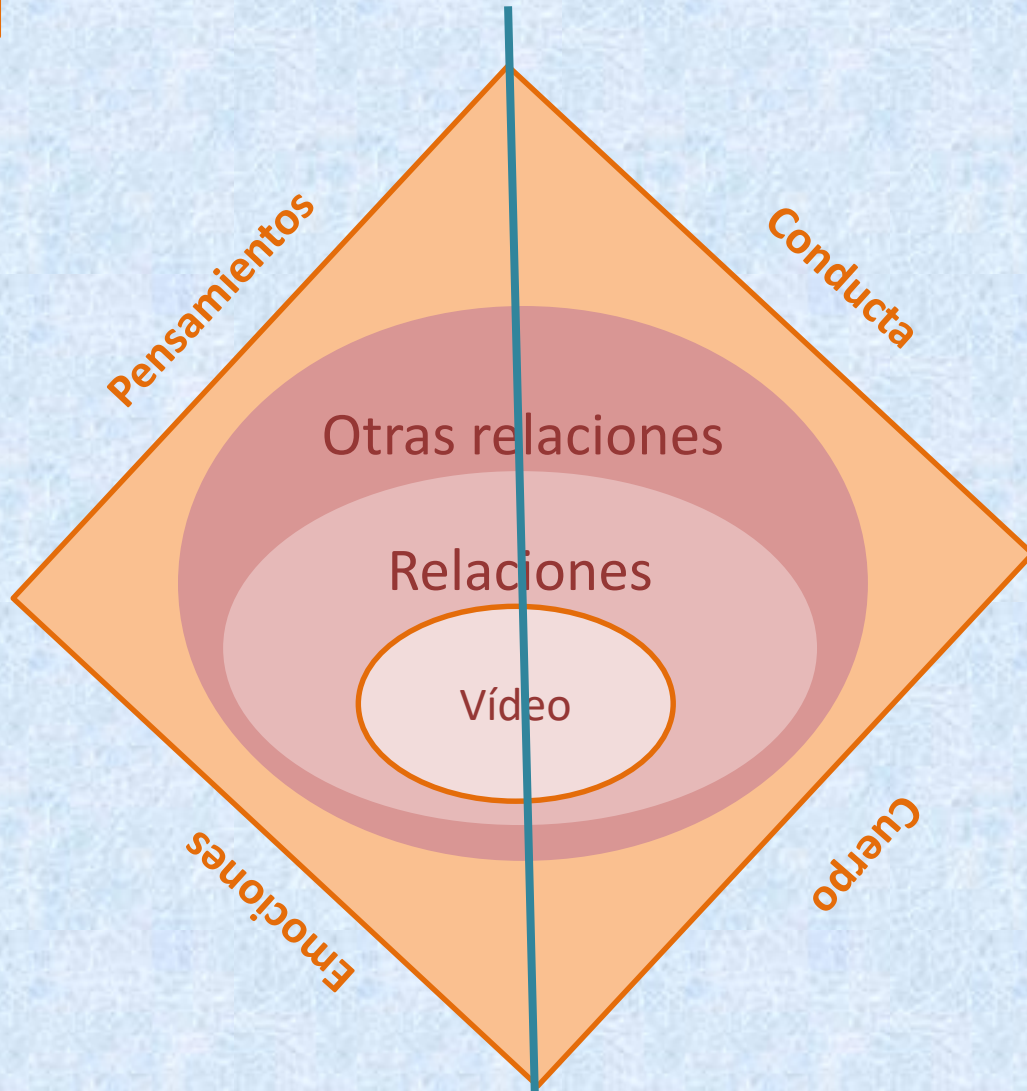
Película Interior

Película Exterior

Pasado

Presente

Futuro



Pensamientos

Conducta

Otras relaciones

Relaciones

Vídeo

Emociones

Cuerpo

Dimensiones a observar

- Colaboración (guía del adulto)
- Conexión emocional
- Límites: Colaboración y negociación
- Autonomía
- Organización del espacio
- Organización del tiempo
- Discurso

Película Exterior

- Análisis funcional de la conducta
- Acceso a contenidos observables
 - Facilita “llegar” a los padres en momentos iniciales
 - Facilita el manejo cuando el PSI es inexperto
 - Facilita la comprensión en los padres y en los niños
 - Permite acceder a los elementos no verbales del comportamiento (tono de voz, actitud corporal...)
 - Puede actuar de puerta de entrada a contenidos menos observables

*

—

Película Interior

- Conformar la experiencia subjetiva de la interacción
- Puede incluir: creencias, pensamientos automáticos, ilusiones, expectativas, motivaciones, sentimientos...
- Mayor facilidad para vincular con aprendizajes previos y proyecciones futuras

Introducción de la Técnica en la Terapia

Aspectos motivacionales

- Comentario en la primera visita
- Establecimiento de relación terapéutica
- Petición de grabar el vídeo
 - Posibles respuestas de los padres
 - No
 - Sí (Motivados)
 - Sí (No motivados)

Aplicación de la Técnica

1. Terapeuta muestra parte del vídeo (2 primeros minutos) y el padre responde
2. Terapeuta muestra patrón positivo (uno o más)
3. Descripción del patrón negativo
4. Exploración del patrón negativo (incluye psicoeducación)
5. Plan para el cambio
6. Resumen

Formatos de Visualización

- Antes de los 6 años, ver el vídeo con los padres.
- A partir de los 6-7 años, puedes ver el vídeo con el niño presente.
- A partir de los 13 años:
 1. Vídeo sólo con el niño.
 2. Vídeo sólo con los padres.
 3. Todos juntos.
- Adolescencia: negociar con el adolescente

El juego: Clasificación Tradicional

- Juego físico
- Juego de manipulación
- Juego de construcción
- Diseño
- Juego simbólico
 - Juego de fingir
 - Juego socio-dramático
- Juego con reglas
- Juego con ordenador

En el Juego con Iguales

- Humor: empieza a los 4-5 años: bromas, provocaciones... similitud con los juegos “como si”
- Dificultad de discernir lo que es juego y lo que no (división arbitraria)
- Curiosidad Sexual

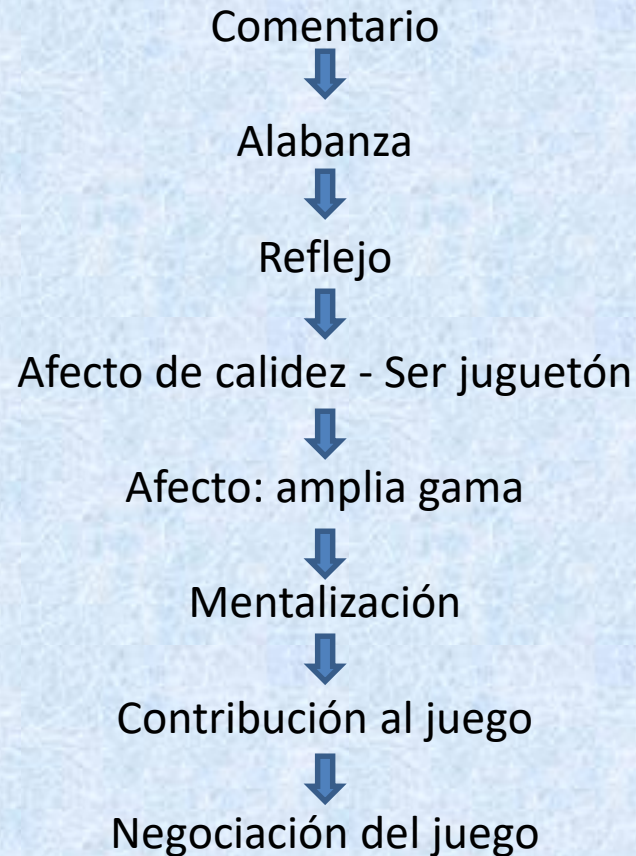
Vídeo Intervención y Juego

- Forma de interacción con características especiales:
 - Quién dirige la interacción
 - Tono de la interacción
 - Contenido del lenguaje
 - Calidad de la interacción: disfrute
 - Permite ver cómo interactúan en relación con: límites, intimidad, conexión afectiva, mentalización, vaivén de la comunicación...
- Interacción que favorece
 - La relación parento-filial
 - La consecución de hitos del desarrollo en un contexto lúdico

Forma de Aplicación en la Consulta

- 2-7 años: tener juguetes disponibles en el suelo
- El tipo de juegos que dejas dependerá de la edad del niño y de su nivel de desarrollo cognitivo
- No juegos de normas ni de ordenador: son los que menos aportan a nivel clínico
- Dar una instrucción abierta (p.e. podéis jugar con esto)
- Técnica de juego estructurado: cuando no hay juego o no va bien entre padres - hijos. Pedir que dediquen un tiempo determinado al día.

A observar en los padres



A observar en el niño/a

- Capacidades de juego: nivel de juego, variedad de juego, creatividad (juego imaginativo)
- Capacidades de afecto:
 - Afecto positivo: lo muestra
 - Afecto negativo: lo regula
- Otras capacidades generales
 - Cognitiva
 - verbal
 - motora
- Estructura social: estructura de atención conjunta

Caso Clínico

NADET, 4 años. MADRE, 34 años.

MOTIVO DE CONSULTA: Problemas de conducta

- En el cole se quejan de hiperactividad
- La madre la define como una niña con un carácter muy difícil (rabieta)
- No es agresiva físicamente, pero tiene dificultades para seguir las normas

ANTECEDENTES DE INTERÉS:

- Hace 1 año:
 - Separación de los padres
 - Cambio de escuela
 - Condena por tráfico de drogas en el padre

Vídeo-intervención en TC

Lo ideal:

- Vídeo más largo donde se intenta imponer un límite
- A observar
 - Forma de imponer límites
 - Conexión emocional
- Vídeo actual
 - Juego
 - A observar
 - Cooperación
 - Conexión emocional

Reflexiones

- **Terapeuta muestra patrón positivo (uno o más)**
 - La madre participa y lo hace dentro del marco de N
 - M acepta las sugerencias de N y está dispuesta a cooperar
 - Hay un potencial para la conexión emocional en la madre (nivel conductual)
 - Buena concentración en la tarea por parte de N
 - Expresión clara de emociones y en el lenguaje en general por parte de N
 - Vaivén comunicativo
- **Descripción del patrón negativo**
 - Ausencia de un marco de juego
 - Pseudo-conexión
 - Madre invasiva
 - No apreciación de buenas conductas

Reflexiones

- **Trabajo con el patrón negativo**
 - Buscar un momento en el vídeo para que pueda captar lo que se le transmite mediante una representación visual.
 - Trabaja el tema de la invasividad y las alabanzas con mucha diplomacia e introduciendo un componente psicoeducativo

- **Plan**
 - Técnica de juego estructurado
 - Pedirle que busque cualquier momento para alabar
 - Dejar lugar para la negociación