|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE SESIÓN – PSICOLOGÍA CLÍNICA** | | | | |
| **Nombre del practicante** | Rodrigo Barahona | | | |
| **Iniciales del paciente** | M.G.V | | | |
| **Fecha del plan** | 25 de septiembre del 2021 | **N°. de sesión** | | 9 |
| **Objetivo general** | Disminuir las manifestaciones de la baja autoestima en un adolescente de 14 años. | | | |
|  | | | | |
| **Objetivo de la sesión:** | Sesión de intervención. Esta sesión estará enfocada en la continuación del proceso de intervención, por lo que el objetivo de esta sesión radica principalmente en el fortalecimiento del rapport con el paciente a través de la realización de un juego el cual sea de su agrado, con el fin de motivarlo a mantener una actitud positiva ante los ejercicios que se propongan más adelante, y simultáneamente trabajar en las habilidades de comunicación y liderazgo que él quiere mejorar . Para esta sesión se hará uso del juego *Minecraft*, un videojuego electrónico el cual el domina, y el cual puede ser utilizado como un medio de proyección para sus habilidades de comunicación | | | |
| **Áreas a trabajar:** | 1. **Habilidades de Comunicación:** El paciente domina el entorno del videojuego *Minecraft*, incluyendo sus mecánicas y los objetivos de este juego. Por lo que se utilizará esta dinámica para empezar a trabajar en las habilidades de comunicación del paciente, en una forma en la que él pueda dar instrucciones a una persona (el terapeuta) quien desconoce las mecánicas del juego, y de esa manera, tener una experiencia acerca de liderazgo positivo. 2. **Rapport:** Se seleccionó una actividad que sea del agradado del paciente con el propósito de poder utilizar esta sesión para mantenerlo motivado en relación al proceso de intervención del cual estará formando parte durante el resto del semestre. Se espera que a través de esta actividad, el paciente perciba el proceso como algo que fue diseñado específicamente para él | | | |
| **Actividades de intervención** | | | **Materiales y recursos** | |
| 1. **Saludo (5 minutos):** Se dará inicio la sesión, se preguntará al paciente como estuvo su semana, y se darán instrucciones de lo que se estará trabajando durante esta sesión. 2. **Desarrollo de la sesión/Evaluación (50 minutos):** Los siguientes 50 minutos de la sesión serán invertidos en la realización de la actividad de la semana. Para esta actividad, el paciente y el terapeuta se conectarán por medio del internet en el videojuego *Minecraft*. Al haberse unido ambos a la sesión, el paciente procederá a instruir al terapeuta en las dinámicas del juego, y establecerá un objetivo sencillo, el cual ambos deberán de lograr antes de finalizar los 50 minutos de la sesión. 3. **Cierre (5 minutos):** Se utilizará este tiempo final para hacer una reflexión de la sesión, y se explicará el plan paralelo para la siguiente sesión. 4. **Despedida (5 minutos):** Se despedirá a la paciente y se le indicará que se le estará esperando la siguiente semana. | | | * Computadora con conexión a internet. * Videojuego “*Minecraft*” * Cronometro | |
| **Plan paralelo** | | | **Materiales y recursos** | |
| 1. **Hoja de Autoevaluación “*Minecraft*”:** Al finalizar la sesión, se le enviará una hoja de autoevaluación al paciente por medio del correo electrónico, la cual contendrá una serie de preguntas que lo harán reflexionar en la sesión trabajada. Estas preguntas abordaran la reflexión acerca de si el paciente considera que se cumplió el objetivo de la sesión, si la persona bajo su cargo logro entender las instrucciones, y si el pudo haber hecho algo para comunicarse más efectivamente. | | | * Formato en blanco: Hoja de Autoevaluación *“Minecraft”* | |
| **Área de evaluación** | | | | |
| Sesión de intervención, ya no se realizarán más evaluaciones en este punto del proceso. | | | | |

Firma / Sello de asesora: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_