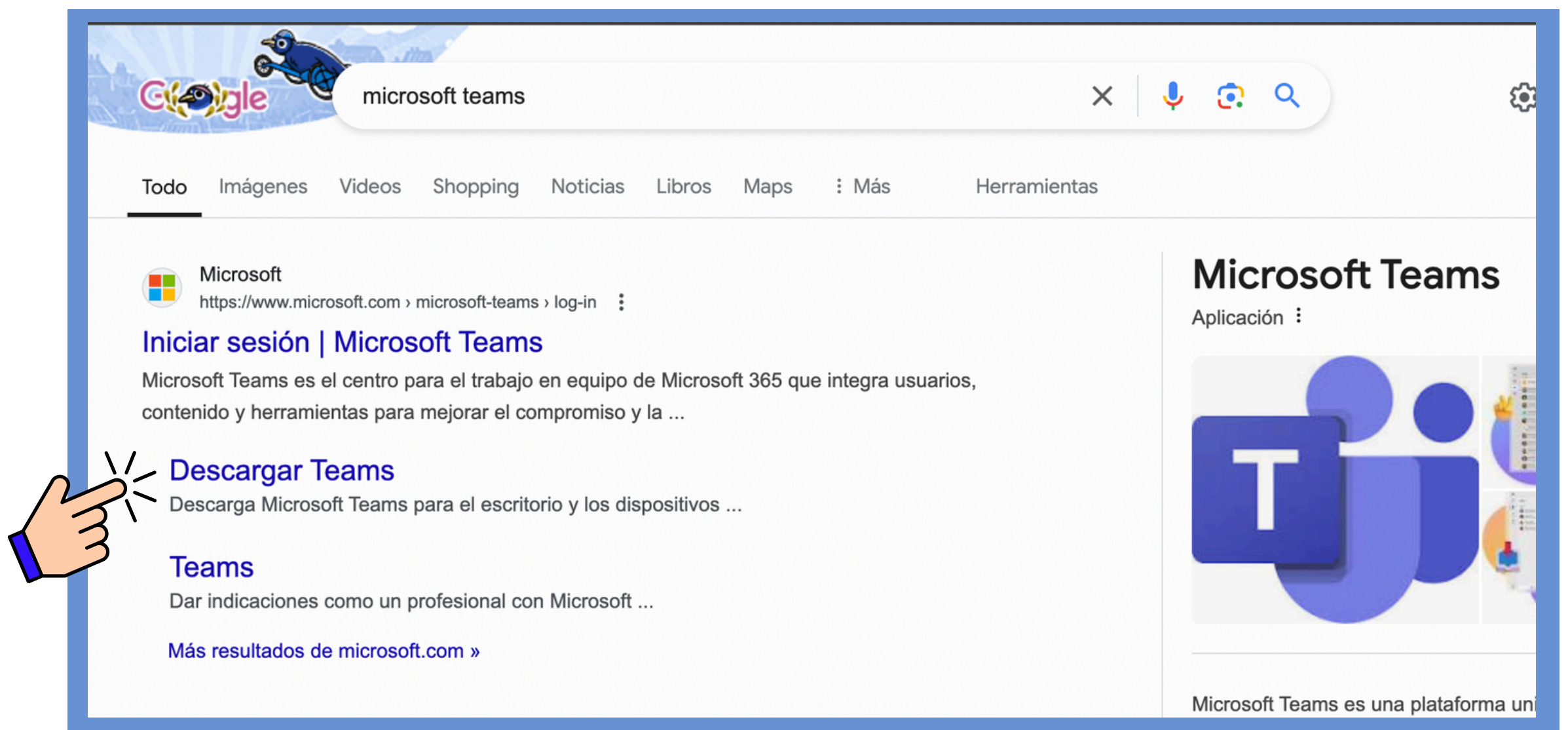




CONGRESO INTERNACIONAL DE FORMACIÓN EN LA PRÁCTICA DE LA PSICOLOGÍA

Instrucciones para participar en el Congreso

- El evento será transmitido por la plataforma **Microsoft Teams**. Para tener una mejor experiencia te recomendamos que descargues e instales la aplicación en tu computadora o dispositivo desde el que te conectarás.
- En tu buscador, localiza el sitio oficial de **Microsoft** para descargar la aplicación.



Pueden iniciar sesión con alguna cuenta de **Microsoft, Outlook o Gmail**. De esta forma podrás ingresar a los enlaces que se te proporcionarán.

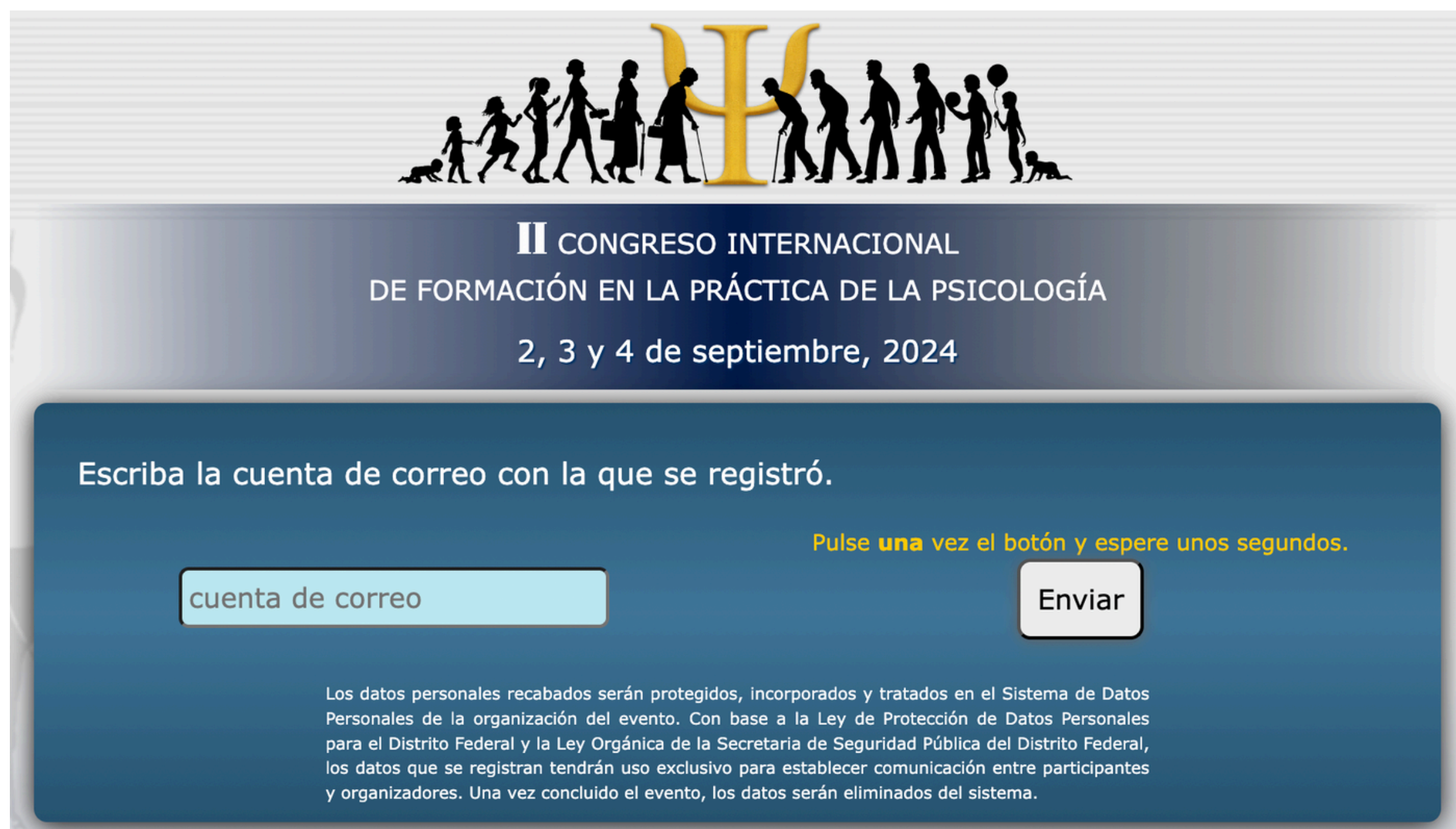


Correo y contraseña de registro

- Para ingresar a las distintas actividades y **registrar tu asistencia** deberás contar con el **correo electrónico** con el que te registraste al evento y la **contraseña** que te llegó cuando realizaste tu registro.
- Debió haberte llegado un correo como el que se muestra a continuación:



- En caso de que no la tengas, puedes **recuperarla** en el siguiente enlace:
https://www.psicolideres.com/congreso2024/recupera_clave.php



ACCESO A CONFERENCIAS MAGISTRALES/CONVERSATORIOS Y MESAS DE TRABAJO

- Para acceder a las salas donde se transmitirán las diferentes actividades, en la página principal encontrarás acceso a un **documento PDF** que incluye los enlaces directos a cada actividad.



- En este documento, se incluyen los **accesos directos** a las actividades. Con apoyo del **Programa**, asegúrate de entrar a la hora adecuada de las actividades de tu interés.

Martes 3 de septiembre de 2024

9:00 hrs. 12:00 hrs. 17:00 hrs.

Conferencia Magistral-Convertatorio

Dr. Antonio Ruiz Bueno: Acceso Microsoft Teams

10:00 hrs. 13:00 hrs. 18:00 hrs.

Sala 1 (Estudios de caso/Trabajos de intervención)

Acceso Microsoft Teams

Sala 2 (Trabajos teóricos)

Acceso Microsoft Teams

Sala 3 (Trabajos de intervención)

Acceso Microsoft Teams

Sala 4 (Trabajos de investigación / Trabajos de intervención)

Acceso Microsoft Teams

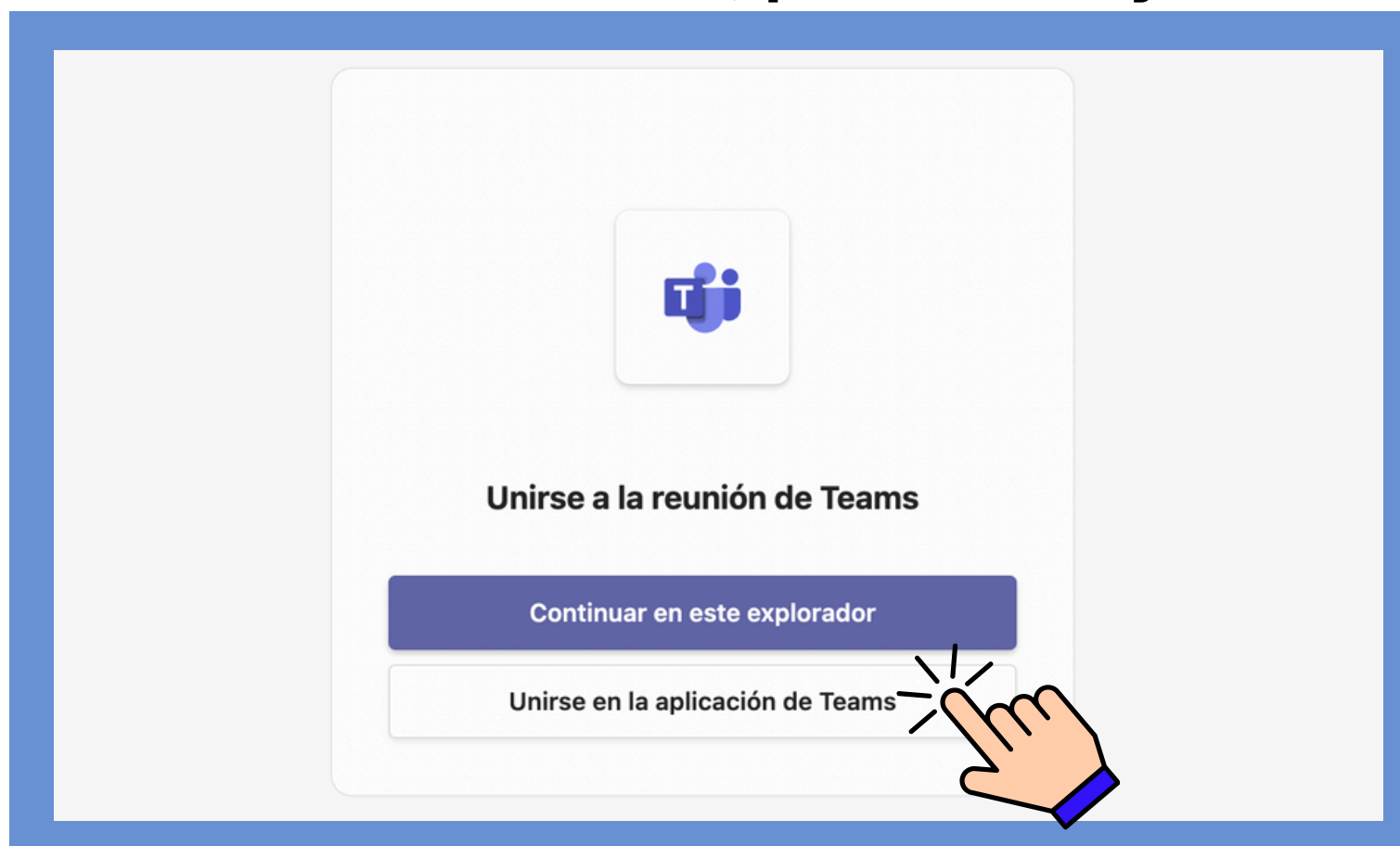
Sala 5 (Trabajos de investigación)

Acceso Microsoft Teams

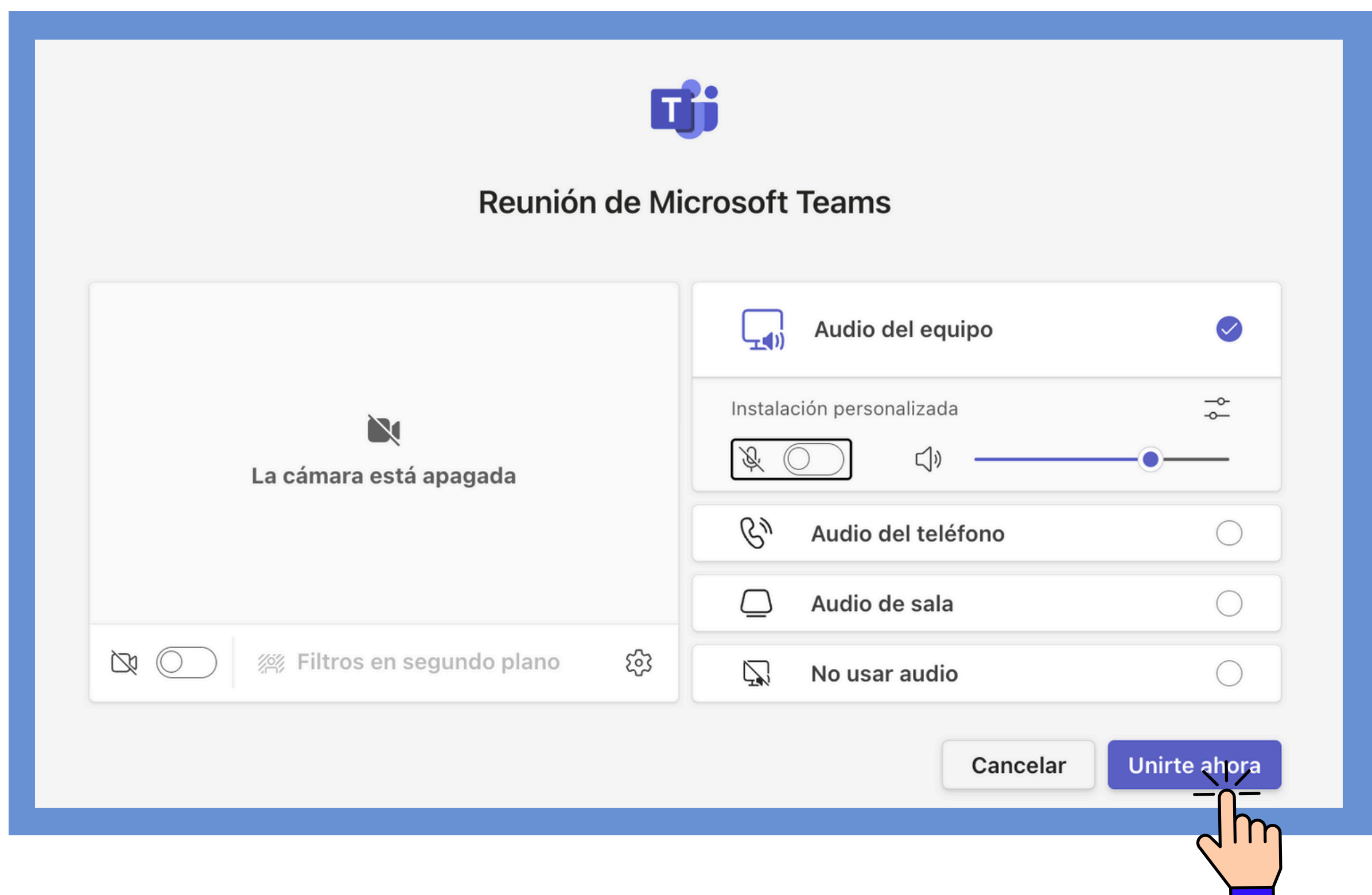


ACCESO CON MICROSOFT TEAMS

- Cuando le das Click a estos enlaces se te preguntará si quieres conectarte con la **versión web (explorador)** o con la aplicación. Puedes conectarte de las dos formas, **pero es mejor si instalas la aplicación.**



- A continuación, selecciona Unirte Ahora, y se te dará acceso a la sala en breve.



- **Solo podrás interactuar por medio del Chat** con los y las expositoras. Recuerda interactuar con respeto.
- También, **trata de ser breve en tus preguntas.** Eso permitirá que se puedan organizar de mejor forma las dudas para la persona que está exponiendo.

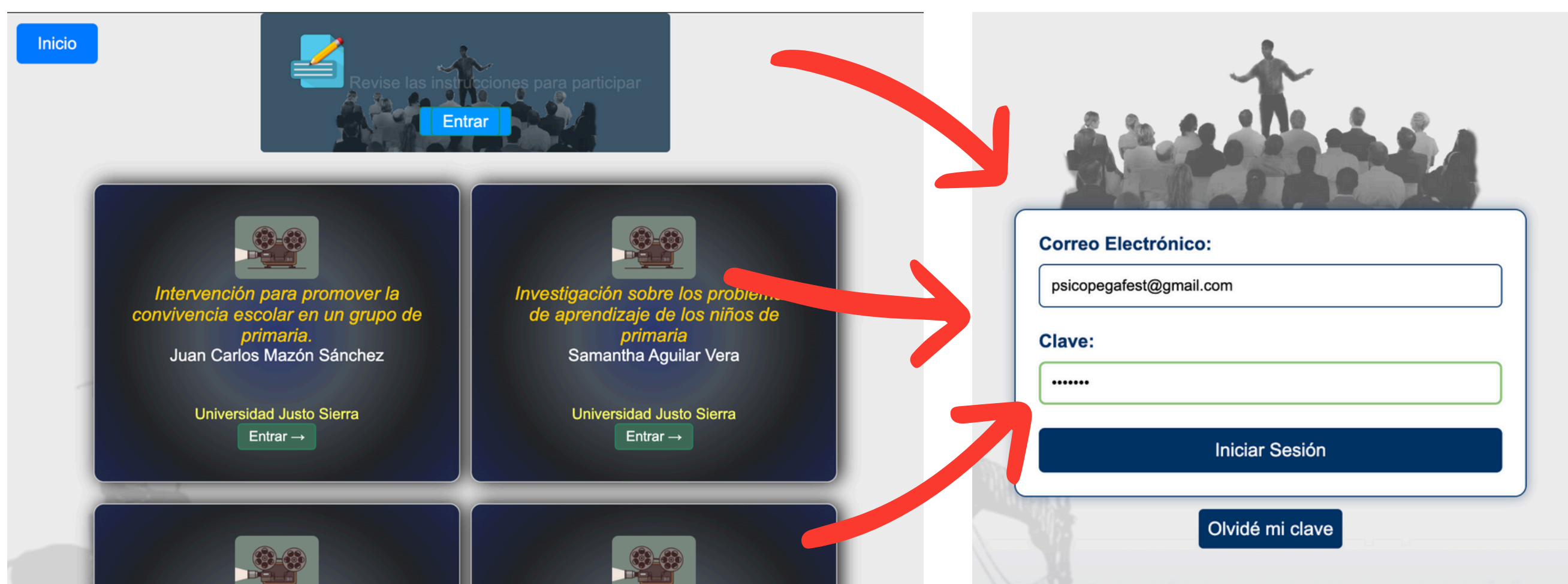


Instrucciones para entrar a las VIDEO PONENCIAS

- En la página principal, encontrarás el acceso a las Video Ponencias en la parte inferior de la página.



- A continuación podrás ver los **enlaces que llevan a cada Video Ponencia** que se presentará en el Congreso. Para poder entrar a verlas, debes ingresar tu correo y contraseña
- Ya están disponibles, aunque en el Programa se anuncia la fecha y hora donde los(as) autores(as) estarán disponibles en el Chat para responder tus preguntas.
- Para ingresar al Chat, anota tu nombre y de esa forma podrás escribir y leer. Recuerda siempre **comentar con respeto**, procurando que la interacción este orientada a compartir y construir conocimiento.





Salir e ir a menú

Intervención para promover la convivencia escolar en un grupo de primaria.

Francisco Fina

CONGRESO INTERNACIONAL DE FORMACIÓN EN LA PRÁCTICA DE LA PSICOLOGÍA

En un lugar de La Mancha

El acoso escolar (bullying) y su asociación con trastornos psiquiátricos en una muestra de escolares de México


Mirar en YouTube

Francisco Segovia Pimentel
Universidad Justo Sierra

Chat # 16 Participante: Carlos Juan Sánchez Mazón

Juan Carlos Mazón Sánchez

Paty: *Probando, probando.*

- Para reproducir el video solo tendrás que dar **Click** en el **botón rojo**. 
- Más abajo puedes ver un ejemplo de los Chats de las Videoponencias donde podrás interactuar con las y los autores.

Chat # 16 Participante: Carlos Juan Sánchez Mazón

Juan Carlos Mazón Sánchez

Paty: *Probando, probando.*

Probando: *Hola*

JUAN CARLOS MAZON: *HOLA QUE INTERESANTE, TENGO UNA PREGUNTA*

Carlos pregunta: *Hola*

PONENTE CARLOS JUAN SÁNCHEZ: *Gracias por su interés. El trabajo trato de dar respuesta a la siguiente pregunta:*

Wendy Alcocer: *¿Cuáles fueron las principales dificultades con las que te encontraste?*

PONENTE CARLOS JUAN SÁNCHEZ: *Gracias por tu pregunta. Creo que lo que más se dificultó fue tuvimos poco tiempo para hacer la intervención, además de contar con pocos recursos para trabajar con los participantes.*

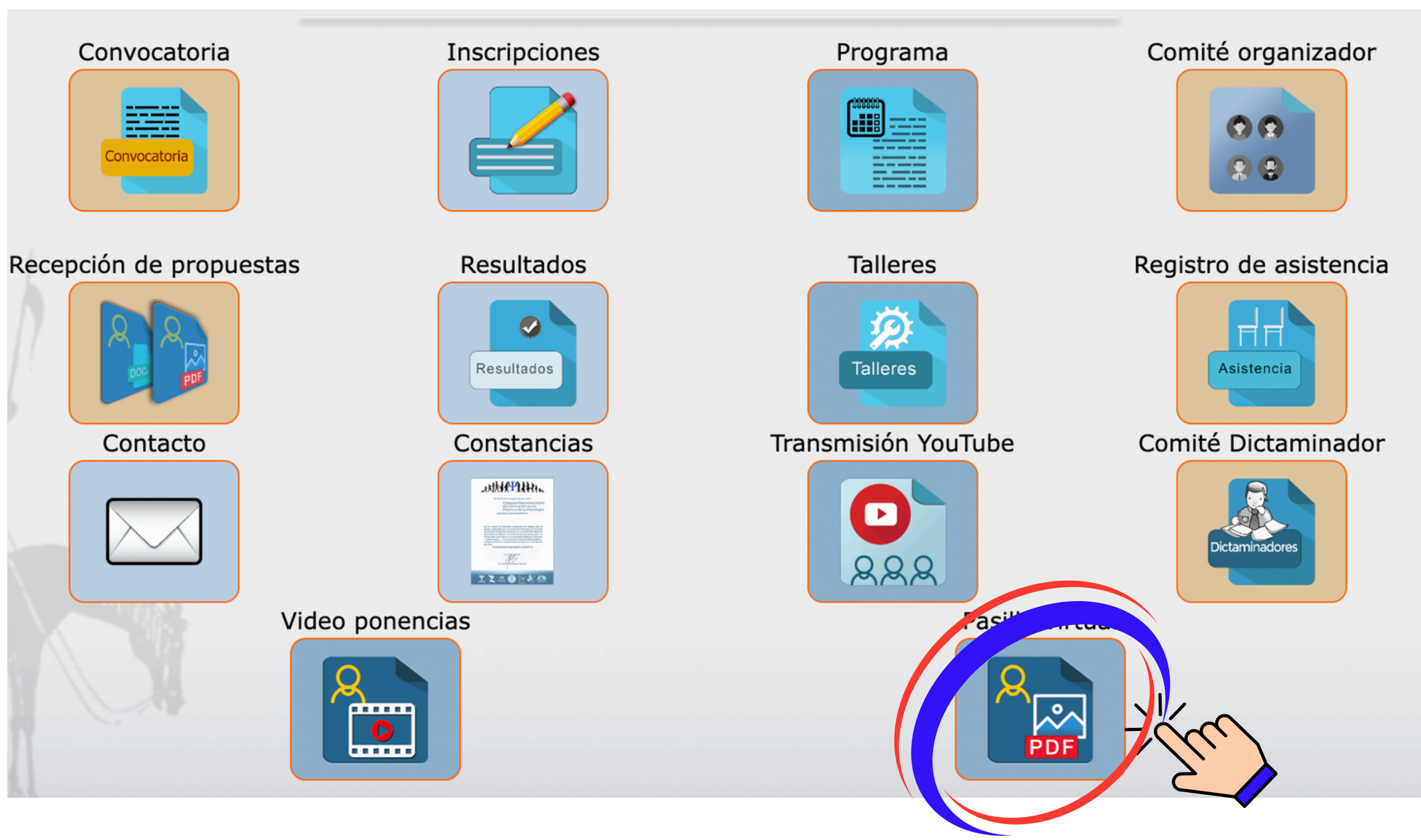
Escribe tu mensaje...

Enviar



Instrucciones para entrar a los CARTELES

- En la página principal, encontrarás el acceso a las **Carteles**, el enlace esta identificado donde dice **Pasillo virtual**.



- A continuación verás todos carteles que fueron aprobados en el Congreso. Con el botón **Ver cartel** podrás ver cada uno de ellos.

Los expositores estarán presentes en aula virtual durante una hora, en el horario que les corresponde. Los interesados pueden expresar su preguntas o notas, antes de la exposición, en el foro destinado para cada cartel.

La hora anunciada es tiempo de México

16:02:21

19:02:21

0:02:21

	Autor(es)	Título	Eje temático/ archivo	Tipo	Dictamen	Ver	lunes 2	martes 3	mierc. 4
76	Aguilar Domínguez Lizette Nestor Bustos Vargas Angel Gabriel Corral Montero	La atención en el juego "Subway Surfers" y sus efectos en la actividad eléctrica cerebral.		Investigación	Aprobado	Ver cartel	13:00	13:00	
37	Botello Narvaez Areli Ana María Baltazar Ramos	Alcances en el Desarrollo Psicológico Infantil en niños de 5 a 6 años de acuerdo con el programa de estimulación		Estudios de caso	Aprobado	Ver cartel	12:00	12:00	
55	Galindo Rodríguez Luis Héctor Octavio Silva Victoria Valeria Yazmin Serrano de la Cruz	La Formación en la Práctica Psicológica: Una perspectiva desde el desempeño docente y del estudiante		Trabajo teórico	Aprobado	Ver cartel	12:00	12:00	
55	Galindo Rodríguez Luis Héctor Octavio Silva Victoria Valeria Yazmin Serrano de la Cruz	La Formación en la Práctica Psicológica: Una perspectiva desde el desempeño docente y del estudiante		Trabajo teórico	Aprobado	Ver cartel	12:00	12:00	
44	García Castillo Alicia del Carmen Litzzy Yanim Caballero García Ana María Baltazar Ramos	Trabajo con menores de 2 y 3 años de edad con comportamiento no típico		Estudios de caso	Aprobado	Ver cartel	10:00	10:00	
36	García Sapien Melanie Montserrat Ana María Baltazar Ramos	Estimulación Del Desarrollo Psicológico Infantil		Trabajo de intervención	Aprobado	Ver cartel	10:45	10:45	
	García Sotelo Margarita Yareli Saihan María	Explorando los Significados Psicológicos de la Inteligencia			Aprobado	Ver cartel			



- En el sitio de cada cartel, puede revisar el cartel en PDF, incluso descargarlo (1). Además puedes escuchar un audio que los y las autoras grabaron para explicar su trabajo (2). Además, puedes acceder a un Chat para dejarle preguntas, dudas y comentarios a los autores (3). Necesitarás tu cuenta para acceder a esta sección.

Inicio **Uso de carteles** **Pasillo virtual** **Lista de carteles**

[76] La atención en el juego "Subway Surfers" y sus efectos en la actividad eléctrica cerebral.
 Aguilar Domínguez Lizette
 - Nestor Bustos Vargas
 - Angel Gabriel Corral Montero
lizette.aguilar@uabc.edu.mx
 Bajar archivo PDF

0:00 / 4:38

31 Aug, 2024, Cerrar sesión Juan carl

31-08-2024 16:59:56 Juan carl **Muy interesante tu trabajo.**

Restan 180 caracteres

Enviar

Cerrar sesión de Juan carl

LA ATENCIÓN EN EL JUEGO "SUBWAY SURFERS" Y SUS EFECTOS EN LA ACTIVIDAD ELÉCTRICA CEREBRAL
 Lizette Aguilar Domínguez, Nestor Bustos Vargas, Angel Gabriel Corral Montero, Ma. Luisa García Gomar, Agustín Negrete Cortés.
 Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Autónoma de Baja California.

INTRODUCCIÓN
 La atención se define como aquella capacidad de seleccionar y enfocarse en estímulos relevantes, participa de sobremañera ya que nos guía para poder procesar la información de nuestro entorno. Tanto el lóbulo parietal como el frontal forman parte en la regulación de este proceso. Aquí es donde interviene el proceso de estimulación basal, donde se obtiene información vital del sujeto a través del estudio centrado en el cuerpo, puesto a que en nuestro caso estudiamos el uso del EEG (Electroencefalograma), donde se nos permite observar la comunicación eléctrica del cerebro, las respuestas que el sujeto da, pero que no podemos ver de forma común.

OBJETIVO
 Identificar el cambio en el QEEG con respecto a la atención de un sujeto en el videojuego "Subway Surfers" y a su vez descartar si tiene algún problema cognitivo, llevando a cabo una prueba atencional (d2) y un cuestionario abreviado de queja de memoria.

MÉTODO
 Enfocado en el tema de la atención, se realizó una investigación sobre qué efecto tiene el videojuego "Subway Surfers" en la atención de un sujeto, utilizando como técnica el QEEG (electroencefalograma cuantitativo), llamado también mapeo cerebral, que nos permite registrar los diferentes patrones eléctricos cerebrales a través de la colocación de electrodos en el cuero cabelludo, de manera estandarizada, según el modelo internacional 10-20 (no se usaron los electrodos T4 y electrodo CZ). Los electrodos nos permiten registrar patrones de comunicación cerebral. Mediante la digitalización de esta técnica podemos determinar que áreas cerebrales tienen un exceso o déficit de actividad eléctrica. Nos permite a nivel clínico conocer cómo funciona el cerebro del sujeto evaluado. Lo cual nos ayuda a comprender que tan intensa es su actividad cerebral al jugar el videojuego. Se le aplicó la prueba de atención d2, registrando la actividad cerebral en el EEG, al finalizar las pruebas, se le aplicó el cuestionario abreviado de queja de memoria.

RESULTADOS
 Los resultados que arrojó el QEEG mostraron que el sujeto de estudio mostraba baja actividad cerebral de ondas Delta y Beta en el estado de reposo (b). Al momento en donde nuestro sujeto estaba aprendiendo a jugar, las ondas Alfa disminuyen haciendo que el estado f desaparezca casi por completo. La segunda vez que el sujeto jugó mostró mucha más actividad Beta. El porcentaje de Alfa-Gama es de 0.6, y en las imágenes se muestra que alfa tiene un 30%, mientras que gama (de color rosa) tiene un 10%. Todas las ondas disminuyen anormalmente un 6% en las regiones frontales. La frecuencia media con los ojos cerrados es de 15, mientras el sujeto jugaba, aumentaba la frecuencia media de Beta, en especial cuando recibía una recompensa, mientras la frecuencia de Alfa disminuía. La prueba d2 nos arroja que el sujeto es bastante ágil al momento de responder, sin embargo, comete un porcentaje interesante de errores; obteniendo los siguientes resultados: TR: 454 T012 394 P0: 25 TA: 137 CON: 126 P0: 5 O: 49 VAR: 18 P0: 80 C: 11. Mientras que el cuestionario abreviado de queja de memoria nos arrojó un total de 20 puntos, mostrándonos que la frecuencia de respuesta es ocasional y no frecuente. Nunca: 0 Raramente: 4 A veces: 10 Frecuentemente: 6.

CONCLUSIÓN
 Factores externos podrían afectar los resultados de la prueba, puesto que el sujeto presentaba cansancio al momento en el que se le realizó la intervención, haciendo que su atención fuera menor, además de que con anterioridad se le habían presentado diversos ejercicios, logrando que hubiera una mayor frustración o desinterés al momento de realizar lo que se le estaba indicando. Cuando se acomoda estratégicamente el micro gel, una vez capturando los resultados, se le conoce como calibración y cuando el sujeto de prueba se encuentra con los ojos cerrados, las ondas bajan. Como factor externo, también encontramos, que la mala colocación y manipulación del gel, afectarán a los electrodos haciendo que estos resultados sean difíciles de presentar y no se puedan representar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS
 1. CogniFit Research. (s. f.). CogniFit. Atención - Proceso Cognitivo. <https://www.cognifit.com/mx/atencion>
 2. Neurometría Fundación Salud Infantil. (2019, 7 enero). ¿Qué es el QEEG? - Fundación Salud Infantil de la Comunidad Valenciana. [https://fundacionsaludinfantil.org/neurometria/#:~:text=ERK2Delectroencefalograma%20cuantitativo%20\(QEEG\)%20o,e%20sistema%20nacional%2010%20D20](https://fundacionsaludinfantil.org/neurometria/#:~:text=ERK2Delectroencefalograma%20cuantitativo%20(QEEG)%20o,e%20sistema%20nacional%2010%20D20)
 3. La estimulación basal y el contacto | UManresa. (s. f.). UManresa. <https://www.umanresa.cat/es/comunicacion/blog/la-estimulacion-basal-y-el-contacto>
 4. Estimulación Basal - IRF La Salle - Centro de Rehabilitación Aravaca - Madrid. (s. f.). IRF La Salle - Centro de Rehabilitación Aravaca - Madrid. <https://www.irfalsalle.es/rehabilitacion-neurologica/fisioterapia-neurologica/estimulacion-basal/>

- En el programa podrás revisar las fechas y los horarios donde los autores estarán en el Chat para contestar tus preguntas. Pero puedes entrar a ver los carteles durante todo el evento.
- **SOLICITAMOS TU APOYO PARA ENTRAR A REVISAR Y COMENTAR LAS VIDEO PONENCIAS Y LOS CARTELES. ESTO SERÁ NECESARIO PARA QUE PUEDES ACCEDER A TU CONSTANCIA DE ASISTENTE.**