

Abordaje funcional del juego como herramienta terapéutica

Grado en Medicina

Código: 806839

Módulo 6: Formación complementaria

Materia: Optativa

Tipo de asignatura: Optativa

Dirigida a: Estudiantes de todos los Cursos de Medicina, Enfermería, Fisioterapia, Terapia Ocupacional

Departamento: Medicina Preventiva

Créditos: 3 ECTS

Periodo de impartición: Segundo cuatrimestre

Fechas de impartición: inicio 13 de febrero – fin 15 de mayo

Horario: jueves, de 18:30 a 20:00 h.

Lugar: aulas del Departamento de la Unidad de Historia de la Medicina

Número total de estudiantes:

Grupos: 1

Título en inglés: Functional approach to play as a therapeutic tool

PROFESORADO

Profesor responsable: Marcos Alonso Fernández

Profesorado: Marcos Alonso Fernández y José María Calavia Balduz

BREVE DESCRIPCIÓN

Conocimiento de las principales terapias basadas en el juego. Aprendizaje práctico sobre cómo implementar intervenciones terapéuticas a través del juego dirigidas a tratar diferentes problemas sanitarios.

COMPETENCIAS

Son las correspondientes al Módulo y Materia al que pertenece esta asignatura.

-COMPETENCIAS GENERALES:

CG.01 hasta CG.37

-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CEM6.01, 6.02, y 6.05

TEMARIO

- Fundamentos antropológicos y sanitarios de la terapia basada en el juego
- Justificación empírica de la efectividad de la terapia basada en el juego
- Ámbitos de aplicación de la terapia basada en el juego: bebés, infantes, adolescentes, adultos mayores, personas sin hogar, personas con deterioro cognitivo,

personas con discapacidad motora, personas con problemas psico-emocionales.

- Características de los terapeutas de juegos eficaces
- Lugar, contexto y material de juego: análisis de su importancia terapéutica
- Intervenciones terapéuticas mediante el juego (I): control de impulsos
- Intervenciones terapéuticas mediante el juego (II): manejo de emociones
- Intervenciones terapéuticas mediante el juego (III): capacidades neuromusculares y sensoriomotoras
- Intervenciones terapéuticas mediante el juego (IV): problemas cognitivos
- Intervenciones terapéuticas mediante el juego (V): dificultades psico-sociales
- Ética de la terapia basada en el juego. Problemas y límites éticos
- Ludopatía, juego patológico y adicciones: casos típicos y estrategias de prevención

Los contenidos se adaptarán a los intereses y conocimientos previos de los estudiantes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Trabajo de seminario: se exigirá la realización de tareas periódicas (lectura de artículos, tareas cooperativas en clase, participación en foro de diálogo, etc.). (30% de la calificación final)
- Elaboración de un trabajo monográfico sobre alguno de los temas del programa, a elección del estudiante. (70% de la calificación final)

El Consejo del Departamento de Salud Pública y Materno-infantil, en su reunión del 14 de marzo de 2018, adoptó el siguiente acuerdo en relación a las **posibles actividades fraudulentas**: “Tanto la suplantación de identidad como la copia, acción o actividad fraudulenta durante un examen conlleva el suspenso de la asignatura correspondiente en la presente convocatoria. La utilización o presencia de apuntes, libros de texto, calculadoras, teléfonos móviles u otros medios que no hayan sido expresamente autorizados por el profesor en el enunciado del examen se considerará como una actividad fraudulenta. En cualquiera de estas circunstancias, la infracción podrá ser objeto del correspondiente expediente informativo y en su caso sancionador a la Inspección de Servicios de la UCM. La Comisión de Calidad, en su reunión del día 23 de febrero de 2017, aprobó la **actitud a seguir ante una infracción voluntaria o accidental en las normas de realización del examen** y ante la sospecha de **utilización indebida de textos ajenos** en determinados trabajos.: “La infracción voluntaria o accidental de las normas de realización del examen impide la valoración del mismo, por lo que el alumno infractor se presentará a examen oral de la asignatura para establecer su conocimiento sobre la materia. De confirmarse intencionalidad en el engaño, se considerará falta ética muy grave, y se pondrá en conocimiento de la Inspección de Servicios para tomar las medidas disciplinarias que la misma estime oportunas. Todo trabajo que pueda considerarse plagio o fraudulento, será invalidado y se notificará a la Inspección de Servicios para que adopte las medidas disciplinarias oportunas.”

BIBLIOGRAFÍA

- Axline, V. M. (1947). *Play therapy*. New York, NY: Ballantine Books.
- Bratton, S. C., et al. (2005). The efficacy of play therapy with children: A meta-analytic review of treatment outcomes. *Professional Psychology: Research and Practice*, 36(4), 376–390.
- García-Caballero, Anna, et al. (2018). Eficacia de la intervención Motivacional y la Terapia Cognitivo-conductual para el tratamiento del Juego Patológico. *Adicciones*, 30.
- Gracia, D., (1989). *Fundamentos de Bioética*, Madrid, Eudema,.
- Huizinga, Johan. (2005). *Homo ludens: el juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Klein, M. (1955). The psychoanalytic play technique. In C. E. Schaefer (Ed.), *The therapeutic use of child's play* (pp. 125–140). Northvale, NJ: Aronson.
- Knell Susan M. (2015). Terapia de juego cognitivo- conductual, en *Fundamentos de terapia de juego*. Schaefer, Charles E. Editorial: Manual Moderno.
- Landreth, G. L. (2002). *Play therapy: The art of the relationship*. NY: Brunner-Routledge.
- Li, J., Guo, et al. (2023). Rehabilitation effects of game therapy in people living with dementia: A systematic review and meta-analysis: Three formats of game therapy for Alzheimer's patients. *Sigma*. <https://doi.org/10.1111/wvn.12648>
- López Frias, Francisco Javier. (2020). Does play constitute the good life? Suits and Aristotle on autotelicity and living well. *Journal of the Philosophy of Sport*, 47(2), 168-182
- Mader, S., Natkin, S., & Levieux, G. (2012). How to Analyze Therapeutic Games: The Player / Game / Therapy Model. In *Entertainment Computing - ICEC 2012* (pp. 193–206). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-33542-6_17
- Schaefer, C. E., & Reid, S. E. (2001). *Game play: therapeutic use of childhood games* (2nd ed.). Wiley.
- Schaefer, Charles E. (2015) *Fundamentos de terapia de juego*. Manual Moderno.
- Stephanidis, C., et al. (2020). Application of Game Therapy in the Health of Future Elderly: An Experience Design Perspective. In *HCI (44)* (Vol. 12426, pp. 608–625). Springer International Publishing AG. https://doi.org/10.1007/978-3-030-60149-2_46
- Trimlett, G. M., et al. (2022). Teaching Board Game Play to Young Children with Disabilities. <https://doi.org/10.1177/1098300720985287>
- Zheng, J., Yu, P., & Chen, X. (2022). An Evaluation of the Effects of Active Game Play on Cognition, Quality of Life and Depression for Older People with Dementia. <https://doi.org/10.1080/07317115.2021.1980170>