

Abordaje funcional del juego como herramienta terapéutica

Grado en Terapia Ocupacional

Curso 2026-27

Código: 805536

Módulo: Formación complementaria

Materia: Optativa

Tipo de asignatura: Optativa

Dirigida a: Estudiantes de todos los

Cursos de Terapia Ocupacional

Departamento: Salud Pública y Materno-Infantil

Créditos: 3 ECTS

Periodo de impartición: inicio 11 de febrero – fin 25 de marzo (2027)

Fecha de iniciación: 12 de febrero

Horario: 16:00 a 19:00

Lugar: Aula Biblioteca de la Unidad de Historia de la Medicina (Pabellón IV, bajo).

Número de estudiantes: 30

PROFESORADO

Coordinador: Marcos Alonso

Email: marcos.alonso@ucm.es

Profesores: Marcos Alonso

BREVE DESCRIPCIÓN

Conocimiento de las principales terapias basada 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)

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- 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 Analyse 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>