



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

### DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA SALUD

#### DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA SALUD POBLACIONAL

**Nombre de la Licenciatura:** Licenciatura en Gerontología

#### 1.- Identificación de la Unidad de Aprendizaje

##### Nombre de la Unidad de Aprendizaje

**LUDOTERAPIA**

##### Nombre de la academia

Academia de Educación para la Salud

| Clave de la UA | Modalidad de la UA    | Tipo de UA               | Valor de créditos | Área de formación |
|----------------|-----------------------|--------------------------|-------------------|-------------------|
| I4077          | Presencial            | Curso - Teórico          | 3                 | Optativa Abierta  |
| Hora semana    | Horas teoría/semestre | Horas práctica/ semestre | Total de horas    | Seriación         |
| 2              | 16                    | 16                       | 32                | ---               |

##### Presentación

La ludoterapia es una técnica terapéutica cuya característica principal es el uso del juego como medio para la comunicación entre paciente y terapeuta, tiene origen en los primeros tratamientos psicoanalíticos para niños, de ahí que su utilización se extendió a los adultos. Aunque es aplicada principalmente en menores de edad, su uso se extiende a adultos mayores, cuyos fines son: mejorar la coordinación motriz, el equilibrio, la percepción, encontrar formas de afrontamiento al estrés, la discapacidad, y alteraciones al estado de ánimo. Este tipo de técnicas contribuyen a la mejora del estado de salud del paciente enfermo al mejorar las funciones cerebrales, las habilidades sociales, e incrementar la actividad física y la creatividad. Esta asignatura no tiene prerequisites, no obstante, guarda relación con otras asignaturas del plan de estudios como valoración gerontológica, terapia ocupacional, recreación y tiempo libre, psicogerontología, educación para la salud y psicoterapia para el adulto mayor

##### Unidad de competencia

Utiliza el juego como medio para retardar daños en las funciones cognitivas y la coordinación motriz en el adulto mayor o bien para dichas capacidades cuando se vean disminuidas. Propicia espacios y situaciones para comunicarse con el adulto mayor y mejorar sus relaciones familiares y redes sociales influyendo positivamente su estado emocional.

##### Tipos de saberes

Conocimiento del entorno social, necesidades e indicadores en salud, fundamentos y normatividad para la ejecución de la praxis profesional

| Saber   | Saber hacer   | Saber ser   |
|---|---|---|
| Conocer los fundamentos de la ludoterapia en el adulto mayor para distinguirla de otras técnicas o terapias alternativas. | Identifica la mejor técnica para prevenir daños cognitivos en el adulto mayor, y para promover sus relaciones sociales. | Respeta la cultura del paciente geriátrico, adecua su tratamiento para no afectar su entorno social.<br>Manifiesta interés con el avance del paciente y las relaciones con las personas de su contexto. |



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

| Distinguir técnicas de juego para rehabilitar o prevenir daños en el sistema cognitivo y destrezas motrices en el adulto mayor.   | Genera variaciones de las técnicas para adaptarse a la circunstancia del paciente. |   |
|---|--|---|
| Competencia genérica  |  | Competencia profesional   |
| <p>Incidir en el proceso de envejecimiento, la etapa de la vejez y, específicamente, en el adulto mayor a través del conocimiento de las necesidades, problemas y potencialidades desde un enfoque biopsico-social, de género, desde el contexto cultural y lo política social, que se traduzcan en una práctica profesional desde un marco intermulti-transdisciplinar para emprender y desarrollar proyectos y programas gerontológicos y conducir su práctica profesional con sólidos valores y actitudes que le permitan insertarse en los mercados de trabajo profesional, a escala local, nacional e internacional.</p> |  | <p>Promocionar y fomentar un estilo saludable de vida para un envejecimiento activo.<br/>Prevenir daños a la salud.<br/>Implementar estrategias de intervención gerontológicas.</p> |
| Competencias previas del alumno   |  |   |
| <p>Este curso-taller retoma conocimientos de la “Psicogerontología”, “Valoración gerontológica” y “Psicoterapia para el adulto mayor”, para el diagnóstico de las funciones cognitivas, las destrezas motrices y movilidad articular y muscular, y aspectos psicosociales que dificultan la toma exitosa de la ludoterapia; y en consecuencia identificar la mejor estrategia para llevar a cabo sesiones de ludoterapia.</p>   |  |   |
| Competencia del perfil de egreso  |  |   |
| <p>Entiende el envejecimiento como proceso a lo largo del curso de vida de los seres humanos y conocer la importancia de las relaciones intergeneracionales. Entiende a las personas adultas mayores, a la vejez y al envejecimiento desde un enfoque de género, desde el contexto cultural y la política social que lo rodean.<br/>Realiza actividades de prevención y promoción de la salud, evaluación, diagnóstico, tratamiento e intervención.<br/>Diseña, planifica, implementa, ejecuta y evalúa programas y servicios educativos para adultos mayores y la comunidad en general</p>                                   |  |   |
| Perfil deseable del docente   |  |   |
| <p>Licenciado en Psicología o Gerontología con Posgrado en Ciencias de la Salud, o Licenciado en áreas afines con Posgrado en Psicología, Gerontología o Salud Pública.</p>   |  |   |
| 2.- Contenidos temáticos  |  |   |
| Contenido   |  |   |
| <p><b>1. Fundamentos de la ludoterapia.</b><br/>1.1. Orígenes de la ludoterapia.<br/>1.2. Características de la ludoterapia con adultos.</p> <p><b>2. Técnicas.</b><br/>2.1. Etapas para la aplicación de ludoterapia.</p>  |  |   |



- 2.2. Juegos funcionales.
- 2.3. Juegos de construcción.
- 2.4. Juegos simbólicos.
- 2.5. Juegos con reglas específicas.
- 2.6. Conocimiento actual.

**Estrategias docentes para impartir la unidad de aprendizaje**

Método de problemas moderado. Método de indagación. Método de proyectos. Enseñanza expositiva. Aprendizaje basado en analogías.

**Bibliografía básica**

O'Connor, K.J., Schaefer, C.E., & Braverman, L.D. (2017). Manual de terapia de juego. Ciudad de México, México: Editorial El Manual Moderno.

**Bibliografía complementaria**

Braz, A.C., Cómodo, C.N., del Prette, Z., del Prette, A., & Fontaine, A.M.G. (2013). Habilidades sociales e intergeneracionalidad en las relaciones familiares. *Apuntes de Psicología*, 31(1), p. 77-84.

Schaefer, C.E., Padilla-Sierra, G., & Olivares-Bari, S.M. (2005). *Terapia de juego con adultos*. México: Editorial El Manual Moderno.

Ramos-Cordero, P., & Yubero, R. (2016). Tratamiento no farmacológico del deterioro cognitivo. *Revista Española de Geriátria y Gerontología*, 51(S1), p. 12-21.

Izquierdo M. (2019). Prescripción de ejercicio físico. El programa Vivifrail como modelo. *Nutrición Hospitalaria* 36(2), p. 50-56.

Deygout, F., & Auburtin, G. (2019). Art therapy for elderly women diagnosed with alzheimers: a positive person-centred approach increases ease in the care process. *Journal od Scientific & Technical Research*, 22(2), 16535-16546.

Lestarini, A., & Putra, K.S. (2018). Music therapy on sleep quality in elderly. IOP Publishing, 434.

**3.-Evaluación**

**Indicadores del nivel de logro**

| Unidad                        | Estrategia                  | Evidencia de evaluación |
|-------------------------------|-----------------------------|-------------------------|
| Fundamentos de la ludoterapia | Investigación bibliográfica | Reporte                 |
| Técnicas                      | Estudio de caso             | Compilación de técnicas |

| Saber   | Saber hacer   | Saber ser  |
|---|---|--|
| <p>Conocer los fundamentos teóricos de la ludoterapia y sus técnicas para distinguirla de otros enfoques terapéuticos.</p> <p>Identificar las diferentes técnicas de juego para rehabilitar o prevenir daños cognitivos y motrices.</p> | <p>Aplicar adecuadamente las técnicas de ludoterapia según las necesidades del adulto mayor. Prevenir o rehabilitar daños cognitivos y motrices a través del juego terapéutico.</p> <p>Promover las relaciones sociales y la comunicación del adulto mayor mediante la ludoterapia.</p> | <p>Respeta la cultura del paciente geriátrico en la aplicación del tratamiento ludoterapéutico.</p> <p>Muestra interés en el avance terapéutico del paciente y en el desarrollo de sus relaciones sociales.</p> <p>Se adapta y genera variaciones en las técnicas para ajustarse a las circunstancias particulares de cada paciente.</p> |



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

### Criterios de Evaluación (% por criterio)

|  |     |
|--|-----|
| Evidencias de la unidad de aprendizaje 1.....  | 10% |
| Evidencias de la unidad de aprendizaje 2... .. | 30% |
| Examen escrito.....                            | 30% |
| Compilación de técnicas.....                   | 30% |

### 4.-Acreditación

#### PARA ORDINARIO

En el caso de acreditación ordinaria, se logrará cuando el puntaje final del estudiante sea superior a 60 y cumpla con el 80% de asistencia

#### PARA EXTRAORDINARIO

En el caso de acreditación extraordinaria, se logrará de acuerdo a lo establecido en el capítulo V del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara.

#### SERÁ MOTIVO DE REPROBACIÓN

Inasistencia a las clases de la unidad de aprendizaje, incumplimiento con las actividades establecidas.

### 5.- Participantes en la elaboración y modificación

| Código(s) | Nombre(s)                                 | Ciclo escolar |
|-----------|---|---------------|
| 2965729   | María de los Ángeles Covarrubias Bermúdez | 2020B         |

Vo. Bo.

\_\_\_\_\_  
Dra. María Luisa Avalos Latorre  
Jefa del Departamento de Ciencias de la Salud Poblacional

\_\_\_\_\_  
Dra. María de los Ángeles Covarrubias Bermúdez  
Presidenta de la Academia de Educación para la Salud