



FACULTAD DE PSICOLOGÍA
ESCUELA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA TERAPÉUTICA

1. Datos generales

Materia: PSICOTERAPIA DE JUEGO

Código: FLC0105

Paralelo:

Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018

Profesor: BACULIMA BACULIMA JANNETH LUCÍA

Correo electrónico jbaculima@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
5				5

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

La Psicoterapia de Juego constituye una herramienta importante de intervención psicoterapéutica, pues contribuye a que el estudiante esté capacitado para realizar tratamiento psicológico a través del juego y así contribuir al bienestar emocional del niño y adolescente. El juego constituye una actividad de mayor disfrute para el niño, de tal manera que el uso terapéutico resulta imprescindible para su abordaje.

La materia pretende revisar las diferentes corrientes terapéuticas y técnicas de intervención de la Terapia de Juego, para que los estudiantes puedan aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones de dificultad que presente el niño y adolescente.

Este modelo de intervención guarda relación con la materia de Psicología del desarrollo ya que al conocer el desarrollo evolutivo del niño y adolescente se puede abordar de manera efectiva tomando en cuenta las características propias de su edad y así aprovecharlas de mejor manera.

3. Contenidos

1.	Aspectos introductorios
1.1.	Terapia de juego: conceptos básicos (4 horas)
1.2.	Breve historia de la Terapia de Juego (3 horas)
1.3.	Cuestiones éticas en la Terapia de Juego (3 horas)
1.3.	Poderes terapéuticos de juego (3 horas)
2.	Terapia de Juego Analítica Jundiana
2.1.	Conceptos básicos (4 horas)
2.2.	Métas y técnicas (5 horas)
3.	Terapia de Juego centrada en el niño
3.1.	Aspectos teóricos (3 horas)
3.2.	Procedimiento (3 horas)
3.2.	Principios básicos de la terapia (3 horas)
4.	Terapia de Juego Grupal
4.1.	Conceptos básicos (4 horas)
4.2.	Métas y técnicas (4 horas)
5.	Terapia de Juego con arena
5.1.	Teoría (3 horas)
5.2.	Procedimiento (4 horas)
6.	Terapia de Juego para fortalecer el apego
6.1.	Conceptos básicos (5 horas)
6.2.	Métas y técnicas (4 horas)

7.	Metáforas e historias en la Terapia de Juego
7.1.	Teoría (5 horas)
7.2.	Procedimiento (5 horas)
8.	Terapia de juego en poblaciones y escenarios diversos. (5 horas)
8.1.	Terapia de Juego con niños con Discapacidad (5 horas)
8.2.	Terapia de Juego en las Escuelas (5 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
af. Resuelve problemas psicológicos, pedagógicos y terapéuticos a través de planes de acción bajo el enfoque pertinente al caso analizado, de acuerdo a la deontología del psicólogo.	
-Aplica las técnicas de terapia de juego en niños con problemas emocionales y conductuales.	-Proyectos -Trabajos prácticos - productos
-Describe las diversas corrientes de la psicoterapia de juego.	-Evaluación escrita -Informes -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Elaboración de un informe sobre los poderes terapéuticos del juego		APORTE 1	5	Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18)
Evaluación escrita	Examen interciclo		APORTE 2	10	Semana: 9 (07/05/18 al 09/05/18)
Proyectos	Aplicación de una corriente de la terapia de juego en un centro de práctica		APORTE 3	5	Semana: 11 (21/05/18 al 24/05/18)
Trabajos prácticos - productos	Elaboración de un materia narrativo para el trabajo con niños		APORTE 3	5	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Informes	Informe de una planificación de como aplicar Terapia de Juego en escenarios escolares		APORTE 3	5	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Evaluación escrita	Examen Final		EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Evaluación escrita	Examen de segunda convocatoria		SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

Aprendizaje asistido: se desarrollará a través de las clases y la retroalimentación con los estudiantes.

Aprendizaje colaborativo: se construirá a través de actividades en clase como foros, lecturas de artículos científicos y preguntas de casos especiales.

Aprendizaje aplicativo: se observará en la ejecución de las tareas y actividades de evaluación.

Criterios de Evaluación

Se tomará en cuenta el contenido, redacción y ortografía en los informes.

El contenido tiene que ser pertinente y acertado en cada una de las actividades.

Los trabajos deben ser entregados según las fechas previstas.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Balanta, C. P., & Peñaranda, S. Á. M.		Entornos y ambientes para jugar, disfrutar y aprender: orientaciones para familias y cuidadores de niños y niñas.	2016	9789587387940
Schaefer Charles	Manual Moderno	Fundamentos de Terapia de Juego	2012	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Kevin J. O Connor Charles E. Schaefer Lisa D. Braverman	Manual Moderno	Manual de Terapia de Juego	2017	9786074486179

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Esquivel, A. F.	Manual Moderno	Psicoterapia infantil con juego: casos clínicos.	2010	9786074481570

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **27/02/2018**

Estado: **Aprobado**