

## GAMETERAPIA PELVICA

Estrategias para mejorar la adherencia al entrenamiento de los músculos del piso pélvico



1 y 2 de diciembre de 2017

Universidad del Desarrollo Sede San Carlos de Apoquindo

Av. La Plaza #680, Las Condes,

Santiago de Chile

### Dirigido A:

Kinesiólogos con formación básica (demostrable) en Rehabilitación de Piso Pelviano.

### Objetivos del curso:

-Proporcionar conocimiento teórico-práctico sobre la utilización de los dispositivos de realidad virtual inmersiva y no inmersiva como herramienta en el tratamiento kinésico de individuos con disfunciones abdomino-pélvicas.

-Conocer propuestas con evidencia en la práctica clínica que utilizan el ambiente virtual para el entrenamiento de los músculos pélvicos y control de la micción.

-Explorar las herramientas virtuales y aplicarlas en situaciones clínicas en el área de la Rehabilitación Pelviperineal.

## **CONTENIDO:**

### **DIA 1**

**Mañana: 8:30 a 12:30 hrs**

Introduciéndose en la materia:

- Revisando la historia para basar nuestra práctica.  
Cómo basar un programa de entrenamiento muscular - recomendaciones internacionales.
- Reconociendo nuestro territorio: la estructura pélvica.  
Entrenamiento de los músculos del piso pélvico - bases teóricas.
- La realidad virtual vino para quedarse.  
¿Por qué Gameterapia para el entrenamiento de los MPP? Fundamentación teórica sobre la técnica.

**Tarde: 14:00 a 18:00 hrs**

- Cómo explorar las estrategias virtuales: de la teoría a la práctica
  - o Virtual reality
  - o E-health
  - o Interactive games
- ¿Qué evidencia científica existe?
- Entrenamiento de los músculos del piso pélvico: estrategias para su eficacia.
- Practicando la ciencia.

### **DIA 2**

**Mañana: 8:30 a 12:30 hrs**

**Práctica Clínica:**

- ¿Cómo aplicar la Gameterapia en la rutina clínica?
- ¿Para qué tipo de paciente?
- Disfunciones del piso pélvico y Gameterapia: Utilizando esta herramienta.

**Tarde: 14:00 a 18:00 hrs**

**Práctica individualizada con equipos:** Se dividirá en curso en 3 grupos de 10 personas que realizarán práctica como paciente y como terapeuta usando los juegos.

- Biofeedback EMG en la práctica clínica
- Exergames, aplicaciones y accesorios
- Wii Balance Board
- VR Box
- X Box Kinect
- Creando estrategias y soluciones para la salud

Grupo 1: 14:00 a 15: 15 hrs

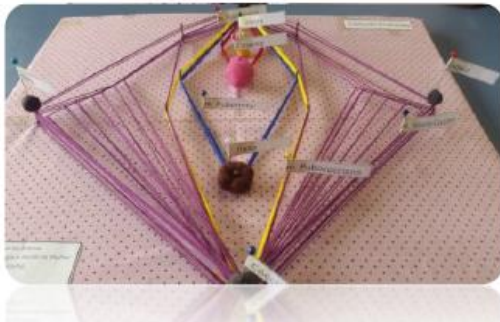
Grupo 2: 15:20 a 16:35 hrs

Grupo 3: 16:45 a 18:00 hrs

## EXPOSITORA

### Prof. Simone Botelho

- Profesora de la Universidad Federal de Alfenas (UNIFAL-MG) - Brasil.
- Coordinadora del Programa de Postgrado en Ciencias de la Rehabilitación de la UNIFAL-MG.
- Investigadora en el Departamento de Cirugía de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad Estatal de Campinas UNICAMP.
- Coordinadora de los Laboratorios de Investigación Clínica en Fisioterapia - UroFisioterapia UNIFAL-MG y UNICAMP.
- Profesora del Programa de Postgrado en Ciencias de la Cirugía de la UNICAMP.
- Miembro del directorio de la Asociación Brasileña de Fisioterapia en Salud de la Mujer (ABRAFISM) y de la Asociación Latinoamericana del piso pélvico (ALAPP).
- Miembro del cuerpo editorial del International Urogynecological Journal - IUJ.
- Orientadora de los trabajos sobre Virtual Reality y Gametherapy, publicados en diferentes revistas científicas del área.



## ORGANIZA: SOKIP



**Directoras del curso:** Klgas Olga Rincón A/ Maria Carolina Pantoja R/ Sarita Donoso G.

**Coordinadora:** Klg. Magdalena Nalda.

**Valores:**

**Socios SOKIP:** \$130.000 (Preventa exclusiva hasta el 10/11/2017)

**No socios:** Valor hasta el 24/11/2017: \$180.000 Desde el 25/11/2017: \$230.000