

PROGRAMA Y PLANIFICACIÓN DE CURSO

Primer Semestre Académico 2023

I. Actividad Curricular y Carga Horaria

Nombre del curso			
Ocio, Tiempo Libre y Juego			
Escuela	Carrera (s)		Código
Salud	Terapia Ocupacional		TOC3301
Semestre	Tipo de actividad curricular		
Quinto Semestre	OBLIGATORIA		
Prerrequisitos		Correquisitos	
Sin Prerrequisitos		Sin correquisitos	
Créditos SCT	Total horas semestrales	Horas Directas semestrales	Horas Indirectas semestrales
4 SCT	120		
Ámbito			
Genérico / Profesional			
Competencias a las que tributa el curso		Sub-competencias	
<p>Competencias Genéricas</p> <p>3.1 Utiliza habilidades comunicacionales que facilitan la interacción con las personas, familias, comunidades y equipos de trabajo, aumentando la efectividad de su trabajo, y evitando o resolviendo conflictos.</p>		<p>3.1.2.- Fortalece el quehacer cooperativo, comunicándose eficientemente con equipos de trabajo.</p> <p>3. 1.4.- Actúa asertivamente en las diversas situaciones que enfrenta durante su desempeño.</p>	

<p>3.2 Mantiene una actitud de permanente autoconocimiento, autocuidado, autocrítica y perfeccionamiento en su quehacer profesional con la finalidad de mejorar su desempeño y logros con relación a la salud de las personas</p>	<p>3. 2.3.- Ejecuta acciones que promueven su autocuidado, para fortalecer su bienestar y relación con las personas con quienes se desempeña.</p>
<p>Profesional 4. 1 Evidencia conocimientos, habilidades y actitudes profesionales para asumir las responsabilidades que le competen respecto de la salud de las personas, familias y comunidades, considerando sus dimensiones biológicas, psicológicas, sociales, culturales y espirituales.</p>	<p>4.1.4.- Comprende y conoce la interrelación entre los conceptos de bienestar, salud, ocupación significativa, dignidad y participación, así como los factores determinantes de la disfunción ocupacional.</p>
<p>Profesional 4.3. Utiliza el potencial terapéutico de la ocupación significativa, determinando las disfunciones y necesidades ocupacionales, planificando y estableciendo la intervención a través del uso de la actividad, con el consentimiento y la participación de las personas, familias y comunidad.</p>	<p>4.3.7. Aplica conocimientos, habilidades y actitudes éticas de trabajo para integrarse a equipo que fomenten el desarrollo social de las personas y comunidades.</p>
<p>Propósito general del curso</p>	
<p>Que los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifiquen el abordaje del juego como facilitador del conocimiento, como herramienta de comunicación, revelador en los procesos de constitución del sujeto y su identidad en permanente construcción. - Establezcan relaciones entre los modos de jugar y la construcción de secuencias de actividades lúdicas de las personas como integrantes de equipos. 	
<p>Resultados de Aprendizaje (RA)</p>	
<p>1. Analiza conceptualizaciones teórico-prácticas, de forma, función y significado de ocio, tiempo libre y juego, desde la perspectiva de terapia ocupacional, vinculándolos a la trayectoria del curso de vida y al contexto de intervención para generar habilidades de evaluación profesional.</p> <p>2. Evalúa los usos terapéuticos de las ocupaciones de ocio, tiempo libre y juego como medio y foco de intervención, facilitando la participación ocupacional de personas y/o comunidades reconociendo su diversidad e idiosincrasia.</p>	

II. Antecedentes generales del semestre en curso.

N° Total de Semanas del Curso	Horario / Bloque horario	Horas Semanales	Horas Directas semanales	Horas Indirectas semanales
18	14:30 – 19:30	7	4	3
Profesor/a Encargado/a de Curso (PEC)			Profesor /a Coordinador/a	
<i>Angélica Bart Sandoval</i>			<i>No aplica</i>	
Profesor/a Participante		Profesor/a Invitado		Ayudante Docente
<i>Ana María Aros Pamela Sepúlveda</i>		<i>Pamela Sepúlveda Pablo Miranda Por Definir</i>		<i>No aplica</i>

III. Unidades, Contenidos y Actividades

Número de la Unidad	Resultado de Aprendizaje al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
1	R1 R2	I: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego	8
Contenidos		Indicadores de logro	
<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego • Caracterización del Ocio, Tiempo Libre con enfoque de derecho. • Caracterización del Ocio, Tiempo Libre con enfoque de género. • Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre y Juego y Juego en el Curso de vida. • Juego: Fundamentos Teóricos 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Diferencia cada elemento del marco conceptual planteado. 2. Identifica las principales características que describen al Ocio, Tiempo Libre y Juego a lo largo del curso de vida. 3. Reconoce como parte del Dominio de Terapia Ocupacional la conceptualización revisada 4. Identifica las características a lo largo del juego en el curso de vida. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Patrones culturales y sociales en el juego • Juego en el curso de vida: forma, función y significado 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Reconoce factores culturales, sociales, económicos, políticos y religiosos que influyen en el desarrollo del juego. 6. Fundamenta el valor del juego en el proceso evolutivo y como se ve afectado ante compromiso en la funcionalidad.
---	---

Número de la Unidad	Resultado de Aprendizaje al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
2	R1 R2	II: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego	10
Contenidos		Indicadores de logro	
<ul style="list-style-type: none"> • Perspectiva Ocupacional y Razonamiento Profesional de Terapia Ocupacional • Metodologías de evaluación • Estrategias de trabajo grupal • Dimensión Terapéutica del ocio, el juego y el tiempo libre • Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención • Sistematización y análisis crítico de la información • Gestión de intervenciones grupales 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica Metodologías y estrategias de evaluación y análisis en contextos individuales y grupales aplicando razonamiento profesional 2. Aplica herramientas de evaluación e instrumentos vinculados al marco conceptual. 3. Caracteriza la dimensión terapéutica del ocio, el juego y el tiempo libre discriminando su rol como medio y como fin. 4. Gestiona pertinentemente espacio de intervención grupal intencionando el juego como principal estrategia 	

IV. Metodologías, Evaluaciones y Requisitos de Aprobación

Metodologías y Recursos de Enseñanza - Aprendizaje	Evaluaciones del Curso y Requisitos de Aprobación
<p>A fin de alcanzar los aprendizajes esperados, durante el curso se realizarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cátedras • Metodologías participativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades acumulativas 15%: A lo largo del curso, los/las estudiantes trabajarán en grupos que irán variando en cada actividad, a fin de explorar estrategias que faciliten la colaboración, comunicación y resolución de conflictos, así como la autogestión. Cada

<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo de análisis y sistematización individual y grupal • Exposiciones orales • Simulación Clínica • Roll Playing • Desarrollo audiovisual • Observación participante y no participante • •Web Quest <p>Todas las actividades estarán orientadas a que el estudiante genere una visión enriquecida del Ocio, el Tiempo Libre y el Juego, construida desde la fundamentación teórica y aplicada en la experiencia práctica, que aporte valor al razonamiento profesional.</p>	<p>trabajo grupal representará una nota sumativa, siendo éstas promediadas al concluir las clases lectivas del curso.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Actividad práctica de Rompehielo ○ Web Quest – línea de tiempo ○ Infografía ○ Técnica heurística uve de Gowin ○ Roll Playing <ul style="list-style-type: none"> ● Video educativo de Juego 20%: Revisión, síntesis y análisis del Juego de construcción. ● Evaluación de Teoría Aplicada 15%: En base a experiencias de simulación clínica los estudiantes aplicarán tanto el contenido teórico como práctico a realizar entrevistas de exploración en las áreas de Ocio y Tiempo Libre. ● Intervención Grupal basada en juego 25%: Análisis y desarrollo de la actividad de Diagnóstico e intervención basada en Juego. <ul style="list-style-type: none"> ○ Evaluación (10%) ○ Intervención (15%) ● Portafolio digital 25%: Sistematización de los contenidos y actividades de la asignatura, en formato digital, accesible y <p>* La asignatura no cuenta con examen y tiene como requisito de aprobación la asistencia obligatoria a clases con evaluaciones sumativas y/o asistencia obligatoria calendarizadas. Siendo necesario justificar a través de los conductos regulares la inasistencia por fuerza mayor.</p>
--	--

V. Bibliografía

<p>Bibliografía Fundamental-Obligatoria</p>
<p>Bibliografía entregada por el equipo docente</p>

Bibliografía Complementaria

Bibliografía entregada por el equipo docente

VI. Calendarización de actividades semana a semana

UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego				
Semana / Fecha*	Contenidos y Metodología	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo directo en hrs	Tiempo indirecto en hrs (t. autónomo)	
1 15/03/23	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de programa y planificación didáctica. • Levantamiento de expectativas • Fundamentos conceptuales: Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego <p>Metodologías:</p> <p>Inicio: <i>Presentación expositiva del programa y calendario.</i></p> <p><i>Activación de conocimientos previos mediante preguntas orientadoras</i></p> <p>Desarrollo: <i>Clase expositiva. Diagnóstico Formativo.</i></p> <p>Cierre: <i>Plenario</i></p>	3,5	3,5	Ev. Formativa: Diagnóstico formativo

<p>2 22/03/23</p>	<p align="center">UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo libre ● Caracterización del Ocio y tiempo libre en el curso de vida. <p>Metodologías: <i>Inicio:</i> Activación de conocimientos previos mediante lluvia de ideas. <i>Desarrollo:</i> Clase expositiva y trabajo grupal Trabajo grupal basado en Web Quest <i>Cierre:</i> Creación de línea de tiempo con hitos clave.</p>	<p>3,5</p>	<p>3,5</p>	<p>Ev. Sumativa Acumulativa: Línea de tiempo *Asistencia Obligatoria</p>
<p>3 29/03/23</p>	<p align="center">UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo libre en el contexto del curso de vida ● Perspectiva terapéutica Ocio y Tiempo Libre <p>Metodologías: <i>Inicio:</i> Activación de conocimientos previos mediante tópico figurativo. <i>Desarrollo:</i> Clase expositiva. Trabajo grupal basado en estrategia QQQ <i>Cierre:</i> Plenario</p>	<p>3,5</p>	<p>3,5 Video clases de juego</p>	<p>Ev. Formativa: Síntesis QQQ</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Organización día de la TO en la UOH. 			
4 05/04/23	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego Caracterización del Ocio, Tiempo Libre y Juego en el curso de vida Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre <p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades prácticas día del/a TO 	3,5 (horario diferido a jornada de la mañana)	3,5	
5 12/04/23	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego Caracterización del Ocio, Tiempo Libre y Juego en el curso de vida Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre <p>Metodologías:</p> <p>Inicio : Rompehielo - Activación de Conocimientos por preguntas exploratorias</p> <p>Desarrollo: Exposición Oral Trabajo Práctico - Taller de Juego</p> <p>Cierre: Estrategia PNI</p>	5	2	Ev. Sumativa Acumulativa: Infografía *Asistencia Obligatoria
6 19/04/23	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Conceptualización teórica de Ocio y Tiempo Libre 	5	2	*Asistencia Obligatoria

	<ul style="list-style-type: none"> ● Caracterización del Ocio, Tiempo Libre y Juego en el curso de vida ● Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre y el Juego <p>Metodologías:</p> <p>Inicio: Rompehielo - Estrategia SQA</p> <p>Desarrollo: Cátedra – taller de Juego. Taller desarrollo Audiovisual</p> <p>Cierre: Síntesis SQA</p> <p>*Instrucciones actividad Video de Juego.</p>			
<p>7 26/04/23</p>	<p align="center">UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego ● Caracterización del Ocio, Tiempo Libre y Juego en el curso de vida ● Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre y Juego ● Juego: Fundamentos Teóricos ● Patrones culturales y sociales en el juego ● Juego en el curso de vida: forma, función y significado <p>Metodologías:</p> <p>Inicio: Rompehielo - <i>Activación de conocimientos previos mediante RA-P-RP</i></p> <p>Desarrollo: <i>Revisión de videos de Juego (evaluación 360°)</i> <i>Clase expositiva</i></p>	5	2	*Asistencia Obligatoria

	Trabajo grupal basado roll playing <i>Cierre: construcción esquema RA-P-RP</i>			
8 03/05/23	UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego <ul style="list-style-type: none"> • Juego: fundamentos teóricos • Patrones culturales y sociales en el juego. Metodologías: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tutorías obligatorias virtuales.</i> • <i>Tiempo protegido para desarrollo Video Juego</i> 	1	6	Ev. Sumativa: Entrega Video de Juego (07/05/23)
9 10/05/23	SEMANA DE RECESO			
UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego				
10 17/05/23	UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego <ul style="list-style-type: none"> • Perspectiva Ocupacional y razonamiento profesional de Terapia Ocupacional • Metodologías de evaluación Ocio y tiempo libre 	4	3	Evaluación Sumativa Acumulativa: Roll Playing

	<p>Metodologías:</p> <p><i>Inicio: Rompehielo - Activación de conocimientos previos mediante Tópico generativo.</i></p> <p><i>Desarrollo: Clase expositiva – taller grupal Roll Playing basado en ejercicio de entrevista y preparación de simulación clínica</i></p> <p><i>Cierre: Plenario</i></p>			
<p>11 24/05/23</p>	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención ● Sistematización y análisis crítico de la información ● Consideraciones y desafíos de una entrevista de exploración. <p>Metodologías: Simulación Clínica</p>	2	5	<p>Actividad Sumativa: Simulación</p>
<p>12 31/05/23</p>	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención ● Sistematización y análisis crítico de la información ● Consideraciones y desafíos de una entrevista de exploración. <p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Simulación Clínica 	2	5	<p>Actividad Sumativa: Simulación</p>

<p>13 07/06/23</p>	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención ● Sistematización y análisis crítico de la información ● Consideraciones y desafíos de una entrevista de exploración. ● Aplicación del Juego en TO ● Dimensión terapéutica del juego ● Instrumentos y metodologías de evaluación/intervención. <p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Inicio: Rompehielo - Retroalimentación Proceso de simulación/evaluación cualitativa de pares ● Desarrollo: Clase expositiva y taller grupal ● Cierre: Plenario 	<p>4</p>	<p>3</p>	<p>Actividad Formativa</p>
<p>14 14/06/23</p>	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención ● Sistematización y análisis crítico de la información ● Aplicación del Juego en TO ● Dimensión terapéutica del juego ● Instrumentos y metodologías de evaluación/intervención. <p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Actividad práctica de evaluación de grupos en las áreas de Ocio y tiempo libre con metodologías basadas en el juego</i> 	<p>3</p>	<p>4</p>	<p>Actividad Sumativa: Intervención Grupal basada en juego I</p> <p>*Asistencia Obligatoria</p>

<p>15 21/06/23</p>	<p>FERIADO POR DÍA DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS</p>			
<p>16 28/06/23</p>	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención ● Sistematización y análisis crítico de la información ● Aplicación del Juego en TO ● Dimensión terapéutica del juego <ul style="list-style-type: none"> ● Instrumentos y metodologías de evaluación/intervención. <p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Actividad práctica de intervención de grupos en las áreas de Ocio y tiempo libre con metodologías basadas en el juego</i> 	<p>3</p>	<p>4</p>	<p>Actividad Sumativa: Intervención Grupal basada en juego II</p> <p>*Asistencia Obligatoria</p>
<p>17 05/07/23</p>	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cierre de la asignatura. <p>Metodología:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Inicio: Activación de conocimientos ● Desarrollo: Taller práctico ● Cierre: Plenario <p>*Actividades recuperativas.</p>	<p>5</p>	<p>2</p>	<p>Evaluación Sumativa: Presentaciones finales</p> <p>*Asistencia Obligatoria</p>

18 12/07/23	Actividades Recuperativas	2	5	