PROGRAMA DE CURSO

<table>
<tr><th colspan="4">Nombre del curso (en castellano y en inglés)</th></tr>
<tr><td colspan="4">Ocio, Tiempo Libre y Juego / LEISURE, SPARE TIME AND PLAY</td></tr>
<tr><th>Escuela</th><th>Carrera (s)</th><th colspan="2">Código</th></tr>
<tr><td>Escuela de Salud</td><td>Terapia Ocupacional</td><td colspan="2">TO3005-1</td></tr>
<tr><th>Semestre</th><th colspan="3">Tipo de actividad curricular</th></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="3">OBLIGATORIA</td></tr>
<tr><th colspan="2">Prerrequisitos</th><th colspan="2">Correquisitos</th></tr>
<tr><td colspan="2">Ninguno</td><td colspan="2">Ninguno</td></tr>
<tr><th>Créditos SCT</th><th>Total horas a la semana</th><th>Horas de cátedra, seminarios, laboratorio, etc.</th><th>Horas de trabajo no presencial a la semana</th></tr>
<tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><th>Ámbito</th><th>Competencias a las que tributa el curso</th><th colspan="2">Subcompetencias</th></tr>
<tr><td></td><td>➢ <u>Competencias Genéricas</u>
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.
3.2 Mantiene una actitud de permanente autoconocimiento, autocuidado, autocritica y perfeccionamiento en su quehacer profesional con la finalidad de mejorar su desempeño y logros en relación a la salud de las personas</td><td colspan="2">○ <u>Subcompetencias</u>
3.1.2.- Fortalece el quehacer cooperativo, comunicándose eficientemente con equipos de trabajo.
3. 1.4.- Actúa asertivamente en las diversas situaciones que enfrenta durante su desempeño.
3.2.3.- Ejecuta acciones que promueven su autocuidado, para fortalecer su bienestar y relación con las personas con quienes se desempeña.

➢ <u>Competencias Profesional</u>
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.
○ <u>Subcompetencia</u>
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.</td></tr>
</table>

Propósito general del curso
Este curso tiene por finalidad que los/las estudiantes conozcan e identifiquen bases conceptuales y experiencias prácticas que les permitan caracterizar, relacionar y aplicar los conceptos de ocio, tiempo libre y juego, desde una perspectiva ocupacional y cultural a lo largo del ciclo vital; a fin de desarrollar habilidades de intervención terapéutica en ocupaciones y contextos recreativos favoreciendo la calidad de vida y equilibrio ocupacional de personas y comunidades con las que trabajen. Para lograr este propósito se busca que los/las estudiantes fortalezcan sus habilidades de observación e interpretación de la realidad, vinculando el uso asertivo de contenidos e instrumentos y procurando una pertinente gestión de recursos asociados a la terapia ocupacional de manera transversal que considere criterios de género, cultura, acceso, edad y justicia ocupacional. Así como ejerciten la capacidad de comunicación y reflexión crítica con proyección al trabajo colaborativo.
Resultados de Aprendizaje (RA)
1. Reconoce y caracteriza los conceptos de ocio, tiempo libre y juego, desde la ocupación y la terapia ocupacional, vinculándolos a la trayectoria del ciclo vital y al contexto. 2. Integra y aplica conceptualizaciones teórico-prácticas, de forma, función y significado en ocupaciones de Ocio, tiempo libre y juego, valorando su importancia en la orquestación del equilibrio ocupacional. 3. Diseña y proyecta usos terapéuticos para 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.

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
1	**RA1** **RA2**	I: Bases conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego	9
Contenidos		**Indicadores de logro**	
<u>Contenidos</u> •Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego •Caracterización del Ocio, Tiempo Libre y Juego en el Ciclo Vital •Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre y Juego •Perspectiva Ocupacional y Razonamiento Profesional de Terapia Ocupacional •Metodologías de evaluación •Estrategias de trabajo grupal		1. Diferencia cada elemento del marco conceptual planteado. 2. Identifica las principales características que describen al Ocio, Tiempo Libre y Juego. 3. Reconoce como parte del Dominio de Terapia Ocupacional la conceptualización teórica desde el razonamiento profesional. 4. Identifica Metodologías y estrategias de evaluación y análisis en contexto individual y grupal.	

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
2	**RA1** **RA2** **RA3**	Unidad II: El juego: Trascendente, transversal y siempre una oportunidad	**7**

Contenidos	Indicadores de logro
• Juego: Fundamentos Teóricos • Patrones culturales y sociales en el juego • Juego en el Ciclo Vital: forma, función y significado • Dimensión Terapéutica del Juego • Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención • Creatividad • Sistematización y análisis crítico de la información	• Identifica las características del juego en cada etapa del ciclo vital. • Reconoce factores culturales, sociales, económicos, políticos y religiosos que influyen en el desarrollo del juego. • Fundamenta el valor del juego en el proceso evolutivo y como se ve afectado ante compromiso en la funcionalidad. • Describe la dimensión terapéutica del juego, como medio y fin. • Conoce y aplica herramientas de evaluación e instrumentos vinculados al juego.

Metodologías	Requisitos de Aprobación y Evaluaciones del Curso
A fin de alcanzar los aprendizajes esperados, durante el curso se realizarán: • Cátedras • Actividades prácticas • Trabajo de análisis y sistematización individual y grupal • Exposiciones orales 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.	1. Pruebas de Cátedra: incluirá preguntas de desarrollo y aplicación 2. Evaluación de Teoría Aplicada: En base a la segunda Unidad reúne contenidos teóricos-prácticos, con enfoque didáctico. Se busca que los/las estudiantes sean capaces de gestionar recursos personales y técnicos, facilitando la entrega de información. 3. Trabajo Grupal: 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 trabajo grupal representará una nota sumativa, siendo éstas promediadas al concluir las clases lectivas del curso. Los/las estudiantes deberán eliminar una de estas notas obligatoriamente. • Actividad 1: Revisión Teórica Actividad 2: Exposición Oral • Actividad 3: Ejercicio de Entrevista

	• Actividad 4: Elaboración de material • Actividad 5: Aplicación a casos 5. Portafolio: Los/las estudiantes deberán construir, de manera individual, un portafolio que contendrá una sistematización de cada etapa del ciclo vital indicada, considerando una descripción, análisis y aplicación de contenidos en el marco del desarrollo cronológico y patológico del ser humano. Éste estará compuesto por fichas técnicas que presentarán la información de manera didáctica, incorporando fundamentos teóricos e integrando contenidos de la asignatura. 6. Examen final: Al final del curso se cuenta con un examen final que evalúa todos los contenidos descritos en el programa del curso. La nota de eximición es 5.0 sin nota insuficiente (inferior a 4,0) en las pruebas de cátedras. Evaluaciones de Contenido Teórico PC + ETA: 45% • Prueba de cátedra 1 (PC) 25% • Evaluación de Teoría Aplicada (ETA) 20% Actividades TG + P: 55% • Trabajo grupal (TG) 25% • Portafolio (P)30%
Bibliografía Fundamental	
• Imperatore E. Lo Estamos Pasando Bien (El Juego Adulto, Un Proceso Esencial) Editorial Grijalbo Mondadori, año 2002, ISBN 9562581292. • PAVÍA, V. (2006): El Modo Lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador. Buenos Aires. Novedades Educativas. • SARLÉ, P. (2006): Enseñar el Juego y Jugar la Enseñanza. Buenos Aires. Paidós.	
Bibliografía Complementaria	
Bibliografía entregada por el equipo docente	