

## PROGRAMA Y PLANIFICACIÓN DE CURSO

### Primer Semestre Académico 2024

#### I. Actividad Curricular y Carga Horaria

Nombre del curso			
Ocio, Tiempo Libre y Juego			
Escuela	Carrera (s)		Código
Salud	Terapia Ocupacional		
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	80	40
Ámbito			
Genérico / Profesional			
Competencias a las que tributa el curso		Sub-competencias	
<p><b>Competencias Genéricas</b></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><b>Profesional</b> 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><b>Profesional</b> 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><b>Propósito general del curso</b></p>	
<p>Que los y las estudiantes logren caracterizar la dimensión ocupacional del desempeño asociado al ocio, juego y tiempo libre, valorando la participación significativa, la promoción de la autonomía y la identidad personal mediante procesos de razonamiento e intervención profesional. Para lo anterior, se espera que sean capaces de analizar el abordaje del ocio y el juego como facilitadores del conocimiento, herramientas de comunicación, fundamentos del desarrollo en el curso de vida y la expresión de la identidad personal y colectiva, así como establecer relaciones entre los estilos ocupacionales e intereses involucrados para el diseño e implementación de actividades lúdicas pertinentes a personas, grupos y comunidades específicas.</p>	
<p><b>Resultados de Aprendizaje (RA)</b></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 e intervención 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
17	Lunes 8:30 13:30	7,1	4,5	2,6
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>Karina Barrios</i>		<i>Por confirmar</i>		<i>Por confirmar</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"> <li>•Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego</li> <li>• Caracterización del Ocio, Tiempo Libre con enfoque de derecho.</li> <li>• Caracterización del Ocio, Tiempo Libre con enfoque de género.</li> <li>•Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre y Juego y Juego en el Curso de vida.</li> <li>• Juego: Fundamentos Teóricos</li> <li>• Patrones culturales y sociales en el juego</li> </ul>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diferencia cada elemento del marco conceptual planteado.</li> <li>2. Identifica las principales características que describen al Ocio, Tiempo Libre y Juego a lo largo del curso de vida.</li> <li>3. Reconoce como parte del Dominio de Terapia Ocupacional la conceptualización revisada</li> <li>4. Identifica las características a lo largo del juego en el curso de vida.</li> <li>5. Reconoce factores culturales, sociales, económicos, políticos y religiosos que influyen en el desarrollo del juego.</li> </ol>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego en el curso de vida: forma, función y significado</li> </ul>	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	9
Contenidos		Indicadores de logro	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perspectiva Ocupacional y Razonamiento Profesional de Terapia Ocupacional</li> <li>• Metodologías de evaluación</li> <li>• Estrategias de trabajo grupal</li> <li>• Dimensión Terapéutica del ocio, el juego y el tiempo libre</li> <li>• Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención</li> <li>• Sistematización y análisis crítico de la información</li> <li>• Gestión de intervenciones grupales</li> </ul>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica Metodologías y estrategias de evaluación y análisis en contextos individuales y grupales aplicando razonamiento profesional</li> <li>2. Aplica herramientas de evaluación e instrumentos vinculados al marco conceptual.</li> <li>3. Caracteriza la dimensión terapéutica del ocio, el juego y el tiempo libre discriminando su rol como medio y como fin.</li> <li>4. Gestiona pertinentemente espacio de intervención grupal intencionando el juego como principal estrategia</li> </ol>	

#### 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"> <li>• Cátedras</li> <li>• Metodologías participativas</li> <li>• Trabajo de análisis y sistematización individual y grupal</li> <li>• Exposiciones orales</li> <li>• Simulación Clínica</li> <li>• Roll Playing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Certamen 20%</b></li> <li>• <b>Video educativo de Juego 15%:</b> Revisión, síntesis y análisis del Juego de construcción.</li> <li>• <b>Simulación Clínica:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Entrevista aplicada 15%:</b> En base a experiencias de simulación clínica de entrevista, ls estudiantes aplicarán tanto el contenido teórico como práctico al realizar</li> </ul> </li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo audiovisual</li> <li>• Observación participante y no participante</li> <li>• Web Quest</li> </ul> <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>entrevistas de exploración en las áreas de Ocio y Tiempo Libre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Intervención Grupal basada en juego 30%</b> Análisis y desarrollo de la actividad de Diagnóstico e intervención basada en Juego. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sesión 1 de Evaluación (15%)</li> <li>▪ Sesión 2 de Intervención (15%)</li> </ul> </li> <li>● <b>Actividades acumulativas 20%:</b> 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 y pudiendo eliminar la peor nota. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Taller de Juego</li> <li>○ Diseño sesión grupal</li> <li>○ Roll Playing</li> <li>○ Cápsula educativa</li> </ul> </li> </ul> <p>* El curso tiene como requisito de aprobación la asistencia del 80% a las clases obligatorias según lo indicado en la planificación didáctica del programa. Lo anterior, considera las justificaciones formales vía DAE. Si los y las estudiantes no cumplen con el requisito de asistencia su nota final será un 3.9 máximo o su nota final si esta es menor.</p> <p>Cada estudiante es responsable de asegurarse, al final de las clases, que su asistencia quede registrada en la plataforma u hoja de firmas correspondiente.</p> <p>La inasistencia a las evaluaciones sumativas debe ser justificadas a través de los conductos regulares vía DAE para ser recuperadas en instancias posteriores, de lo contrario se registrará nota mínima 1.0.</p>
---	--

**V. Bibliografía**

<b>Bibliografía Fundamental-Obligatoria</b>
Bibliografía entregada por el equipo docente
<b>Bibliografía Complementaria</b>
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)	
Semana 1 (18/03/24)	<p><b>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de programa y planificación didáctica.</li> <li>• Levantamiento de expectativas</li> <li>• Fundamentos conceptuales: Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego</li> </ul> <p><b>Metodologías:</b></p> <p><i>Inicio: Presentación del programa, calendario y encuadre del curso. Activación de conocimientos previos mediante preguntas orientadoras</i></p> <p><i>Desarrollo: Cátedra. Diagnóstico Formativo.</i></p> <p><i>Cierre: Plenario</i></p>	4,5	2,6	Ev. Formativa: Diagnóstico formativo

<p>Semana 2 (25/03/24)</p>	<p><b>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo libre</li> <li>● Caracterización del Ocio y tiempo libre en el curso de vida.</li> </ul> <p><b>Metodologías:</b>  <i>Inicio: Actividad de Rompehielo.</i>  <i>Activación de conocimientos previos.</i>  <b>Desarrollo:</b> Cátedra - Trabajo grupal  <b>Cierre:</b> Síntesis</p>	<p>4,5</p>	<p>2,6</p>	<p>Ev. Formativa:  *Asistencia Obligatoria</p>
<p>Semana 3 (01/04/24)</p>	<p><b>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo libre en el contexto del curso de vida</li> <li>● Perspectiva terapéutica Ocio y Tiempo Libre</li> </ul> <p><b>Metodologías:</b>  <i>Inicio: Actividad de Rompehielo.</i>  <i>Activación de conocimientos previos mediante tópico figurativo.</i>  <b>Desarrollo:</b> Cátedra. Taller grupal  <b>Cierre:</b> Plenario.</p>	<p>4,5</p>	<p>3,6</p>	<p>Ev. Formativa  *Asistencia Obligatoria</p>

<p>Semana 4 (15/04/24)</p>	<p><b>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego</li> <li>● Caracterización del Ocio, Tiempo Libre y Juego en el curso de vida</li> </ul> <p><b>Metodologías:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Certamen</i></li> </ul>	<p>3</p>	<p>4,1</p> <p>Video clases de Juego</p>	<p>Ev.Sumativa: Certamen</p> <p>*Asistencia Obligatoria</p>
<p>Semana 5 (15/04/24)</p>	<p><b>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego</li> <li>● Caracterización del Ocio, Tiempo Libre y Juego en el curso de vida</li> <li>● Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre</li> </ul> <p><b>Metodologías:</b></p> <p><b>Inicio :</b> Rompehielo - Activación de Conocimientos por preguntas exploratorias</p> <p><b>Desarrollo:</b> Cátedra - Taller Audiovisual</p> <p><b>Cierre:</b> Síntesis</p>	<p>4,5</p>	<p>2,6</p>	<p>Ev. Sumativa Acumulativa: Infografía</p> <p>*Asistencia Obligatoria</p>
<p>Semana 6 (22/04/24)</p>	<p><b>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conceptualización teórica de Ocio y Tiempo Libre</li> <li>● Caracterización del Ocio, Tiempo Libre y Juego en el curso de vida</li> <li>● Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre y el Juego</li> </ul>	<p>4,5</p>	<p>2,1</p>	<p>*Asistencia Obligatoria</p>

	<b>Metodologías:</b> <b>Inicio:</b> Activación de conocimientos previos <b>Desarrollo:</b> Taller de Juego/ Taller desarrollo Audiovisual <b>Cierre:</b> Plenario			
Semana 7 (29/04/24)	<p align="center"><b>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptualización teórica de Ocio y Tiempo Libre</li> <li>• Caracterización del Ocio, Tiempo Libre y Juego en el curso de vida</li> <li>• Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre y el Juego</li> </ul> <b>Metodologías:</b> <b>Inicio:</b> Activación de conocimientos previos <b>Desarrollo:</b> Taller de Juego/ Taller desarrollo Audiovisual <b>Cierre:</b> Plenario	4,5	2,6	Evaluación Sumativa Acumulativa: Taller de Juego  *Asistencia Obligatoria
Semana 8 (06/05/24)	<p align="center"><b>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <b>Metodologías:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Presentación de Videos de Juego</i></li> </ul>	4,5	2,6	Ev. Sumativa: Presentación Video de Juego
<b>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b>				

<p>Semana 9 (13/05/24)</p>	<p><b>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Perspectiva Ocupacional y razonamiento profesional de Terapia Ocupacional</li> <li>● Metodologías de evaluación Ocio y tiempo libre</li> </ul> <p><b>Metodologías:</b>  <i>Inicio: Rompehielo - Activación de conocimientos previos mediante Tópico generativo.</i>  <i>Desarrollo: Cátedra – taller grupal</i>  <i>Cierre: Plenario</i></p>	<p>4,5</p>	<p>2,6</p>	<p>*Asistencia Obligatoria</p> <p>Evaluación Sumativa: Entrega protocolo sesión grupal</p>
<p>Semana 10 (20/05/24)</p>	<p>SEMANA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y AUTOCUIDADO</p>			
<p>Semana 11 (27/05/24)</p>	<p><b>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Perspectiva Ocupacional y razonamiento profesional de Terapia Ocupacional</li> <li>● Metodologías de intervención Ocio y tiempo libre</li> </ul> <p><b>Metodologías:</b>  <i>Inicio: Rompehielo - Activación de conocimientos previos</i></p>	<p>4,5</p>	<p>3,1</p>	<p>Evaluación Sumativa Acumulativa: Roll Playing</p>

	<p><i>Desarrollo: Cátedra – taller grupal Roll Playing basado en ejercicio de entrevista e intervención grupal como preparación de simulación clínica</i></p> <p><i>Cierre: Plenario</i></p>			
Semana 12 (03/06/24)	<p><b>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención</li> <li>● Sistematización y análisis crítico de la información</li> <li>● Consideraciones y desafíos de una entrevista de exploración.</li> </ul> <p>Metodologías: Simulación Clínica Grupal</p>	4,5	2,6	Ev. Sumativa: Simulación
Semana 13 (10/06/24)	<p><b>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención</li> <li>● Sistematización y análisis crítico de la información</li> <li>● Consideraciones y desafíos de una entrevista de exploración.</li> </ul> <p><b>Metodologías:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Simulación Clínica Grupal</li> </ul>	4,5	2,6	Ev. Sumativa: Simulación
Semana 14 (17/06/24)	<p><b>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención</li> <li>● Sistematización y análisis crítico de la información</li> </ul>	2	5,1	Ev. Sumativa: Simulación

	<p><b>Metodologías:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulación Clínica - Entrevista</li> </ul>			
Semana 15 (24/06/24)	<p><b>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención</li> <li>• Sistematización y análisis crítico de la información</li> </ul> <p><b>Metodologías:</b></p> <p>Simulación Clínica - Entrevista</p>	2	5,1	Ev. Sumativa: Simulación
Semana 16 (01/07/24)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Síntesis de contenidos del curso</li> <li>• Evaluación y cierre de la asignatura</li> </ul>	4,5	4,1	
Semana 17 (08/07/24)	Proceso de cierre de actas			