



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR

| 1) IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR | | | |
|--|------------------------------|----------------------------|--|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR | HABILIDADES PROFESIONALES II | | |
| UNIDAD ACADÉMICA | | | |
| CARRERA | TERAPIA OCUPACIONAL | TIPO DE ACTIVIDAD | Obligatoria / Electiva |
| CÓDIGO | (Proporcionado por DGA) | SEGUNDO SEMESTRE | Semestre que indica el Plan de Estudios |
| CRÉDITOS SCT-Chile | 6 créditos | 17 SEMANAS | Semanas que indica el calendario académico |
| TIEMPO DE DEDICACIÓN SEMANAL | | | |
| TIEMPO DE DEDICACIÓN TOTAL | TIEMPO DE DOCENCIA DIRECTA | TIEMPO DE TRABAJO AUTÓNOMO | |
| 162 | 4,5 | 5 | |
| REQUISITOS | | | |
| PRERREQUISITOS | | CORREQUISITOS | |
| Habilidades Profesionales I | | No tiene correquisitos. | |

| 2) DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR |
|---|
| <p>La asignatura de Habilidades Profesionales II tiene como propósito que los y las estudiantes puedan desarrollar una interacción crítica con el medio desde una perspectiva situada como base para un abordaje terapéutico pertinente, oportuno y creativo, aplicando habilidades de comunicación efectiva, autoconocimiento, resolución de conflictos, empatía, manejo de grupos, respeto a los derechos humanos y a las diversidades en todas sus formas, trabajo en equipo y razonamiento profesional. Además, se espera que el o la estudiante desarrolle competencias asociadas al pensamiento creativo que le permitan pensar de manera innovadora y contribuir a la generación de nuevas ideas y soluciones en las intervenciones con las personas, grupos y/o comunidades con las que se desenvuelva.</p> <p>Por otra parte, se espera que el o la estudiante oriente y/o relacione este conocimiento como insumo para la comprensión de ocupaciones centrales en la intervención de la disciplina como los son juego, ocio y tiempo libre, mediante estrategias prácticas como dinámicas grupales orientadas al desarrollo personal y profesional y la creación de material dirigido a facilitar la participación ocupacional de personas grupos y comunidades.</p> <ul style="list-style-type: none">CG1. Habilidad comunicativa en español: El/la profesional que egresa de una carrera de la salud demostrará saberes y habilidades comunicacionales, tanto escritas como orales, que facilitan la interacción con usuarios, familias, comunidades y equipos de trabajo, logrando la efectividad y eficiencia de la comunicación profesional y académica, a través del análisis de conceptos y aplicación de conocimientos técnicos dentro de su quehacer profesional.CG3. Trabajo en equipo. El/la profesional que egresa de una carrera de la salud se integra a equipos interdisciplinarios y multidisciplinarios, con liderazgo, autogestión, autocrítica, gestión emocional y empatía, para lograr los objetivos del trabajo o tarea.CG4. Compromiso con la inclusión y el respeto a la dignidad, igualdad y diversidad de género. El/la profesional que egresa de una carrera de la salud reconoce y valora a los demás en sus diferencias humanas, sin distinción de género, etarias, étnica, cultural, político-ideológicas, religiosa, afectivo-sexuales e identidad de género, promoviendo espacios y entornos sociales igualitarios, sin violencias e inclusivos en su quehacer profesional y en su entorno. |



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

3) RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Comprende las habilidades necesarias para una comunicación oral y expresión corporal efectiva, que facilita la interacción en su contexto cotidiano como; situaciones académicas y disciplinares y en sus relaciones con usuarios, familias, comunidades y equipos de trabajo.
2. Analiza sus habilidades socioemocionales identificando aquellas áreas que debe fortalecer con el fin de facilitar la resolución de problemas, tolerancia al malestar, regulación emocional, atención plena y de efectividad interpersonal
3. Demuestra habilidades de trabajo en equipo, como liderazgo, autogestión, autocrítica, para el logro de objetivos propuestos.
4. Comprende la importancia de incorporar recursos desde la creatividad que tributen a áreas ocupacionales, tanto en contexto universitario como en espacios terapéuticos, integrando el "pensamiento creativo" en el desarrollo de material lúdico,.
5. Identifica la relevancia de las áreas de ocio, juego y tiempo libre, para favorecer el bienestar de las personas, grupos y comunidades.
6. Valora la diversidad humana y la inclusión como ejes centrales del quehacer profesional de un Terapeuta Ocupacional, integrando la perspectiva de género y derechos humanos en los diferentes productos solicitados en la Asignatura.

4) UNIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS

Nombre de la Unidad de Aprendizaje:

Unidad 1: Comunicación Asertiva y Fundamentos teóricos y prácticos de la creatividad :

- Componentes básicos (verbal y no verbal) en la Expresión e identidad.
- Clasificación de Bloqueos Creativos y generación de ambientes creativos.
- Componentes estructurales de la comunicación asertiva
- Conceptos Básicos para el Desarrollo de la Creatividad: Fluidez, Flexibilidad y Originalidad
- Pensamientos Creativo, Lateral, convergente y divergente.
- Características de las personas creativas.

Unidad 2: Conceptualización teórica práctica de Ocio, Tiempo libre y juego:

- Juego y el curso de vida en Terapia Ocupacional
- El Juego y el Desarrollo en la Niñez.
- El Juego en la Adolescencia y Adultez
- Intervenciones Terapéuticas Basadas en el Juego.
- Aplicaciones del Juego en Terapia Ocupacional
- Metodologías: uso y de Diseño de Juegos y Herramientas Lúdicas en Intervenciones Terapéuticas.
- Derechos Humanos y perspectiva de género en el: Acceso al Juego y la Recreación
- Equilibrio Ocupacional: Gestión del Ocio y Tiempo Libre así cómo Estrategias de Autocuidado
- Impacto del Juego en el Desarrollo Psicosocial
- Teorías del Ocio y tiempo libre su Aplicación en Terapia Ocupacional
- Diseño de Actividades Recreativas Inclusivas

Unidad Transversal: Taller de Salud Mental:

- Atención Plena



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

- Efectividad Interpersonal
- Regulación Emocional:
- Tolerancia al Malestar

RECURSOS Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

A fin de alcanzar los aprendizajes esperados es que, mediante Estrategias que promueven la comprensión mediante la organización de la información:

- Cátedras presenciales.
- Talleres
- Roll Playing
- Metodologías Participativas
- Presentaciones Orales
- Análisis Crítico
- Sociodrama
- Revisión de Material Audiovisual

La metodología considera diferentes formas de representación, esto considerando la diversidad del estudiantado, incluyendo la perspectiva de derechos humanos y el género, por ejemplo en conformación de grupos durante el trabajo en clases, diversificación de roles y en igualdad de participación. En algunos de los recursos de apoyo se resguardará la no reproducción de estereotipos de género, como por ejemplo en imágenes, ejercicios, guías de trabajo, lecturas, entre otros.



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

5) CONDICIONES DE EVALUACIÓN Y APROBACIÓN

Primera Unidad: 40% de la nota de la Asignatura

1. Presentación de Material Concreto, Vinculado al Desarrollo de Habilidades Profesionales (LAPBOOK): 15%

Descripción: En esta evaluación, los estudiantes deben crear un LAPBOOK, que es una herramienta educativa visual y táctil. Un LAPBOOK es una carpeta o libro desplegable que contiene información organizada de manera interactiva y visualmente atractiva, utilizando elementos como pestañas, ventanas desplegables, solapas y gráficos. Este material debe estar relacionado con el desarrollo de habilidades profesionales específicas del curso. Se valorará la creatividad, la claridad y organización del contenido, la relevancia de la información incluida, y la calidad del diseño y presentación. Además, se considera cómo el LAPBOOK facilita el aprendizaje y la comprensión de los temas tratados.

2. Role Playing (Sociodrama): 20%

Descripción: En esta actividad, los estudiantes interpretarán situaciones que reflejan contextos profesionales o situaciones reales relacionadas con los temas del curso. Se evaluará las habilidades como la comunicación, la empatía, y la resolución de problemas y la capacidad de los estudiantes para asumir y representar su rol de manera profesional, la comprensión y aplicación de los conceptos relevantes, la interacción con otros participantes, y la capacidad para reflexionar sobre las experiencias vividas durante la actividad.

Co-evaluación: cada estudiante evaluará la participación, responsabilidad y compromiso de cada compañero/a de trabajo, aplicando una pauta que será compartida previo a la actividad. El resultado de dicha evaluación se convertirá en un factor entre 0 y 1 que se multiplicará por la nota del rol playing lo que corresponderá a la nota final de dicha actividad.

4. Ticket de Salida - Reflexión: De lo Aprendido, a Través de Cápsula Audiovisual: 5%

Descripción: El ticket de salida es una estrategia de evaluación formativa que se utiliza para cerrar una sesión de aprendizaje. En este caso, los estudiantes deben crear una cápsula audiovisual breve en la que reflexionen sobre lo que han aprendido en la clase o módulo. Esta cápsula debe resumir los puntos clave, insights personales, y cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida profesional o académica. Se evaluará la claridad y concisión de la reflexión, la capacidad para sintetizar y comunicar ideas, la creatividad en la presentación audiovisual, y la profundidad del análisis personal sobre el aprendizaje.

Segunda Unidad: 40% de la nota de la Asignatura

1. Material Lúdico (20%)

Esta evaluación se centra en la creación y presentación de un juego educativo o material lúdico relacionado con la temática del curso. La evaluación se divide en dos componentes:

Material: Esta parte evalúa la calidad y efectividad del material lúdico creado. Se considera la creatividad, la relevancia del contenido, la claridad de las instrucciones y la capacidad del material para alcanzar los objetivos educativos propuestos. Además, se evalúa cómo el material involucra a los participantes y facilita el aprendizaje a través del juego.

Co-Evaluación: cada estudiante evaluará la participación, responsabilidad y compromiso de cada compañero/a de trabajo, aplicando una pauta que será compartida previo a la actividad. El resultado de dicha evaluación se convertirá en un factor entre 0 y 1 que se multiplicará por la nota del material lúdico.

2. Observación No Participante y Diseño de Material Audiovisual (10%)

Observación No Participante: Implica la observación de una actividad o situación sin involucrarse directamente. Los estudiantes deben registrar sus observaciones de manera detallada, analizando aspectos relevantes como las interacciones, las dinámicas grupales, y el contexto. Esta actividad ayuda a desarrollar habilidades de análisis y reflexión crítica.

Diseño de Material Audiovisual: Los estudiantes deben crear un material audiovisual (como un video, presentación multimedia, o infografía animada) que resume e ilustra un tema relacionado con el curso. La evaluación considera la calidad técnica del material, la claridad del mensaje, la creatividad y la relevancia del contenido. Este componente desarrolla habilidades en la comunicación visual y el uso de tecnologías para la educación.

3. Diseño y Presentación de Actividad Recreativas Situada (10%)

Diseño de la Actividad: Se evalúa la capacidad de los estudiantes para diseñar una actividad que sea apropiada para el contexto elegido, que promueva la participación activa, y que esté alineada con los objetivos educativos o recreativos. Se considera la originalidad, la planificación detallada y la logística.

Unidad Transversal: Taller de Salud Mental: 20% de la nota de la Asignatura

1. Lista de asistencia y entrega de "Fichas de trabajo en clases": Esto equivale al 20%, es considerada como actividad sincrónica que se realiza clase a clase, por lo que la asistencia es un factor fundamental para poder completar esta actividad. **Asistencia 100% obligatoria.** Las horas prácticas de este módulo, se contabilizan de manera independiente a otras actividades prácticas de la asignatura.
2. "Registro diario del uso de Habilidades": Esto equivale al 5%, es una autoevaluación, que consiste en un instrumento de registro diario el cual el/la estudiante debe entregar semanalmente.



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

3. "Ejercicio de fortalecimiento semanal". Esto equivale al 10%, es un trabajo reflexivo individual, el cual se entrega al/la estudiante al finalizar cada clase para que la entregue completa la semana siguiente.

La asignatura de Habilidades profesionales II **cuenta con examen que corresponde al 30%** de la nota final del curso. Es decir, que si la nota final compuesta por la nota de presentación a examen (70%) y el examen (30%) es menor a 4,0 el/la estudiante reprueba la asignatura.

Sumado a lo anterior, se considera como requisito de **aprobación la asistencia general del 75%**. 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.

Respecto de las **actividades prácticas señaladas en el programa, se considerará asistencia obligatoria al 100%** de las actividades.

Respecto a las inasistencias, se considerará las justificaciones formales únicamente vía DAE, tanto para justificar las inasistencia como para tener la opción de recuperación de actividades evaluada, de lo contrario se asignará nota mínima 1,0.

Cada estudiante es responsable de asegurarse, al final de las clases, que su asistencia quede registrada en la plataforma u hoja de firmas correspondiente

Respecto del taller de salud mental: Se considera Asistencia 100% obligatoria. Las horas prácticas de este módulo, se contabilizan de manera independiente a otras actividades prácticas de la asignatura, sin embargo el no cumplimiento de este requisito constituye causa de reprobación de la asignatura.

Normativa Asignatura: se favorecerá un clima de respeto mutuo, en el sentido de respetar las opiniones tanto de los/las estudiantes como de las/los docentes a cargo de las diferentes clases. Esto cobra especial relevancia al momento de exponer situaciones o vivencias personales por ejemplo en el taller de salud mental. En esta asignatura tal como se declara en el último resultado de aprendizaje, se promueve: La Valoración por la diversidad humana y la inclusión como ejes centrales del quehacer profesional de un Terapeuta Ocupacional, integrando la perspectiva de género y derechos humanos en los diferentes productos solicitados en la Asignatura que se encuentran en concordancia con la política de igualdad y equidad de género de nuestra universidad.

| 6) BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA | TIPO DE RECURSO |
|---|---|
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | |
| De Bono, E. El pensamiento lateral. Ed. Paidós | Se encuentra como recurso físico en la biblioteca de la Universidad |
| Maslow, A. . La personalidad creadora. Ed. Kairos | Se encuentra como recurso físico en la biblioteca de la Universidad |
| Ana Hernández Merino, & María Montero-Ríos Gil. (2016). <i>Actividades artísticas y creativas en terapia ocupacional</i> . Editorial Síntesis. | Se encuentra como recurso digital. |
| Kronenberg, F., Salvador Simó Algado, & Nik Pollard. (2007). <i>Terapia ocupacional sin fronteras : aprendiendo del espíritu de supervivientes</i> . Médica Panamericana. | Se encuentra como recurso físico en la biblioteca de la Universidad |
| Terr, L. (2000). <i>El Juego, Por Que Los Adultos Necesitan Jugar</i> . Ediciones Paidós Iberica. | Se encuentra como recurso digital. |



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

| 7) BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA | |
|---|------------------------------------|
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | TIPO DE RECURSO |
| López Pérez, R. (1998) Prontuario de la Creatividad. Santiago, Chile: Editorial Universidad Educares. | Se encuentra como recurso digital. |
| Menchen Bellon, F. (1998) Descubrir la Creatividad: Desaprender para volver a aprender. México: Editorial Pirámide. | Se encuentra como recurso digital. |
| Espíndola, J. L. (1999) Creatividad, estrategias y técnicas. Alhambra Mexicana. | Se encuentra como recurso digital. |
| Cruz, P. G. M., Teresa, H. O., María, L. G., & Alejandra, M. P. (2010). El juego infantil y su metodología. Grado Superior. McGraw-Hill Interamericana de España S.L. Cruz, P. G. M., Teresa, H. O., María, L. G., & Alejandra, M. P. (2010). El juego infantil y su metodología. Grado Superior. McGraw-Hill Interamericana de España S.L. | Se encuentra como recurso digital. |

| 8) RECURSOS WEB |
|---|
| SITIOS WEB |
| Indicar los recursos web a utilizar. Deben ser de acceso oficial o de recursos disciplinares/didácticos. Ejemplo: www.mineduc.cl |
| La vida secreta de los niños: https://youtu.be/ptdif8rKsrl?si=x5wM8_F2gm2tDhm8 |
| Educación Creativa: https://www.educarchile.cl/impulsando-la-creatividad#:~:text=%C3%89sta%20nos%20permite%20llevar%20a,en%20%C3%A1reas%20que%20la%20requieran. |
| Euroinnova: https://www.euroinnova.com/blog/diferencia-entre-ocio-y-tiempo-libre#:~:text=libre%20y%20voluntaria,-Principales%20diferencias%20entre%20ocio%20y%20tiempo%20libre,est%C3%A1%20sujeto%20a%20obligaciones%20personales. |