



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	Ocio, Tiempo Libre y Juego		
UNIDAD ACADÉMICA	Escuela de Salud		
CARRERA	Terapia Ocupacional	TIPO DE ACTIVIDAD	Obligatoria
CÓDIGO	TOC3301-1	SEMESTRE	V
CRÉDITOS SCT–Chile	4 SCT	SEMANAS	17
TIEMPO DE DEDICACIÓN SEMANAL			
TIEMPO DE DEDICACIÓN TOTAL	TIEMPO DE DOCENCIA DIRECTA	TIEMPO DE TRABAJO AUTÓNOMO	
120	80	40	
REQUISITOS			
PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
No tiene		No tiene	

2) DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

Curso orientado a 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.

a) Competencias a las que tributa la actividad curricular:

Competencias Genéricas

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, autocrítica y perfeccionamiento en su quehacer profesional con la finalidad de mejorar su desempeño y logros con relación a la salud de las personas

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.



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

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.

3) RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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.
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.



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

4) UNIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS

Nombre de la Unidad: I: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego

Contenidos:

- 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
- Patrones culturales y sociales en el juego
- Juego en el curso de vida: forma, función y significado

Nombre de la Unidad: II: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego

Contenidos:

- 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

RECURSOS Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

A fin de alcanzar los aprendizajes esperados, durante el curso se realizarán:

- Cátedras
- Metodologías participativas
- Trabajo de análisis y sistematización individual y grupal
- Exposiciones orales
- Simulación Clínica
- Roll Playing
- Desarrollo audiovisual
- Observación participante y no participante
- Web Quest

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.



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

5) CONDICIONES DE EVALUACIÓN Y APROBACIÓN

- Certamen 20%
- Video educativo de Juego 15%: Revisión, síntesis y análisis del Juego de construcción.
- Simulación Clínica:
 - o Entrevista aplicada 15%: En base a experiencias de simulación clínica de entrevista, los y las estudiantes aplicarán tanto el contenido teórico como práctico al realizar entrevistas de exploración en las áreas de Ocio y Tiempo Libre.
 - o Intervención Grupal basada en juego 30% Análisis y desarrollo de la actividad de Diagnóstico e intervención basada en Juego. ▪ Sesión 1 de Evaluación (15%) ▪ Sesión 2 de Intervención (15%)
- Actividades acumulativas 20%: 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. o Taller de Juego o Diseño sesión grupal o Roll Playing o Cápsula educativa
- * 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. Cada estudiante es responsable de asegurarse, al final de las clases, que su asistencia quede registrada en la plataforma u hoja de firmas correspondiente. 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.

6) BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
Bibliografía entregada por el equipo docente	.

7) BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
Bibliografía entregada por el equipo docente	



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

8) RECURSOS WEB
SITIOS WEB
Recursos entregados por equipo docente.