



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	Escuela de Salud		
CARRERA	Terapia Ocupacional	TIPO DE ACTIVIDAD	Obligatoria
CÓDIGO	TOC1112-3	SEMESTRE	Segundo Semestre
CRÉDITOS SCT-Chile	6 SCT	SEMANAS	18 Semanas
TIEMPO DE DEDICACIÓN SEMANAL			
TIEMPO DE DEDICACIÓN TOTAL	TIEMPO DE DOCENCIA DIRECTA	TIEMPO DE TRABAJO AUTÓNOMO	
162 horas distribuido en 9 horas semanales	81 horas distribuidas en 4,5 horas semanales	81 horas distribuidas en 4,5 horas semanales	
REQUISITOS			
PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
Habilidades Profesionales 1		"No tiene".	

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> <p>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.</p>



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

- 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, afectivosexuales e identidad de género, promoviendo espacios y entornos sociales igualitarios, sin violencias e inclusivos en su quehacer profesional y en su entorno.

3) RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1: 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.

RA2: 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

RA3: Demuestra habilidades de trabajo en equipo, como liderazgo, autogestión, autocrítica, para el logro de objetivos propuestos.

RA4: 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,

RA5: Identifica la relevancia de las áreas de ocio, juego y tiempo libre, para favorecer el bienestar de las personas, grupos y comunidades.

RA6: 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.



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

4) UNIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS

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.

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.

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 Adulthood
- 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



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

- Teorías del Ocio y tiempo libre su Aplicación en Terapia Ocupacional
- Diseño de Actividades Recreativas Inclusivas

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
- Metodologías Participativas
- Presentaciones Orales
- Análisis Crítico
- Revisión de Material Audiovisual
- Circuitos de Juego

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.

Unidad 3: Aplicación práctica de contenidos integrados

- 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.
- Juego y el curso de vida en Terapia Ocupacional
- El Juego y el Desarrollo en la Niñez.
- El Juego en la Adolescencia y Adulthood
- 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



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

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
- Metodologías Participativas
- Presentaciones Orales
- 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.

Unidad Transversal: Taller de Salud Mental

- Atención Plena
- Efectividad Interpersonal
- Regulación Emocional
- Tolerancia al Malestar

RECURSOS Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

- Cátedras presenciales
- Talleres
- Análisis Crítico

5) CONDICIONES DE EVALUACIÓN Y APROBACIÓN

Primera Unidad: 20% de la nota de la Asignatura

- **Presentación de Material Concreto, Vinculado al Desarrollo de Habilidades Profesionales (LAPBOOK): 10%**
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.

- **Role Playing (Sociodrama): 10%**
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
5% diseño
5% implementación

Segunda Unidad: 25% de la nota de la Asignatura

- **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.

- **Ticket de Salida - Reflexión: De lo Aprendido, a Través de Cápsula Audiovisual: 15%**
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.

Tercera Unidad: 35% de la nota de la Asignatura

- **Material Lúdico (10%)**

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.
- **Proyección de uso:** Además, se evalúa cómo el material involucra a los participantes. facilita el aprendizaje a través del juego y ofrece flexibilidad de uso.

- **Diseño y Presentación de Actividades Recreativas Situadas (25%)**

Diseño e implementación de la Actividad: Se evalúa la capacidad de los estudiantes para diseñar una actividad que sea apropiada para el contexto de usuarios asignado, 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 de implementación, incorporando los contenidos revisados previamente y la utilización del material lúdico desarrollado.

- Diseño de actividad recreativa 10%
- Implementación de actividad recreativa 10%
- Aplicación de material lúdico en la sesión 5%

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

- **Fichas de trabajo en clases”: Esto equivale al 20%**

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.

- **“Registro diario del uso de Habilidades”: Esto equivale al 5%**

Autoevaluación, que consiste en un instrumento de registro diario el cual el/la estudiante debe entregar semanalmente.

- **“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 la nota final estará compuesta por la nota de presentación a examen (70%) y el examen (30%), si esta es menor a 4,0 el/la estudiante reprueba la asignatura.

Respecto de las actividades prácticas señaladas en el programa, se considerará asistencia obligatoria lo que implica que los/las estudiantes solo podrán optar a instancias recuperativas si justifican su inasistencia a través de los canales oficiales. Lo anterior, considerando que las justificaciones formales son únicamente las que se emiten vía DAE, de lo contrario se asignará nota mínima 1,0.

Con relación al taller de salud mental: Se considera de Asistencia obligatoria y las horas prácticas de este módulo, se contabilizan de manera independiente a otras actividades prácticas de la asignatura.



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

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

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.

Reprobación:

Se considerará causal de reprobación, cualquier falta a la ética que interfiera con el desarrollo de habilidades transversales, conocimientos o competencias requeridas para el desempeño profesional.

Constituyen faltas a la ética, entre otras, las que se detallan a continuación:

- Faltas a la integridad académica como plagio, copia, alteración de documentos de carácter formal de la asignatura.
- Faltas de respeto a cualquier integrante de la comunidad del curso como pares, docentes titulares, ayudantes y docentes colaboradores.
- La no participación reiterada en evaluaciones grupales de carácter sumativo.
- Conductas discriminatorias o violentas dirigidas a cualquier integrante de la comunidad del curso.
- Uso de lenguaje o conductas no adecuadas al contexto de desarrollo de la asignatura.



Universidad
de O'Higgins

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

UNIDAD DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN CURRICULAR

6) BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
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). Actividades artísticas y creativas en terapia ocupacional. Editorial Síntesis.	Se encuentra como recurso digital en la biblioteca de la Universidad
Kronenberg, F., Salvador Simó Algado, & Nik Pollard. (2007). Terapia ocupacional sin fronteras : aprendiendo del espíritu de supervivientes. Médica Panamericana.	Se encuentra como recurso físico en la biblioteca de la Universidad
Terr, L. (2000). El Juego, Por Que Los Adultos Necesitan Jugar. Ediciones Paidós Iberica	Se encuentra como recurso digital en la biblioteca de la Universidad

7) BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
R. (1998) Prontuario de la Creatividad. Santiago, Chile: Editorial Universidad Educares	Se encuentra como recurso digital en la biblioteca de la Universidad
Menchen Bellon, F. (1998) Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender. Mexico: Editorial Pirámide.	Se encuentra como recurso digital en la biblioteca de la Universidad
Espíndola, J.L. (1999) Creatividad, estrategia y técnicas. Alhambra Mexicana.	Se encuentra como recurso digital en la biblioteca de la Universidad
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 en la biblioteca de la Universidad