

PROGRAMA DE CURSO

Nombre del curso (en castellano y en inglés)			
Ocio, Tiempo Libre y Juego / LEISURE, SPARE TIME AND PLAY			
Escuela	Carrera (s)	Código	
Escuela de Salud	Terapia Ocupacional	TO3005-1	
Semestre	Tipo de actividad curricular		
5	OBLIGATORIA		
Prerrequisitos		Correquisitos	
Ninguno		Ninguno	
Créditos SCT	Total horas a la semana	Horas de cátedra, seminarios, laboratorio, etc.	Horas de trabajo no presencial a la semana
4	8,8	3	5
Ámbito	Competencias a las que tributa el curso	Subcompetencias	
	➤ <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, autocrítica y perfeccionamiento en su quehacer profesional con la finalidad de mejorar su desempeño y logros en relación a la salud de las personas	○ <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.	

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. Caracteriza y aplica conceptualizaciones teórico-prácticas, de forma, función y significado de ocio, tiempo libre y juego, desde terapia ocupacional, vinculándolos a la trayectoria del ciclo vital y al contexto de intervención para generar habilidades de evaluación profesional.
2. 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	11
Contenidos		Indicadores de logro	
Contenidos •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	Unidad II: El juego: Trascendente, transversal y siempre una oportunidad	5
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 experiencias de simulación clínica los estudiantes aplicarán tanto el contenido teórico como práctico a realizar entrevistas de exploración en las áreas de Ocio y Tiempo Libre. 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: Aplicación a casos 5. Portafolio: Los estudiantes deberán construir, en duplas, 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. Evaluaciones de Contenido Teórico • Prueba de cátedra 1 (PC) 25% • Evaluación de Teoría Aplicada (ETA) 20% • Trabajo grupal (TG) 20% • Portafolio (P) 35%
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	