

PROGRAMA Y PLANIFICACIÓN DE CURSO

Primer Semestre Académico 2022

I. Actividad Curricular y Carga Horaria

Nombre del curso			
Ocio, Tiempo Libre y Juego			
Escuela	Carrera (s)		Código
Salud	Terapia Ocupacional		TOC3301
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	60	60
Ámbito			
Genérico / Profesional			
Competencias a las que tributa el curso		Subcompetencias	
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.		3.1.2.- 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	

<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>autocuidado, para fortalecer su bienestar y relación con las personas con quienes se desempeña.</p>
<p>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.</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>4.3. Profesional 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>Propósito general del curso</p>	
<p>Que los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifiquen el abordaje del juego como facilitador del conocimiento, como herramienta de comunicación, revelador en los procesos de constitución del sujeto y su identidad en permanente construcción. - Establezcan relaciones entre los modos de jugar y la construcción de secuencias de actividades lúdicas de las personas como integrantes de equipos. 	
<p>Resultados de Aprendizaje (RA)</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 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 ciclo vital y al contexto de intervención para generar habilidades de evaluación 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. 	

II. Antecedentes generales del semestre en curso.

Nº Total de Semanas del Curso	Horario / Bloque horario	Horas Semanales	Horas Directas semanales	Horas Indirectas semanales
17	14:30 – 19:30	7	3,5	3,5
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>Ana María Aros</i>		<i>Por Definir</i>		<i>Por Definir</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	10
Contenidos		Indicadores de logro	
<ul style="list-style-type: none"> •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 • Juego: Fundamentos Teóricos • Patrones culturales y sociales en el juego • Juego en el Ciclo Vital: forma, función y significado 		<ol style="list-style-type: none"> 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 revisada 4. Identifica las características del juego en cada etapa del ciclo vital. 5. Reconoce factores culturales, sociales, económicos, políticos y religiosos que influyen en el desarrollo del juego. 	

	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	7

Contenidos	Indicadores de logro
<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica Metodologías y estrategias de evaluación y análisis en contextos individuales y grupales aplicando razonamiento profesional 2. Aplica herramientas de evaluación e instrumentos vinculados al marco conceptual. 3. Describe la dimensión terapéutica del ocio, el juego y el tiempo libre discriminando su rol como medio y como fin.

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"> • Cátedras • Diagnóstico participativo • Trabajo de análisis y sistematización individual y grupal • Exposiciones orales • Simulación Clínica 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación oral 25%: que aborda los conceptos de Ocio y Tiempo libre a partir de una web quest. • Actividades acumulativas 15%: 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

<ul style="list-style-type: none"> • Metodologías participativas • Roll Playing <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>trabajo grupal representará una nota sumativa, siendo éstas promediadas al concluir las clases lectivas del curso. Los/las estudiantes que cumplan el requisito de participación en clases podrán eliminar una de estas notas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Video Juego y ciclo vital 20%: Revisión, síntesis y análisis del juego a lo largo del ciclo vital de construcción colaborativa. ● Evaluación de Teoría Aplicada 25%: 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. ● Diagnóstico participativo 15%: Análisis y desarrollo de la actividad de Diagnóstico Participativo en Salud. Actividad integrada con la asignatura de “Sociedad, Salud y Terapia Ocupacional I”. <p>*La asignatura no cuenta con examen y la nota de aprobación corresponde a nota 5.5 con asistencia obligatoria a clases con evaluaciones sumativas calendarizadas.</p>
---	---

V. Bibliografía

<p>Bibliografía Fundamental-Obligatoria</p>
<p>Bibliografía entregada por el equipo docente</p>
<p>Bibliografía Complementaria</p>
<p>Bibliografía entregada por el equipo docente</p>

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 (trabajo autónomo del o la estudiante)	
1 04/04/2021	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentación de programa y planificación didáctica. ● Levantamiento de expectativas ● Fundamentos conceptuales: Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego <p>Metodologías: <i>Inicio: Presentación expositiva y Activación de conocimientos previos mediante preguntas orientadoras</i></p>	3,5	3,5	Evaluación diagnóstica formativa

	<p><i>Desarrollo: Clase expositiva</i></p> <p><i>Cierre: Creación de nube de conceptos importantes mediante TAC's</i></p>			
<p>2</p> <p>11/04/2021</p>	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo libre ● Caracterización del Ocio y tiempo libre en el Ciclo vital. <p>Metodologías:</p> <p><i>Inicio: Activación de conocimientos previos mediante lluvia de ideas.</i></p> <p><i>Desarrollo: Clase expositiva y trabajo grupal - Trabajo grupal basado roll playing</i></p> <p><i>Cierre: Creación de línea de tiempo con hitos clave.</i></p>	3,5	3,5	Ev. Sumativa: Acumulativa
<p>3</p> <p>18/04/2021</p>	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo libre en el contexto del ciclo vital ● Perspectiva terapéutica Ocio y Tiempo Libre 	3,5	3,5	Ev. Formativa: Síntesis

	<p>Metodologías: <i>Inicio: Activación de conocimientos previos mediante tópico figurativo.</i> <i>Desarrollo: Clase expositiva y trabajo grupal</i> <i>Cierre: Plenario</i></p>			
<p>4 25/04/2021</p>	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 <p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Tiempo protegido para desarrollo de Trabajo Práctico de exposición oral</i> ● <i>Ayudantía</i> 	1,5	5,5	
<p>5 02/05/2021</p>	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conceptualización teórica de Ocio, Tiempo Libre y Juego 	3	4	Ev. Sumativa: Exposición Oral

	<ul style="list-style-type: none"> • Caracterización del Ocio, Tiempo Libre y Juego en el Ciclo Vital • Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre <p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposición Oral Trabajo Práctico 			
6 09/05/2021	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización teórica de Ocio y Tiempo Libre • Caracterización del Ocio, Tiempo Libre y Juego en el Ciclo Vital • Desarrollo y evolución del Ocio, Tiempo Libre <p>Metodologías:</p> <p>Exposición Oral Trabajo Práctico</p>	3	4	Ev. Sumativa: Exposición Oral
7 16/05/2021	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Juego: Fundamentos Teóricos 	3	4	Evaluación Sumativa: Acumulativa

	<ul style="list-style-type: none"> ● Patrones culturales y sociales en el juego ● Juego en el Ciclo Vital: forma, función y significado <p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Evaluación de Cátedra: Trabajo práctico de análisis y aplicación de contenido teóricos</i> 			
23/05/2022	<i>RECESO UNIVERSITARIO – SIN ACTIVIDADES</i>			
8 30/05/2021	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juego: fundamentos teóricos ● Patrones culturales y sociales en el juego. <p>Metodologías:</p> <p><i>Inicio: Activación de conocimientos previos mediante SQA</i></p> <p><i>Desarrollo: Clase expositiva y trabajo grupal - Trabajo grupal basado roll playing</i></p> <p><i>Cierre: construcción esquema SQA</i></p>	3,5	3,5	Ev. Sumativa: Acumulativa

<p>9 6/06/2021</p>	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aplicación del Juego en TO ● Dimensión terapéutica del juego ● Instrumentos y metodologías de evaluación/intervención. <p>Metodologías:</p> <p><i>Inicio: Presentación TO invitada y activación de conocimientos previos.</i></p> <p><i>Desarrollo: Clase expositiva y trabajo grupal</i></p> <p><i>Cierre: Plenario</i></p>	<p>3,5</p>	<p>3,5</p>	
<p>10 13/06/2021</p>	<p>UNIDAD 1: Fundamentos conceptuales del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <p>Tiempo protegido para trabajo práctico: Video Juego y Ciclo Vital</p>	<p>0</p>	<p>7</p>	<p>Ev. Sumativa: Video Juego y Ciclo Vital</p>
<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p>				

<p>11 27/06/2021</p>	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perspectiva Ocupacional y razonamiento profesional de Terapia Ocupacional • Metodologías de evaluación Ocio y tiempo libre <p>Metodologías: <i>Inicio: Activación de conocimientos previos mediante Tópico generativo.</i> <i>Desarrollo: Clase expositiva – taller grupal</i> <i>Cierre: Plenario</i></p>	<p>3,5</p>	<p>3,5</p>	
<p>12 04/07/2021</p>	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego Aplicación de Diagnostico participativo</p>	<p>0</p>	<p>7</p>	<p>Ev. Formativa: Diagnóstico Participativo</p>
<p>13 11/07/2021</p>	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención • Sistematización y análisis crítico de la información • Consideraciones y desafíos de una entrevista de exploración. <p>Metodologías:</p>	<p>3,5</p>	<p>3,5</p>	<p>Ev. Sumativa: Acumulativa</p>

	<p><i>Inicio: Activación de conocimientos previos mediante estrategia QQQ.</i></p> <p><i>Desarrollo: Clase expositiva – taller grupal basado en ejercicio de entrevista y preparación de simulación clínica</i></p> <p><i>Cierre: Plenario</i></p>			
<p>14 18/07/2021</p>	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención ● Sistematización y análisis crítico de la información ● Consideraciones y desafíos de una entrevista de exploración. <p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Simulación Clínica ● Reflexión colectiva 	<p>1,5</p>	<p>3,5</p>	<p>Ev. Formativa: Simulación Clínica</p>
<p>15 25/07</p>	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención ● Sistematización y análisis crítico de la información ● Consideraciones y desafíos de una entrevista de exploración. <p>Metodologías:</p>	<p>2</p>	<p>7</p>	<p>Ev. Sumativa: Entrega Resultados Diagnóstico Participativo</p> <p>Ev. Formativa: Simulación Clínica</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Simulación Clínica ● Reflexión colectiva 			
16 01/07	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instrumentos y Metodologías de evaluación/Intervención ● Sistematización y análisis crítico de la información ● Consideraciones y desafíos de una entrevista de exploración. <p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Retroalimentación Proceso de simulación – evaluación cualitativa de pares ● Evaluaciones recuperativas 	3,5	3,5	Ev. Sumativa: Simulación Clínica
17 08/08	<p>UNIDAD 2: Aplicación terapéutica del Ocio, Tiempo Libre y Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cierre de la asignatura. <p>Metodología: Plenario</p>	2,5	4,5	

*Se deben identificar las semanas (con fecha) de receso estudiantil

Elaborado por	Revisado por
Angélica Bart – Ana María Aros	CEA Salud
Fecha de entrega	Fecha de revisión
11 – 03 -2022	Marzo 2022