

PROGRAMA ACTIVIDAD CURRICULAR

Componentes	Descripción
Nombre del curso	Electivo III CEFE Desarrollo: juego y creación
Course Name	Development: play and creation
Código	LEC232-407
Unidad académica/ organismo de la unidad académica que lo desarrolla	DEPARTAMENTO DE DANZA
Carácter	Semestral, Obligatorio
Número de créditos SCT	3 créditos
Línea de Formación	Formación Especializada (EF)
Nivel	Semenstre 6
Requisitos	Sin requisitos
Propósito formativo	Cursos que integra bases psicológicas, neurobiológicas, psicomotrices, somáticas y artísticas que fundamentan el desarrollo humano en relación al fenómeno educativo y sus implicancias, posicionando al <i>juego y la creación</i> como ejes fundantes desde la gestación a la etapa juvenil. Contribuye al desarrollo de capacidades de observación, análisis, creación y reflexión de procesos metodológicos basados en educación artística con foco en la inclusión.
Competencias específicas a las que contribuye el curso	4.6 Analiza críticamente diversos contextos educativos no formales a través de la disciplina de la danza.
Sub-competencias específicas a las que contribuye el curso	4.6.1 Vincula nociones del desarrollo humano y el aprendizaje con procesos educativos desde la danza. 4.6.2 Estudia diversos modos de mediación en distintos contextos comunitarios desde modelos educativos artísticos de la danza.

Competencias genéricas transversales a las que contribuye el curso	3.- Capacidad autocrítica: examinar los procesos y resultados de las propias acciones y trabajos, siendo capaz de establecer tanto las propias fortalezas a mantener como las debilidades a superar, para regular sus acciones mediante una planificación orientada a la mejora. 5.- Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad: reconocer, comprender y aceptar las diferencias, valorándolas y aprendiendo de ellas para enriquecer su participación, compromiso y aporte a los derechos de toda persona y al desarrollo armónico y respetuoso de la sociedad. 6.- Capacidad de trabajo en equipo: participar activamente, de manera responsable y colaborativa en funciones encomendadas con integrantes del equipo para el logro de objetivos comunes.
Resultados de aprendizaje	• Re-crea sus propias creencias sobre aprendizaje y pedagogía en el marco de la infancia y la juventud. • Reflexiona sobre “apego seguro”, afectos y vínculos en relación a sí mismo y el entorno, desde las implicancias en el desarrollo humano en contexto y en los procesos pedagógicos. • Genera prácticas dancísticas con enfoque somático, artístico e inclusivo basadas en la integración de los organizadores psicomotrices y socioemocionales. • Valora el carácter lúdico, estético y pedagógico de las danzas, en experiencias artísticas sustentadas en el desarrollo humano- sociocultural, en procesos de enseñanza-aprendizaje contextualizados. • Identifica las diferentes áreas que conforman el desarrollo infantil - juvenil, desde un enfoque relacional e integrador. • Generar pensamiento crítico en torno a la “norma” durante el desarrollo junto a los procesos socioculturales.
Saberes / Contenidos	Núcleos temáticos I Organizadores del desarrollo Las danzas y el juego como organizadores del movimiento • Etapa sensorio motriz y socioemocional: Apego seguro, vínculos y emociones en el desarrollo y en los procesos pedagógicos. • Sentidos y percepción: sensibilidad, movimiento y entornos cualitativos/estéticos en la organización del “self”. • Juegos pre simbólicos, danza y espontaneidad Núcleos temáticos II Unidad II niñez

	El juego simbólico y las danzas en procesos construcción socioculturales. • Perspectiva psicoanalítica del desarrollo, infancia y latencia. • Piaget etapa preoperatoria y operatoria. • Afectos, expresividad, comunicación y creación. Núcleos temáticos I Etapas juveniles Las danzas en la etapa juvenil: Una mirada fenomenológica del cuerpo en la escuela. • Educación inclusiva y “conductas desadaptativas” • El carácter lúdico de la experiencia sociocultural. • “Normalidad” constructo a pensar desde lo colectivo.
Metodologías	- La problemática como estrategia didáctica. - Descubrimiento guiado. - Experimentación con diversas materialidades. - Talleres grupales con análisis reflexivo, y ejercicios de aplicación. - Trabajo cooperativo y por proyectos. - Cuaderno de acompañamiento “bitácora” personal y colectiva. - Análisis de textos, películas, documentales e imágenes.
Evaluación	1- Primera evaluación: 30% Taller de aplicación. Segunda semana de octubre 2- Segunda evaluación: 30% Taller de aplicación. Segunda semana de noviembre. 3- Tercera evaluación: 30% Ensayo + 10% taller de clases (bitácoras). Primera semana de diciembre.
Requisitos de aprobación	Protocolo covid-19 Artículo nº8: Las inasistencias debido a lesiones articulares que impidan que el estudiante realice actividad física, Artículo 9: En el caso de estas actividades curriculares los estudiantes realizarán un examen, pero existirá la posibilidad de eximición con una nota mínima de cinco coma cero (5,0) y con un porcentaje mínimo de asistencia de 80%, incluyendo las actividades teórico-prácticas que no se encuentren en el listado del inciso anterior. Esta posibilidad de

	eximición será determinada por el profesor y deberá ser informada por el mismo al inicio del curso. En el caso que el profesor de la actividad curricular determine que incluye un examen, la no presentación a este que no este debidamente justificada, constituirá la reprobación de la actividad curricular.
Palabras clave	ETAPAS DEL DESARROLLO, PROCESO SENSOPERCEPCIÓN, MOVIMIENTO, JUEGO, VÍNCULO, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN SOMÁTICA, NEUROCIENCIAS PEDAGÓGICAS.
Bibliografía obligatoria	• Chokler, M. (2005): <i>Los organizadores del desarrollo psicomotor. Del mecanismo a la Psicomotricidad Operativa</i>, Buenos Aires, Cinco. • Coll, C., Palacios, J., Marchesi, A. (1990): <i>Desarrollo Psicológico y Educación II</i>, Madrid, Alianza. • Eisner, E. (2011): <i>El Arte de la Creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia</i>. Barcelona, PAIDÓS. • Pikler, E. (2012): <i>Moverse en Libertad. Desarrollo de la motricidad global</i>, Madrid, Narcea. • Ruiz de Velasco, Á. Abad, J., (2011): <i>El juego simbólico</i>, Barcelona, GRAÓ. • Vecchi, Vea (2013): <i>Arte y creatividad en Reggio Emilia. El papel de los talleres y sus posibilidades en educación infantil</i>, Madrid, Morata. • Wild, R. (2011): <i>Etapas de desarrollo</i>, Barcelona, Herder. Apuntes: • Greil, Thomas: El proceso de personificación. Vínculo, confort, seguridad y curiosidad. Apuntes seminario de formación 2012.
Bibliografía complementaria	• Aucouturier, B. (2007): <i>“Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz”</i>; Barcelona: GRAÓ • Castañer, Marta y Camerino Oleguer (2001): <i>Unidades didácticas para primaria</i>, Zaragoza, INDE. • Goddard, Sally (2015): <i>El niño bien equilibrado. Claves del desarrollo neurológico para un buen aprendizaje</i>,

	Barcelona, Ing. • Learreta Ramos, Begoña (coord...) (2005). Didáctica de la Expresión Corporal, España: INDE publicaciones • Maturana, Humberto y Verden-Zöller, Gerda (1993): <i>Amor y juegos. Fundamentos olvidados de lo humano. Desde el patriarcado a la Democracia</i>, Santiago, Instituto de Terapias Cognitivas. • Montagu, Ashley (2004): <i>El Tacto. La importancia de la piel en las relaciones humanas</i>, Barcelona, PAIDÓS.
--	--