

PROGRAMA DE ASIGNATURA / 2° SEMESTRE 2025 CARRERA DE PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN ESPECIAL		
1. Nombre de la Actividad Curricular Expresión Artística, Juego y Creatividad		
2. Nombre de la Actividad Curricular en inglés Artistic Expression, Play and Creativity		
3. Nombre Completo del Docente(s) Responsable(s) Carolina Aroca - Carolina Grellet		
4. Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla Departamento de Educación		
5. Semestre/Año Académico en que se dicta 1er año / II semestre 2025		
6. Ámbito 5.Persona, Discapacidad y Sociedad		
7. Horas de trabajo	Horas semanales de trabajo presencial	Horas semanales de trabajo no presencial
8. Tipo de créditos SCT	3	7
9. Número de Créditos SCT – Chile 6 Créditos		
10. Requisitos	No tiene	
11. Propósito general del curso	El presente curso procura propiciar con las y los estudiantes, experiencias de aprendizaje, para potenciar la imaginación y la creatividad, a partir del desarrollo de expresiones artísticas vinculadas a la música, danza, la expresión corporal y las artes plásticas. Se busca generar competencias para favorecer la comunicación de emociones, el disfrute estético y la	



	capacidad creativa de sus futuros estudiantes, en la potenciación del conocimiento de sí mismo y la gestión de las necesidades educativas, aportando a la superación de las barreras de aprendizaje y la inclusión de personas con necesidades educativas asociadas o no a discapacidad.
12. Competencias	E. Compromiso con el desarrollo humano y sustentable. 5.1. Valora de manera multidimensional las características contextuales y de aprendizaje de la persona con discapacidad y/o con necesidades educativas para generar estrategias específicas y diferenciadas, promoviendo el aprendizaje y la calidad de vida.
13. Subcompetencias	5.1.1. Propicia la autonomía de las personas con discapacidad y/o necesidades educativas, articulando estrategias socioeducativas desde una perspectiva reflexiva y crítica para superar las barreras asociadas a la participación y el aprendizaje.
15. Resultados de Aprendizaje • Comprender que los lenguajes expresivos y el juego son una forma de comunicación propia de las personas, y , son la forma vinculante por excelencia, que favorecen el desarrollo y aprendizaje en una necesaria experiencia de bienestar de personas con discapacidad o necesidades educativas. • Consolidar una mirada crítica y fundada respecto a cómo los diferentes contextos para el aprendizaje, favorecen o restringen la creatividad y las expresiones artísticas de personas con discapacidad o necesidades educativas.	

16. Saberes / Contenidos

Unidad I

Creatividad: Concepto, procesos y alcances

Desarrollo de la creatividad, proceso creativo, facilitadores y obstaculizadores.

Unidad II

Expresión artística

Expresiones artísticas y su relación con el desarrollo emocional y la sensibilidad estética: la danza, expresión corporal, música y artes visuales.

Didáctica de las Artes integradas.

Unidad III

El juego y el jugar

El juego como un derecho de las infancias

Conceptualización ESAR

El juego libre

La autonomía y el moverse en libertad

Unidad IV

Experiencias inclusivas a través del arte y el juego

Perspectivas contemporáneas: desde la educación tradicional a las pedagogías activas. Enfoques Reggio Emilia, Montessori, Waldorf y su relación con el arte y el juego.

Particularidades del juego en contextos de discapacidad motora, sensorial, cognitiva o múltiple.

Barreras y facilitadores para el acceso al juego.

17. Metodología

Clases activo participativas.

-Lecturas monitoreadas (control de lectura, fichas de lectura o discusión en clases)

-Aplicación práctica de los conceptos en talleres de participación creativa.

--Exposiciones grupales en base a un proyecto de investigación

18. Evaluación

- Talleres
- Trabajos de cada módulo. (Ensayo, prueba)
- Proyecto de investigación

19. Requisitos de aprobación

Asistencia: 75%

Nota de aprobación mínima (escala de 1.0 a 7.0): 4.0

Nota de eximición: 5.0

Requisitos para presentación a examen:

Nota de presentación igual o superior a 3.5

Calificación Semestral previa examen: 60%

Examen: 40%

20. Palabras Clave

Expresión artística, juego, creatividad, necesidades educativas y/o discapacidad

21. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

- Grellet, Carolina (2000) El juego entre el nacimiento y los 7 años .Unesco. Unesdoc Biblioteca digital.
- Schnarch, Alejandro (2010). La creatividad Aplicada .Colombia: ECOE EDICIONES. <http://www.digitaliapublishing.com.uchile.idm.oclc.org/visor/29906>
- Hemsy de Gainza, Violeta. (2007).La iniciación musical del niño Buenos Aires:. Ricordi Americana
- Vargas-Pineda, D. R.; López-Hernández, O. (2020) Experiencias de artistas con discapacidad frente a la promoción de la inclusión social. Arte, Individuo y Sociedad 32(1), 31-44
- Albar Mansoa, Javier; Ranilla Rodríguez, Miguel; Hernández Ullán, Clara (2023) Praxis y espacios de intervención desde el arte y la educación. Editor: Dykinson . <https://www-digitaliapublishing-com.us1.proxy.openathens.net/a/143842/praxis-y-espacios-de-intervencion-desde-el-arte-y-la-educacion>

22. Bibliografía Complementaria

Nazario Urbina, M. y Paredes Aguinaga, M.(2020). El juego en la identidad y autonomía del niño Revista de Investigación y Cultura - Universidad César Vallejo

Marin, I.(2009). Jugar, una necesidad y un derecho Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport <http://www.raco.cat/index.php/Aloma>

23. Recursos Web

Unicef.org . Aprendizaje a través del juego. (2018)