



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS | COLEGIO DE PEDAGOGÍA
Taller de Educación No Formal 4 (Educación y cultura)

Profesora: Mtra. Nancy Araceli Galván Aguilar

Semestre 2024-2

Inicio de clases: 29 de enero, 2024 | Fin de clases: 24 de mayo, 2024.

❖ Vía de comunicación, correo electrónico institucional: nancygalvan@filos.unam.mx

ARTE Y JUEGO

Experiencias estético-educativas, segunda parte

Presentación

Las artes, en sus múltiples manifestaciones, representan situaciones, dispositivos y recursos valiosos para el aprendizaje y el desarrollo de experiencias educativas significativas. Mediante la *interacción*, el *diálogo* y la *interpretación* como formas de conocimiento, las pedagogas y los pedagogos podemos promover el desarrollo de habilidades, actitudes y valores como: la sensibilización, la imaginación, la expresión, la empatía, la libertad, el pensamiento reflexivo y crítico, la colaboración, la participación creativa, colectiva y transformadora. Es necesario re-pensar, re-inventar e imaginar otro tipo de experiencias educativas *empáticas* que inspiren y transformen el entorno, desde los múltiples ámbitos y realidades de la Educación No Formal. El semestre 2024-2 se dedicará al análisis y diseño de obras y experiencias estético-educativas que, *mediante el juego*, nos permitan visibilizar y problematizar temas sociales complejos en el contexto actual. Asimismo, se reflexionará en torno al potencial del juego como recurso y estrategia para el aprendizaje de habilidades sociales, emocionales y cognitivas, como las mencionadas con anterioridad.

Objetivo general del curso

Diseñar e implementar un juego basado en artes que, en el marco de las características y ámbitos de la Educación No Formal, favorezca el desarrollo de una experiencia estético-educativa.



Los temas generales que se abordarán durante el semestre, son:

1. El potencial pedagógico de las artes
2. Aprendizaje, arte y juego
3. Habitar en la CDMX: retos, problemas y posibilidades
4. Espacios de arte y juego en la CDMX: características y audiencias

Evaluación

Para ser evaluada(o), deberá cumplirse de manera puntual con el 80% de asistencia a las clases.

- ❖ Portafolio de artes y juegos (individual): 40%
- ❖ Diseño colaborativo e implementación de un juego basado en arte: 30%
- ❖ Intervención en Wikipedia (individual): 20%
- ❖ Exposiciones individual/en equipos: 10%

Fuentes básicas de consulta

- ARNHEIM, R. (1969). *Visual Thinking*. Berkeley y Los Ángeles: University of California Press. 348 págs.
- CALAF, R. (Coord.). (2003). *Arte para todos: miradas para enseñar y aprender el patrimonio*. España: Trea.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1998; 2014). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. México: Paidós. 510 págs.
- DEWEY, J. (1934; 2005). *Art as Experience*. Nueva York: Penguin Group. 371 págs.
- _____. (1938; 1997). *Experience and education*. Nueva York: Touchstone. 91 págs.
- EISNER, E. (1972). *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós Ibérica. 300 págs.
- _____. (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós Ibérica. 317 págs.
- HOOPER-GREENHILL, E. (2007). *Museums and Education. Purpose, pedagogy and performance*. Nueva York: Routledge. 231 págs.
- HUIZINGA, Johan. (2014). *Acerca de los límites entre lo lúdico y lo serio en la cultura*. Madrid: Casimiro Libros.
- JIMÉNEZ, L., Aguirre, I. y Lucía G. Pimentel. *Educación artística, cultura y ciudadanía*. España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI): Fundación Santillana. 179 págs.
- PLAZAOLA, J. (1991). *Introducción a la Estética. Historia, teoría, textos*. Bilbao: Universidad de Deusto. 623 págs.
- YENAWINE, P. (2013). *Visual Thinking Strategies. Using Art to Deepen Learning Across School Disciplines*. Cambridge, Massachusetts: Harvard Education Press. 198 págs.