

Desarrollo de habilidades creativas a través de prácticas transdisciplinares, Neurociencia aplicada y el cuerpo en movimiento

LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL

Carrera:

Licenciatura en Diseño Industrial

Plan:

2013

Ciclo:

Ciclo de Orientación y Ciclo de Egreso

Área:

Área Proyectual

Perfil:

No corresponde

Nombre de la unidad curricular:

Desarrollo de Habilidades Creativas a través de Prácticas transdisciplinariedad, Neurociencia Aplicada y el cuerpo en movimiento

Tipo de unidad curricular:

Taller proyectual

Carácter de la unidad curricular:

Optativa

Organización temporal:

Semestral

Semestre:

Segundo semestre

Docente responsable:

Paula Giuria/Profesora Adjunta Licenciatura Danza Contemporánea

Equipo docente:

G2, Natalia Hazan (LDInd)

G1, Sergio Rodríguez (LDCV)

Modalidad de cursado:

Presencial

Régimen de cursado:

Controlado

Régimen de asistencia y aprobación:

Asistencia: obligatoria al 80% de las clases.

Aprobación: aprobación de curso con calificación igual o superior a 3 puntos (60%).

Créditos:

4

Horas totales:

60

Horas aula:

30

Año de edición del programa:

2024

Conocimientos previos recomendados:

No hay conocimientos previos recomendados

Objetivos:

Generales:

Desarrollar habilidades personales e interpersonales que potencien el bienestar y la creatividad en estudiantes de Fadu, CDU y Fartes. Se explorarán prácticas de respiración consciente, expresión corporal, escucha activa e inteligencia emocional, integrándose en los procesos creativos multidisciplinares. Con marco en el año de la salud mental promovido por Bienestar Universitario, tomaremos la temática como hilo conductor.

Específicos:

1. Abordar la temática desde la interdisciplina con los diferentes servicios de Udelar para así generar una propuesta integral de diseño.
2. Analizar y aplicar los conceptos básicos de Neurodidáctica entendido como una herramienta para ser aplicada al diseño, para así poder abordar//co-crear // generar// nuevos criterios de entendimiento y creación disciplinar.
3. Promover y aplicar algunos de los principios generales de la neurodidáctica:
 - Aprendizaje Multisensorial
 - Emoción y Aprendizaje
 - Aprendizaje Activo
 - Aprendizaje situado
 - Metacognición
 - Reducción de estrés
 - Ambiente de aprendizaje multisensorial y creativo
 - Profundizar en la interdisciplina
4. Como resultado visibilizar a todo el colectivo de estudiantes, docentes y afines a la Udelar. cual es la situación actual de los medios y sistemas de aprendizaje, en pro de una reacción frente a su realidad y así buscar acciones conjuntas.

Contenidos:

Unidad 1

Definición como individuos y en el colectivo como estudiantes de grado.

Conocimiento grupal, conocimiento de la situación general de estudiantes. Conocimiento personal.

Dinámicas que autodefinen la persona y la grupalidad.

Unidad 2

Exportación de nuevas dinámicas y metodologías.

Nuevos abordajes a problemáticas comunes.

Unidad 3

Paso a la acción.

Encontrar nuevas formas de impactar en los receptores.

Diseñar e implementar los resultados para exposición.

Metodología de enseñanza:

La metodología se divide en 3 etapas:

- Integración del grupo y el reconocimiento del estado emocional general, desde la gamificación con herramientas de movimiento y respiración del Yoga y la danza en búsqueda de la atención plena.

Planteo de proyectos grupales e individuales y presentación de procesos creativos y conceptuales disparadores

- Creación de una representación grupal
- Evaluación colectiva de cada proceso

1. **Gamificación**

El objetivo de esta metodología es fomentar el aprendizaje mediante el uso del juego. Para lograrlo, se incorporan elementos típicos del juego (roles, desafíos, clasificaciones) en un contexto no lúdico. Así, la gamificación promueve un aprendizaje emocional que es significativo y duradero.

2. **Aprendizaje basado en problemas**

El aprendizaje basado en problemas es una modalidad del aprendizaje basado en proyectos, donde la pregunta inicial es un problema del mundo real. Estrategias como el Design Thinking pueden usarse para proponer soluciones. Este aprendizaje es cíclico y consta de múltiples etapas. Se basa en el análisis, investigación y argumentación de problemas hasta proponer soluciones, lo que requiere que el alumno adquiera los conocimientos necesarios para resolverlos.

3. **Aprendizaje basado en proyectos (ABP)**

Los conocimientos se adquieren mediante la elaboración de un proyecto para resolver un problema real, propuesto por el equipo docente o elegido por los estudiantes según sus intereses. Cada docente actúa como guía y el alumno es el protagonista del aprendizaje. Se trabaja de manera transversal, permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos y competencias clave de las disciplinas a través de la práctica.

Formas de evaluación:

La asignatura priorizará la evaluación continua y formativa por proyectos individuales y grupales, también se implementarán instancias de autoevaluación y coevaluación por equipos, fomentando procesos de análisis, reflexión y juicio crítico.

Bibliografía básica:

Bachelard, Gastón. *“La poética del espacio”* México: Breviarios, 1975.

Bachelard, Gastón. *“La intuición del instante”* México: Breviarios, 2009.

Chul Han, Byung. *“El aroma del tiempo, un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse”*. Barcelona: Herder, 2015.

Condró, Lucas y Messiez Pablo. *“Notas sobre pedagogía y movimiento”* Madrid: Continenta Me Tienes, 2016.

Munari, Bruno. *“¿Cómo nacen los objetos?”* México: Gustavo Gili, 1981.

Perec, Georges. *“Especies de espacios”* España: Montesinos, 1974.

Dehaene, Stanislas *“¿Cómo aprendemos?”* Argentina, Editorial Siglo XXI, 2020

Rolnik, Suely. *“El ocaso de la víctima: La creación se libera del rufián y se reencuentra con la resistencia”*

Otto Schermer. *“Teoría U: Liderar desde el futuro mientras este emerge”* 2007