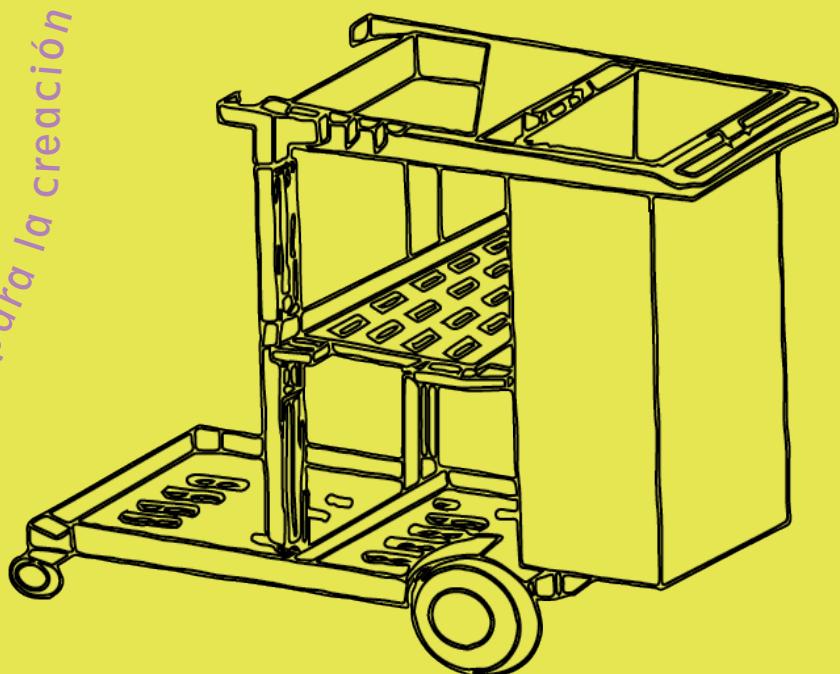


Kit arquitecturas s/n

DIY

Dispositivo móvil para la creación de arquitecturas efímeras en el colegio



kit arquitecturas s/n

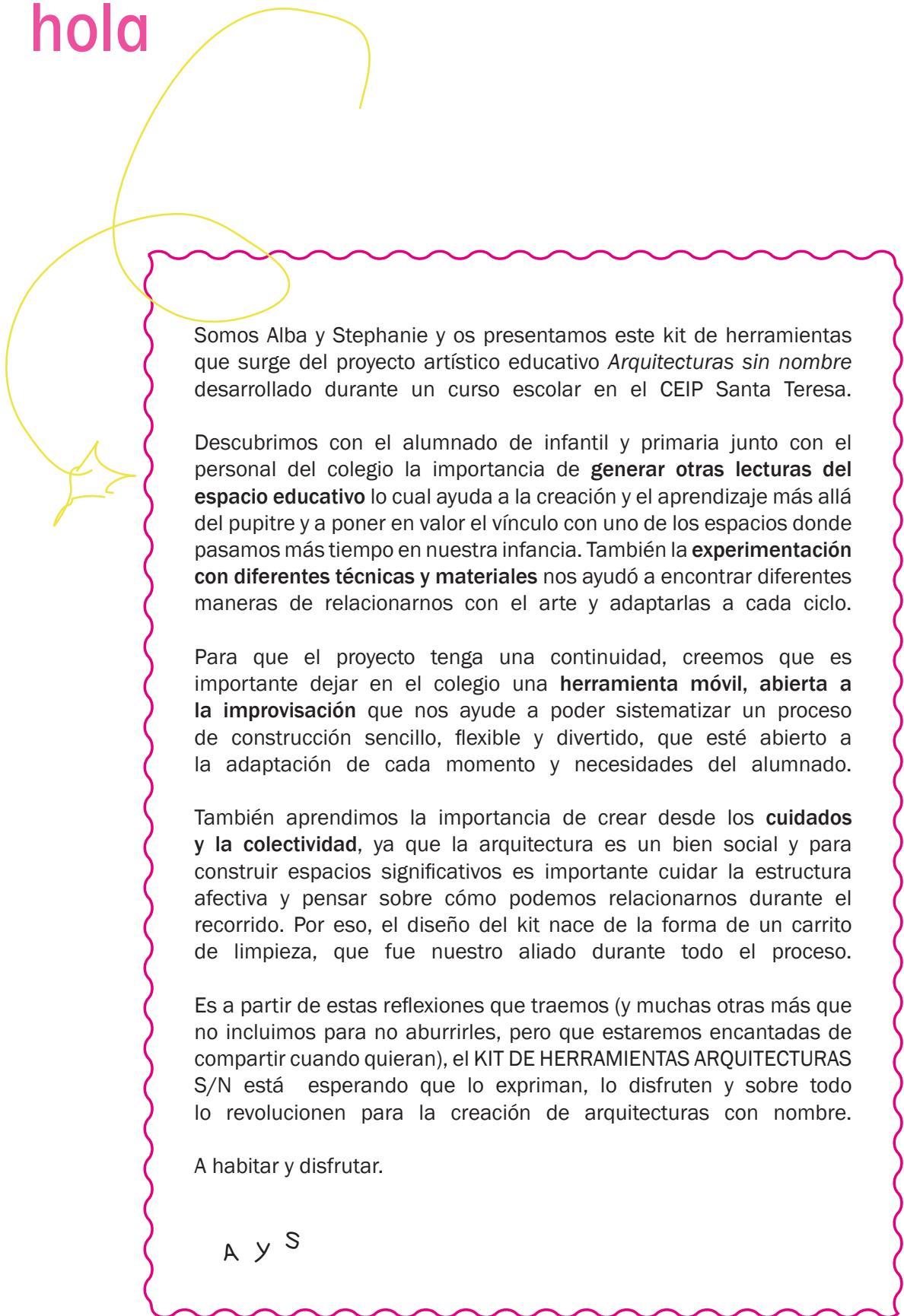
DIY

Dispositivo móvil para la creación de arquitecturas
efímeras en el colegio.

índice

Hola.....	5
El kit.....	6
El manual.....	10
1: contextualización.....	12
2: conectamos con el espacio.....	14
3: ideación.....	16
4: instalación.....	18
5: habitar.....	24
6: desmontar.....	26
Activaciones	31
Diálogo generativo.....	32
El cole de mis sueños.....	34
Cartografías sensitivas.....	36
Derivas y recorridos.....	38
Las ciudades invisibles.....	40
Tabla de normas.....	42
Instalaciones de juego.....	44

hola



Somos Alba y Stephanie y os presentamos este kit de herramientas que surge del proyecto artístico educativo *Arquitecturas sin nombre* desarrollado durante un curso escolar en el CEIP Santa Teresa.

Descubrimos con el alumnado de infantil y primaria junto con el personal del colegio la importancia de **generar otras lecturas del espacio educativo** lo cual ayuda a la creación y el aprendizaje más allá del pupitre y a poner en valor el vínculo con uno de los espacios donde pasamos más tiempo en nuestra infancia. También la **experimentación con diferentes técnicas y materiales** nos ayudó a encontrar diferentes maneras de relacionarnos con el arte y adaptarlas a cada ciclo.

Para que el proyecto tenga una continuidad, creemos que es importante dejar en el colegio una **herramienta móvil, abierta a la improvisación** que nos ayude a poder sistematizar un proceso de construcción sencillo, flexible y divertido, que esté abierto a la adaptación de cada momento y necesidades del alumnado.

También aprendimos la importancia de crear desde los **cuidados y la colectividad**, ya que la arquitectura es un bien social y para construir espacios significativos es importante cuidar la estructura afectiva y pensar sobre cómo podemos relacionarnos durante el recorrido. Por eso, el diseño del kit nace de la forma de un carrito de limpieza, que fue nuestro aliado durante todo el proceso.

Es a partir de estas reflexiones que traemos (y muchas otras más que no incluimos para no aburrirles, pero que estaremos encantadas de compartir cuando quieran), el KIT DE HERRAMIENTAS ARQUITECTURAS S/N está esperando que lo expriman, lo disfruten y sobre todo lo revolucionen para la creación de arquitecturas con nombre.

A habitar y disfrutar.

A y S

el kit

¿Qué es?

Este documento es un manual que acompaña el **kit de arquitecturas sin nombre**, un dispositivo móvil que transporta contenido pedagógico y los materiales necesarios para la construcción de arquitecturas efímeras dentro o fuera de espacios educativos.

¿Cómo surgió? ¿Por qué surgió?

A partir del proyecto *Arquitecturas sin nombre* con el alumnado del CEIP Santa Teresa, nos dimos cuenta de la importancia de activar espacios del colegio diferentes a las aulas y al patio para experimentar actividades que tengan que ver con trabajo en equipo, la experimentación artística, la exploración espacial y el juego libre.

El proyecto buscaba reflexionar acerca de la relevancia de aquellos lugares que tienen significado **simbólico o afectivo**, a pesar de ser espacios institucionales y reglados, pero en los que la infancia pasa la mayor parte del tiempo. Para esto proponemos herramientas desde la práctica artística como la instalación, partiendo de la importancia por participar del espacio que **cohabitamos**, siendo conscientes de nuestra relación y pertenencia a estos lugares. De esta manera generar espacios para compartir miradas, imaginarios e ideas en común a partir de la construcción colectiva.

El kit ofrece la posibilidad de habitar **un lugar propio**, una necesidad presente en todas las etapas vitales pero especialmente en la infancia, donde todos los espacios son determinados y normados por los adultos y las infancias buscan la manera de resignificar el espacio desde la imaginación y el recuerdo, no necesariamente construyendo desde un lugar lógico, teniendo en cuenta nuestra parte más vivencial.

Trabajar con herramientas móviles, que facilitan la improvisación.



Explorar la arquitectura desde el hacer colectivo.

Trabajar los cuidados colectivos a través de la construcción de un espacio compartido.

Visualizar las posibilidades latentes del espacio que habitamos.

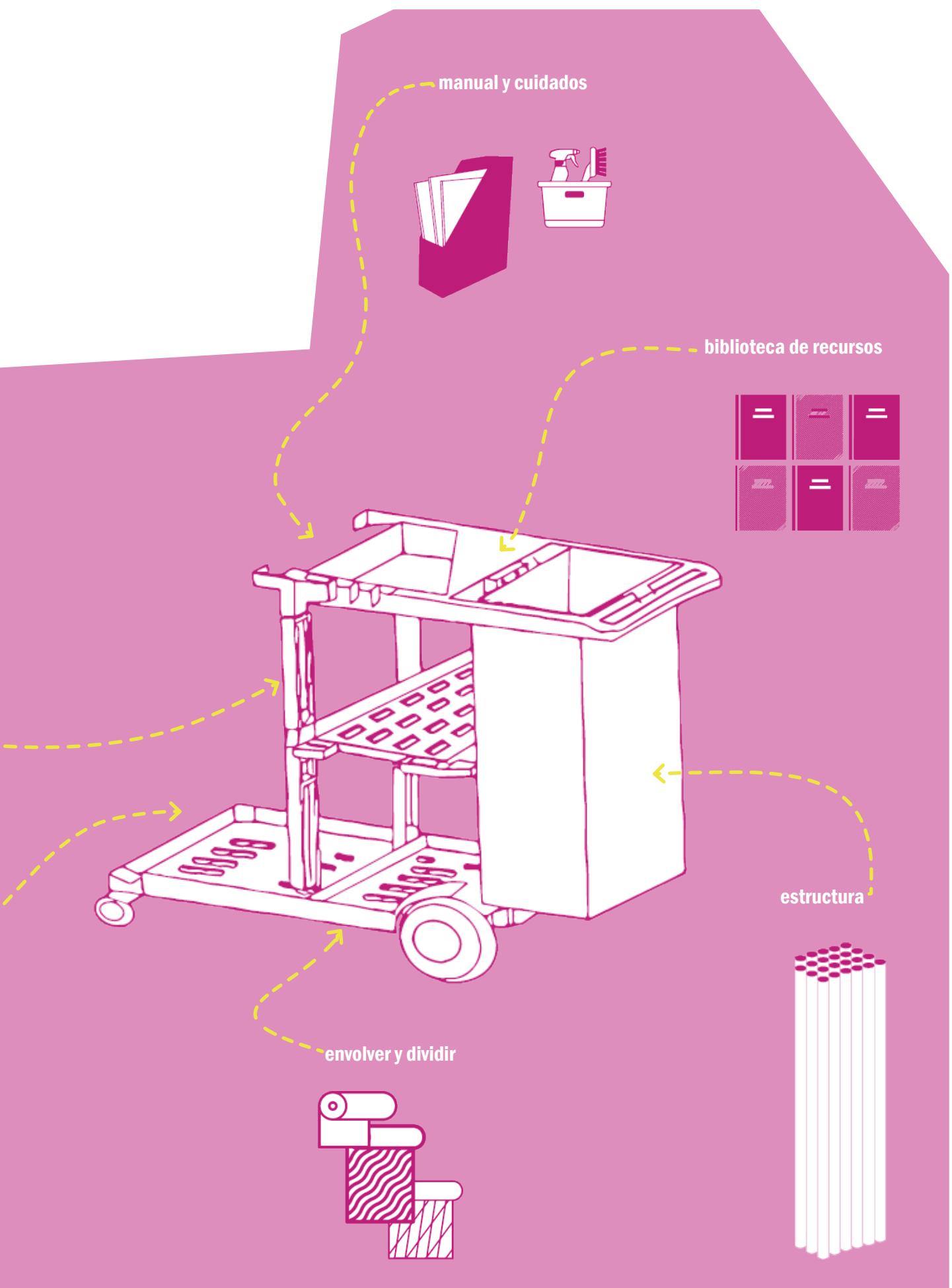
Generar otras lecturas del espacio educativo.

Piezas y elementos

El kit es un **carrito** que podemos transportar por el colegio con los elementos necesarios para construir una arquitectura instantánea. Está conformado por:

- ▷ **Estructura:** tubos y conexiones para armar el esqueleto.
- ▷ **Envolvente:** telas para dividir y cubrir nuestra arquitectura.
- ▷ **Unir y amarrar:** cuerda, cintas y pinzas para poder sostener los elementos.
- ▷ **Almacenar objetos y artilugios:** cajas dónde poder recolectar objetos que nos ayudarán a personalizar y darle esencia a nuestro espacio.
- ▷ **Biblioteca de recursos:** contiene materiales lúdicos que complementan y activan las arquitecturas.
- ▷ **Manual:** guía DIY para orientarnos en el proceso y montaje de arquitecturas sin nombre.
- ▷ **Cuidados:** elementos para mantener limpio y agradable nuestro espacio.





el manual

El manual es una guía con propuestas para accionar el **kit de arquitecturas sin nombre** enfocado a que el equipo docente sea el mediador y guía entre el manual y el alumnado, esperando que en un futuro no necesiten de este manual para utilizar el kit.

Está dividido en dos partes: **Momentos** y **Activaciones**.



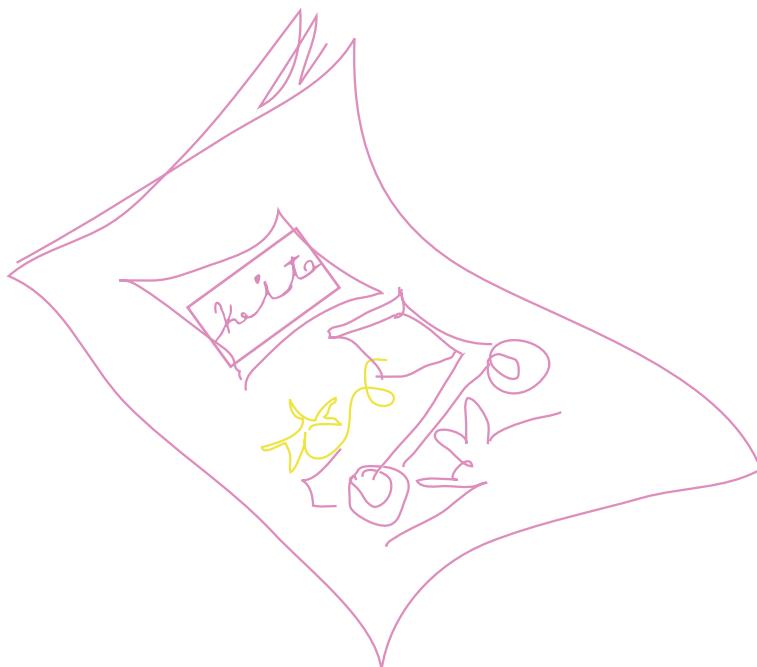
En los **momentos**, proponemos ideas que inspiren e inviten a entender el proyecto de Arquitecturas sin nombre para realizar una instalación efímera de manera colectiva.

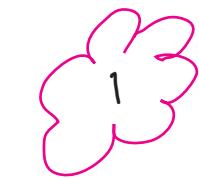


En las **activaciones** proponemos dinámicas específicas que acompañan los momentos y que nos ayudan a trabajar en colectivo.

Para usar el manual puedes seguir los momentos paso a paso y utilizar las dinámicas que proponemos; o utilizar momentos específicos y aplicar tus propias dinámicas; o solo aplicar las dinámicas; o simplemente dejarte llevar por tu intuición y jugar con el kit de arquitecturas sin nombre revisando las piezas y elementos que contiene.

Por ejemplo, podemos tener como objetivo realizar una instalación y para ello pasar por los distintos **Momentos**, que nos ayudan a relacionar la obra que queremos llevar a cabo con el contexto y con los intereses del grupo. O si tenemos interés en realizar una cartografía del espacio educativo como ejercicio puntual, podemos ir directamente a consultar las instrucciones de esta dinámica en el apartado de **Activaciones**.





Contextualización

Reflexionamos entorno a la arquitectura.



Conectamos con el espacio

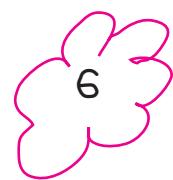
Observamos el lugar.



Ideación

¿Qué queremos construir?

Momentos



Desmontaje

Definimos necesidades de desmontaje y reflexiones.



Habitar

Interactuamos con nuestra construcción.

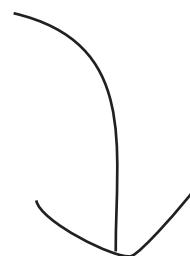


Instalación

Montamos nuestra arquitectura.



Activaciones



Aquí encontraremos distintas dinámicas e ideas. Para actividades puntuales recomendamos dirigirnos directamente a este apartado.

diálogo generativo

las ciudades invisibles

cartografías

tabla de normas

el cole de mis sueños

derivas y recorridos

instalaciones de juego



Cuando aparezca este signo a lo largo del manual, nos hace alusión a la Biblioteca de Recursos que se encuentra en el carrito.



contextualización

nos hacemos preguntas...buscamos una descripción colectiva, nos cuestionamos lo que sabemos...

Las arquitecturas...

- ¿Cuánto duran?
- ¿Quiénes las hacen?
- ¿Qué tamaño tienen?
- ¿De qué están hechas?



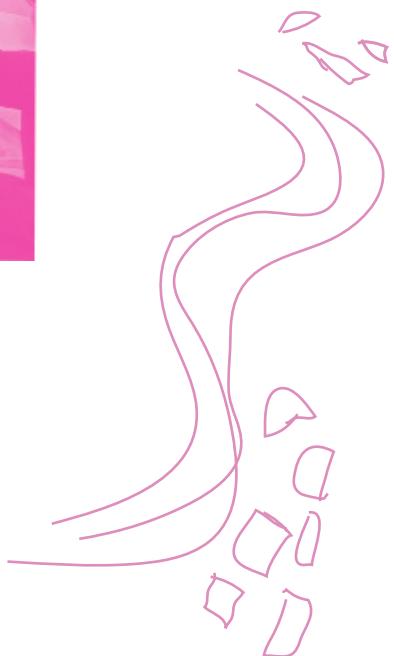
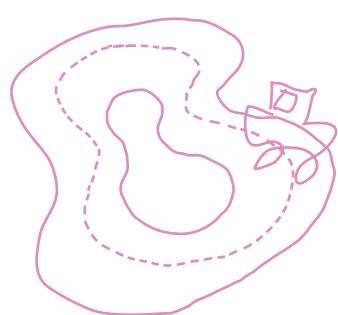
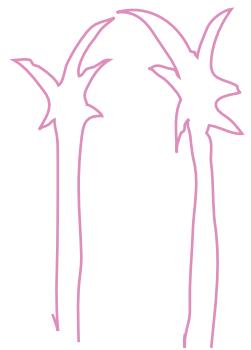
Durante el primer encuentro podemos cuestionarnos qué nociones tenemos de arquitectura y si hay diferentes posibilidades.

Por ejemplo, ¿es igualmente arquitectura Las Torres de Serrano como el Rastro del Cabanyal? ¿Solo hacen arquitectura los arquitectos? ¿La arquitectura la hacen los materiales o los actos que ocurren en ella? ¿Qué arquitecturas tienen nombre?

En el proyecto decidimos suscitar este diálogo a través de varias imágenes que pudieran representar diferentes visiones de un mismo concepto y pensar en las Arquitecturas sin nombre y cuáles son sus cualidades.

Ver Diálogo generativo en Activaciones (p. 32)

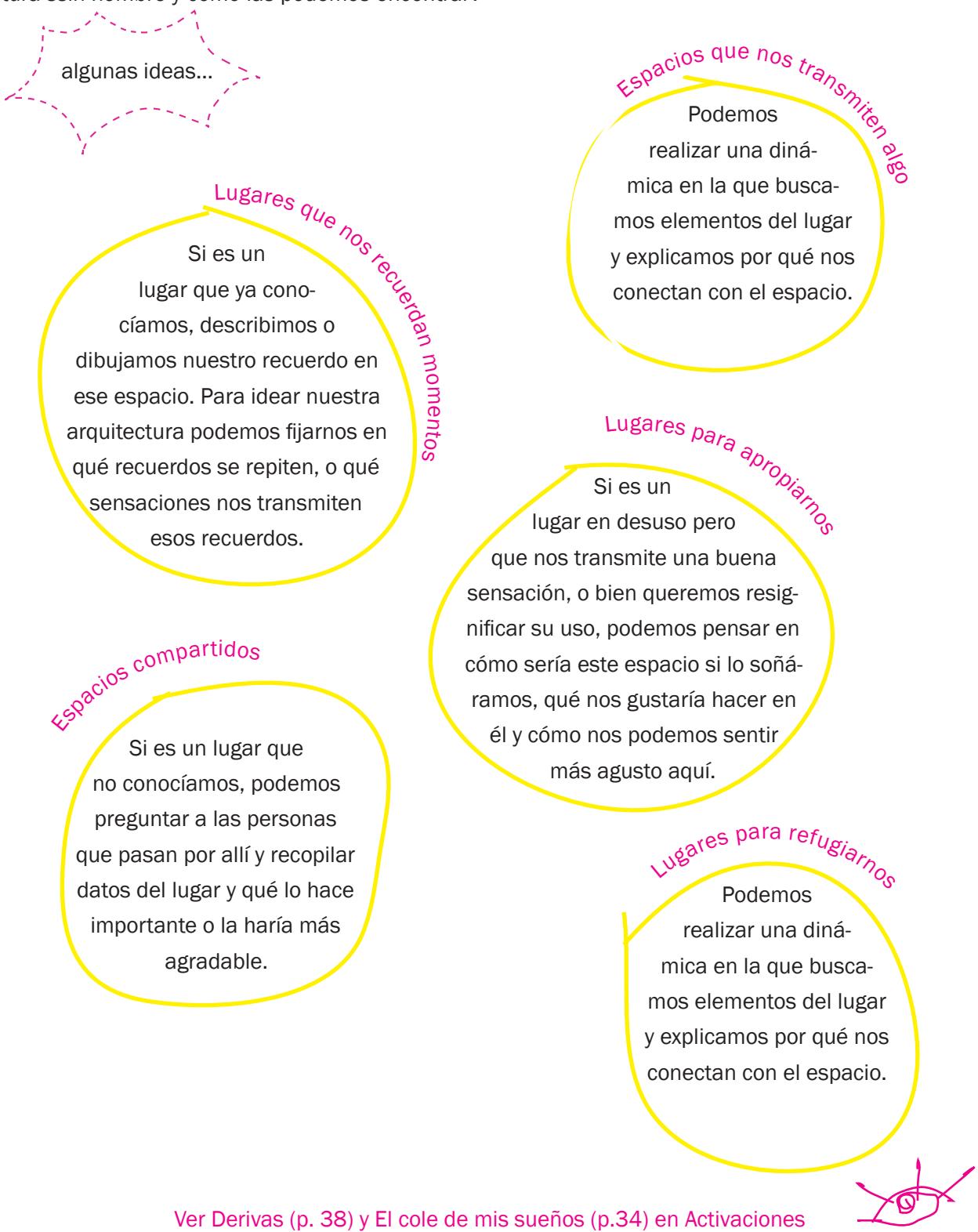






conectamos con el espacio

Al pensar en diferentes arquitecturas ahora nos preguntamos ¿cuáles son las Arquitecturas sin nombre y cómo las podemos encontrar?





Otro momento importante es el compartir entre todos nuestra conexión con el espacio, por eso recomendamos hacer planos colectivos o mapas que muestren a nuestra manera, estos espacios y posiblemente nos sorprendamos con otros nuevos.

Ver Cartografías (p. 36) e Instalaciones de juego (p. 44) en Activaciones





ideación

Qué vamos a hacer

Ya conociendo el espacio y nuestra relación con este, podemos preguntarnos: **¿Qué arquitectura queremos hacer?**



estructuras expositivas



un refugio



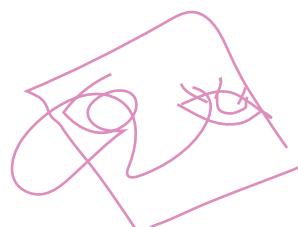
un escondite para contar secretos



un espacio de descanso



un aula itinerante



una estructura que nos sirva para jugar o intervenirla

Ver Derivas (p. 38) e Instalaciones de juego (p. 44) en Anexo



Puedes consultar instalaciones artísticas contemporáneas en la Biblioteca de recursos.

Definimos colectivamente el diseño



Algunos tips que nos pueden ayudar a tener ideas:



☺ Buscar que la obra dialogue con el entorno. Observa el lugar donde estás con curiosidad. ¿Qué formas y colores encuentro en el entorno? ¿Qué seres y sonidos habitan el lugar?



☺ Piensa en una acción que te guste realizar. ¿Cómo podrías crear un espacio para llevarla a cabo?

Durante el proyecto, mientras nos contábamos recuerdos se comentó que el baño de al lado del gimnasio es a menudo el lugar para resolver conflictos y disculparse. En este caso, identificamos que hace falta un lugar para hablar de emociones y podemos diseñar nuestra obra teniendo en cuenta su misión.



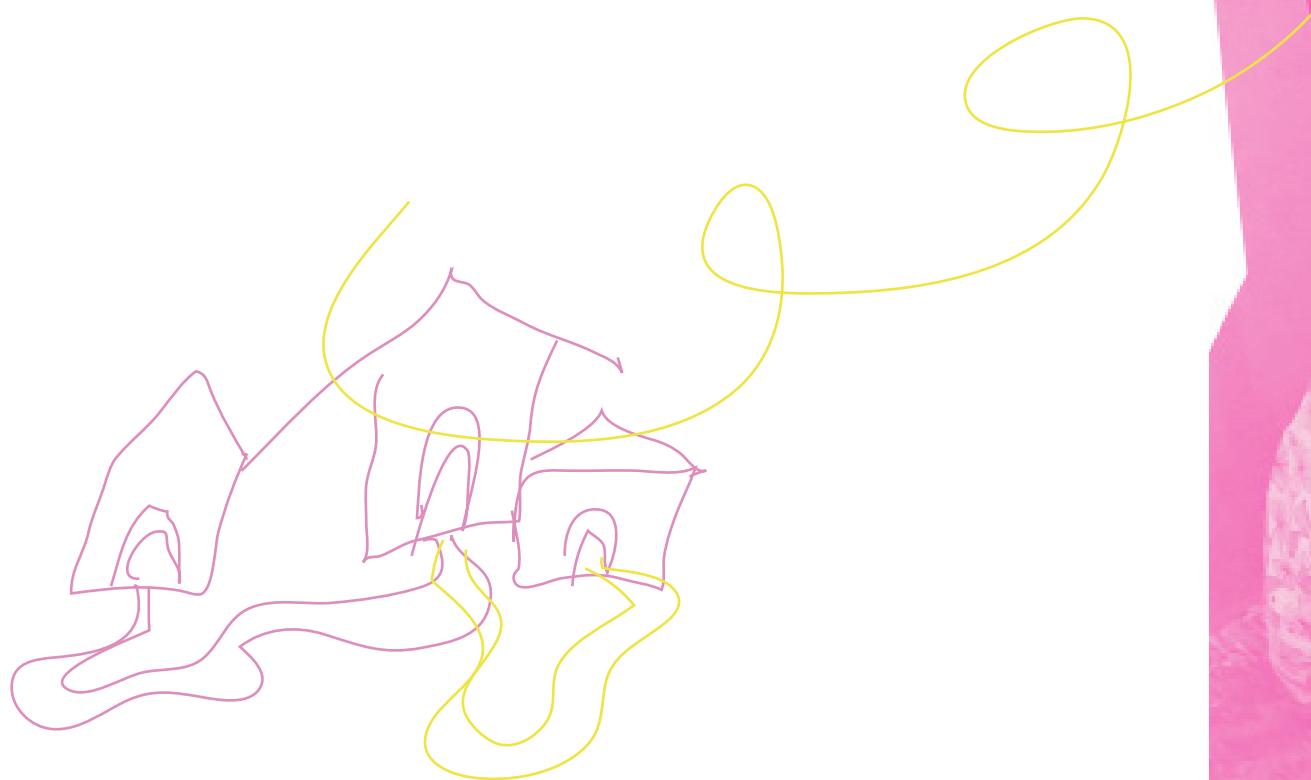
Realizar esquemas, dibujos o maquetas nos ayuda a imaginar cómo podría quedar la obra en el espacio o tener más referencias de los colores, los materiales u otros elementos a emplear.

Ver Las Ciudades Invisibles en Activaciones (p.40)





instalación



«Todo rincón de una casa, todo rincón de un cuarto, todo espacio reducido donde nos gusta acurrucarnos, agazaparnos sobre nosotros mismos, es para la imaginación una soledad, es decir, el germen de un cuarto, el germen de una casa».

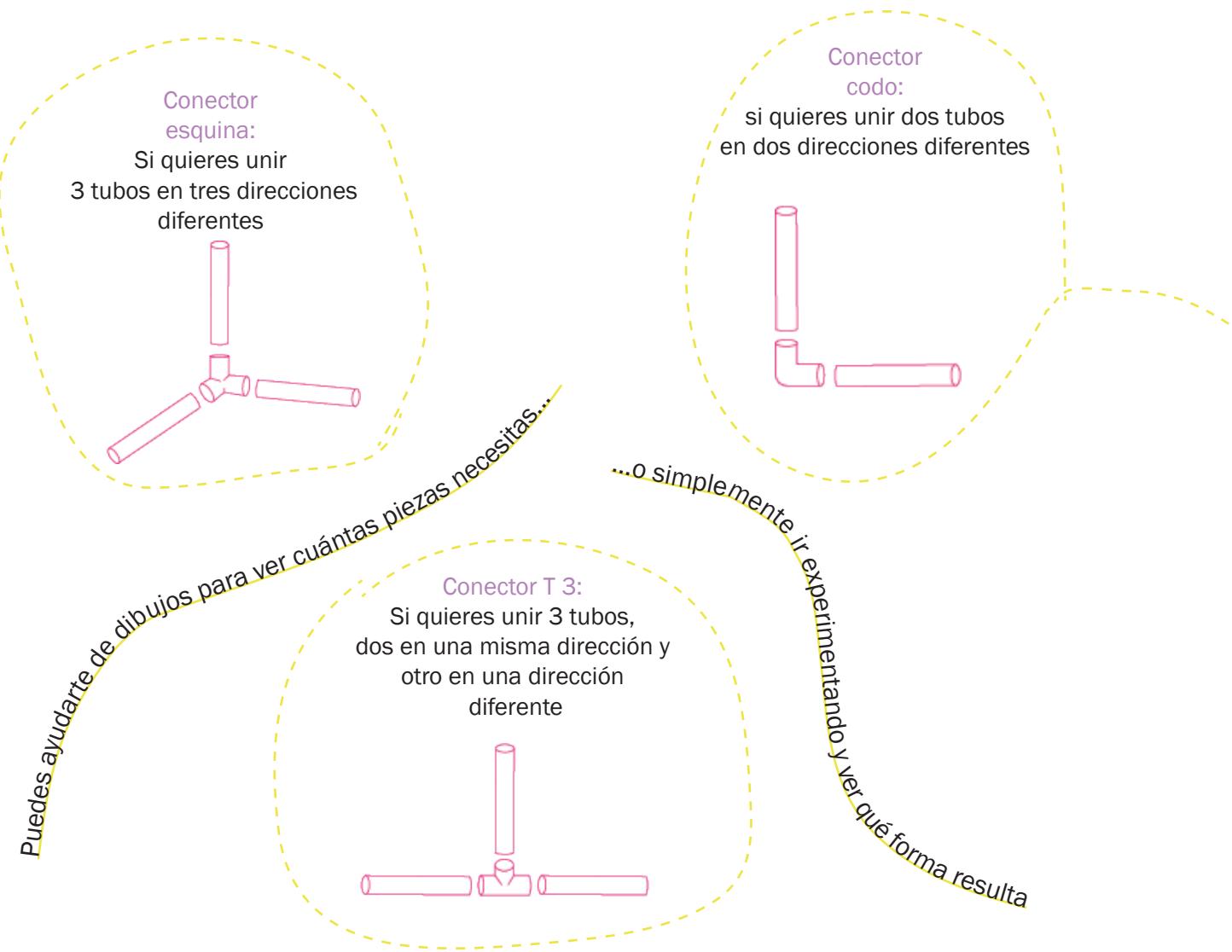
G. Bachelard



Estructura

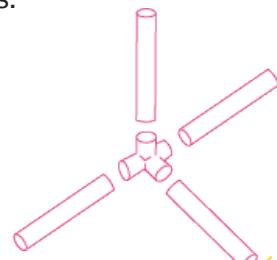
¡Manos a la obra! Llegó el momento de empezar a construir. Puedes empezar con la estructura y luego los elementos envolventes y al final podremos decorar y personalizar nuestra pieza con los elementos que vayamos recolectando, como cartón, otras telas o plásticos, intentando que sean elementos de reciclaje y que tengamos a la mano.

Lo primero que vamos a armar será la **estructura**, que es el **esqueleto** de nuestra arquitectura y que va a sostener todos los elementos que la vestirán.

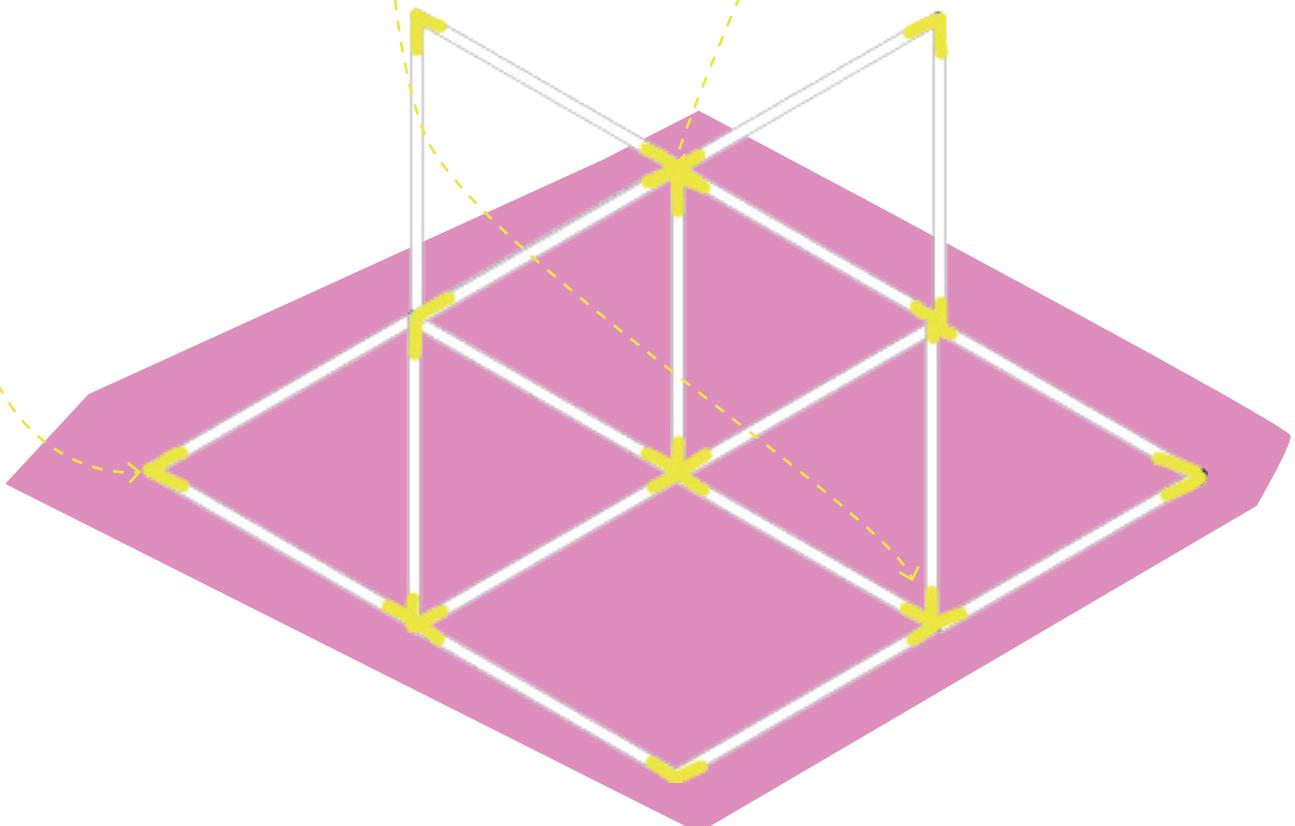
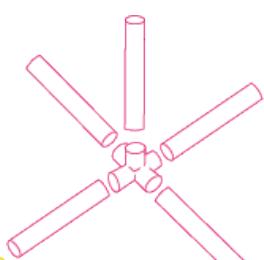


Para armar la estructura tenemos tubos PVC y sus conectores. Lo único que tienes que hacer es unir los tubos a los conectores según la forma que quieras conseguir y el número de tubos que quieras unir. Debes verificar que el tubo esté lo más sujeto posible a los conectores para que quede rígido y no se salga.

Conejero T 4:
Si quieres unir cuatro tubos en tres direcciones diferentes.



Conejero T 5:
Si quieres unir 5 tubos en tres direcciones diferentes.



Es importante verificar que la estructura quede lo más estable posible para que no vuelque o se deshaga cuando la usemos. Al poder quitar y poner los tubos, si ves que no está lo suficientemente estable, puedes probar con una nueva figura.

Puedes consultar propuestas guía en el afiche del Kit que encontrarás en la Biblioteca de Recursos.



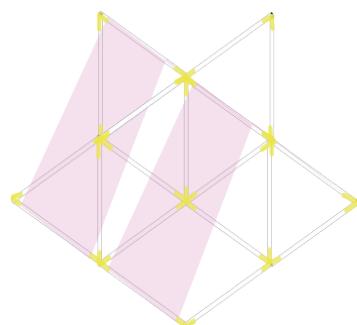
Elementos envolventes

Una vez teniendo la estructura montada, podemos añadir lo que va **dividir, envolver o cubrir** nuestra arquitectura. Si la estructura es el esqueleto, esta sería la piel, el pelo, la ropa... Puedes partir de las telas que se incluyen en el kit y/o de elementos que hayan creado o conseguido que le den personalidad única a esa Arquitectura sin nombre.

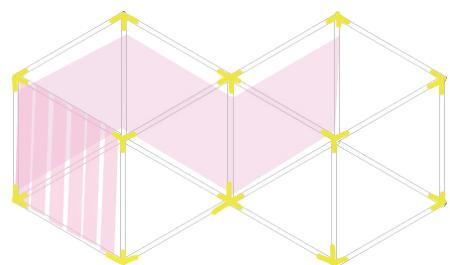
Dependiendo de lo que quieras conseguir, puedes utilizar los materiales que más te ayuden a conseguir esa sensación. Al ser una instalación efímera, invitamos a trabajar con materiales que tengas a mano como cartón, plástico u otras telas que vengan del reciclaje o reutilización.



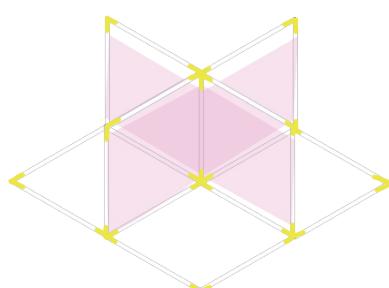
algunas ideas...



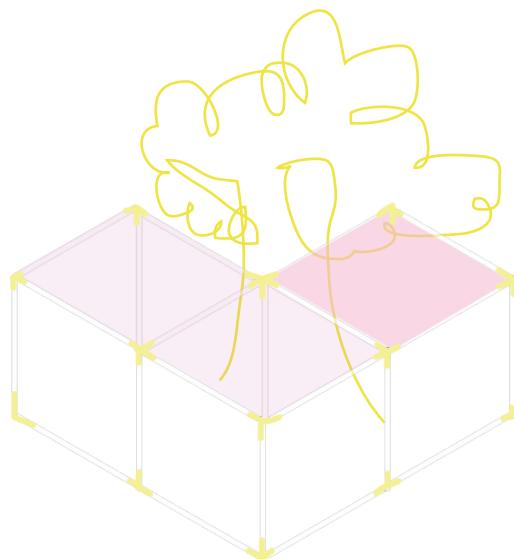
...crear un envolvente translúcido o que nos proteja de la luz o el sol.



... utilizar diferentes paredes para construir una arquitectura colectiva

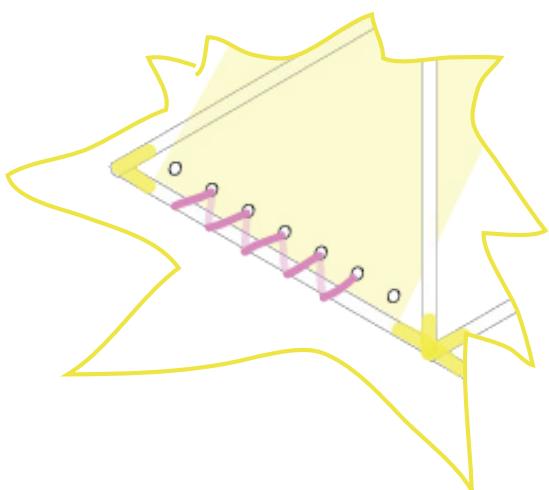


...montar unas mamparas de exposición para presentar ideas o creaciones colectivas.



...utilizar elementos del ambiente para crecer nuestra arquitectura o que forme parte de ella como un árbol, una pared chula, un poste de luz o una cubierta que nos de refugio.

Puedes crear un mural colectivo a partir de elementos de reciclaje



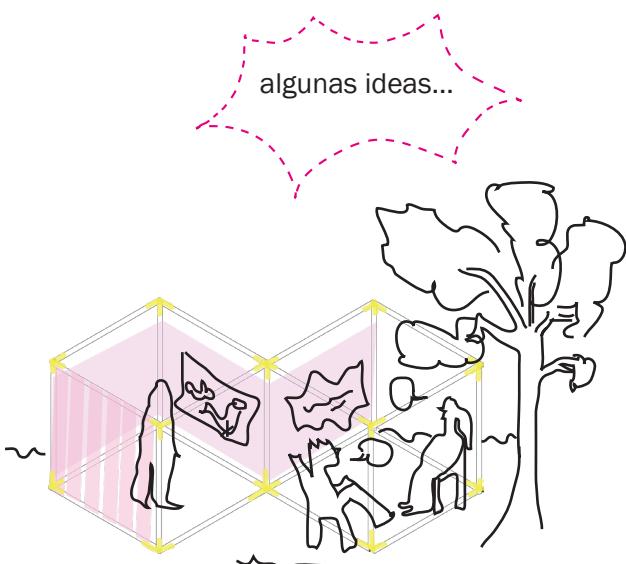
Para conectar los textiles y los tubos se puede utilizar cuerda tejida entrelazando el tubo con los ojales; o pinzas y cintas si es otro tipo de material que no pesa mucho y que solo es decorativo.



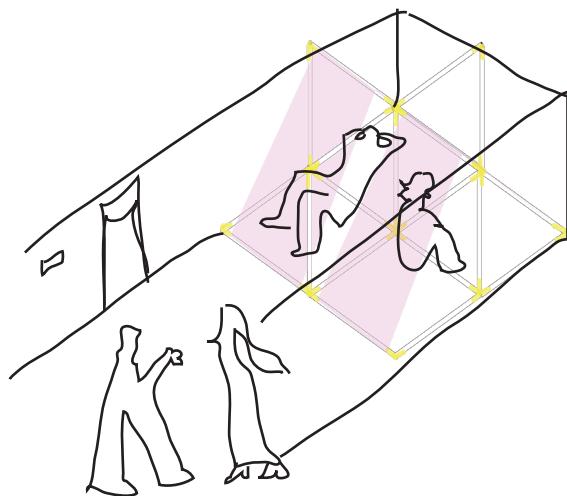
habitar

Comó podemos interactuar con nuestra construcción

Y ahora, **¿Cómo continúa?** Para transformar un espacio tenemos también que resignificar los actos que ocurren en este. O sea, usarlo de manera distinta. Si normalmente es un lugar dedicado al pensamiento lógico, quizás podríamos utilizar nuestra arquitectura para interactuar de una manera más improvisada e intuitiva. Si es un lugar para la acción y el movimiento veloz, quizás podemos experimentar cómo se siente ese lugar si lo utilizamos para el reposo. Probando diferentes maneras de estar en el centro podemos darnos cuenta de qué nos gusta y qué no, qué podríamos mejorar para sentirnos parte del lugar que habitamos.



Como aula móvil.



Como escondite

Para habitarla quizás haga falta definir algunas normas para ponernos de acuerdo, como en qué horario se puede usar, o si hay un límite de personas que la puedan estar usando a la vez, o si hay que hablar con los profesores para que podamos hacer la clase allí y también tener en cuenta cómo podemos cuidar nuestra obra.

Puedes consultar la Tabla de Cuidados de Activaciones (p. 42)



Presentarla a los demás

Es el momento de enseñar lo que hemos construido al resto del cole.

¿Cómo podemos hacerlo?

Proponemos algunas ideas, pero como siempre, ¡podéis aportar otras muy diferentes!



Puede formar parte de una clase, en la que relacionemos el contenido del aula con nuestra instalación. O simplemente dar la clase ahí.



...realizar unas tarjetas descriptivas con el título de la obra y la explicación.



...diseñar un recorrido por el colegio, por ejemplo a través de pistas.



...usarla de escenario y hacer una representación al resto.

Ver Derivas y Recorridos en Activaciones (p.38)

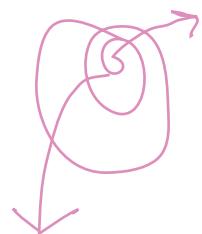




desmontar

El desmontaje es un proceso igual de importante que todos los demás, pues es necesario guardar el material para poder reutilizarlo posteriormente. También es el momento de reflexionar en conjunto acerca del proceso.

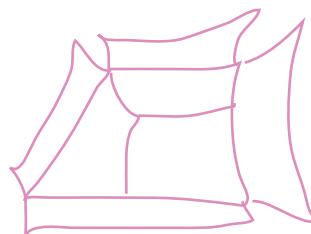
Concretar las necesidades de desmontaje



¿Hasta cuándo se dejará instalada?

¿Cómo será la organización para recogerla?

Es relevante tener en cuenta si la pieza está en interior o exterior, ya que posiblemente si esta afuera o en un lugar de mucho movimiento, sea importante recogerla pronto para conservar el material para futuras instalaciones.



Ahora sí, recuerda dejar el lugar intervenido, igual que como lo encontraste y el material del kit resguardado en el carrito para empezar una nueva aventura o para esperar custodiado mientras se prepara para un nuevo proyecto en búsqueda de nuevas arquitecturas.



Puedes consultar el apartado Piezas y elementos (p.6) si tienes alguna duda sobre dónde regresar cada elemento del carrito.



Cierre. Reflexión del proceso

El momento de desmontaje también es un espacio para la reflexión:

Todo aquello que inicia tiene un fin. Recoger la obra que se ha creado, permite ser consciente de todo lo que se ha hecho para llegar a construirla y que este proceso debe acabar para empezar otro. Para ello, es interesante hacerse preguntas como inicio de la reflexión. Por eso, sugerimos algunas:

¿Qué ha aportado en lo individual y en lo grupal el proceso de construcción colectiva?

¿De qué manera hemos podido interactuar con la obra el tiempo que ha estado?

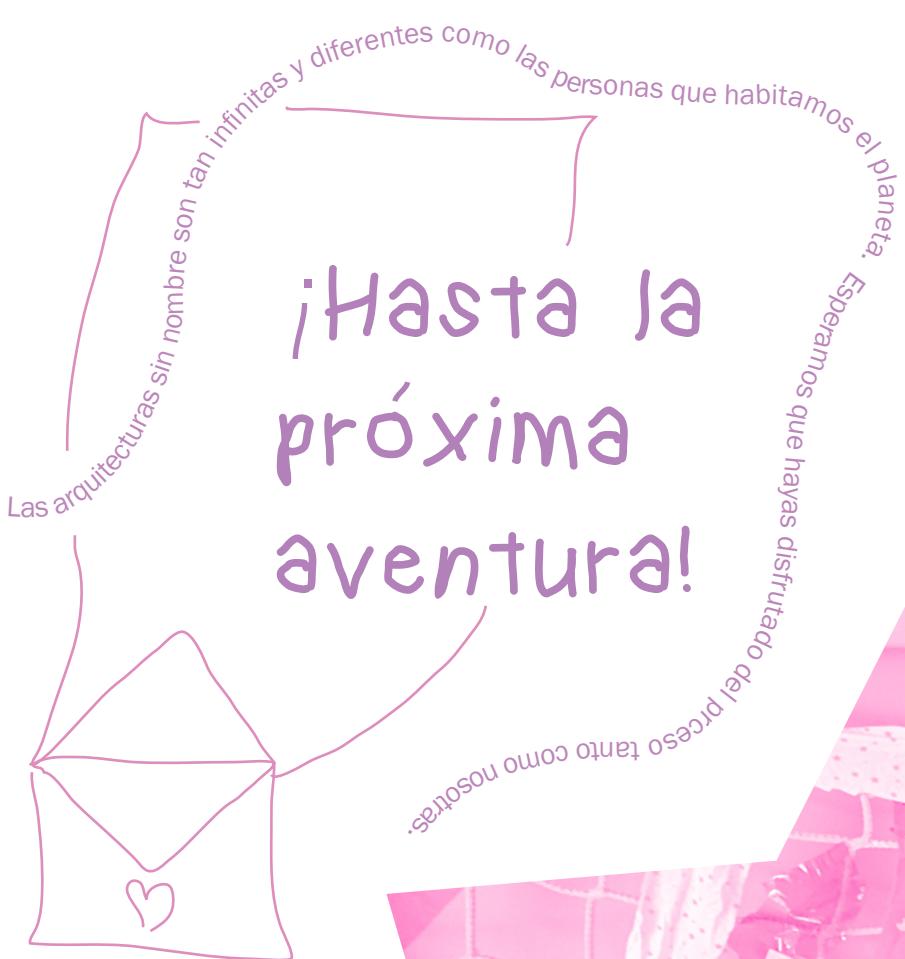
¿Cómo han sido las dinámicas de grupo?

Si aún no le han puesto nombre a esta arquitectura sin nombre, ¿qué nombre le pondrían?

¿Cómo sentiste el espacio mientras estuviste en él?

Ver Diálogo generativo en Activaciones (p. 32)





A continuación presentamos una serie de dinámicas que pueden formar parte de un proyecto desarrollado a largo plazo o que se pueden realizar de manera puntual.

Estas activaciones pueden adaptarse al contenido de las diferentes asignaturas utilizándolas para profundizar sobre algún tema o como herramientas para trabajo en grupo.

kit
arquitecturas
s/n

activaciones

diálogo generativo

¿Para qué sirve?

Esta dinámica presenta al alumnado un concepto a través de una serie de imágenes que lo traten. En el caso de la arquitectura, para llegar a cuestionarse las distintas formas de arquitectura existentes, presentamos imágenes que muestran diferentes realidades. Incluimos imágenes que nos puedan hacer cuestionarnos si realmente lo que vemos es arquitectura o no, creando debate. Compartimos nuestras propias descripciones, que no necesariamente tienen que corresponder con la realidad, pueden ser fantásticas y también válidas. Nos interesa crear un abanico amplio. De esta manera formamos un imaginario colectivo del concepto propuesto.

¿Cómo se usa?



Nos sentamos en el suelo (fotografía p. 10-11), alrededor de una pared o una mesa que sea grande, de manera que podamos formar un círculo y que sea fácil la interacción con las fotos así como el intercambio de opiniones. En el centro extendemos el papel kraft. Sobre el kraft colocamos las preguntas e imágenes.



La profesora introduce el concepto a trabajar y las preguntas, poniendo ejemplos y preguntando al alumnado.

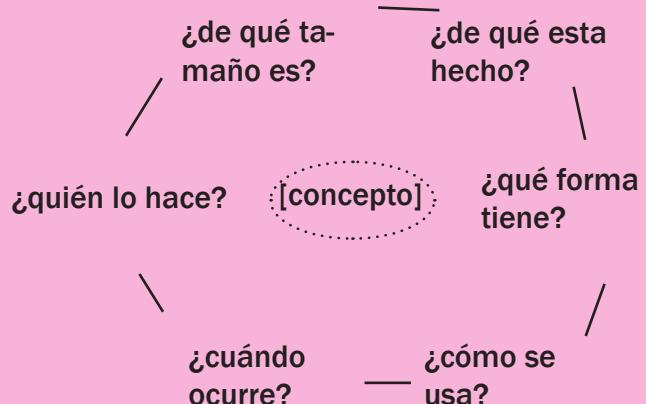


Cada integrante puede escribir en post-its y hojas la respuesta a las preguntas y las configuramos a modo de mapa conceptual entorno a las imágenes. Para terminar revisamos las respuestas y nos preguntamos sobre la relación entre unas y otras. Para que el diálogo generativo fluya, recuerda que no existen respuestas erróneas.

Duración aprox: 40 min

Podemos introducir otras dinámicas para agilizar la participación. Por ejemplo, que cada integrante del círculo coja una imagen e invente un recuerdo entorno a ella, contándoselo a las demás personas. Esto puede servir para dedicar más tiempo a conocer las imágenes e ir pensando sobre qué nos interesa de ellas.





el cole de mis sueños

¿Para qué sirve?

Repensar el espacio educativo nos hace ser conscientes de que los lugares que habitamos podrían ser de una forma totalmente diferente, así como las costumbres que tenemos en nuestro día a día. Ser conscientes de nuestra capacidad de imaginar y buscar soluciones en colectivo nos ayuda a entender nuestro poder de agencia y de transformación en relación al entorno.

¿Cómo se usa?



Nos sentamos por grupos de 4 o 5 personas en mesas de trabajo. Primero de todo cerramos los ojos. Vamos a estar en silencio unos segundos para escuchar nuestra respiración. Ahora nos preguntamos individualmente: ¿Cómo imagino el colegio de mis sueños? Habiéndolo imaginado, lo escribimos en un papel.



Después compartimos nuestra reflexión con el resto del grupo. Vemos qué tenemos en común y también qué puntos tendremos que negociar, para proyectar de manera conjunta el colegio que soñamos. Lo reunimos en una lista o esquema y después nos ponemos manos a la obra realizando un collage con los materiales que hemos reunido.



Mesa por mesa, explicamos al resto de grupos cómo hemos llegado a la obra y por qué nos gustaría que el cole fuese así.

Podemos desde el principio crear el collage en colectivo o decidir lo que cada persona representará un área para después unirlas.





¿Qué necesitamos?

-Papeles y cartulinas

- Material de reciclaje para esta dinámica. Por ejemplo, bricks, envases, cajas de cartón pequeñas, papeles y libros viejos.

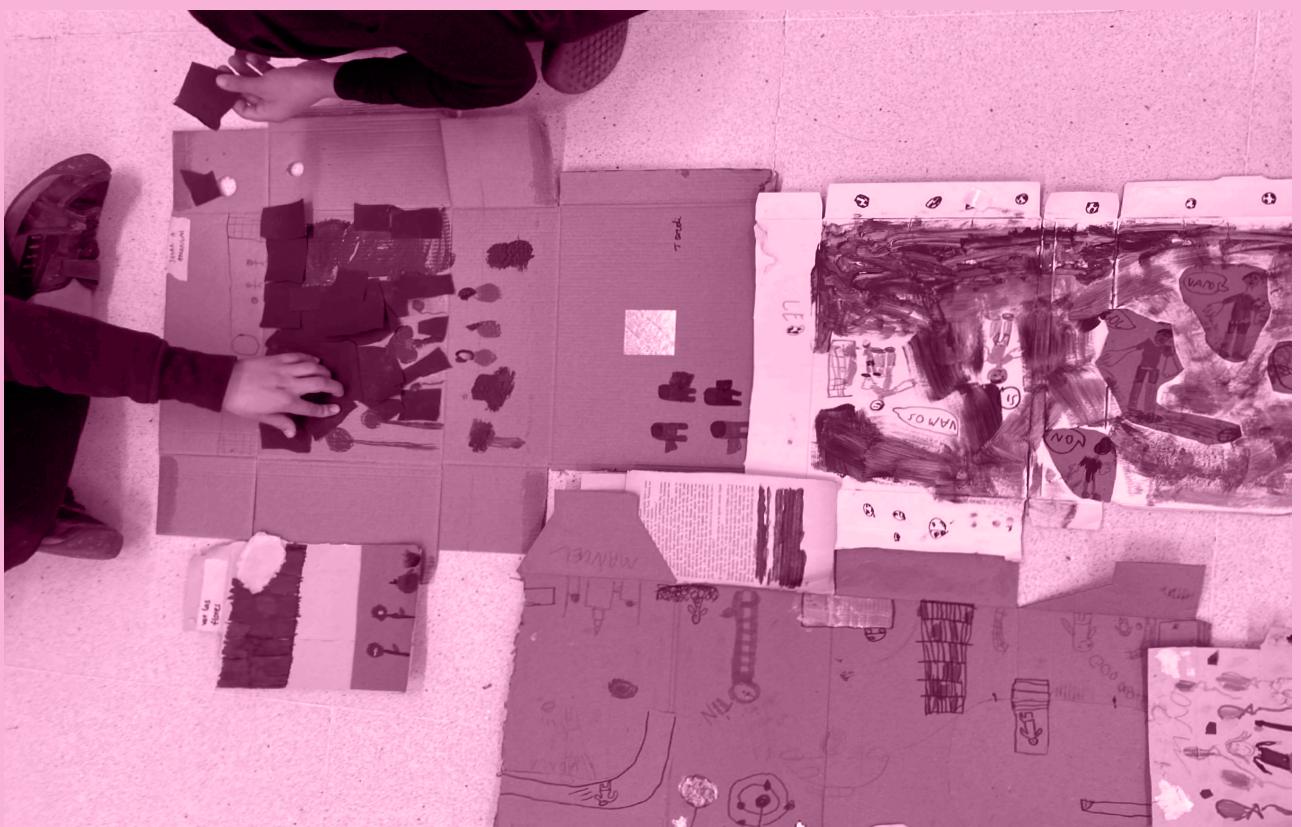
-Tijeras

-Pegamento

-Pintura y pinceles



Podemos abrir los envases y que cada uno cree su collage sobre esta base, para después unirlas.



cartografías sensibles

¿Para qué sirve?

La manera en que representamos el espacio que habitamos o que estamos investigando nos permite reflexionar sobre nuestra relación con el contexto, darnos cuenta de cómo interactuamos con éste, fijándonos no simplemente en lo que existe materialmente, sino en nuestras vivencias, las anécdotas e historias que vamos construyendo. Un mapa sensitivo nos permite registrar aquellos lugares compartidos, secretos o especiales que son importantes en nuestro día a día.

¿Cómo se usa?



Antes de empezar, compartimos los recuerdos que hemos vivido en ese espacio, ya que también los representaremos. Nos sentamos por grupos en mesas de trabajo, organizándonos por los diferentes espacios que hayan surgido. A cada mesa le corresponde la representación de un área distinta.



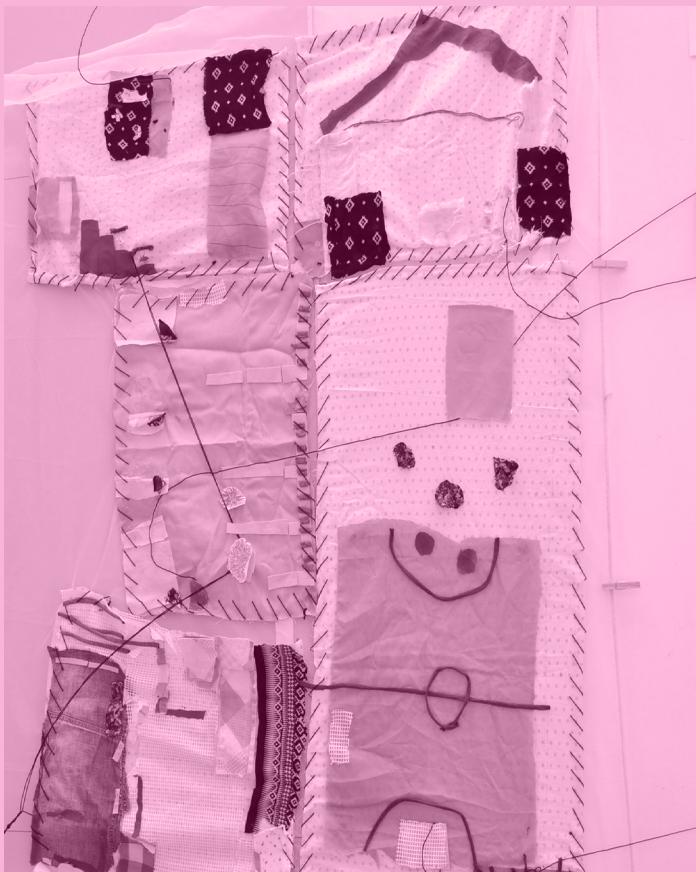
Nos imaginamos el colegio (o el espacio que hayamos escogido) desde arriba y lo representamos realizando un collage de tela. Podemos usar una base blanca sobre la que pegar los retazos



Después organizamos las distintas áreas para acabar de configurar el mapa pensando en su composición estética. Ahora compartimos nuestra obra con los demás. Explicamos qué es cada elemento y por qué lo hemos escogido.

No es preciso una similitud con la realidad material, es más importante que la obra comunique los sentimientos y recuerdos que el alumnado ha tenido en el espacio y que la actividad sea un momento cómodo para compartir nuestras experiencias, más allá de la precisión en la representación.





¿Qué necesitamos?

- Telas recicladas (sábanas, ropa, trapos...)
- Tijeras
- Pegamento textil o hilo y aguja
- Imperdibles

120 min

Hacemos un collage textil en el que el espacio no tiene que estar ordenado de una manera lógica, escogemos los materiales que nos transmitan las sensaciones que vivimos y lo representamos como lo sentimos.



derivas y recorridos

¿Para qué sirve?

¿Qué tal si recorremos los pasillos como si fuésemos ranas, o inspeccionamos el colegio como si tuviéramos una misión? ¿y si siguiendo pistas llegamos a las instalaciones de juego? ¿o qué tal si no tenemos ningún lugar donde ir y seguimos unas pautas azarosas para ver dónde acabamos?

Recorrer el colegio a manera de juego puede ser una forma de cambiar la mirada, avivar la creatividad y concienciarnos del espacio que habitamos en relación a sus singularidades y también en relación al resto de personas y seres.

¿Cómo se usa?

Deriva: si dejamos el rumbo al azar



Vamos a realizar un recorrido sin dirección concreta y tampoco sabemos la manera en la que puede ocurrir. Para ello necesitaremos acordar una instrucción o varias como grupo. **Por ejemplo:** cada vez que veamos algo de color rojo giraremos a la derecha. Se puede añadir alguna idea divertida que condicione la forma de movernos, por ejemplo: si suena el timbre del colegio caminaremos a gatas.



Empezamos el rumbo teniendo en cuenta las instrucciones poniendo atención a qué nos encontramos. Cuando alguien se pare frente a algo que le interesa, todo el grupo se detiene y dedicamos un tiempo a observar.



Podemos realizar una dinámica allí. Por ejemplo: la persona que se ha parado, puede proponer una dinámica o un juego corto. O continuar a la deriva hasta que el grupo lo decida.

Esta dinámica puede servirnos para fijarnos en lugares del colegio que nos llaman la atención y que normalmente pasan desapercibidas, incluso podría servirnos para definir los espacios donde construir nuestras arquitecturas sin nombre.



Recorrido: si buscamos llegar a un punto concreto



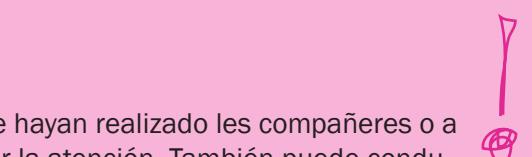
El profesorado previamente prepara un recorrido o varios por el centro educativo o fuera de éste. Las indicaciones serán flechas realizadas con cinta adhesiva escondidas en diferentes espacios del colegio.



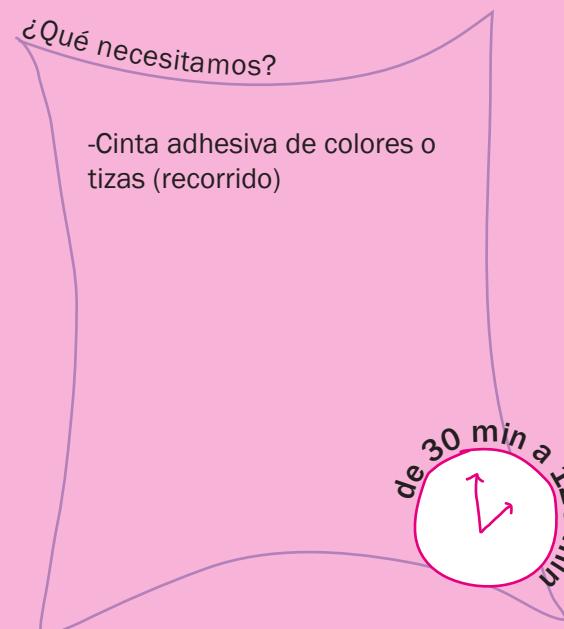
Reunimos al grupo y explicamos que buscaremos las flechas y seguiremos el recorrido para llegar a un espacio. Opcionalmente se pueden añadir pistas que nos guíen en el recorrido.



Realizamos el recorrido y dejamos que el alumnado sea quién guíe hasta llegar al espacio indicado. Al llegar, observamos y reflexionamos en torno al espacio al que hemos llegado o los elementos que encontramos en éste, así como lo sucedido en el recorrido.



El recorrido nos puede llevar a obras artísticas que hayan realizado los compañeros o a algún elemento del colegio en el que queramos fijar la atención. También puede conducirnos a las [instalaciones de juego](#) (p. 40)



las ciudades invisibles

¿Para qué sirve?

Realizamos el recorrido y dejamos que el alumnado sea quién guíe hasta llegar al espacio indicado. Al llegar, observamos y reflexionamos en torno al espacio al que hemos llegado o los elementos que encontramos en éste, así como lo sucedido en el recorrido.

¿Cómo se usa?



Nos dividimos en grupos de 4 o 5 personas. Con una tiza y una cuerda, entre dos personas trazamos un círculo en el suelo (imitando un compás).



Leemos un cuento por grupo. Nos imaginamos la ciudad que describe y la dibujamos en el suelo con tizas sin salirnos del círculo, como si fuera una ciudad dentro de una isla.



Podemos crear puentes y diferentes nexos con las ciudades de los otros grupos para visitarlas conocer los otros mundos.

Esta actividad puede ser útil para distintas materias. Por ejemplo, podemos dibujar ecosistemas o microorganismos. Podemos utilizar las descripciones del libro de clase u otro material que aporte el profesorado.





¿Qué necesitamos?

-Tizas y cuerda.

-Cuentos de I. Calvino que se encuentran en la [Biblioteca de Recursos](#).



Proponemos como dinámica resignificar el patio, creando un juego en la cancha de fútbol, volviéndola a trazar creando otras velocidades y dinámicas, planteándonos otra ocupación y organización del espacio.



tabla de normas

¿Para qué sirve?

Para realizar una obra colectiva, necesitamos determinar acuerdos de grupo y establecer límites, teniendo en cuenta la importancia de cuidar del espacio y de los compañeros de manera que creemos un entorno donde haya lugar a la escucha de todas las personas que participan y tengamos en cuenta cómo pueden afectar a los demás nuestras acciones. Por eso, determinamos conjuntamente normas colectivas que nos permitan no traspasar límites individuales, generando una armonía.

¿Cómo se usa?



Nos sentamos por grupos. Para empezar pensamos en una situación individual en la que cada persona se haya sentido incómoda al trabajar en grupo. Nos preguntamos individualmente: ¿qué es lo que me hizo sentir así? Por ejemplo: me sentí triste cuando otra persona intervino el dibujo que había hecho yo. Lo que me molestó es que cambiara algo que a mí me había costado mucho hacer sin preguntarme.



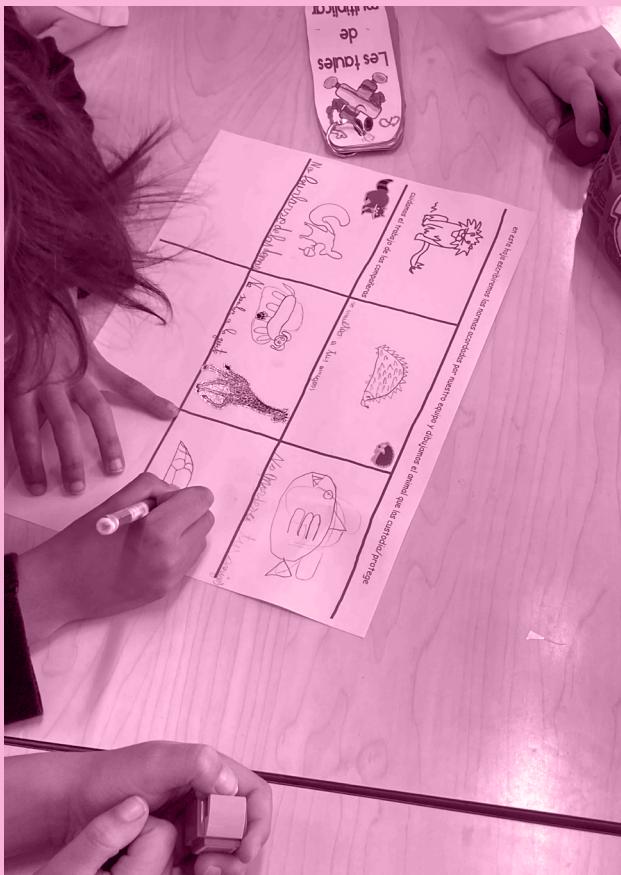
Teniendo en cuenta esta situación, pensamos en una norma para que esto no se repita. Por ejemplo: respetamos el trabajo de las demás personas y pedimos permiso si queremos intervenirlo.



En una hoja divida en cuadrícula, escribimos en cada apartado las normas que hemos necesitado poner individualmente. A cada norma le dibujaremos o le pondremos un recorte o pegatina de un animal que resguarde esa norma.

Cada persona requiere de unos cuidados distintos, no podemos dar por sentado que necesitamos lo mismo, por eso es importante escuchar las necesidades individuales antes de acordar límites grupales.





¿Qué necesitamos?

- Proponemos una plantilla. La encontramos en la Biblioteca de Recursos.
 - Bolígrafo y/o colores
 - Pegatinas (opcionales)

30 min



instalaciones de juego

¿Para qué sirve?

A partir del material dispuesto, el alumnado crea experiencias nuevas en lugares fuera del aula.

¿Cómo se usa?



El profesorado prepara un espacio o varios con diferentes materiales con los que se pueda interactuar. Podemos mezclar distintos materiales. Por ejemplo, para infantil preparamos una estación con lana y cuentas, otra con telas y cuentos y otra con cajas y tizas.



Dirigimos al alumnado dividido en pequeños grupos a las estaciones donde están montadas las instalaciones. Este punto puede complementarse realizando un [recorrido](#) (p. 42)



Ahora dejamos que el alumnado experimente con el material sin instrucciones. La idea es que los adultxs no intervengan en el proceso, aunque sí pueden participar en el juego.

Partimos del juego libre, no nos centramos demasiado en el resultado. Experimentamos con las sensaciones y posibilidades de cada material y nuestra relación con estos.





¿Qué necesitamos?

- Material del aula (cuentos, juegos, lana, sillas, ceras...)

y/o

- Material fuera del aula (textiles, cartones, tizas, elementos reciclados...)



PLANEA COMUNITAT VALENCIANA

Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana

Nicolás S. Bugeda i Cabrera
Dirección - Gerencia

Coordinación del Nodo Territorial

Clara Boj Tovar (Universitat Politècnica de València)
José Campos Alemany
Elena Sanmartín Hernández

RECURSO EDUCATIVO

Textos

Stephanie García y Alba Boscà

Fotografías

Stephanie García y Alba Boscà

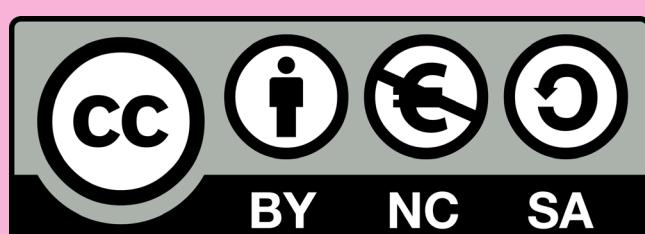
Diseño y Maquetación

Stephanie García y Alba Boscà

Impresión y Encuadernación

Copistería Soriano

PLANEA es una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales impulsada por la Fundación Daniel y Nina Carasso y que se articula a través de la mediación de Pedagogías Invisibles (Comunidad de Madrid), PERMEA y UPV (Comunitat Valenciana) y ZEMOS98 (Andalucía). Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia.



Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, 2024

