

TALLERES PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE Y LA CREATIVIDAD

Somos un equipo multidisciplinar con experiencia en el arte, la educación, el periodismo, la psicología, el cine, la ciencia, la neuropsicología, el desarrollo del talento, las altas capacidades intelectuales y la creatividad. Nuestro nexo es el Museo Pedagógico de Arte Infantil MUPAI en la Facultad de Bellas Artes de la UCM, donde hemos compartido experiencias y formación artística.

Investigamos sobre \(\frac{\cappa OCESOS CREATIVOS} \): somos niños y niñas trabajando en el laboratorio donde surgen el asombro, el descubrimiento, la experimentación y el placer de conocer, saber y hacer en la creatividad. Dar rienda suelta al juego y a la imaginación, adaptar las acciones a la plasticidad de las ideas, generar estados de fluidez creativa y ser sensibles al espacio que nos rodea, para obtener así diferentes respuestas en una misma propuesta o acción artística.

¿QUÉ HACEMOS?

ESTIMULAR el pensamiento creativo: del conocimiento a la acción, creación e invención.

GENERAR proyectos donde el arte es una herramienta transversal que relaciona diferentes ámbitos o campos de acción y provoca sinergias entre ellos: la ciencia, la tecnología, la naturaleza, la música, la historia, la danza, el teatro, la astronomía o el cine, entre otros.

FOMENTAL las relaciones interpersonales y favorecer actitudes cooperativas.

ENCONTRAR metodologías pedagógicas innovadoras que se adapten a cada participante para potenciar todos los factores que configuran el pensamiento divergente: fluidez, elaboración, originalidad y flexibilidad.

[]]/\int a los alumnos para que sean los protagonistas del aprendizaje, a través de la observación y el cuestionamiento de su entorno.

APRENDER a entender, aceptar y manejar las emociones que se experimentan durante el desarrollo de los proyectos.



Los talleres monográficos se diseñan para desarrollar pensamiento divergente y la creatividad a través del arte en diferentes instituciones de la Comunidad de Madrid.

Cada actividad puede adaptarse a las diferentes etapas educativas y a los espacios que lo soliciten.

-ULTRAVIOLET- ·

Fusionamos el universo y el color junto con el movimiento y materiales fluorescentes para generar nuevas galaxias cuyo límite sólo será el de nuestra imaginación. Como los artistas que inmortalizaron el cielo, utilizamos materiales totalmente orgánicos que hacen disfrutar a los participantes de una experiencia inmersiva en la que descubren la magia de la geometría mediante el punto, la línea y el plano.

CONSTELAR

¿Quieres conocer el mundo de la geometría, su origen y como preparar un verdadero espacio de color geométrico en tu aula? Nada mejor que jugar en el espacio con imágenes gigantes, hablar de constelaciones, astronomía y mitología y utilizar materiales diferentes. Experimentar y jugar hasta crear nuestras propias composiciones cromáticas con juegos de luz.

- ¿EL QUE COME Y CANTA ALGÚN SONIDO LE FALTA?-

No hay nada mejor que jugar con los lenguajes a la vez que realizamos una auténtica intervención artística sonora: ¿cómo suena una esponja en el mar? ¿cómo suena un erizo al caminar? ¿qué voz tiene una hormiga? ¿los espejos hablan? Reflexionamos sobre el lenguaje visual de los dibujos animados para entender las onomatopeyas, el sonido y cómo construir e inventar nuestro propio instrumento y compañía musical con material comestible.

-PANTONE CHEF- -

¿De dónde provienen los colores? ¿Quién les puso nombre? ¿Son materiales químicos? ¿Podemos crearlos de forma orgánica? Realizamos una obra de arte efímera utilizando los siguientes ingredientes: sensaciones del color, el círculo cromático, exploración de nuestro entorno, recolección y registro de colores en los alimentos, plantas y creación de tintes naturales.

SPA SENSORIAL

Usar los cinco sentidos en cinco inmersiones artísticas para desarrollar un mejor concepto y asimilación de los cinco poderes que puede tener el ser humano y las particularidades de cada uno de ellos. Después de esta experiencia, cada participante diseña su caja spa de sensaciones aplicando las ideas que le haya sugerido la actividad.

PILLOW-

¿Podemos andar sobre las nubes? Una nota en la sala nos dice que la escritura ha perdido un sueño, ¿seremos capaces de ayudarle a recuperarlo?. Escribir cartas sobre los sueños que queremos o tenemos, guardarlos en una acción artística donde podemos diseñar, coser e intervenir en una almohada gigante puede ser un juego maravilloso de imaginación y atención plena. ¿Te animas?.

GEOMETRÍA REFLEXIÓN Y YAYOI KUSAMA- - -

A través de la figura y la obra de la artista Yayoi Kusama, jugamos con los conceptos :el color, la geometría, la luz, los espejos, el reflejo y todo ello mediante una intervención del espacio en la que podemos crear nuestra propia instalación artística haciéndonos pasar por la artista.

-LA FÍSICA DEL SONIDO

¿Crees que es posible ver nuestra voz? ¿Qué aspecto tienen los sonidos? Sí, no os engañamos, se pueden ver las ondas sonoras en el espacio y para conseguirlo usamos materiales como colorante, sal o gelatina. Mediante objetos que transmiten las ondas sonoras, somos capaces de observar nuestra voz y otros sonidos e incluso representarlos de manera visual.

-DALÍ Y EL TIEMPO

No es Dalí el único en obsesionarse con los relojes y el tiempo. ¿Qué modos existen de medir el tiempo en un espacio determinado? Desde los medidores analógicos como el reloj de arena, hasta los digitales como los smartphones, revisamos algunos de los más importantes sistemas que ha inventado el ser humano para medir el tiempo e inventamos nuestros propios mecanismos de medición. ¿ Cuántos nuevos instrumentos se pueden crear? ¿ Podemos experimentar el arte a través de la inventiva científica?

-PETRI EXPERIENCE-

¿Cómo podemos unir conceptos como color, círculo cromático, densidad, materia, bacterias, hongos y virus? ¿Quién dijo que el arte y la ciencia no son compatibles? Usando las placas de petri y la experimentación con materiales orgánicos descubrimos nuevas formas de entender la materia y el color e infectamos el aula con el virus de la creatividad.

POEMAS VISUALES-HAIKUS - -

Actividad de creación visual con poesía. Salas llenas de palabras y un objetivo a conseguir: crear tu propio haiku visual. Los haikus se escriben, según la tradición, en tres versos sin rima, de 5, 7 y 5 sílabas respectivamente. Suelen hacer referencia a escenas de la naturaleza o de la vida cotidiana, y a menudo incluyen un kigo: una palabra o expresión que indique la época del año al que se refiere el poema. Crear Haikus y transformar el aula usando como inspiración la obra de Chema Madoz y la metáfora visual.

MINECRAFT--

Una sala que relata historias a través de la huella de siluetas colocadas por todo el espacio del aula: una pared, el suelo, una mesa, una silla.... Diseñar un nivel de juego minecraft con geometría y matemáticas no es tarea fácil, pero se hace más ameno si es otro grupo quien debe resolver el enigma. Los símbolos y jeroglíficos que contiene cada silueta son las pistas. ¿En qué código secreto o lengua escribirás?

-0M2IVI-II-1201

Papel de post-it, la historia del videojuego, las vanguardias del arte y las emociones en una pared para crear un mural artístico. ¿ Decoramos el pasillo del cole?

-EL ENIGMA DEL REMAKE

Nos llevamos el Museo al aula y recreamos una visita con enigmas por descubrir en la historia del arte. Crearemos un remake y transformamos el espacio en un gran mural colectivo con materiales algo variopintos y mucha mucha creatividad.

INVISIBILIDAD Y CAMUFLAJE

¿Cómo te esconderías en una fotografía? ¿Cuántos animales conoces que se camuflen en su hábitat natural? A través del arte y usando técnicas como el mimetismo o la imitación, intentaremos encontrar la fórmula secreta para la invisibilidad. ¿Creéis que seremos capaces de conseguirla?

Todos los talleres incluyen:

- Material para la sesión
- Duración del taller 2h
- Se adaptan los talleres a las necesidades del espacio y edades de participantes.
- Educadores especializados en arte y educación.
- Desplazamiento.

Consultar disponibilidad y precios.

PROGRAM
EXTRAESCOLAR

Las actividades extraescolares tienen como objetivo fomentar los procesos creativos y atender a las necesidades y curiosidades de los participantes que asisten a l mismo: los llamados #betatesters.

A continuación ofrecemos los programas que se realizan actualmente en Escuelas e Institutos de Educación Primaria y Secundaria de la Comunidad de Madrid.



MENTORÍAS: EL LABORATORIO DE PENSAMIENTO DIVERGENTE

EDADES

6-16 años

FORMATO.

Presencial

HORARIOS

2 sesiones al mes de 1:30 horas

Consultar disponibilidad y precios con el Centro o AMPA.

Material incluido.

Educadores especializados en arte y educación.

MENTORÍAS es el Laboratorio de Pensamiento Divergente y apoyo emocional llevado a cabo por la figura del mentor/a. Tiene como característica principal alimentar motivaciones y encontrar esas pasiones que nos llevan a adentrarnos en la gran aventura del saber y del pensamiento creativo.

Nuestro objetivo es facilitar herramientas y experiencias de aprendizaje significativas para cada participante del programa en el desarrollo del proceso creador. Trabajamos la inteligencia creativa (haceres) con la inteligencia práctica (utilizar esos saberes y haceres en nuestra vida), aplicándola a cada uno de los proyectos individuales que se proponen. Ponemos en valor cada uno de los elementos que surgen durante ese proceso de creación y acción: hacemos especial hincapié en la motivación intrínseca y las emociones de cada participante, así como en el pleno desarrollo de sus funciones ejecutivas.

"LAS FUNCIONES EJECUTIVAS SON HABILIDADES MENTALES COMPLEJAS, NECESARIAS PARA PLANIFICAR, ORGANIZAR, GUIAR, REVISAR, REGULARIZAR Y EVALUAR EL COMPORTAMIENTO NECESARIO PARA ADAPTARSE EFICAZMENTE AL ENTORNO Y PARA ALCANZAR METAS".

(Bauermeister, 2008)

El Mentor/a es un guía que acompaña, escucha, observa, estimula, desafía y alienta según las necesidades de cada participante.



ORBIS SAPIENS: EL PROGRAMA DE RADIO PARA MENTES CURIOSAS

ORBIS SAPIENS es un proyecto de podcasting destinado a participantes de edades entre 6-16 años con talento, altas capacidades intelectuales o con gran interés por las actividades que se desarrollan en él.

Engloba a todas las personas de diferentes edades que quieran participar en él. ¿Qué quiere decir esto? Al principio, se proponen unos temas a partir de los cuales se grabarán nuestros programas de radio o podcast. Cada persona debe elegir la temática que le parezca interesante y, en base a estos intereses, se crean grupos específicos para cada materia.

Todos los programas van a contar con Irene Ortega como presentadora radiofónica. Además, Violeta Agudín, Roberto Fernández, Yaiza Fanelli y María Ginestar supervisan y producen los programas y aportan toda la ayuda necesaria.

EDADES

6-16 años

FORMATO

Presencial

HORARIOS

2 sesiones al mes de 1:30 horas

Consultar disponibilidad y precios con el Centro o AMPA.

Material incluido.

Educadores especializados en arte y educación.



TORCER LA LENGUA: UN TALLER DE EXPERIMENTACIÓN ARTÍSTICA SOBRE EL HUMOR Y LO ABSURDO

EDADES

7-14 años

FORMATO

Presencial

HORARIOS

1 o 2 sesiones al mes

Consultar disponibilidad y precios con el Centro o AMPA.

2 Horas por sesión

Material y desplazamiento incluidos.

¿Qué es lo que te hace gracia? ¿Alguna vez has deseado pasar el tiempo haciendo algo que simplemente te hace gracia? ¿Crees que sirve para algo? ¿Sería perder el tiempo? ¿Cuánto humor crees que hay en el arte?

Torcer la lengua es un proyecto experimental que iniciamos el curso pasado y que tiene como objetivo introducir a los participantes en dinámicas propias de la investigación y creación artística dirigidas a la exploración del humor y el absurdo. En cada sesión, creamos un contexto autónomo en el que las leyes de la lógica y lo comúnmente aceptado quedarán diluidas.

Desde este lugar informe, comenzamos a explorar a nuestro modo, con el cuerpo y el lenguaje, a buscar nuevas formas de relacionarnos con el mundo y entre nosotros/as, siempre a partir de aquello que nos hace gracia o que nos llama la atención. Nos recreamos en lo anecdótico, en lo absurdo o lo caprichoso. Dedicamos un día al mes a hacer "cosas tontas".





