

CIUDADES VIVIDAS, CIUDADES DIBUJADAS

Escuela de arquitectura - Pascua 2017

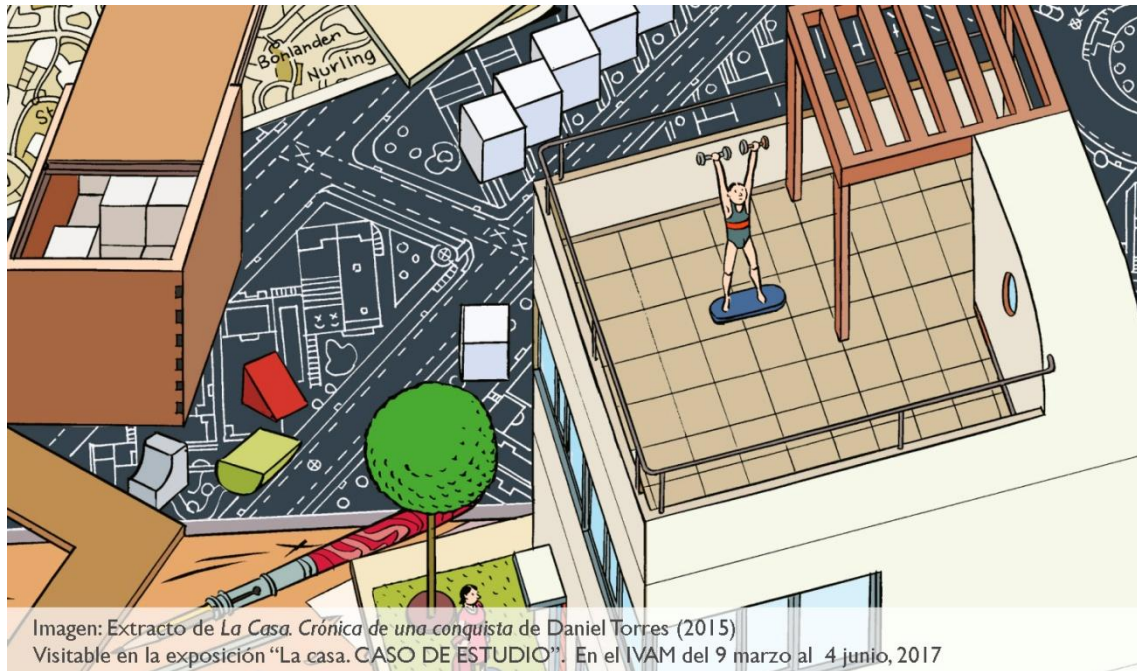


Imagen: Extracto de *La Casa. Crónica de una conquista* de Daniel Torres (2015)
Visitable en la exposición "La casa. CASO DE ESTUDIO". En el IVAM del 9 marzo al 4 junio, 2017

IMPARTE

Luminaria Educación Patrimonial | www.luminariaeducacion.com

Ana Torres Rosa | Berta Durán Verdasco

BREVE DESCRIPCIÓN

¡La arquitectura nos rodea! El diseño y la arquitectura configuran nuestro entorno tal y como lo conocemos. Esto influye no sólo en nuestra calidad de vida, sino también en cómo nos relacionamos con éste y entre nosotros.

En esta escoleta nos convertiremos en exploradores de la ciudad y de algunos de sus elementos, sobre todo los que tenemos más cerca, hasta llegar a nuestro propio hogar. De lo general a lo particular, crearemos a partir de lo que podemos ver, tocar, pero sobre todo ¡dibujar! El dibujo es una herramienta fundamental para un/a arquitecto/a, sirve para analizar e interpretar la realidad, imaginar nuevas soluciones y definir sus proyectos. Conoceremos espacios como el CTAV, pero también saldremos a la calle para conocer la ciudad y ¡visitar el IVAM! Allí conoceremos la obra de Daniel Torres, un arquitecto y dibujante que se ha propuesto contar una historia, o mejor dicho, muchas pequeñas historias de arquitectura a través de un gran cómic en la exposición "Caso de estudio. Daniel Torres. La casa".

Así, jugaremos a descubrir cómo se construye lo que nos rodea, qué necesitamos tener alrededor para vivir ¡y a crearlo! ¡Ven a experimentar la arquitectura!

Colabora:



IVAM

Imparte:



arte para todos
arte para aprender

luminariaeducacion.com | facebook.com/luminariaeducacion

DESARROLLO

Una escoleta es un lugar donde se descubren nuevas cosas, pero sobre todo nuevas personas, una experiencia de aprendizaje y de convivencia. Plantearemos actividades específicas orientadas a la integración y la cohesión grupal, poniendo especial atención a la educación en valores, y el desarrollo de habilidades socio-emocionales.

El desarrollo de cada día incluye un tiempo inicial de acogida y tiempo final de cierre y asamblea en los que prestar atención al bienestar y a la regulación del grupo. Del mismo modo los juegos y actividades están planteadas para favorecer el conocimiento, la confianza y los vínculos de manera progresiva.

CRONOGRAMA Vacaciones de Pascua 2017 (18-21 de abril)

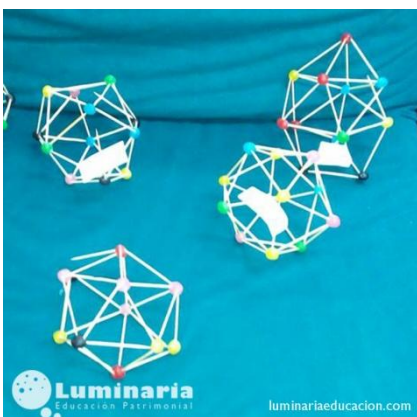
	Martes 18	Miércoles 19	Jueves 20	Viernes 21
10.00-10.45	Ambientación	Ambientación	Recorrido al IVAM	Ambientación
10.45-11.15	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
11.15-13.30	MI CIUDAD	ESTRUCTURAS COMESTIBLES	LA CASA (IVAM)	GYMKANA, (fiesta final y entrega de diplomas)
13.30-14.00	Asamblea y cierre	Asamblea y cierre	Asam. y cierre	Asamblea y cierre

TEMÁTICA POR DÍAS



•Día 1: ¿Dónde vivo? - Mi ciudad

¿Cómo es tu ciudad? Partiremos de las representaciones de la ciudad para hablar cómo son las ciudades que habitamos y cómo cambian según el espacio para personas, coches, edificios y espacios verdes en el plan urbano, mediante el dibujo. Con materiales reciclados crearemos una ciudad mejorada, con espacios más sostenibles para la gestión de nuestros recursos e imaginaremos cómo sería vivir en ella. Descubriremos lo que es el plano de la ciudad y la utilidad de conceptos como la planta, el alzado o la escala para proyectar nuestra ciudad.



•Día 2: Arquitectura y geometría - Estructuras comestibles

Estamos rodeados de círculos triángulos, cuadrados y variedad de formas pero ¿porqué están ahí? Algunas porque son bonitas, otras porque tienen alguna utilidad, otras para que los edificios se puedan sostener y otras por ¡las tres cosas! Tras una dinámica a través del dibujo en la que recorreremos distintos espacios del CTAV, prestaremos especial atención al triángulo y su potencial estructural. Mediante un sencillo juego de construcción con materiales sorprendentes, niños y niñas descubrirán cómo hacer estructuras trianguladas con gominolas de una forma ¡deliciosa! ¡Meriéndate la arquitectura!

Colabora:



Imparte:



arte para todos
arte para aprender

luminariaeducacion.com | facebook.com/luminariaeducacion



1 Viñetas



2 Casa



3 Bloque



•Día 3: ¿Quién vive aquí? - Descubriendo La Casa en el IVAM

Este día ¡Salimos de excursión! Quedaremos en el CTAV por la mañana haciendo el recorrido hasta el IVAM, analizando si reconocemos los elementos tratados en los días anteriores en el espacio urbano. Una vez allí realizaremos una visita dinamizada a la exposición “Caso de estudio. Daniel Torres. La casa”. A través del cómic de Daniel Torres descubriremos qué necesita cada uno para vivir y cómo han llegado a ser nuestras casas como las conocemos en la actualidad. ¿Qué necesita un lugar para ser habitable? ¿Y si viviéramos en una nave espacial o un cajón? A partir microrrelatos dibujados en habitaciones/viñeta relacionaremos vivencias y espacios para introducirnos en el lenguaje del cómic. Gracias a un material muy especial: los Gigibloks, pasaremos del plano al volumen para hacer nuestro propio bloque de viviendas. Un bloque contenedor de vivencias, tal como nos demuestra Daniel Torres.

•Día 4: GYMKANA – fiesta final y entrega de diplomas

Como taller de clausura, niños y niñas harán un recorrido por los elementos del espacio y de la ciudad que han trabajado durante los días anteriores, revisitando el CTAV. A partir de distintas claves, deberán lograr superar ciertas etapas en un juego colaborativo.

Si logran todos los objetivos se les hará entrega de su diploma del arquitectos/as en una ceremonia final con piscolabis, en presencia de sus padres y madres donde celebrar y compartir lo vivido y... ¡Dibujado!

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Acercar la arquitectura a niños y niñas mediante una oferta adecuada a sus hábitos, necesidades e intereses
- Despertar la curiosidad hacia el entorno construido como espacio de relación entre sus elementos y las personas que lo habitamos.
- Conocer el valor de los espacios que habitamos como un derecho alcanzado
- Reflexionar acerca de la vivienda y cómo la percibimos
- Fomentar la creatividad y el uso del dibujo como forma de expresión

METODOLOGÍA

Nuestra metodología es activo-participativa, esto es, la acción educativa se construye desde los participantes pudiendo resumirse en las siguientes características:

- **Lúdica:** a través del juego se impulsa el aprendizaje y se posibilitan un espacio para que los participantes exterioricen situaciones no elaboradas o problemáticas
- **Formativa:** posibilita la transmisión de información pero prioriza en la formación de los sujetos, promoviendo el “sacar” conocimientos e ideas de nuestras cabezas más que “meterlos” en ellas
- **Creativa y flexible:** no responde a modelos estáticos y autoritarios. Sin perder de vista los objetivos propuestos, abandona la idea que las cosas sólo pueden hacerse de una forma
- **Fomenta el trabajo en grupo:** fortalece la cohesión grupal favoreciendo la solidaridad y los vínculos
- **Establece el flujo práctica-teoría-práctica:** posibilita la reflexión individual y colectiva de la realidad cotidiana para volver a ella por medio de la práctica
- **Procesal:** se brindan contenidos pero se prioriza el proceso a través del cual los sujetos desarrollan todas sus potencialidades posibilitando la transformación
- **Comprometida y comprometedora:** promueve el compromiso de los participantes con el proceso y lo que se derive de él

EDAD 7 a 12 años

Nº PLAZAS 20 niños máximo.

MATERIAL

Aportado por los participantes (personal e intransferible):

- Lápiz, goma y saca-puntas
- Lápices de colores o plastidecores
- Rotuladores
- Tijeras
- Pegamento en barra
- Regla
- Ropa protectora con la que poder pintar
- Algo de picar para el almuerzo
- Como material específico, El primer día deberán aportar una caja (tamaño caja de zapatos) y el último una cámara de fotos digital aquellos niños/as que dispongan de autonomía para manejarla.

Resto de materiales aportado por Luminaria.

Colabora:



Imparte:



arte para todos
arte para aprender

luminariaeducacion.com | facebook.com/luminariaeducacion