Amarre

Category: Comunidad Creativa
18 de marzo de 2025

1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Recursero de Arte Ambulante

Pregunta impulsora:

¿Qué recursos de los lenguajes artísticos podemos utilizar para diseñar dispositivos lúdicos que canalicen las emociones que nos atraviesan?

Contexto:

El reto central de este proyecto es crear un recursero ambulante de arte que permita a los
estudiantes de 4to y 5to grado de escuelas primarias explorar, expresar y vivenciar sus emociones a través de diferentes lenguajes artísticos. Este proyecto invita a los estudiantes a investigar y crear
recursos didácticos y artísticos que se movilicen de escuela en escuela, llevando consigo
expresiones artísticas y actividades interactivas que fomenten el bienestar emocional.

Objetivo general del proyecto:

- Difundir el valor del arte como medio de transformación social, inclusivo y accesible para todos.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

- Desarrollar habilidades emocionales a través del arte, promoviendo el bienestar emocional en los niños y en los estudiantes de secundaria.
- Fomentar la expresión artística como herramienta de comunicación, vinculando la creación
  artística con la exploración de las emociones.
- Fomentar el trabajo colaborativo entre los estudiantes de diferentes grados y modalidades,
  potenciando su capacidad para investigar, diseñar y crear.
- Promover la reflexión sobre el rol del arte en la vida diaria, la

importancia de las emociones y su impacto en el desarrollo personal y colectivo.
- Fomentar el trabajo colaborativo entre los estudiantes de diferentes grados y modalidades,
  potenciando su capacidad para investigar, diseñar y crear.

ÁREAS Y CONTENIDOS

- Artes Visuales.
- Música.
- Danza.
- Artes Audiovisuales.
- Teatro.
- CCP

Contenidos curriculares:

- Música: Cifra indicadora de compás, gestos de marcación, 2 tiempos, 3 tiempos, 4 tiempos, Letra y ritmo, Polirritmias, Pentagrama.
- Artes Visuales: Pintura expresiva, Utilizar el color por medio de su simbología como recurso
  expresivo y compositivo.
- Fotomontaje: Mi mundo ideal, crear una imagen real o fantástica de cómo visualizan el mundo.
- Proyecto: Amarre, Objetos lúdicos, desarrollar el trabajo en equipo, para la creación de nuevos dispositivos lúdicos para el recursero.
- Danza: ensamble de percusión y expresión corporal.
- Artes Audiovisuales: La imagen, el lenguaje visual y código de comunicación.
- Teatro: El retrato. Autorretrato y autopercepción.
- CCP: derechos humanos.
- Investigar las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget, cruzando la teoría con nuevas corrientes psicopedagógicas, poniendo énfasis en los interés de los niños/a. En este proceso cada estudiante ampliará lo investigado de acuerdo a sus intereses, ampliar la investigación hacia otros puntos de vista, reflexionar y arribar a una conclusión.
- Investigar las diferentes formas de expresión artística (visual, musical, teatral, corporal, audiovisual) para crear dispositivos interactivos que permitan a los niños de primaria explorar emociones como la felicidad, la tristeza, el enojo, el miedo, entre otras. La investigación se enfocará en:
    - Cómo las emociones se manifiestan a través del arte.
    - El impacto de la expresión artística en el bienestar emocional.
    - Herramientas y materiales para la creación de recursos (ej. cubos emocionales, títeres, carteles interactivos, etc.). Durante esta etapa, los estudiantes formarán grupos

interdisciplinarios, donde cada equipo de trabajo se enfocará en un área artística diferente: artes visuales, música, danza, teatro y audiovisuales. Se
fomentará la investigación y el trabajo colaborativo para el diseño de dispositivos artísticos que luego
serán presentados en un evento de intercambio con otras instituciones.

Producto final esperable:

Los estudiantes presentarán el Recursero de Arte Ambulante en diversas instituciones y escuelas
primarias de la ciudad de Rafaela y áreas rurales. A través de visitas, los estudiantes compartirán sus
creaciones, facilitando dinámicas artísticas que permitan a los niños explorar sus emociones y
aprender sobre el arte como medio de expresión y autoconocimiento.
Cada visita estará acompañada de una actividad de reflexión, donde los estudiantes de secundaria
guiarán a los niños en la creación de sus propios registros emocionales, utilizando los dispositivos
creados durante el proyecto.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024 – 2025

Acciones a llevar a cabo:

- Visitas a escuelas primarias, fortalecer los lazos emocionales y creativos entre los estudiantes y fomentar la sensibilización y participación activa de los niños en la comprensión de sus emociones.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Baúl recursero, instrumentos musicales realizados por los estudiantes, títeres, papeles de distintas texturas, pintura acrílico

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Es esencial el transporte. Telas, distintos tipos de pinturas, arcilla, pinceles, crayones, fibras, instrumentos de música pequeños.

Organizaciones aliadas:

Escuelas primarias de la ciudad.

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Infancias, juego y creatividad. Gestión de proyectos para estudiantes y docentes. Liderazgo y participación para jóvenes. La especificidad de las artes: cerámica, grabado, dibujo y pintura, música. Talleres de maquillaje artístico, de distintos tipos de expresión corporal. Visitas a lugares con instalaciones didácticas y lúdicas. Encuentros con gente especializada en malabares, circo, títeres. Taller de cotidiáfonos. Tejidos.

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Se espera que los estudiantes se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, desarrollen habilidades socioemocionales, artísticas y de trabajo colaborativo, y experimenten el poder transformador del arte en la educación.

«El Amarre» tiene el potencial de ser un puente entre generaciones y comunidades, contribuyendo
a la creación de una cultura de cuidado emocional y expresión artística en la educación.

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Se llevará a cabo la difusión del proyecto en redes sociales, compartiendo fotos, videos y reflexiones
sobre el impacto de las actividades en los estudiantes y los niños participantes.

De los resultados:

Se comunicarán los resultados finales a través de registros fotográficos e informes finales por medio de un documento colaborativo que se pueda elaborar entre las escuelas.

Integrantes del proyecto:

Arcarás, Ivana
Fernando Velásquez

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 6
Estudiantes: 45

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Arcarás Ivana
Email del referente: ivanaarcaras@gmail.com