

ESPACIO DE DESARROLLO CREATIVO

2019



ESPACIO DE DESARROLLO CREATIVO:

Si partimos del recuerdo de infancia, no había mejor sensación que salir de clase e ir a disfrutar de nuestras aficiones, así que estamos preparados para que después de tocar la sirena del cole, podáis disfrutar talleres de arte enriquecidos y 100% creativos. **Dirigido a participantes con altas capacidades intelectuales y/o talentos específicos, y elaboramos actividades que ayudan a desarrollar la inteligencia práctica (el uso de la inteligencia en la vida y su día a día) y la inteligencia creativa (hacer y elaborar procesos de creación) .**

El Programa “Espacio de Desarrollo Creativo” tiene como objetivos principales:

- **Activar** la motivación y la curiosidad de los participantes a través de sus pasiones .
- **Estimular** la creatividad como un componente fundamental del desarrollo y enfocar las capacidades de los participantes desde el concepto de inteligencia múltiple.
- **Generar** proyectos donde el arte es herramienta transversal y relacional en diferentes ámbitos o campos de acción y provocadora de sinergias entre ellos: la ciencia, la tecnología, la naturaleza, la música, la historia, la danza, el teatro, astronomía o cine entre otros.
- “**No existen métodos infalibles**” es uno de nuestro lemas. Buscar y encontrar metodologías innovadoras y pedagógicas que se adapten a cada participante para potenciar todos los factores que configuran el pensamiento divergente: **fluidez, elaboración, originalidad y flexibilidad.**
- **Guiar** a los alumnos para que ellos sean los protagonistas del aprendizaje, a través de la observación y el cuestionamiento de su entorno .



- **Entender** los aspectos relacionales y emocionales del proceso y transición de los proyectos: ansiedad, felicidad, excitación, curiosidad, dudas, enfado, desilusión, frustración, aspectos hostiles y conflictos de autoconcepto, aceptación y cómo seguir esa pasión y objetivo.
- **Ser** como docentes y expertos mentores , facilitadores del desarrollo creativo de los participantes con estas premisas : **confiar y no controlar** en los procesos, **observar y escuchar** sus intereses, sus formas de hacer y entender el mundo.
- **Huir de la repetición** de contenidos e **incitar al descubrimiento** mediante los procesos y **producción de materiales propios** y no **la reproducción mecánica** de contenidos. Modos de hacer.
- **Fomentar** las relaciones interpersonales y **favorecer** actitudes cooperativas.

Estructura:



DOCENTES/EXPERTAS: Los llamados #betatesters del proyecto Betamind que colaboran activamente con IDEAC son profesionales del campo de la educación Primaria o Secundaria, en el campo de las artes, museos, talento y altas capacidades intelectuales. En este caso el arte es usado como herramienta transversal de conocimiento en cualquier ámbito y lo desarrolla **Violeta Agudín Violeta Agudin Garzón** es licenciada en Bellas Artes, con Máster de Formación al Profesorado de Secundaria y Bachillerato en Artes Plásticas de la UCM y Experta universitaria en Inteligencia, Neuropsicología y Capacidad superior de la UCJC. Su trabajo se ha desarrollado en el campo de las artes y humanidades para el Programa de Enriquecimiento PEAC de la Comunidad de Madrid , en ARCA Altas Capacidades ,en el Museo Pedagógico de Arte Infantil y adolescente MUPAI y en Centros municipales del Distrito del Ayuntamiento de Madrid, entre otros. Actualmente desarrolla el proyecto educativo Betamind y como todo no es trabajo le encanta dedicarse a ilustrar cuentos y libros, o a pintar paredes y murales gigantes porque el folio se quedó chico.



PARTICIPANTES: Grupos de no más de 10 participantes POR GRUPO .

PRIMARIA (6-11)

SECUNDARIA(12-16)

TEMPORALIZACIÓN:

Las clases se realizan dos sesiones al mes de 2.00 h cada una.

Las propuestas se realizarán 1 vez al mes . En caso de haber más numero de participantes se divide el día en dos talleres para dos grupos (de dos horas cada uno) por edades .

DÍAS/precio:

SABADOS (10:00-12:00/12:00 14:00)

Precio por participante 15€ (se puede solicitar algún material secundario por parte del participante pero en principio con material incluido)

LUGAR:

El espacio ha de tener, mesas y sillas para participantes, que sea amplio y con un baño , enchufes accesibles y pizarra si puede ser.



CALENDARIO

2019	SÁBADOS
FEBRERO	9
MARZO	23
ABRIL	27
MAYO	11
JUNIO	8 / 22*
JULIO	6 / 13*
*	(Días de ampliación de talleres si se solicita)

METODOLOGÍA:

AMBITOS QUE ABORDAMOS DESDE EL ARTE:

Diseñamos acciones artísticas para activar pensamiento divergente y procesos de inteligencia creativa y práctica. Por ello este próximo año 2019 pretendemos retar a cada participante a enlazar temáticas e investigar y averiguar retos los misterios que envuelven el arte con la ciencia, historia, arqueología, cartografía, geografía, lenguas, escritura, cocina, matemáticas, inteligencia emocional,...entre otros.

PRIMER ENCUENTRO #betatesters :

1.- Realización de actividades de aproximación. Se buscan los gustos e intereses del alumnado para determinar + actividad

EN CADA SESIÓN:

BANCO COMUN DE CONOCIMIENTOS

qué temas nos interesan que se quieran abordar por gustos e inquietudes entorno al yo creativo en el arte, o en otras disciplinas?

TALLERES A ELEGIR: (1 POR MES)



DICCIONARIO VISUAL TRANSFORMACION ESPACIAL MINECRAFT

¿Pondrías imágenes a un diccionario?. Muchos libros a nuestro alrededor ,muchas palabras por descubrir y un reto: ser explorador del mundo literario. Muchos diccionarios e idiomas diferentes...¿adivinaremos la imagen y significado de las palabras exploradas? ¿Cómo podemos cambiar el espacio y transformarlo en un juego Minecraft? Juego de lectoescritura. Mural del diccionario visual. El uso de las lenguas.

VISUALCODE

Los tipos de códigos de identificación actuales : ¿cuántos códigos hay a nuestro alrededor, en nuestra vida diaria? ¿seríamos capaces de dar un numero de códigos que encontremos en 1 día? ¿porqué son colores en blanco y negro y no en color? ¿seríais capaces de encontrar alguno de color?

Diseñar un código o varios de una gama de productos u objetos, de un lugar , nuestro libro preferido, el juguete del que no nos separamos... y todo ello con elementos geométricos o disruptivos, (que nunca se han usado) para identificar , el bote de coca cola, el zumo de naranja, la camiseta que llevamos,)o para ofrecer un contenido o información importante online a los usuarios a través de éste diseño.

PANTONECHEF

Un plato succulento, un alimento que tiñe y colorea, un zumo rico que nos gusta preparar, o la salsa secreta de un plato que sólo nosotros preparamos, serán parte de una carta o paleta de color comestible en la que cada participante inventará nombre y código . Harán falta los mejores maestros culinarios y artistas para lograr semejante reto para llevarlo a un formato XXL. La



paleta de color gigante. A todo esto hablaremos de alimentos, el ph y los ácidos y los diferentes test de color que podemos sacar como si de grandes químicos fuéramos. El espacio se transforma en un laboratorio.

CODIGOSPOSTALES

El enigma a través de la postal. Elegir un destino no por el nombre de la ciudad sino por el código postal es el reto. Diseñar una postal para enviar a una dirección al azar, o a alguien a quien queremos es orto de los retos...el enigma será si nos será contestada esa postal diseñada con otra hecha a mano también Se puede enviar postal a lugares o espacios que nos gusten y nos encanten, a una persona que tenemos lejos y a la que queremos o la NASA, el CERN, el observatorio de estrellas de Madrid, el centro de conservación de animales porque nos encanta, el centro deportivo o club que nos guste. ¿nos llegará respuesta?

EL QUE COME Y CANTA, ¿ALGÚN SENTIDO LE FALTA?

Sesión basada en el la experimentación, investigación a través del juego. Lenguaje visual y reflexión de la cultura visual infantil y juvenil y sus sonidos. Chupachups, globos, arroz, Petazetas, o vegetales transformados en instrumentos... ¿formamos una orquesta creando nuestros propios instrumentos?

INVENTORS

Haremos un breve viaje a la historia para conocer alguno de los inventos que han creado hombres y mujeres. ¿qué invento que nos gusta más? ¿qué invento ayudaría a mejorar el medio ambiente? ¿cuál sería el invento que acabaría con las guerras en el mundo? A lo mejor se nos ocurre un objeto para estudiar el espacio...o un robot que ayude a los habitantes en el futuro. Crearemos un primer prototipo a partir de gustos y curiosidades.



TEANO DE CROTONA

A Teano de Crotona se le atribuyen la proporción áurea y los primeros indicios del número áureo, relacionado con Leonardo de Pisano y la espiral de Fibonacci. La proporción áurea: si dividimos la longitud de la diagonal entre la longitud del lado sale siempre el mismo número. Este número es conocido como la razón áurea, la divina proporción o el número de oro. Reto de Teano de Crotona con una arquitectura por crear en grupo con material cuanto menos, peculiar.

EL ENIGMA DEL REMAKE:

Nos llevamos el Museo al espacio de desarrollo creativo y recreamos una visitas con enigmas por descubrir en la historia del arte. Crearemos un remake de una obra de arte. Contenidos Fotografía, Historia del arte y culturas.

TRAVELERS

Un reto: adivinar de qué época podrían ser las imágenes que se muestran , si son verdaderas o falsas
Colocarlas en el mapa antiguo: cultura / continente o país de procedencia, encontrar las diferentes arqueologías que existen... y crear una pequeña réplica de la arqueología que más nos guste.

ESTAR EN LA CUERDA FLOJA Y HABLAR POR LOS CODOS

Conocer quien hay detrás del maletín sospechoso, una gran historia de superación hay dentro de ese maletín. Pero para ello se nos pedirá dos grandes retos: uno de mímica para comunicarse (con un poco de atrezo si alguien se atreve) Una bolsa misteriosa y una cuerda para guiar y descubrir que sin algunos de los sentidos y un poco de ayuda...¿seríamos capaces de descubrir que hay dentro?



METODOLOGÍA INDIVIDUALIZADA:

ELECCION DE PROYECTO-ACTIVIDAD (FASE ALPHA) :

1. Estrategias de estimulación-motivación
- 2.- Estrategias de exploración
- 3..- Estrategias ambientales

DESARROLLO DE ACTIVIDADES (FASE BETA Y FRAMEWORK)

- 4.- Estrategias de producción para los participantes
- 5.- Estrategias de refuerzo en fases de elaboración
- 6.- Estrategias de ampliación de saberes
- 7.- Aula creativa – Espacio creativo

EVALUACIÓN (RELEASE):

La evaluación será continua a lo largo de todas las sesiones y de todo el proyecto, evitando valorar solo el producto terminado. El proceso es una parte vital de la propuesta de Betamind y, por tanto, las técnicas empleadas estarán centradas en este planteamiento:

- *Coloquio evaluativo al finalizar cada sesión donde el alumnado exponga su percepción sobre la misma, qué es lo que le ha parecido mejor y qué considera mejorable.*
- *Observación individualizada de la progresión de cada participante.*
- *Considerar los diversos estilos de aprendizaje y valorar los progresos en base a esas características.*



- *Evaluación del desempeño. Grupal e individual. Nos fijaremos en: (valoración cualitativa de estilos de aprendizaje, motivaciones y rendimiento)*
 - *Dominio del contenido (hechos y datos)*
 - *Dominio de los procedimientos*
 - *Actitudes y valores en la aula*
 - *Habilidades del pensamiento.*
- **Evaluación de los mentor/experto.** Cada mes o finalización de proyecto pueden evaluar en el banco común de conocimientos y sentimientos donde podrán pedir y exponer sus inquietudes sobre la labor que desempeña el/la experto/a y su propia evaluación.

EXPOFINAL DE CURSO: "BETADAY" el día donde todos celebramos con un picoteo, en compañía de los expertos, docentes las familias y los participantes que logramos cumplir objetivos desde nuestras pasiones. Se hará exposición de los proyectos de cada participante.

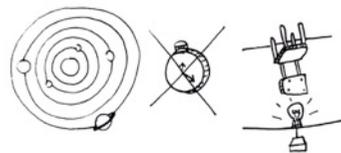
+ INFO EN:

925 89 69 82 / 676 10 78 68

www.ideac.es

info@ideac.es

<https://www.facebook.com/search/top/?q=ideac%20capacidad%20y%20talento>



Puedes seguirnos y conocer el Proyecto BETAMIND:

www.beta-mind.com



TWITTER

<https://twitter.com/CreaBetaMind>



FACEBOOK

<https://www.facebook.com/creabetamind/>



INSTAGRAM

<https://www.instagram.com/creabetamind/>



