

DESTRIPIANDO LA TECNOLOGÍA PARA CREAR



Cartel de Andrea Oliva

Formación 8 junio 2022

Se abren plazas para los Cursos de Verano PLANEA “Destripando la tecnología para crear”

Durante la primera semana de julio tendrán lugar los Cursos de Verano de PLANEA que este año incluirán talleres simultáneos en Córdoba, Logroño, Alicante y Madrid así como la presentación online de las publicaciones “La tierra bajo mis pies” y la revista Anida#2.

Como ya ocurriera el año pasado, volvemos a apostar por la formación híbrida dirigida a docentes y artistas que quieran desarrollar proyectos en escuelas. Es totalmente gratuita y cuenta con bolsas de viaje para aquellos docentes y agentes que forman parte de PLANEA (colaboradores y pilotos).

El programa de actividades se divide en presentaciones, actividades online y en talleres físicos presenciales:

Presentación caminada de “La tierra bajo mis pies. Caminar como estrategia de aprendizaje” realizada por La Liminal. Lunes 4 de julio a las 10 de la mañana. Actividad online y que incluye una invitación a pasear por tu ciudad, pueblo o territorio en el que te encuentres. [Inscríbete](#)

A través de una videollamada y una herramienta de mensajería organizamos la presentación de este libro que ha sido realizado por La Liminal. La publicación es el resultado de los recorridos, debates y experimentos desarrollados por La Liminal a lo largo de los siete años del proyecto, así como de sus investigaciones en torno al uso del caminar como vía de creación en el arte. Esta se plantea como una exploración del potencial del caminar para activar procesos colectivos de acercamiento al territorio desde la intersección entre el arte y la educación, con el objetivo de extraer herramientas que puedan ser utilizadas en el contexto del aula. La actividad consta de dos partes: un paseo y una presentación online.

Además de La Liminal, participarán en la presentación Clara Boj (Permea) y José Campos (Consorti de Museos), co-directores de [la colección Arte y Curriculum](#) y coordinadores de la PLANEA en la Comunitat Valenciana. Las personas participantes recibirán en PDF la publicación que estará en el Centro de Recursos de PLANEA.

Presentación de la revista ANIDA 2 “Destripando la tecnología para crear”, realizada por Susanna Tesconi (editora invitada) y por el equipo coordinador de la revista Anida. Jueves 7 de julio a las 6 de la tarde. Actividad online a través del [canal de Youtube de PLANEA](#). [Inscríbete](#) si quieres que te avisemos cuando esté el link.

La revista Anida recopila y sitúa recursos, experiencias y herramientas para el uso creativo de la tecnología. [Después de una convocatoria abierta](#) los recursos quedarán publicados y organizados en el Centro de Recursos tras esta presentación. Apúntate para recibir las guías y experiencias que te pueden ayudar a organizar y programar el curso que viene.



Juguetoría en el IES Julio Verne. Foto de Sara San Gregorio

Taller Juguetoría. ¿Jugamos a hacer juguetes?

Imparte el taller [Sara San Gregorio](#). [C3A – Centro de Creación Contemporánea de Andalucía](#). Córdoba. 5, 6 y 7 de julio en horario de mañana. Actividad presencial. [Inscríbete](#)

Taller práctico y lúdico dirigido a docentes de Educación Infantil y primer ciclo de Primaria. Juguetoría es un proyecto que activa Sara San Gregorio, una factoría de juguetes muy particular que se funda en otoño de 2020 en Medialab Prado como un laboratorio de diseño y fabricación de juguetes que va itinerando por colegios, escuelas de formación profesional, encuentros de diseño, centros de arte y museos. Juguetoría invita a jugar e imaginar nuevas formas de idear crear y compartir juguetes.

En Juguetoría “jugamos para diseñar y diseñamos para jugar”. Con todo lo aprendido de la experiencia, motivación, [conocimientos y propuestas del alumnado participante](#) del IES Julio Verne ofrecemos esta formación a formadores.

Algunos de los objetivos de este taller:

Contextualizar la relación de los juguetes, con la historia del arte y el desarrollo de la creatividad y la imaginación.

Comprender las características del desarrollo en el ámbito del juego en el niño y niña para poder adecuar a éstas la intervención educativa.

Seleccionar objetos de juego para las actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con hitos del desarrollo infantil y esquemas de juego.

Diseñar juguetes relacionándolos con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el alumnado.

Experimentar, prototipar y documentar basándonos en las prácticas de la cultura libre y el código abierto.

Taller de Jugando con Datos: arte y redes sociales. Imparte el taller [Diego Díaz. Museo La Rioja](#) en Logroño, 5 y 6 de julio en horario de mañana. Actividad presencial. [Inscríbete](#)

Esta formación será una oportunidad única para conocer en profundidad [el kit educativo diseñado por el artista Diego Díaz](#) junto al Consorcio de Museos de la Comunitat Valenciana, nodo valenciano de PLANEA. Se trata de un taller orientado al trabajo con alumnado de secundaria y explora, desde una perspectiva creativa, el papel de los datos en la sociedad actual.

Diariamente generamos multitud de rastros digitales que son almacenados para alimentar la insaciable voracidad del Big Data y creamos nuestro “yo digital”; una especie de alter ego de nosotros mismos que almacena un reflejo de nuestros gustos, intereses, comportamientos, amistades, etc. En este taller utilizaremos

el registro de nuestros datos digitales como material creativo para desarrollar, a partir de diferentes experimentos gráficos, una mirada crítica a las transformaciones sociales generadas en la época del dataceno.

Los objetivos del taller son:

- Explorar las posibilidades creativas de los datos digitales

- Desarrollar una mirada crítica sobre el registro y uso de los datos digitales

- Generar un espacio creativo y de reflexión sobre las transformaciones sociales producidas por el Big Data y la Inteligencia Artificial

Taller de Narrativa Transmedia en las Artes Escénicas. Imparte el taller [Alex Peña](#). Espacio de Innovación de la ITD-UPM en Madrid. 5, 6 y 7 de julio en horario de mañana. Actividad presencial. [Inscríbete](#)

La residencia artística en el [IES Cartima de Cártama \(Málaga\)](#) que ha desarrollado Alex Peña ha tenido como resultado final la “[invisibility vending machine](#)”, una máquina que expide objetos artísticos a partir del análisis y la objetualización del universo de las mujeres artistas del colectivo Las SinSombrero. A partir de esta experiencia este taller propone el uso de las narrativas transmedia para desarrollar pequeños proyectos a partir de herramientas que tenemos a la mano: mapas digitales, videollamadas, espacios de comunicación asincrónica.

Partiendo de la literatura y de textos dramáticos, este taller está dedicado al profesorado de tercer ciclo de primaria y de secundaria que quiera desarrollar un acercamiento diferente a los contenidos poéticos y artísticos. El trabajo de Alex Peña fortalece la mirada crítica, contextualiza las obras en el día a día del alumnado y propone otras formas de presentación escénicas en las que el diseño de objetos transmedia adquiere mucha relevancia.

Los objetivos del taller son:

- Explorar las herramientas digitales con las que ya convivimos habitualmente para proponer usos críticos, experimentales y artísticos

- Experimentar narrativas críticas y transmedia para el desarrollo curricular.

- Fomentar el trabajo por proyectos y en equipo usando la literatura y la historia del arte.

Taller de Laboratorios Ciudadanos: una propuesta interdisciplinar. Imparten el taller [Silvia Teixeira](#) y [Alfredo Miralles](#). [Centro Cultural Las Cigarreras](#) en Alicante. 6, 7 y 8 de Julio en horario de mañana. Actividad presencial.

En este taller se compartirá la metodología de Laboratorio Ciudadano adaptada al ámbito educativo, a partir de la experiencia del programa “STEAM con A” desarrollada en el [IES Gerardo Diego](#) de Pozuelo de Alcorcón (Madrid). Se trata de un taller orientado al trabajo con alumnado a partir del tercer ciclo de primaria incluyendo toda la secundaria.

Los laboratorios ciudadanos son procesos participativos en los que, a través de convocatorias abiertas a la comunidad educativa, se consigue trabajar por proyectos que entrecruzan distintas asignaturas mediante el arte. El objetivo de estos laboratorios es generar hibridaciones y cruces entre materias que normalmente la ordenación académica mantiene separadas y distantes. La propuesta es crear puentes entre el arte, las humanidades, la ciencia y la tecnología. Mediante el sistema de convocatoria abierta se establece un proceso de escucha y activación de ideas que surgen de la comunidad y se realiza un proceso de prototipado colaborativo en el que la institución educativa puede flexibilizar las fronteras de las asignaturas, encontrando simbiosis y espacios de trabajo interdisciplinares a través de procesos creativos.

Objetivos del taller:

- Conocer y practicar la metodología de Laboratorios Ciudadanos que surge de las comunidades de práctica de los medialabs.

- Prototipar el trabajo por ámbitos entendido como una forma de hibridación de contenidos y metodologías de diferentes contenidos y asignaturas

- Experimentar técnicas de prototipado y documentación propias del software libre.

Inscripción y bolsas de viaje

Los talleres están abiertos a docentes, artistas y agentes interesados y están limitados a 15 plazas. Los docentes y agentes colaboradores de centros PLANEA pueden solicitar bolsas de viaje a través de su nodo de referencia. Aunque no es imprescindible será recomendable participar en los talleres con ordenadores portátiles o tablets. Si hay alguna especificidad concreta más se enviará previa a la celebración de los mismos.

[El plazo de inscripción finalizará el 1 de julio. Inscríbete aquí](#)