

## **Mesa Arte y Creatividad: GECONPOS Generador de conflictos y posibilidades**

En la mesa de arte y creatividad nos juntamos personas de diferentes ámbitos: una psicopedagoga, un comunicador, un profesor de música, una educadora social y un diseñador gráfico, todos super motivados en generar materiales para innovar en el aula con prácticas artísticas que pudieran dinamizar la escuela y la isla entera ;-)

Para la mesa, la brecha entre la escuela, las practicas artísticas, y otros espacios de aprendizaje fuera del aula es una problemática que desde los espacios de formación reglada debería abordarse. Creíamos que el Arte o, como decíamos, la Emoción, es vital como medio de aprendizaje pero también como herramienta para vincular áreas de conocimiento, personas y colectivos de la isla.

Al inicio empezamos a comentar como el arte es un campo de posibilidad para la producción de conocimiento capaz de atravesar diferentes contenidos de asignaturas académicas, en la medida que es tanto un medio de investigación, un objeto de investigación y un producto estético, que emociona y consigue captar la atención de las personas involucradas en el proceso. En otras palabras, el arte es una herramienta para investigar el mundo, y por tanto, una manera para innovar metodologías de aprendizaje.

Después de nombrar las dificultades que tiene la escuela en general nos pusimos a enumerar la potencia que tienen las prácticas artísticas en el aula. Acordamos que pueden llevar a cabo elucubraciones, singularizar y problematizar nuestra mirada sobre la realidad. Es una forma de negociar con lo imprevisible e invisible, crear atmósferas capaces de desarrollar comunidades de nuevos sentidos compartidos, y de empoderamiento de la personas participes de estos procesos. En definitiva un medio para comunicar y transmitir los resultados de procesos de exploración e investigación, esto es, un formato de transmisión de conocimientos y saberes fundamentales para el proceso de aprendizaje de los chavales.

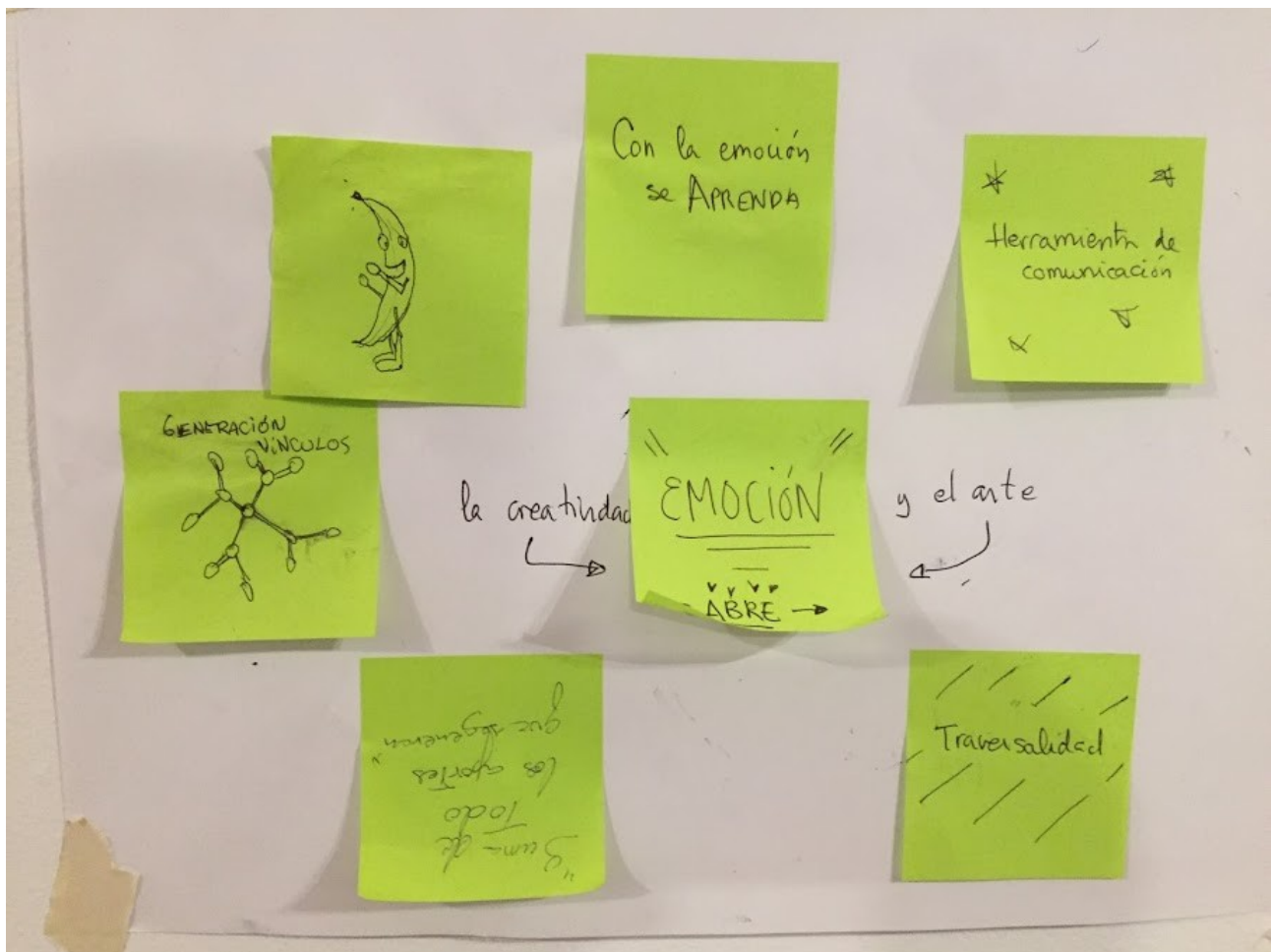


Foto: Carlos Roca

A partir de la fase de diagnóstico y tras subrayar la importancia de la emoción y el arte como herramienta transversal de conocimiento nos propusimos desarrollar un prototipo de carácter lúdico capaz de generar proyectos y materiales pedagógicos que impulsaran procesos de investigación en el que los alumnos utilizaran herramientas artísticas.

El prototipo que queríamos realizar tendría que acercar lo que ocurre fuera de los muros de la escuela, pero también que diese pie a participar en ese afuera con lo que acontece en la escuela para conectar con otros espacios de aprendizaje. De esta manera, producir propuestas que acerquen procesos de aprendizaje con herramientas artísticas dentro de los cursos académicos, y que intenten hacer cómplices a otros agentes y espacios de la ciudad produciendo iniciativas transversales y participadas de las mismas.

Este dispositivo que inventamos le dimos el nombre de **“GECONPOS: Generador de Conflictos y Posibilidades”**. Una herramienta lúdica que generaría **“Conflictos”** ya que al favorecer la transversalidad en los proyectos pedagógicos, empujaría a salir de los espacios de confort del docente y obligaría a interlocutar con otros agentes interfiriendo en la unidireccionalidad de la materia pero asimismo abriría un entorno de **“Posibilidades”** maravilloso para investigar y generar proyectos educativos innovadores.

Estos procesos de investigación se produciría en diálogo con otros Centros de educación y diferentes espacios de aprendizaje de la isla de Tenerife. Estaría dirigido a docentes, alumnado y comunidad

educativa en general de los centros de diferentes municipio de la isla. GECONPOS tendría como objetivo final promover redes entre los diferentes centros de enseñanza de la isla y al mismo tiempo vincular agentes del territorio que operan fuera de la escuela y atesoran saberes de gran interés para el alumnado.

Al inicio pensamos hacer este prototipo como un juego de cartas pero a uno de los colaboradores se le ocurrió realizarlo como módulos giratorios, a modo de tragaperras, para hacerlas girar y dejar al azar la posibilidad de vincular los parámetros propuestos. Cada una de las ruedas sería un parámetro diferente: materias/asignaturas, herramientas artísticas, espacios de aprendizaje fuera de la escuela, deseos y expectativas de los alumnos...etc.

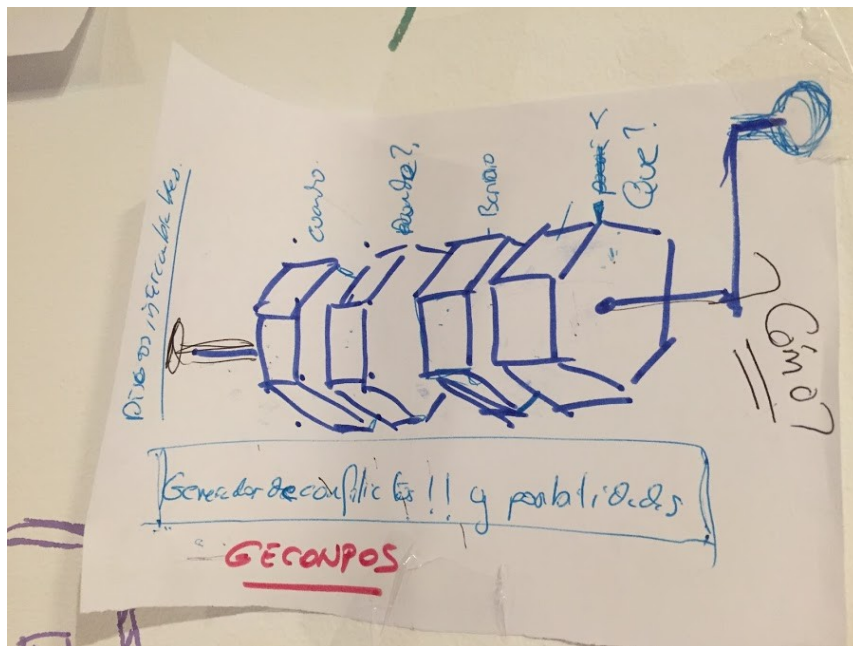


Foto Carlos Roca

Nos gusto la idea y nos pusimos manos a la obra entre cartones, cúteres y cera de colores. En el diseño decidimos optar por hacer tuercas de 7 caras, cada una de las caras estaría con fichas de velcro intercambiables dejando la posibilidad de decidir los items de cada una de las tuercas al alumnado y profesorado implicado.

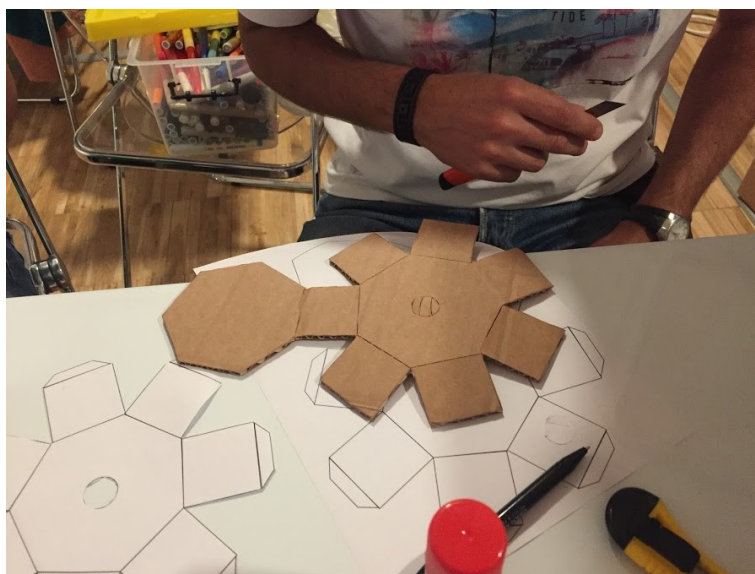


Foto Carlos Roca



Foto Carlos Roca

Gracias al entusiasmo y compromiso de los participantes nos dio tiempo no sólo a realizar el prototipo sino a redactar las Instrucciones del juego, aquí van:



Foto Carlos Roca

1. Se divide el alumnado en grupos de 5 (en los que debe haber paridad).
2. Cada alumno escribe, de forma individual, un deseo o expectativa en un papel. Se depositan en una bolsa o cuenco y se eligen siete al azar, que posteriormente serán pegado en el heptágono de esa categoría.
3. Cada grupo elige un representante y así de forma colectiva, se va realizando el sorteo de cada factor o heptágono.

- Elementos de arte\_facto:
  - **7 materias/asignaturas.** Estas materias habría que acordarlas con los profesores del centro, por ejemplo:
    - Matemáticas.
    - Lengua y literatura.
    - Educación física.
    - Ciencias naturales.
    - Música.
    - Plástica.
    - Ciencias sociales.
  - **7 practicas artísticas.** Estas medios se decidiría con los deseos de los chavales, por ejemplo: :
    - Creación sonora.
    - Teatro-performance.
    - Video.
    - Creación literaria.
    - Artes plásticas.
    - Danza.
    - Diseño.
  - **7 Espacios de aprendizaje:** Estos espacios se definirían con los los chavales, por ejemplo
    - Espacios verdes.
    - El mercado.
    - Asociaciones de vecinos.
    - Centros de educación especial.
    - Centro de día de mayores
    - Internet.
    - Biblioteca.
  - **7 deseos y expectativas del alumnado.** Estas expectativas se definirían por los chavales cada vez que se activa el juego, es una manera de conjugar lo formativo del mundo de los adultos con los intereses de los jovenes, por ejemplo
    - El amor.
    - Pokemon Go.
    - Los ponys.
    - Reggeton.
    - Trompos.
    - Mascotas.
    - Tenis con ruedas.
  - **7 centros educativos.** Estos centros se acordaran con anterioridad con el fin de crear una red entre los centros que utilizan el prototipo:
    - El Chapatal
    - Montaña Pacho
    - Benito Perez Armas
    - Maria Rosa Alonso
    - CEIP Médano
    - CEIP Domínguez Alfonso
    - CEIP San Fernando.

Así pues, cada grupo tendrá 5 factores donde crear un proyecto en colaboración con sus compañeros/as dentro de su barrio, municipio y en colaboración con otro centro educativo de la isla.

4. El profesorado implicado se encargará de guiar al alumnado en la creación del proyecto

entregándole el guión de trabajo de investigación, basado en las competencias: saber, saber hacer, aprender a aprender y saber ser.



Foto Carlos Roca

El grupo quedó muy feliz de desarrollar y materializar en tan poco tiempo un artilugio tan singular. Quedaron ganas de seguir, de probarlo e imaginar su aplicación digital para dotar no sólo visibilidad al proyecto sino también para posibilitar la implementación del GECONPOS en otros territorios facilitando la creación de redes entre comunidades que utilice este arte-facto.