

Mediación Educativa

Dirigido a: Estudiantes desde educación básica hasta educación superior.

Ramos que abordar en la muestra:

- Artes Visuales
- Lenguaje y Comunicación
- Historia, Geografía y Ciencias Sociales
- Tecnología

Talleres

Invitación: Inspirados en la diversidad de técnicas artísticas que nos entrega la exposición *“Colección al límite, sin límites”*, invitamos a la comunidad escolar a vivir una experiencia didáctica educativa que consta de:

Solo Mediación:

I Recorrer las muestras acompañados por nuestro@s mediador@s Culturales, quienes motivarán a *descubrir* a través de *observación* participativa, la nomenclatura artística que cada muestra entrega. (Tiempo, 80 minutos).

Mediación incluyendo cierre con taller:

II Luego de la mediación elegir uno de los talleres preparados para la *creación* propia utilizando medios digitales y programación, para finalmente *compartir* en medios digitales de su preferencia. (Tiempo 180 minutos).

1) Taller de cortometraje *“Crea a través de tus miedos”*.

Dirigido a estudiantes desde **8° Básico a 4° Medio**.

Inicio: Se orienta a los participantes a observar la obra de Nicolás Bruno *“Perdita”*, fotografía que surge de una condición especial que posee el artista y quien hace de ésta, la oportunidad para desarrollar un talento.

Desarrollo: Los/las estudiantes serán orientados (as) a representar, mediante el dibujo manual, sus miedos. Dibujo que posteriormente se convertirá en un cortometraje utilizando un software.

Cierre: Los (as) estudiantes compartirán a través de redes sociales su producción.

Tiempo: Cierre incluyendo la producción digital 180 minutos. Se considera un break de 10 minutos durante la jornada.

2) Taller de fotografía: *“Retoco y transformo”*

Dirigido a estudiantes desde 4° básico a 4° medio.

Inicio: Se invitará a los participantes a observar las obras de Arles del Río, Adonis Flores y Achraf Baznani, las dos primeras son obras que entregan sutileza en medio de representaciones que, desde la percepción visual y social, a muchos violenta y la tercera, es una representación artística que motiva la creatividad lúdica.

Desarrollo: Luego de observar, en el laboratorio de experiencias tecnológicas, serán invitados a retocar mediante un software las imágenes seleccionadas, la idea es que las imágenes contengan situaciones específicas que incomoden y la idea del retoque es generar desde la creatividad digital, el escenario deseado, como, por ejemplo, en vez de campamentos en la orilla del río Mapocho, jardines coloridos o huertos.

Cierre: Compartirán a través de las redes sociales sus diseños, que irán acompañados de mensajes reflexivos.

3) Taller video juego: *“Transformando roles de grandes líderes”*

Dirigido a estudiantes desde 4º básico a 4º medio.

Inicio: Los y las estudiantes serán orientados a interactuar con la instalación del artista Antuán, titulada “Pushing ball”, la misma está ilustrada con imágenes de grandes líderes que en su mayoría han marcado la historia global por sus acciones, generando repudio o molestias sociales.

A través de programación Scratch, los y las estudiantes serán invitados a diseñar un video juego donde los líderes desde su influencia global, toman un rol distinto al que se percibe socialmente, generando acciones desde su liderazgo que contribuya al bien común.

Cierre: Los y las participantes serán invitados (as) a compartir en redes sociales sus producciones.

4) Taller programación: **“Programar es un arte”**

Dirigido a estudiantes desde 4º básico a 4º medio.

Inicio: Los y las estudiantes serán invitad@s a observar la obra de Bert Vredegoor “Info purity”, el artista juega con el color y líneas generando formas geométricas muy atractivas a la visión, por ello se convierte en pretexto para abordar desde la programación en bloques, conceptos de geometría como línea, cuadrado, rectángulos, entre otros contenidos.

Desarrollo: L@s estudiantes diseñarán a través de programación scratch, sus propias obras basadas en geometría.

Cierre: Compartirán a través de redes sociales el trabajo desarrollado.

¿Cómo participar?

Solicitando inscripción mediante el correo espaciodfundacion.cl@telefonica.com o al teléfono 2 691 44 32

Coordinación de Educación

Espacio Fundación Telefónica