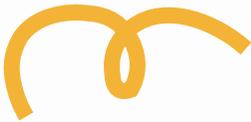


Jugar al C.E.S.T.O



Convocatoria para centros colaboradores PLANEA

FECHAS DE DESARROLLO DE JUGAR AL CESTO: curso 2021-22.

INSCRIPCIONES: del 27 de septiembre al 29 de octubre.

RESOLUCIÓN: el 5 de noviembre.

LUGAR: centros educativos públicos de primaria/infantil de la Comunidad de Madrid.

ORGANIZA: PLANEA Red Arte y Escuela.

ENLACES: www.redplanea.org

Jugar al CESTO es un proyecto de arte y escuela que nace con la vocación de trasladar experiencias artísticas a los entornos escolares y, a su vez, llevar de vuelta experiencias escolares a entornos artísticos a través de los siguientes ejes: cuerpos, espacios, sentidos, tiempos y objetos.

A través de esta propuesta ponemos el juego en el centro del aprendizaje, un aprendizaje significativo que se nutre de la acción y la imaginación. En el diseño de las condiciones para desarrollar este juego, tiene especial relevancia el movimiento: el espacio, los objetos y las dinámicas propuestas invitan a ampliar nuestro abanico de movimientos, estimular los sentidos y percepciones.

El centro seleccionado participará en las dos fases que propone la convocatoria: una primera fase de formación y una segunda fase de implementación de proyectos.

PLANEA es una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales que se comprometen a utilizar las prácticas artísticas en la escuela pública de manera transversal. A través de diferentes proyectos, la red pretende prototipar, evaluar y recopilar aprendizajes sobre los modos y las formas de producir cambios significativos en las instituciones educativas, culturales y en su ecosistema más cercano, a través de las prácticas artísticas.

Objetivos

1. Promover el juego como experiencia de aprendizaje y de convivencia.
2. Diseñar las condiciones espaciales y las propuestas materiales para que el juego, el movimiento y la cooperación sucedan.
3. Reflexionar sobre la configuración y nuevos usos de los espacios exteriores del colegio.
4. Estimular la percepción y los sentidos a través del trabajo con el cuerpo en movimiento.
5. Facilitar el aprendizaje significativo a través del acompañamiento consciente del juego.
6. Diluir la frontera entre el interior y el exterior, apropiándose de los espacios y los materiales. Utilizar elementos reconocibles, como los cestos o el carro, como transportadores de lo necesario para construir nuevos mundos.
7. Incorporar lenguajes de creación contemporánea en los procesos de aprendizaje.

Estructura de Jugar al CESTO

Jugar al CESTO es una convocatoria que contiene dos fases de desarrollo:

• FASE 1: FORMACIÓN

Fecha y horario: 3h de formación a concretar con el centro escolar y las docentes implicadas.

Lugar: el centro escolar seleccionado.

• FASE 2: DESARROLLO DE PROYECTOS EN LOS CENTROS EDUCATIVOS

Fechas y horarios: a concretar con el centro escolar y las docentes implicadas, durante el curso 2021/2022 a partir de enero.

Sesiones: 9 sesiones en total, 3 de ellas acompañadas por las creadoras.

A quién va dirigida la convocatoria

La convocatoria va dirigida a centros de educación infantil y primaria (etapa de primaria) de carácter público en la Comunidad de Madrid, que se comprometan a participar en ambas partes del desarrollo del proyecto **Jugar al CESTO**: la formación y la puesta en marcha del proyecto en el aula/centro. La solicitud se realizará a través del equipo directivo con la designación de una persona responsable que participará en la formación, o por una o varias docentes del centro que sean las que vayan a participar del proceso.

Qué ofrece jugar al cesto a las docentes y centros educativos seleccionados en la convocatoria

Una formación de 3 horas, descrita anteriormente

Kit Jugar al CESTO para cada centro.

Acompañamiento de las creadoras en 3 sesiones para reflexionar sobre el desarrollo del proyecto en el centro y las cuestiones de su aplicación tanto a nivel práctico como curricular.

Los centros seleccionados pasarán a ser centros colaboradores de la Red Planea y podrán beneficiarse de otras formaciones y encuentros desarrollados tanto a nivel regional como estatal.

Documentación requerida y plazo de solicitud

Para cursar solicitud será necesaria presentar la siguiente documentación:

- Carta de motivación (máximo 500 palabras).
- Descripción del proyecto educativo y de experiencias innovadoras que se han desarrollado en el centro (máximo 1000 palabras).
- Docentes del claustro que estarán vinculadas al proyecto.
- Ficha para la convocatoria debidamente cumplimentada (ver Anexo I).

Las propuestas deben enviarse únicamente rellenando el siguiente **formulario**.

Deberá enviarse antes de las 23:59 (hora local en Madrid) del 29 de octubre de 2021.

Comisión de valoración

- La Comisión de valoración será la encargada de seleccionar los centros que participarán en el proyecto.
- La Comisión estará formada por miembros de la asociación Pedagogías Invisibles, asociación dedicada a la investigación y acción en el ámbito del arte y educación, y por las creadoras de los proyectos.
- La Comisión estará constituida por al menos tres personas, ejerciendo una de ellas las funciones del Presidente de la Comisión de valoración. Las decisiones se tomarán por mayoría y, en caso de que los componentes sean número par, la persona designada como Presidente tendrá el voto de calidad.
- La Comisión de valoración podrá declarar desierta la convocatoria en caso de considerar que ninguno de los colegios presentados reúne los méritos suficientes.
- La reunión del jurado está prevista para el 3 de noviembre.

Criterios de selección

Un jurado compuesto por miembros de Pedagogías Invisibles y por las creadoras de los proyectos seleccionará a un centro público de primaria de la Comunidad de Madrid a través de los siguientes criterios:

- Explicación del interés en participar en esta convocatoria.
- Calidad y coherencia del proyecto educativo.

También se tendrán en cuenta y valorará de forma positiva los siguientes criterios:

- Relación previa con la Red Planea o alguno de sus centros adscritos
- Desarrollo de seminario de formación con relación de arte y escuela de alguno de los centros de formación de la CAM

CREADORAS PARTICIPANTES

Sara San Gregorio

Sara es arquitecta según dice un título, maker antes de conocer la palabra y mediadora desde que trabaja en cultura y educación. Creadora y diseñadora de objetos y espacios de juego, trabaja conceptualizando proyectos en los que la experiencia lúdica es también una experiencia estética, creativa, compartida y libre.

Aunque diferentes, los proyectos en los que trabaja Sara y los roles desde los que los lleva a cabo tienen en común las siguientes miradas y líneas de acción: 1. El diseño abierto como detonante del juego libre; 2. La cultura del juego como consideración hacia la infancia y 3. Los procesos compartidos entre la creación contemporánea y el juego no directivo.

Comisaria de La Regadera (instalaciones artísticas para ser jugadas por niños de 0 a 5 años), Al Raso (gran acampada y celebración colectiva de la noche y la naturaleza en la ciudad) o Juguetoría, (factoría de juguetes construida desde todo lo que tienen en común el juego espontáneo, el diseño abierto y la cultura libre). Creadora de una línea de juguetes desobedientes, Menudas Piezas, y fundadora de su propio laboratorio, Ludolocum, desde el que sigue investigando el juego y los objetos que lo median tras su paso por Medialab-Prado como mediadora-investigadora.

Laura Bañuelos

Laura Bañuelos es arte-educadora, las artes vivas son su terreno de juego y experimentación. Además, se licenció en Biología Ambiental, es máster en Gestión Cultural y desarrolló su camino en las Artes Escénicas en el c.e.m-centro em movimento en Lisboa.

Desde hace más de trece años desarrolla el proyecto Movimiento Creativo en el que inventa, investiga y practica experiencias intergeneracionales en las que el cuerpo y el movimiento son los ejes para comunicarse, expresar y jugar. Le fascina observar el juego y cada vez piensa más que es tejedora de movimientos, objetos y sucesos.

Actualmente es coordinadora de proyectos en LÓVA y colabora en proyectos educativos y de mediación con el CA2M, Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque, o CaixaForum Madrid. Formó parte del colectivo artístico El Club, vinculado al Festival in_presentable, con el que desarrollaron el proyecto El Paso. Entre sus trabajos destaca: A verdade da Alface, pieza escénica; Madre no hay más que una y a ti te encontré en la calle, documental sonoro; Al Raso, experiencia lúdica y festiva estrenada en Veranos de la Villa.

