

UNIDAD TEMÁTICA ARTIVISMO

ACTIVIDAD 3

TIENES QUE ESCAP-ARTE

Descripción

En esta actividad, los grupos participantes se adentrarán en un itinerario compuesto por distintas etapas donde se desarrollarán minijuegos con propósitos educativos. La finalidad de completar las actividades es la de conseguir herramientas artísticas (pinturas, pinceles, o lienzos) que utilizarán para la creación colectiva de un mural al final del evento.

Objetivo

Involucrar a la comunidad en el artivismo para la transformación mediante el aprendizaje basado en juegos.

Materiales

Dispositivos móviles, imágenes/fichas artistas, bolígrafos/rotuladores, cuadernos, reproductor de audio, cartulinas, tijeras, cinta adhesiva, pegamento, pinturas, guantes, pinceles y lienzo.

Duración

120 minutos.

Desarrollo de la sesión

1. El grupo se divide en equipos de hasta 5 personas y seleccionan un nombre con el que se identificarán.
2. Se explica la sesión: Los equipos deben completar un escape room de 5 actividades relacionadas con el artivismo y en las que recopilarán pistas por

cada actividad completada. Estas pistas servirán para canjearlas por materiales necesarios para hacer un mural artista.

3. En este mural se representarán las problemáticas sociales del entorno identificadas por la propia población y servirá para promover acciones positivas para la comunidad.

4. Las actividades del escape room serán las siguientes:

a. Mensaje oculto: Los equipos reciben imágenes de obras de personas artistas (Banksy, Ai Weiwei) en las que hay una pista a descubrir para superar el juego.

b. Spoken Word: Se reproduce en formato audio una poesía hablada con un propósito crítico y transformador. En este audio faltan palabras que tendrán que encontrar mediante pistas escondidas en el espacio de la sesión.

c. Protestamos: Se plantea un caso ficticio de una problemática social ante la que los equipos tendrán que hacer frente con la creación de una pancarta, coreografía o cualquier expresión visual para la movilización social.

d. Conectando con el activismo: Los equipos reciben piezas de fotografías de actividades activistas y movimientos sociales que habrán de conectar en un mapa para visualizarlas al completo y descubrir las pistas escondidas.

e. QReatividad: Hay varios QR escondidos en el espacio de la sesión y todos están relacionados con la creatividad característica del activismo. Los equipos tienen que encontrarlos y escanearlos para sumar nuevas pistas, canjearlas por más recursos para la actividad plástica y acceder con materiales suficientes a la fase final, la creación del mural colectivo.

5. Una vez están todas las etapas superadas, creamos el mural en base a la temática o temáticas elegidas previamente.

6. Se realiza una evaluación y reflexión final, de manera individual y colectiva, acerca de los aprendizajes de la sesión y se pone en valor el trabajo cooperativo y colectivo.

