

ESTRUCTURA GUÍA PRÁCTICA CAJA DE HERRAMIENTAS[1]

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Autómatas y otras máquinas efímeras.

CLASIFICACIONES POSIBLES:

EDAD	SITUACIÓN	INSUMOS	CONDICIÓN POBLACIÓN
Primera infancia	Introductoria a una temática	Sin materiales	Arte en la Escuela
Ciclos 2 o 3	Presentación entre el grupo o caracterización	De papelería o del hogar	Impulso
Adolescentes	Grupo con déficit de mmatención	Electrónicos	Privados de la libertad
Adultos	Fortalecer la Creatividad	Digitales	Discapacidad motriz
Personas mayores	Problemas de convivencia	Dispositivos móviles	Discapacidad cognitiva
Otro:	Otro:	Otro:	Otro:
¿Cuál?	¿Cuál?	¿Cuál?	¿Cuál?

DESCRIPCIÓN RÁPIDA DE LA ACTIVIDAD:

/Fabricación y uso de objeto electromecánico.

Participa en la creación de artefactos electromecánicos vibrantes en esta actividad interactiva y creativa. Desde la disposición de materiales hasta la exploración artística, esta experiencia fusiona arte, ciencia y tecnología, fomentando la diversión y la personalización en la fabricación de objetos únicos que vibran con personalidad propia.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Provocar al juego y disfrute a partir de las interacciones entre el arte, la ciencia y la tecnología desde la construcción de artefactos electromecánicos.

¿DE QUÉ REQUERIMOS?

Objetos de reciclaje

15 motores DC 5 Voltios

2 metros de cable polarizado

15 baterías 1.2 - 1.5 Voltios

15 portapilas AA

2 Pistola de silicona gruesa

6 Barras de silicona gruesa

15 interruptores

50 marcadores o lápices de colores

5 pliegos de cartulina blanca

2 Bisturí

2 Tijeras

1 rollo de cinta aislante

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Paso 1: Preparación de Materiales y Utensilios: Se reúnen todos los materiales y utensilios necesarios, incluyendo objetos de reciclaje, motores DC, cables, baterías, portapilas, silicona, interruptores, marcadores, cartulina, bisturí, tijeras y cinta aislante.

Paso 2: Construcción del Artefacto Vibrador: se muestra un artefacto como referencia./ Cada participante ensambla su propio artefacto electromecánico utilizando un motor DC y otros componentes electrónicos./La construcción es deliberadamente imprecisa para dar personalidad única en el movimiento a cada artefacto./Se proporcionan instrucciones técnicas de electromecánica para garantizar el funcionamiento.

Paso 3: Exploración Creativa: Ixs participantes utilizan papel para realizar experimentos con la línea y los artefactos./ La decoración y los agregados del artefacto son personalizados según los intereses de cada participante, la situación o los rangos etarios.

Paso 4: Cierre: Se desarma y desconecta cada artefacto./ Finaliza la sesión.

EXPERIENCIA:

Este artefacto se ha realizado en Arte en la Escuela, Converge e Impulso Colectivo, con variaciones de acuerdo con las necesidades conforme al contexto. a continuación enlaces directos a material audiovisual de la experiencia:

<https://www.johangallego.com/ic23?pgid=lk5qs0jo-05af0adc-b19b-4477-8eaa-81f328fc5ff9>

<https://www.johangallego.com/ic23?pgid=lk5qs0jo-48776d30-04dc-4179-8b89-c2906528575e>

<https://www.johangallego.com/cv23?pgid=lk5pg2fx-f6ed7438-0109-46b1-9e57-5c54563d73fb>

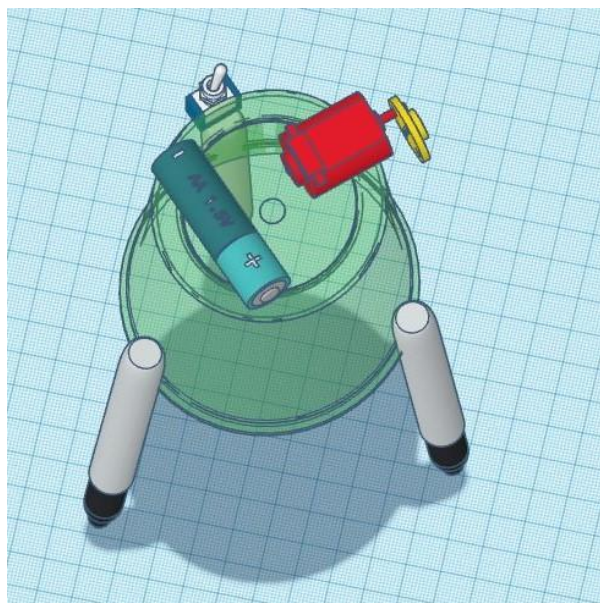
<https://www.johangallego.com/cv23?pgid=lk5pg2fx-0f272f5c-58d5-4f1f-8334-1fd56a067f2e>

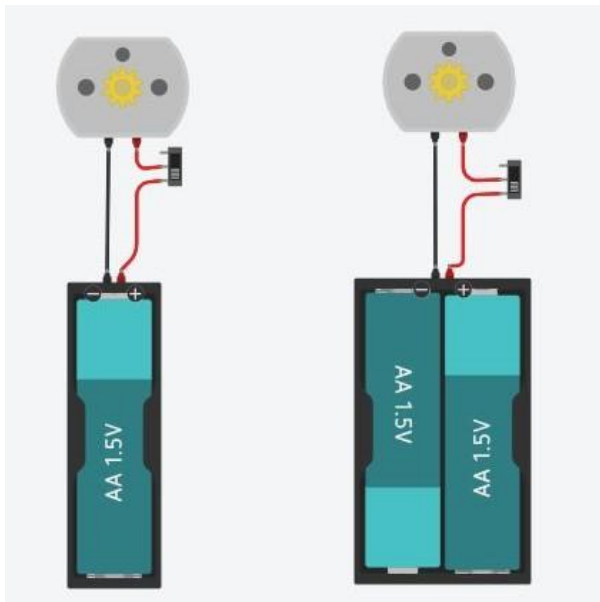
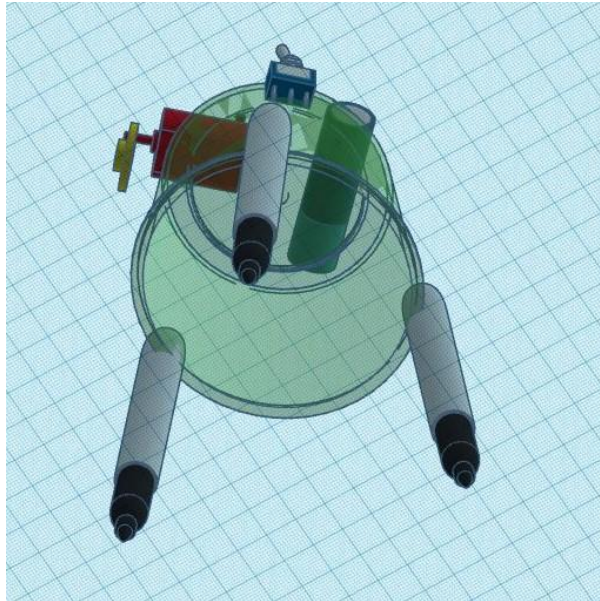
<https://www.johangallego.com/ae23?pgid=lkz44i5f-9fd627ff-9fac-49e1-8bb7-0ba78f3f9748>

<https://www.johangallego.com/ae23?pgid=lkz44i5f-ee8ef0ea-bd67-4e54-9731-58f8b0d5c87b>

REFERENTES (SI LOS HAY):

IMÁGENES (SI LAS HAY):





AF O AUTOR Y FECHA:

Johan Andrés Gallego de los Ríos 01/09/2023
