

Planificación Segunda Escucha Creativa 2019

Objetivo: Contribuir a la construcción de una programación Cecrea con pertinencia territorial a partir de la caracterización de los niños, niñas y jóvenes que participan del programa y sus ideas para la programación.

Duración: 3 horas máximo (desde que comienza la Escucha).

Les pedimos ser conscientes con el uso sustentable de los materiales.

MOMENTO	DESCRIPCION	MATERIALES	DURACIÓN
LLEGADA	INSCRIPCIÓN/DISTINTIVOS: A medida que los participantes van llegando se inscriben y reciben un distintivo de color para la división de grupos dentro de la Escucha (puede ser por edad o intergeneracionalmente). En los distintivos escriben su nombre. DAZIBAO: Luego, se les invita a responder la pregunta: ¿Con qué me gustaría aportar hoy? O ¿Qué traigo de mí para esta Escucha? O “Hoy aportaré a esta Escucha con...” (La idea es que cada región decida qué pregunta utilizará o qué consigna. Pueden pensar en otra alternativa pero necesitamos que tenga el mismo sentido: lo que traigo de mí para aportar). Para esto se instalará un papelógrafo, pizarra, ventana o pared con plumones, tizas u otros materiales. DINÁMICAS: Mientras los NNJ van llegando los/as invitamos a participar de dos juegos que despierten su creatividad y a la vez les permita explorar en las técnicas que se usarán en las maestranzas. 1) “Crea tu dibujo con objetos” (ver anexo 1). Disponer de uno o más mesones con diversos materiales. Junto a los materiales habrá hojas blancas, o, para hacerlo más sustentable, una pizarra blanca o de tiza que pueda borrarse. Además, y en forma visible, estarán las instrucciones (junto a las instrucciones se pueden pegar imágenes con ejemplos, o que haya un facilitador/a ayudando):	Distintivos para cada participante, de tres colores distintos. Lápiz o plumón. Fichas de inscripción. Papelógrafo, pizarra, u otro para dazibao. Plumones, tizas, u otros para escribir en dazibao. Mesón o mesones. Materiales varios para dibujar con objetos: clips, perros para la ropa, tapas de lápices, piedras, tapas de bebida, llaves, clavos, trozos de fruta, y un gran etcétera.	30 min.

	“Crea tu dibujo con objetos” 1.- Elige uno o más objetos. 2.- Pon el o los objetos escogidos sobre la hoja de papel o la pizarra. 3.- Dibuja lo que se te ocurra a partir del objeto que elegiste. Puede ser una cosa, una acción, una palabra o lo que quieras. Opcionalmente, se puede ubicar una cámara fija grabando las creaciones de los NNJ para así proyectar al instante en un telón o muralla. Así todos/as podrán ver, en tamaño gigante, las creaciones que van surgiendo. 2) “Crea tu personaje imaginario” Disponer de uno o más mesones con imágenes de objetos (si tienen el juego Eureka, pueden usar algunas de las tarjetas) y hojas de papel o una pizarra. Algunos ejemplos de imágenes: un sándwich, un gorro, un zapato, una pierna, una cabeza, una aspiradora, un termo, una calculadora, un agarra ollas, una ampolleta, un espejo, etc, etc. Ponemos las instrucciones en forma visible: “Crea tu personaje imaginario” 1.- Elige dos o más imágenes. 2.- Pon las imágenes escogidas sobre la hoja de papel o la pizarra. 3.- Organiza las imágenes para crear un personaje imaginario con ellas. 4.- Ponle nombre a tu personaje y escríbelo sobre la hoja o pizarra.	Hojas blancas o una pizarra pequeña para poner sobre el mesón. Letreros con instrucciones. Cámara, proyector, telón (OPCIONAL). Tarjetas con imágenes de objetos.	
BIENVENIDA	Nos ubicamos todos los participantes en un círculo (NNJ y adultos). Damos la bienvenida y explicamos el objetivo de la Escucha. Se presenta al equipo de adultos (facilitadores, observadores, camarógrafo) Luego, realizamos una dinámica de activación. Finalmente, el grupo se divide en tres según distintivos entregados en la entrada.		15 min.

MAESTRANZAS	MOMENTO 1: Objetivo: caracterizar a los niños, niñas y jóvenes participantes desde tres dimensiones: usos y consumo de nuevas tecnologías; entretenimiento; y preocupaciones. Cada grupo realiza una dinámica de reconocimiento de grupo. Luego, invitamos a los y las participantes a participar de un juego, cuyo objetivo será conocernos: - El grupo se organiza en duplas. (Debieran quedar 5 duplas por grupo. Si el número es impar, puede trabajar un/a niño/a solo/a –si quiere- o que vayan rotando las duplas. Idealmente no hacer tríos). - El o la facilitadora tendrá un stock de tarjetas que contendrán las consignas del juego (ver anexo 2). - Por turnos (se podría utilizar un dado normal o fabricar uno “gigante” para sortear quien comienza), una dupla elige una tarjeta al azar y responde/representa según la situación dada. La tarjeta especificará si se responde a través de los dibujos con objetos, o mímica (cada región puede decidir si utilizar otra técnica). También puede ser que la tarjeta no especifique qué técnica usar y los NNJ decidan entre las opciones que demos. - El resto del grupo debe adivinar qué quiso representar la dupla de compañer@s. - Después de cada representación/respuesta, el o la facilitadora puede preguntar para profundizar en el tema, o preguntarle al resto del grupo su opinión al respecto. Cada dupla sacará dos tarjetas (tendrá dos turnos para representar). No habrá duplas ganadoras o perdedoras. Se podrá usar un reloj de arena u otro para contar el tiempo por cada turno. Cuando termine el juego, el/la facilitador/a invitará a los NNJ a una colación.	Dado normal o “gigante” construido con cartón (OPCIONAL) Tarjetas con situaciones Reloj de arena u otro (OPCIONAL) Materiales diversos: clips, perros para la ropa, llaves, lápices, tapas de lápices, tapas de botellas, frutas, elásticos, tornillos, pompones, reglas, gomas de borrar, cassette, y un largo etcétera. Hojas blancas o pizarra blanca.	45 minutos
	COLACIÓN		20 minutos
	MOMENTO 2: Objetivo: Crear ideas para Cecrea, considerando las convergencias y el sentido de transformación. Cada grupo tendrá en el espacio dos opciones en las que participar. Cada NNJ puede		45 minutos

	decidir participar en ambas o sólo en una. El trabajo puede ser individual o mantener las duplas de trabajo anterior. ES IMPORTANTE QUE PREVIO A INICIAR EL TRABAJO SE HAGA UNA BREVE INTRODUCCIÓN DE QUÉ HACEMOS EN CECREA. Esto lo pongo porque hay veces que participan en las Escuchas NNJ que no conocen el programa y proponen ideas que no tienen relación con lo que hacemos (como un taller de fútbol, o aprender danza, etc). Los mismos NNJ que hayan participado en actividades Cecrea pueden ayudar en esta explicación inicial. Espacio 1. ¿Con qué laboratorio sueñas? (ver anexo 3) En el suelo se distribuirá una gran cantidad de cartones (más de 100) con palabras. El objetivo es que los NNJ construyan un afiche con el nombre de su laboratorio, proyecto o idea soñada para Cecrea. Luego de crear el nombre pueden decorar el afiche con diversos materiales disponibles, y así graficar mejor la idea pensada. A la hora de preparar los cartones es importante considerar los siguientes tipos de palabras: varios cartones con la palabra “laboratorio”; artículos (la, las, el, los); preposiciones (a, de, con, sobre, entre, según, para, contra, etc); verbos (reír, jugar, experimentar, hacer, cambiar, crear, idear, inventar, escuchar, explorar, sentir, construir, cocinar, bailar, cantar, mirar, observar, etc); adjetivos (divertido, fabuloso, entretenido, alegre, grande, pequeño, fantástico, etc); sustantivos (contaminación, bullying, acoso callejero, violencia, muralismo, huertos, robot, muebles, dinosaurios, animales, ideas, plantas, sentimientos, comida, radio, televisión, tecnología, arte, ciencia, sustentabilidad, ecología, planeta, países, universo, bitácora, cosas, personas, lugares, imaginación, etc). Además, considerar cartones sin palabras para que los NNJ puedan escribir las que necesiten. Se sugiere organizar en el suelo las palabras según las categorías anteriores (palabras laboratorios; preposiciones; verbos; adjetivos, etc) para facilitar la construcción de los nombres. La idea es que haya una gran cantidad de palabras que faciliten la construcción de los nombres de laboratorios. Considerar palabras que incentiven la convergencia (de las artes, ciencias, tecnologías y sustentabilidad) y otras que incentiven el sentido de	Cartones con palabras Hojas o cartulinas blancas Lápices de colores, plumones, lápices de cera, crayones, etc. Pegamento	
--	---	--	--

	transformación (pensar en problemáticas identificadas por los NNJ en otras Escuchas o en laboratorios). Para esto último considerar las preposiciones, tales como “para” y “contra”. Espacio 2. ¿Qué te gustaría que pasara en Cecrea? En el suelo se distribuirá una cantidad de imágenes. La idea es que los y las participantes creen un collage con las imágenes que elijan para representar qué les gustaría que pasara en Cecrea. En este caso no buscamos sólo nombres de laboratorios sino todo lo que a los NNJ les gustaría que pasara en el espacio (pensando por ejemplo en convivencia, derechos, redes, etc). En las imágenes debiéramos ver: problemáticas que los mismos NNJ hayan identificado en otras Escuchas o en otro momento Cecrea (ej: imagen de un río contaminado; imagen de bullying escolar; perros callejeros; de un incendio forestal; de jóvenes dejando su ciudad por estudios; de violencia; etc); imágenes de acciones o elementos que las representen (computador, jugando, mirando por un telescopio, sacando fotos, dibujando, plantando, escuchando por audífonos, etc); imágenes de organizaciones locales (injuv, grupo de jóvenes por el medio ambiente; scout... en el fondo graficar posibles redes); imágenes más abstractas tipo tarjetas del juego Dixit o Eureka (ver anexo 4) Para el collage se pueden utilizar además otros materiales de librería dispuestos en el espacio. Cuando los NNJ y/o duplas hayan terminado en ambos espacios, la idea es que compartan en el grupo los trabajos realizados. Los/as que quieran lo presentan y cuentan más detalles de la idea. Los facilitadores incentivan el diálogo: ¿Qué quisimos representar? ¿Cómo podríamos hacerlo? ¿Hay ideas que se repiten o ideas similares en el grupo? ¿Cómo podrían unirse esas ideas similares? (acá buscamos visualizar convergencias y cruces para proyectos) ¿para qué hacer ese laboratorio o idea propuesta? ¿En qué contribuye al lugar donde vivimos? (acá buscamos visualizar sentido). Los trabajos de cada NNJ o dupla podrían colgarse en el espacio común de encuentro.	Imágenes Cartulinas Pegamento Plumones u otros materiales de librería.	
--	---	--	--

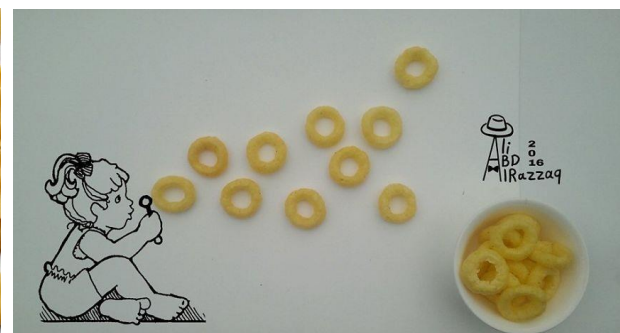
CONSEJO	Nos reunimos todos y todas nuevamente y comentamos qué nos pareció la experiencia. Compartimos algunas ideas que hayan surgido en las maestranzas. Los y las invitamos a escribir en un papel una palabra que represente lo que sentimos luego de vivir la experiencia de la Escucha. Cada NNJ deposita su papel en un cofre o caja. Otra opción es elegir una emoción asociada utilizando el recurso de “En la escala de XX ¿cómo me siento después de vivir la Escucha? O si lo tienen, pueden usar las tarjetas del juego Soy y Siento, o similar. Si aún hay tiempo, se puede hacer un cierre con todos los/as nnj, con un juego o dinámica. Agradecemos la participación, y los dejamos invitados/as a la devolución.	Papeles tipo post it u otros reciclados. Caja o cofre. Imagen de “En la escala de XX..” o juego “Soy y siento” (o similar).	20 minutos
---------	---	--	------------

NOTA:

Para la devolución:

Esta Escucha nos entregará mucha información para la programación, por lo tanto, en la devolución debemos trabajar la información que surja. Por ejemplo, podemos seleccionar ideas, conceptos, o palabras que surjan y ponerlos en una ruleta. Jugar con los NNJ a la ruleta para ir armando nuevos nombres de laboratorios que permitan re pensar las ideas originales surgidas en la Escucha (hay que ir afinando la idea). La devolución es clave para pensar en cómo vamos dándole forma a las ideas que surgen en la Escucha, cómo generamos las convergencias; cómo hacemos que los laboratorios se transformen en proyectos. LA DEVOLUCIÓN DE ESTA ESCUCHA SERÁ CLAVE PARA LA NUEVA PROGRAMACIÓN!!

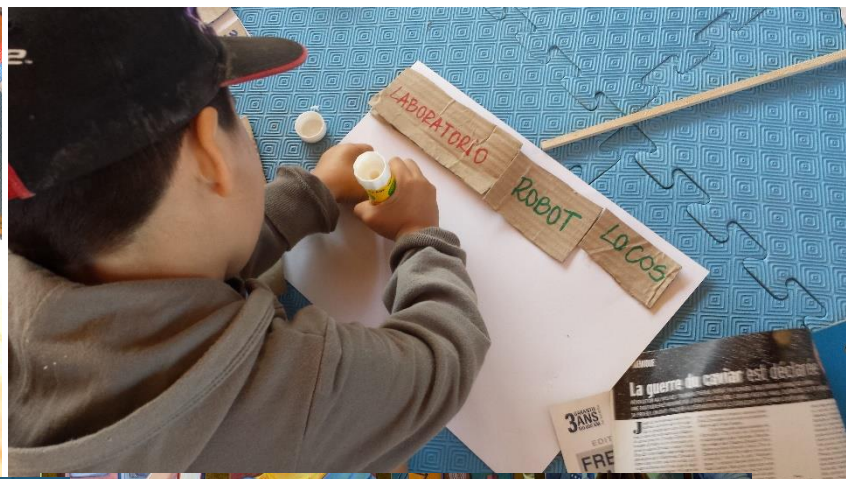
Anexo 1. Ejemplos de dibujos con objetos:



Anexo 2. Tarjetas para juego:

QUÉ QUEREMOS SABER	SITUACIONES: QUÉ DIRÁN LAS TARJETAS	CÓMO REPRESENTARLO (PODRÍA HABER UN SIGNO QUE REPRESENTA “DIBUJO CON OBJETO” –DO- O “MÍMICA” –M-) O TAMBIÉN PODRÍA DECIDIR CADA DUPLA CÓMO REPRESENTARLO Y NO PONER EL SIGNO EN LA TARJETA.....
Qué app usan habitualmente - Qué sitios web visitan	Tu celular se quedó sin memoria, ¿qué aplicación no borrarías por ningún motivo?	DO
	Por fin tu papá te prestó su celular, ¿qué app o sitio web sería el primero que visitarías/utilizarías?	DO
Para qué se conectan a Internet (qué hacen, para qué les sirve)	Estás en un lugar con muy mala señal y no logras conectarte a Internet, cuando por fin lo logras: ¿qué es lo primero que haces en Internet?	DO
Qué tipo de tecnología es la que más usan (computador, celular, ipad, otra) (dependiendo la respuesta podemos preguntar por qué)	Estarás de cumpleaños y te ofrecen un regalo tecnológico ¿qué pedirías?	DO
Qué hacen en su tiempo libre	Estás contento/a porque acabas de salir de vacaciones, por fin tendrás tiempo para hacer lo que más te gusta. ¿Qué harás?	M
A qué juegan / dónde	Llegó un/a compañero/a nuevo/a a tu curso y decides invitarlo a tu casa. ¿Qué le propondrás hacer para divertirse?	M
Consumo de televisión (queremos saber si ven TV o si el consumo de programas es más bien por Internet, y qué es lo que prefieren ver).	En tu casa tienes sólo un televisor. Justo hoy te tocó el turno a ti para ocuparlo, ¿qué programa eliges?	M
Consumo y acceso a la cultura	Dos de tus bandas favoritas tocarán en tu ciudad. No puedes ir a ambos conciertos, así que debes elegir, ¿cuál escogerías?	DO

Anexo 3. Imágenes de referencia “¿Con qué laboratorio sueñas?”



Cosas



Aspiradora

