

Planificación primera Escucha Creativa 2018

Objetivo: posibilitar la construcción de relatos territoriales a partir de los intereses que movilizan a los niños, niñas y jóvenes; las problemáticas o necesidades que identifican de su territorio; las ideas creativas y proyectos que imaginan para contribuir a la solución de esos problemas; y/o las fortalezas y recursos que identifican, tanto en ellos/as mismos/as como en su territorio.

Duración: 3 horas máximo. Considerar momento de colación cuando cada región lo estime conveniente.

IMPORTANTE: La propuesta que leerán a continuación es un juego. Cada región está en la libertad de modificar la historia que se propone; escoger sus propios materiales; e idear nuevas etapas. Esto no es una propuesta cerrada.

MOMENTO	DESCRIPCION	MATERIALES	DURACIÓN
Llegada	En la 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). OJO: Dependiendo el juego a continuación se deberá resolver si en el distintivo incorporamos el nombre de cada participante.	Distintivos para cada participante (3 colores distintos). Fichas de inscripción. Ambientación del espacio como máquina del tiempo.	En la medida que van llegando.
Recepción. Bienvenida	Nos ubicamos todos los participantes en un círculo (NNJ y adultos). Damos la bienvenida y explicamos, utilizando preguntas, el objetivo de la Escucha. Sugerencias de preguntas: ¿por qué creen que estamos aquí hoy? ¿Alguien ha participado de una Escucha Creativa antes? ¿Con qué parte del cuerpo escuchamos? ¿Para qué nos sirve escucharnos?	30 frascos (uno por participante) para representar la energía. Agua y colorante o pintura de color para cada frasco.	20 minutos

	<p>Luego, les contamos que en esta primera Escucha Creativa del año los invitaremos a participar de un juego: “tal como pueden ver, desde ahora estamos dentro de una máquina del tiempo. Pronto conocerán cuál será la misión que deberán resolver. Pero, por ahora, como en todo juego, es necesario que cada uno consiga energía para avanzar y pasar las pruebas.</p> <p>Para obtener energía el desafío es el siguiente: cada participante dirá su nombre en voz muy alta. Si luego de la ronda de nombres alguien puede nombrar a siete participantes, lograremos que cada uno/a reciba su primera energía”.</p> <p>(Recordar que si utilizamos distintivo con nombre será necesario cambiar este juego).</p> <p>Después de recibir cada energía, los participantes se agruparán por distintivo de color, y junto al/a facilitador/a irán hacia la partida del juego.</p>	<p>30 bolsitas de tela u otro (ojalá para colgársela) para que cada participante guarde sus energías.</p>	
<p>Partida del juego.</p>	<p>En cada espacio de partida del juego (es importante que escojamos un espacio donde sea posible que los tres grupos, en forma independiente, desarrollen la actividad) habrá una maleta cerrada con un candado con combinación numérica o con llave.</p> <p>Cada facilitador entregará la siguiente instrucción por grupo: “el siguiente desafío es que abramos la maleta. Para eso necesitamos encontrar una combinación numérica –o llave- que está escondida en el espacio. Lamentablemente hay algunas combinaciones –o llaves- que no sirven, entonces será necesario probarlas hasta encontrar la correcta”.</p> <p>Es importante que el facilitador fomente el trabajo en equipo, la comunicación, y el que tod@s tenemos que participar para lograr el objetivo.</p> <p>Cada grupo recibirá un mapa con un espacio marcado donde estará la primera pista. Esa pista los llevará a un segundo lugar donde se encontrarán con otra pista, y luego a una tercera pista que los llevará al sector donde estarán escondidos los papeles con las combinaciones numéricas o las llaves. (Cada región debe: identificar dónde esconderá las combinaciones o las llaves, esconderlas y diseñar las pistas para encontrarlas. La</p>	<p>3 maletas o similar (una por grupo).</p> <p>3 candados con combinaciones numéricas o llave (uno por grupo).</p> <p>30 papeles con combinaciones numéricas escritas o 30 llaves (10 por grupo) (En cada grupo una de ellas debe ser la que abre la maleta).</p>	<p>15 minutos</p>

	<p>idea es que las pistas sean sencillas, considerando las distintas edades de los participantes. Las combinaciones o llaves pueden estar marcadas con el color del grupo para evitar confusiones).</p> <p>Sólo una combinación –o llave- abrirá la maleta. Será necesario probar cada una de ellas hasta encontrar la correcta. Para probarlas es necesario que alguno de los niños gaste (entregue) una energía. El facilitador deberá fomentar el trabajo colaborativo. En cada grupo, al abrir la maleta, se encontrarán con 2 energías más por participante, un pergamino con la explicación de la misión (ver anexo), y 3 elementos que serán de utilidad para pasar las pruebas: un cassette, una mica, y una batería o memoria de cámara de video.</p> <p>Ya estamos en condiciones de viajar por la máquina del tiempo. (Para hacer el gesto de viajar podemos ambientar en el espacio un tubo, umbral, u otro que represente la máquina del tiempo, y que sea necesario pasar por él para viajar cada vez por el tiempo).</p>	<p>3 mapas (uno por grupo) que lleven al lugar donde está escondida la primera pista.</p> <p>60 frascos más para representar energía (20 por grupo; es decir, 2 por persona). Pergamino con instrucciones.</p> <p>Cassette, mica (o trozo de plástico del tamaño de una cubierta de notebook), batería o memoria de cámara de video.</p>	
El pasado.	<p>Cada grupo llegará al pasado (se necesitan tres salas o espacios donde casi simultáneamente se estará viviendo lo mismo). En el centro de cada sala habrá una grabadora o una radio cassette. En una pared, 3 preguntas y un papelógrafo desplegado bajo cada pregunta; y en una esquina del espacio, un cofre cerrado con un candado con combinación numérica (el cofre contendrá un segundo cassette).</p> <p>Si los NNJ no toman la iniciativa, el facilitador los motivará a descubrir qué tienen que hacer con la grabadora.</p>	<p>3 grabadoras o radio cassetteras que funcionen (una por grupo).</p> <p>3 cassettes con grabación (uno por grupo) (además considerar los cassettes</p>	20 minutos

	<p>La idea es que los participantes usen el cassette que estaba dentro de la maleta y lo escuchen en la grabadora. El mensaje dirá algo así: “Bienvenidos y bienvenidas al pasado. Este será el primer desafío para recuperar energía creativa. Para eso tenemos que conocer cuáles eran las ideas y opiniones de los niños, niñas y jóvenes del pasado. ¿Qué se les ocurre que nos dijeron? Escribanlo en los papelógrafos. Tienen 10 minutos”.</p> <p>El facilitador los motivará a leer las preguntas ubicadas en la sala (ver instrucciones en anexo, punto C) y escribir las respuestas en cada papelógrafo. Con su celular tomará el tiempo (sería ideal ubicar un cronómetro visible en el espacio).</p> <p>Luego de leer y compartir todas las frases escritas, el facilitador los motivará a encontrar el modo de abrir el cofre. Los NNJ tendrán que buscar en el espacio la combinación. Una posibilidad es que los números para abrirlo estén tras uno de los papelógrafos, o escritos sutilmente y por separado en algún lugar del espacio.</p> <p>Al abrir el cofre se encontrarán con un nuevo cassette, con una segunda grabación: “Felicitaciones por cumplir la primera prueba. Llegó el momento de conocer lo que nos dijeron los niños, niñas y jóvenes en el pasado. En los libros encontrarán la ayuda que necesitan”.</p> <p>En el espacio habrá estanterías con libros. Los participantes deberán buscar dentro de ellos piezas de rompecabezas. Con ellas se armarán rompecabezas que contendrán ideas, intereses, y opiniones de niños, niñas y jóvenes, recopiladas en la anterior Escucha Creativa y en el ciclo programático pasado (orientaciones para preparar contenido de rompecabezas en anexo).</p> <p>Cuando los rompecabezas estén armados, los participantes los observarán, leerán en voz alta, y luego el facilitador guiará un diálogo. En primera instancia explicará a qué</p>	<p>que venían en la maleta, señalados anteriormente).</p> <p>3 cofres con candado con combinación numérica (uno por grupo).</p> <p>9 cartulinas con preguntas y 9 papelógrafos (3 preguntas y 3 papelógrafos por grupo).</p> <p>Estanterías u otros espacios con libros.</p> <p>Piezas para armar rompecabezas</p> <p>9 cartulinas u hojas de block (3 por grupo).</p> <p>9 frascos con pintura, colorante, challas u otro material colorido y festivo para representar</p>	
--	--	---	--

	<p>corresponden las frases (de las Escuchas, ciclo programático, etc), y luego preguntará: ¿hay alguna frase de las que ustedes escribieron que se repita en los rompecabezas? Buscamos describir las ideas escritas y darle sentido desde el lugar en el que viven. Luego, el facilitador preguntará: ¿a qué (idea/interés, etc) quiero ponerle más energía? ¿Por qué? ¿Para qué? (podrán elegir entre las frases escritas por ellos/as y las de los rompecabezas). La idea es dialogar sobre las ideas para darle sentido a la elección.</p> <p>Cada participante podrá ubicar la energía sobre la frase seleccionada. Las tres ideas que tengan más energía serán seleccionadas para la siguiente etapa. Los NNJ deberán escribirlas en 3 cartulinas u hojas de block.</p> <p>El facilitador les dirá que superaron el desafío y por eso le entregará al equipo 3 energías creativas. Entre todos/as deberán designar a un guardián de la energía.</p> <p>Ahora tod@s viajarán al presente. Para eso volverán al lugar donde estará el túnel, umbral, u otro, y lo transitarán. Ese es el gesto para viajar en el tiempo.</p>	<p>la energía creativa (3 por grupo).</p>	
<p>El presente.</p>	<p>Justo cuando lleguen al espacio del presente sonará un celular que estará colgado en el lugar.</p> <p>El facilitador se mostrará sorprendido y motivará a los NNJ a contestar. Al hacerlo una voz les dirá: “tienen 20 minutos para diseñar o construir una idea que podríamos hacer en Cecrea con las frases que seleccionaron del pasado. Utilicen los materiales de la caja”. Se cortará la llamada.</p> <p>El facilitador motivará a los NNJ para que diseñen su propuesta y elijan lo necesario de la caja que estará en el espacio, para construirla. En ese momento pueden dividirse por grupos o trabajar todos juntos. El facilitador deberá estar atento para explicar y orientar si fuera necesario: puede acercarse y orientar con preguntas. ES MUY</p>	<p>3 celulares (uno por grupo) (cada grupo puede usar un parlante pequeño con bluetooth para que se escuche más fuerte la llamada).</p> <p>3 cajas (una por grupo).</p> <p>Elementos de las artes, ciencias, tecnologías y sustentabilidad (ej:</p>	<p>40 minutos</p>

	<p>IMPORTANTE REGISTRAR ESTOS DIÁLOGOS PORQUE PUEDE SER INFORMACIÓN ÚTIL PARA EL REGISTRO.</p> <p>Algunas preguntas para orientar: ¿qué haremos? ¿Cuál será el objetivo? (¿para qué lo haremos?); ¿Cómo lo haremos?; ¿Qué necesitamos?</p> <p>Más allá de estas preguntas orientadoras debemos confiar en la capacidad de los NNJ para diseñar ideas desde la construcción, desde el uso de los materiales más que desde la palabra. Es a partir de lo construido desde donde podemos generar preguntas para darle sentido a cada obra, pero dejemos que exploren los materiales y creen sus obras.</p> <p>Si los participantes terminan antes de los 20 minutos, aprovecharemos ese tiempo para conversar sobre lo construido, utilizando las preguntas señaladas. Es importante explorar en el para qué de las ideas, y que sean posibles de realizar en Cecrea.</p> <p>Cuando pasen los 20 minutos (usar cronómetro), el celular volverá a sonar. La voz les preguntará si tienen listas las ideas. Si no las tienen, la voz les dirá que deberán entregar energía para recibir 5 minutos más de tiempo. Si terminaron, les dirá que le cuenten por teléfono lo diseñado. Luego los felicitará pues habrán resuelto el desafío. Recibirán por eso 3 nuevas energías creativas con las que podrán viajar al futuro.</p> <p>El facilitador les entregará las energías creativas y luego irán a la máquina del tiempo para viajar al futuro.</p>	<p>lápices de colores, hojas de papel, spray, plasticina, instrumentos, microscopio, lupa, arduino, circuito eléctrico, ipad, elementos de reciclaje, etc). Estos materiales estarán dentro de la caja.</p> <p>9 frascos con pintura, colorante, challas u otro material colorido y festivo para representar la energía creativa (3 por grupo).</p> <p>3 cronómetros u otro para tomar el tiempo (uno por grupo).</p>	
El futuro.	<p>Volverán al espacio y se encontrarán con un computador dispuesto en la sala. Este estará abierto con un video en stop. Los participantes deberán accionar el play donde se verá a niños, niñas y jóvenes del futuro diciendo que derrotaron el virus gracias a reconocer sus cosas positivas. Nombrarán varias de ellas y los motivarán a grabar en un video sus propias cosas o características positivas: “Pueden describirlas, actuarlas o</p>	<p>3 notebook (uno por grupo)</p> <p>Video grabado para reproducir en el</p>	30 minutos

	<p>como quieran hacerlo, pero lo importante es grabarlas para que nunca las olviden. Así recuperarán la energía creativa que les falta. Para grabar el video busquen en la cubierta del computador”.</p> <p>Al cerrar el computador se encontrarán con un mapa o una frase incompleta. La idea es que los NNJ descubran que necesitan del segundo elemento que venía en el cofre (una mica) para completar la imagen. Al poner la mica sobre la cubierta del computador, se verá la imagen completa, y en definitiva, sabrán adónde tienen que dirigirse.</p> <p>El equipo llegará a un espacio donde estará una cámara de video sin batería o sin memoria. Los participantes deberán descubrir que necesitan del tercer elemento que estaba en la maleta (la batería o memoria) para accionarla. Con esto ya estarán en condiciones de grabar sus fortalezas o características positivas para derrotar al virus.</p> <p>Cuando terminen de grabar el o los videos, se escuchará una voz –provenirá de los parlantes- que los felicitará por haber derrotado el virus. Les dirá que por eso recibirán las energías creativas que les faltan (la idea es que cada participante tenga y se lleve una energía creativa).</p> <p>El facilitador les entregará las energías creativas restantes y los invitará a volver a la máquina del tiempo (ir al túnel o umbral) para luego reunirse con los otros grupos en el mismo lugar en que partió el juego.</p>	<p>computador.</p> <p>3 micas o trozos plásticos (uno por grupo).</p> <p>3 cámaras de video (una por grupo).</p> <p>3 baterías o memorias de la cámara (una por grupo).</p> <p>Parlantes por grupos y reproductor de audio o celular con grabación final conectado a los parlantes.</p> <p>Frascos con pintura, colorante, challas u otro material colorido y festivo para representar la energía creativa (debieran ser 4 por grupo, si hay 10 integrantes en cada uno).</p>	
--	--	---	--

El Consejo	<p>Los tres grupos se reunirán nuevamente en un gran círculo. Palabras finales del facilitador (“han llegado al final del juego. Todos han recuperado la energía creativa que el virus había arrebatado”).</p> <p>Compartimos los momentos que más nos gustaron, los más difíciles, etc. Idealmente vemos los videos con las fortalezas. Cada un@ escribe en un papel su fortaleza que más quiere destacar, la que más le permitirá conservar su energía creativa. Depositamos los papeles en un cofre/maleta o similar, ubicado al centro del círculo.</p> <p>Despedida e invitación a la devolución.</p>	Post it Plumones Cofre o maleta.	15 minutos (o más, dependiendo si vemos los videos).
------------	---	--	--

Texto del pergamino: “Un terrible virus que arrasó el país provocó que los niños, niñas y jóvenes perdieran su energía creativa. Ustedes tienen la misión de recuperarla. Para eso viajarán en una máquina del tiempo donde deberán resolver pruebas y desafíos. El juego terminará cuando cada participante tenga al menos una energía creativa”.

Podemos modificar la idea del virus por un zombi, monstruo, u otro. También, en la medida que vamos superando etapas el monstruo puede ir debilitándose (está fue una idea que surgió en la evaluación de la Escucha piloto en San Joaquín). Si usamos esa idea el monstruo podría salir en el video final.

Anexo 1:

Para preparar el contenido que se utilizará en el armado de rompecabezas es necesario:

a) Aunar la información escuchada:

- 1.- Revisar reportes de Escuchas Creativas anteriores. Puede ser de una o más Escuchas.
- 2.- Revisar consolidado de información levantada y registrada por facilitadores Cecrea en el ciclo programático (en bitácoras u otros formatos).

b) Categorizar la información:

1.- Hacer una lectura del material indicado en el punto anterior y establecer/seleccionar tres o más categorías de información (ejemplo: Lo que no nos gusta del lugar donde vivimos; Nuestros intereses; Qué nos hace felices). Estas categorías serán de uso interno y de utilidad para facilitar y sistematizar la Escucha. No obstante, los NNJ conocerán las categorías, convertidas en preguntas, en el momento “el pasado” de la Escucha.

Para seleccionar las categorías es importante preguntarnos: ¿para qué realizaremos la Escucha Creativa? ¿Qué información necesitamos conocer? ¿De qué información disponemos?

2.- Seleccionar las frases o conceptos levantados en las Escuchas y/u observaciones de los facilitadores (considerando revisión realizada en letra a) que respondan a las categorías seleccionadas (según letra b, punto 1). Es importante seleccionar frases que tengan potencial para dialogar y desarrollar ideas tal como se requiere en el momento “el presente” de la Escucha. No hay un mínimo o máximo de frases, pero es necesario considerar que con ellas se armarán rompecabezas y además serán claves para el levantamiento de información en la Escucha.

c) Parafrasear

1.- Transformar las frases seleccionadas para que puedan responder a la pregunta: ¿A qué me gustaría ponerle energía? La idea es parafrasear la frase pero sin que pierda el sentido (por ejemplo el concepto “violencia” convertirlo en “que haya menos violencia en el lugar donde vivo”).

Los siguientes ejemplos fueron elaborados a partir de la revisión de los reportes de las Escuchas Creativas de Cecrea San Joaquín para el pilotaje de esta Escucha. Las categorías seleccionadas fueron: Lo que no nos gusta del lugar donde vivimos; Nuestros intereses; Qué nos hace felices.

- Que haya menos violencia en el lugar donde vivo (en el reporte de la segunda Escucha se mencionaban aspectos que no les gustaban a los NNJ sobre su territorio. Uno de ellos era la violencia, asociada a las balaceras y la delincuencia. Aquí la idea/diagnóstico se transforma en sentido positivo para poder responder a la pregunta).
- Que tod@s seamos más respetuosos y amables (otro de los aspectos identificados por los NNJ en la segunda Escucha, que no les gusta de su territorio es el bullying).

- Que cuidemos el medio ambiente (esto, al igual que los ejemplos anteriores, responde al diagnóstico territorial realizado en la segunda Escucha. Mencionaron que no les gusta la basura en las calles y el abandono de los perros).
- Que haya más juegos creativos en las plazas.
- Que haya más graffitis y murales en las paredes, en vez de rayados.
- Jugar a los videojuegos
- Jugar y juntarme a compartir con amigos
- Hacer experimentos
- Las nuevas tecnologías
- Jugar a los detectives, espías, superhéroes y disfraces
- Hacer reciclaje para salvar el mundo.
- Plantar flores, ver cómo crecen y ponerles nombre.
- Sentir que escuchan y apoyan mis ideas.
- Experimentar con materiales novedosos.

2.- A partir del parafraseo de estas ideas, podremos confeccionar las tres preguntas que utilizaremos en el momento “el pasado” de la Escucha, y que invitaremos a los NNJ a responder. Según este ejemplo, las preguntas podrían ser: ¿Qué me gustaría cambiar del lugar donde vivo? O ¿Cómo me gustaría que fuera el lugar donde vivo?; ¿Qué es lo que más me gusta hacer?; ¿Qué me hace feliz?

d) Confeccionar rompecabezas

1.- Para evitar que el entusiasmo de los participantes decaiga es importante confeccionar la menor cantidad de rompecabezas posible. Si son 14 frases, como en el ejemplo, construir alrededor de siete puede ser un buen número. Para eso escribir dos frases por rompecabezas y hacerlos de un tamaño grande. Se recomienda además, dibujarle marcos a cada uno de ellos, para facilitar su armado.

Anexo 2

Aspectos importantes a tener en cuenta:

- Para realizar la Escucha necesitamos un espacio que tenga idealmente un patio, zona al aire libre o espacio amplio para el juego de pistas inicial. Además, tenemos que considerar que cada momento (pasado, presente, futuro) lo estarán desarrollando en forma simultánea los tres grupos en los que se dividirán los participantes. Por esto, hay que planificar la logística para ir adaptando la sala según el momento. El paso por el umbral, túnel o lugar para viajar por el tiempo es la oportunidad para hacer los cambios en la sala.
- Idealmente tendremos que ambientar el espacio como si en su totalidad fuera una máquina del tiempo (podemos pegar imágenes de distintos tipos de relojes en el suelo; escribir palabras que representen el tiempo y pegarlas; utilizar materiales reciclados para hacer pequeñas instalaciones por el espacio; ubicar elementos antiguos, actuales y futuristas en el lugar; etc). Cada sala podría además tener elementos que representen el pasado, presente y futuro. No obstante, optar por la simpleza de los lugares, sobre todo porque debemos ir cambiándolos rápidamente.
- Esta Escucha no tiene un momento fijo para la colación. Se sugiere evaluarlo, y una alternativa es dar una pausa antes de viajar al momento del futuro.
- Los facilitadores en la Escucha deben intervenir sólo lo necesario. La idea es que en los momentos de encontrar pistas, usar llaves, y armar rompecabezas; es decir, todo lo relacionado al desarrollo de la curiosidad en el juego, los participantes lo hagan con autonomía.
- Es importante que cada conversación que se genera en los grupos sea registrada. Todo puede reportar información.
- En el momento del presente, donde buscamos la construcción de una idea con materiales disponibles, es muy importante promover este diseño y construcción, haciendo luego las preguntas necesarias para la descripción de lo realizado, y así socializar su sentido. No obstante, la tarea principal estará en el equipo de observadores que deba interpretar lo dicho y construido. Es muy probable que haya más información no textual, y que en el informe se deba interpretar y sugerir propuestas no literales. Además, los facilitadores del ciclo programático, al momento de analizar los resultados de la Escucha, no deben ser literales. Construir y diseñar una idea no es un proceso simple, y menos en el poco tiempo que damos, pero es necesario estar atentos porque las distintas decisiones nos reportan información: qué tipo de materiales escogen; qué disciplina prefieren (artes, ciencias, tecnologías o sustentabilidad); cómo desarrollan la idea (la escriben, fabrican algo, etc); cómo se organizan; qué potencial tiene la idea para seguir desarrollándola; cómo se puede traducir lo construido en un posible laboratorio; cómo las ideas que surjan se pueden juntar y conformar un proyecto; etc.