

ESCUCHA CREATIVA ARCHIPIÉLAGO DIGITAL 2.0¹

INICIO | PRESENTACIÓN Y DINÁMICAS CORPORALES

Manuela: “Hola a todas, todos y todes, somos (nombre facilitadores/mediadores) y venimos del Museo de Arte Moderno Chiloé y Cecrea Castro (¿algun@ de ustedes ha visitado estos lugares?) a invitarlos a participar de un proyecto llamado **Archipiélago Digital**.

Este proyecto busca que reflexionemos sobre este concepto: CULTURA DIGITAL (mostrar etiqueta impresa) y sus múltiples miradas, experiencias y emociones sobre este tema, por eso es muy importante escucharlos a tod@. Pero.. en este proyecto no seremos solo nosotros y nosotras, también nos acompañarán artistas visuales e instituciones de la provincia de Chiloé que vendrán a compartirnos sus trabajo artístico y científico también en sintonía con lo tecnológico y digital.

Este proyecto tendrá varias sesiones, así que las y los vendremos a visitar en más de una ocasión, cada día con alguno nuevo que descubrir y finalizaremos realizando una expedición-visita al museo y cecrea donde conoceremos los procesos y resultados que han estado desarrollando otras escuelas de la provincia en este mismo proyecto.

¿Alguien tiene una pregunta? (se da tiempo para responder dudas o inquietudes)

Dinámica I: Ronda memorice | NNJ + 4 FACILITADORES

Manuela: “Ahora que nos presentamos nosotr@s, les toca a ustedes pero para hacerlo vamos a jugar a la “Ronda memorice”.

Materiales:

- Papel autoadhesivo para escribir su nombre
- Lápices scriptos
- Objeto preciado

Instrucciones para jugar

1. Realizamos una ronda integrada por NNJ y facilitadores.
2. Se define qué participante comienza el juego (esta elección puede a través del azar: por ejemplo: nombre que comience con A, el primero de la lista de curso, quien cumple años de los últimos, etc.)
3. El o la participante que comienza debe decir su nombre, lo que más le gusta y presentar su objeto especial. Ejemplo: *Mi nombre es Agustín, me gusta el futbol y mi objeto especial es una piedra que me regaló mi abuelo.*
4. Continúa el o la participante siguiente, quien deberá repetir el nombre de la o el compañero anterior, lo que más le gusta, y agregar su propio nombre y aquello que más le gusta.
5. La ronda continúa cada vez con el desafío de memorizar más nombres y gustos.

Dinámica II: Red mensajera | NNJ + 2 FACILITADORES

Manuela: “Ahora que nos conocemos queremos invitarlos a realizar una segunda actividad: comunicarnos en red sin internet”.

Materiales:

- Papel tamaño carta
- Lápiz scripto

¹ Una Escucha Creativa es una metodología participativa que busca promover una participación activa y lúdica de los NNJ, a través de estrategias de consulta y trabajo colaborativo y democrático que posibilite una constante retroalimentación de información para el empoderamiento comunitario y la toma de decisiones. Las Escuchas Creativas son un proceso de consulta y trabajo colaborativo permanente.

Instrucciones para jugar

1. Se arma una fila con participantes un@ delante del otr@.
2. El o la última de la fila será quien transmitirá el mensaje o palabra. Para ello irá escribiendo letra a letra el mensaje, utilizando sus dedos como lápiz y la espalda del participante que tiene delante como papel.
3. El o la participante que recibe el mensaje en su espalda deberá replicarlo al participante que se encuentre delante de él o ella.
4. Esta acción la repiten todos los participantes de la fila creando una cadena.
5. El o la participante que se encuentra al otro extremo de la fila recibirá el mensaje final y deberá ir transcribiendo en un papel.

Observaciones para facilitadores:

- Registrar en fotografía o video el movimiento en cadena que se produce al comenzar a escribir sobre la espalda.

PAUSA | RECREO

DESARROLLO | EJERCICIOS PARA COMUNICARNOS

Manuela: *“Vamos a dividirnos en 3 grupos de trabajo cada uno acompañado de un facilitador, quien los guiará en las siguientes actividades”*

Ejercicio I: Acróstico cultura digital | GRUPAL

Facilitadores: *“El acróstico es una forma de escritura poética que se caracteriza por que cada verso o frase del poema comienza con una letra que en su totalidad forman una palabra. En grupo vamos a crear su propia versión de un acróstico a partir del concepto “Cultura Digital” (Ejemplo: anexo 1)*

Materiales:

- Pliego de cartulina blanca
- Plumón negro
- Lápices scriptos de color
- Hojas tamaño carta

Instrucciones:

1. En una cartulina blanca y con plumón negro escribimos de forma vertical la palabra “Cultura digital”
2. El o la facilitadora en una hoja va anotando las palabras que surjan de la conversación a partir de preguntas como:
¿Qué es para ustedes la cultura? ¿Qué es lo digital? ¿Con qué palabras lo relacionan?
3. Revisan la lluvia de palabras y ven cuáles pueden servir para completar el acróstico.
4. Anotan estas palabras usando plumones de colores.
5. Cuando hayan finalizado el acróstico encierra cada letra en un cuadrado (similar a un crucigrama).

Observaciones para facilitadores:

- Si el concepto es muy largo pueden usar una sola palabra (cultura o digital).

Ejercicio II.1: Artefacto ET | GRUPAL

Facilitadores: *“¿Han escuchado hablar de las TICs? Son herramientas que nos permiten informar y comunicarnos a través de objetos tecnológicos electrónicos (como el celular) y digitales (como facebook), pero qué pasaría si no tuviéramos ninguno de estos dispositivos*

tecnológicos, de qué manera nos podríamos comunicar con otr@s. Vamos a inventar nuestro propio artefacto de comunicación, al estilo ET"

ET es una película del año 1982 dirigida por Steven Spielberg que narra el encuentro entre un niño y un extraterrestre que se encuentra varado en la tierra, este encuentro da lugar a una amistad única pese a las diferencias y dificultades de comunicación.

Materiales:

- Cajas de cartón de diferentes tamaños (tetrapack, remedio, caja de huevo, etc.)
- Tijeras
- Corta cartón (solo uso facilitadores)
- Cables
- Desechos tecnológicos
- Desechos varios (envases, tubos de cartón, tapas de bebida,
- Objetos en desuso
- Cinta adhesiva masking tape
- Silicona líquida
- Pintura spray metálico
- Manga plástica
- Guantes
- Cinta adhesiva aislante roja, amarilla, verde, negra.
- Plumón negro
- Papel tamaño carta
- Lápices grafitos

Instrucciones:

1. Une con cinta adhesiva y silicona líquida diferentes cajas creando la estructura de tu artefacto de comunicación que mida al menos 1 mt. de altura.
2. Pega cables y otros materiales de descarte a modo de receptores y emisores de comunicación.
3. Cuando tengas construido tu artefacto, cubre con con manga plástica una parte del suelo para no ensuciar y pinta el artefacto con spray (intenta que sea un lugar abierto como el patio).
4. Mientras se seca, imaginamos posibles mensajes para enviar y recibir, anotamos aquellas palabras que más se repiten o interesan al grupo en una hoja de papel. (este es un buen momento para que algunos participantes del grupo realicen el ejercicio de Buzón de voz).
5. Una vez seco el artefacto se interviene con cintas adhesivas aislantes y se escriben sobre su superficie algunas palabras y mensajes que queramos comunicar.

Observaciones para facilitadores:

- Registrar las conversaciones que suceden durante el proceso creativo vinculadas a la comunicación, algunas preguntas guías pueden ser:
 - ¿Con quién nos queremos comunicar?
 - ¿Qué se necesita para que exista comunicación?
 - ¿Qué mensaje queremos transmitir?
 - ¿Qué esperamos de esta comunicación?
 - ¿De qué manera nos comunicamos día a día? ¿La cultura- el arte puede ser un medio de comunicación?

Ejercicio II.2: Buzón de voz (teléfono roto) | INDIVIDUAL

Mientras cada grupo crea o espera a que seque su artefacto de comunicación, un facilitador/a de manera individual invita a distintos participantes para que realicen una llamada imaginaria dejando en el buzón de voz sus respuestas.

Facilitador/a: "Hola (nombre del participante), tengo que llamar a un número de teléfono y dejar en su buzón de voz algunas respuestas para estas preguntas, ¿me ayudas?"

- ¿Qué haces en lo virtual que no haces en la realidad?
- ¿Qué haces en la realidad que no puedes hacer en lo virtual?
- ¿Conoces algún concepto que usamos en la realidad y en la virtual?

Materiales:

- Dispositivo celular para grabar voz
- Batería externa
- Alargador

Observaciones para facilitadores:

- Se puede tener dos dispositivos uno que realice las preguntas y otro para grabar las respuestas.
- Algunos ejemplos para la tercera pregunta son: Nube, red, buzón, escritorio, papelera.

CIERRE | reflexiones finales

Dinámica: Semilla de los vientos | Brújula - GPS

Instrucciones:

1. Nos reunimos todos las y los participantes formando un gran círculo
2. En el centro de la sala trazamos una rosa de los vientos imaginaria, que servirá de guía para este proyecto: En el norte ubicamos nuestro objeto preciado, en el sur el acróstico de "cultura digital", al este el buzón de voz y el mensaje escrito en red y al oeste nuestros artefactos ET.
3. Imaginamos que cada uno de estos elementos es una semilla que plantamos como hito inicial del proyecto.
4. Nos comprometemos a compartir esta semilla con las artistas e instituciones que participan en el proyecto para que sean nuestra brújula.

Anexo 1

LISTA GENERAL DE MATERIALES

- 30 sticker autoadhesivo para escribir nombre
- 6 set de lápices scriptos 12 colores
- 1 resma tamaño carta
- 3 pliego de cartulina blanca
- 30 plumón negro permanente
- 30 lápices grafitos
- 30 tijeras
- 6 masking tape medianos
- 4 corta cartón (solo uso facilitadores)
- 12 silicona líquida
- 1 manga plástica de 2x2 mt aprox
- 2 cajas de guantes de 50 u.
- 6 spray metálico
- 12 Cinta adhesiva aislante roja, amarilla, verde, negra (3 de cada color)
- 50 cajas de cartón de diferentes tamaños (tetrapack, remedio, caja de huevo, etc.)
- Desechos y objetos en desuso (cables, cd, antena, tornillos, envases de plástico, blister de remedio, tubos de cartón, tapas de bebida, colgador de ropa etc.)
- Dispositivo celular para grabar voz
- Batería externa
- Alargador
- Alicata, martillo

EJEMPLO ACRÓSTICO

C	o	m	u	n	i	d	a	d
U								
L								
T								
U								
R								

A								
D								
I								
G								
I								
T								
A								
L								