

## **SELECCIÓN DE ESTRATEGIAS DE INTERVENCION**

### **CONSTRUYENDO LA HISTORIA COMUN**

1. ¿QUE PASO EL AÑO PASADO?
2. ¿COMO FUIMOS CONVOCADOS?
3. ¿COMO FUIMOS SELECCIONADOS?
4. ¿PARA QUE?

Vamos a contar la historia, para hacerlo contamos con  
Las invitaciones y comunicaciones que hemos recibido.  
Los recuerdos que han quedado en nuestra memoria.

#### HACEMOS UNA CRÓNICA INDIVIDUAL

EN UNA HOJA DE PAPEL TOMAMOS NOTA DE LO QUE  
RECORDAMOS, SE TRATA DE UN TRABAJO PERSONAL

NO COMENTAMOS CON LOS COMPAÑEROS

Formamos Grupos de 15 personas.

Criterio para la formación de los grupos: Personas con las que no  
he formado grupo hasta ahora.

Todos los grupos exponen

Registramos una Historia Común.

Registramos los Vacíos que tiene nuestra Historia

## **MIRADAS Y LENGUAJES DIFERENTES FRENTE A LA ESCUELA**

### **Pensar la escuela desde cuatro perspectivas**

- 1- Metafórica,**
  - 2- abstracta,**
  - 3- Absurda**
  - 4- Real**
- Lo escribimos.**

## **CAZADORES DE AUTOGRAFOS.**

### **LA PECERA**

Es una técnica que permite recolectar información y opiniones de un gran número de personas en un tiempo breve.

Se requiere de un Coordinador, un Registrador y un Cronometrista.

Todos tienen el uso de la palabra por un minuto, el que no quiere hablar toma la palabra para decir que no quiere o no puede expresarse sobre el tema o la pregunta formulada.

También registramos esa información y la ponemos a disposición de todos.

Es una técnica estructurada para facilitar procesos colaborativos de participación y consenso.

1- Formamos grupos de trabajo de 8 personas.

Cada grupo designa un representante que hablará por el grupo, tendrá 1 minuto de tiempo, no puede leer.

2- Todos los grupos tendrán el mismo tiempo para hablar.

3- Nos permitirá contar con el aporte de todos en el menor tiempo posible.

4- Nos permitirá tener una información valiosa para nuestro trabajo futuro

## **HACIENDO CIRCULAR LAS PALABRAS**

Para realizar experiencia de escritura:

Propongo trabajar con tres palabras: **palabra, escuela, joven.**

Alternar en los grupos las palabras y los dispositivos. Los que van a trabajar con el diccionario recolectar los idem de los otros.

- **Diccionario:** Leer texto de cuento de Rodari y proponer trabajar con una palabra asignada y armar un texto, jugar con las palabras de la página, con la ubicación en la página, con lo que quieren decir las palabras, etc.
- **Piedra en el estanque:** dada una palabra, hacer listado de palabras que empiecen con la misma letra pero no con la segunda. Otro lista con palabras que empiecen con la primera y segunda letra. Otra lista con palabras que rimen con la dada. Otra lista con palabras que están junto a ella en el léxico, por afinidad de significado. Utilizando palabras de las cuatro listas, y agregando las que quiera escribir un texto que hable sobre la palabra dada.
- **Las otras técnicas se cuentan, se desarman, se prueban con la palabra hablada.** Tener en cuenta el que hace diccionario hablar de la piedra en el estanque y viceversa. Ver la técnica de la historieta de Julián. Cada dupla o trío charla, consensua, elige, define. ¿SÍ?

Ejemplos:

- binomio fantástico, (no solo de palabras, sino de objetos, de personajes, etc),
- ¿Qué pasaría si?,
- Ensalada de fábulas,
- Caperucita en helicóptero,
- Historias con imágenes,

- Cadáver exquisito,
- Siete maravillas
- La palabra tabú,
- Las preguntas
- Las negaciones
- Las afirmaciones
- etc
- La infancia es...o ser joven es.... O la escuela es... pueden ser propuestas para escribir

### **Armado del pueblo con objetos. Los objetos en el espacio. De lo individual a lo grupal. El relato de ficción**

.En el espacio que arman nuestros cuerpos en ronda y con tres (depende de la cantidad pueden ser más o menos) objetos de sus pertenencias. Objetos que no sean frágiles o demasiado pequeños. Que sean distintos entre sí.

.Armado del pueblo. Se hace en silencio. Cada participante pone su objeto como si fuera un espacio de un pueblo, sin decir que pone. Se hace en orden y cuando se completa la primera vuelta empiezan con el segundo objeto. Al terminar proponemos mirar, desde distintos lugares, metiéndose, desde arriba, desde abajo Mirada en silencio.

. Recorrida con palabras y preguntas que la dirijan. Pregunta sobre los huecos, los olores, los sonidos, el clima, el paisaje, hay río?, hay mar? Hay montañas? Hay llano? los personajes, la alegría, el saber, el poder, la sexualidad, los deseos, Hay algo oculto?

.Lectura del mismo. Discusión, consenso sobre que tipo de pueblo ven

.Armado de historias.

. Estrategias de desarme. Recuperar lo individual en lo grupal.

.Desarme del dispositivo. Reflexión

## **TRABAJO EN GRUPOS CON UN JURADO**

**ESTATUAS:** CONSTRUIR UNA ESTATUA CONMEMORATIVA A LA ESCUELA

**PALABRAS CON LOS CUERPOS:** TIENE QUE PENSAR Y PONERSE DE ACUERDO EN UNA PALABRA QUE PARA ELLOS DEFINA LA ESCUELA Y FORMARLA CON SUS CUERPOS EN EL ESPACIO

**HACER REÍR AL JURADO:** TIENE QUE PONERSE DE ACUERDO Y CONTAR UNA ANÉCDOTA, REAL O FICTICIA, EN RELACIÓN A LA ESCUELA. SI EL JURADO SE RÍE GANAN.

**PIROPO:** DEBEN ARMAR UN PIROPO PARA DIRECTOR/A; PORTERO/A; PROFESOR/A; O A ALGUIEN QUE ELLOS CREAN QUE NECESITA, LE GUSTARÍA UN PIROPO DENTRO DE LA ESCUELA. DEBERÁN DECIRLO AL UNÍSONO.

**PINTURAS DE ARTE CONTEMPORÁNEO:** (afiche, foto) DEBEN ARMAR UNA PINTURA CON SUS CUERPOS CON UN TÍTULO QUE LE DAREMOS NOSOTROS

"Llegué tarde y me vio el/la preceptor/a"

"Prueba sorpresa"

"Acto de fin de año"

"Día de la chupina"

"Me encontraron fumando"

"Me dormí en la clase de..."

"Estoy enamorado/a de la/del profe de..."

"Hora de salida"

"La clase de Educación Física"

"Guerra de tizas"

"Me mandaron a la dirección"

"Hora libre"

"25 amonestaciones"

### **Frases y preguntas disparadoras para la conversación con los jóvenes en la escuela.**

*La escuela de mis ojos, la escuela que veo, que quiero, que habito todos los días, pero también la escuela de mis deseos, la que quiero ver, la que viene, la del futuro, la escuela de los ojos de quienes hoy son niños o niñas, la escuela de las nuevas generaciones.*

*remarcar un interjuego entre lo BUENO de la escuela (está bueno estar en la escuela, tenés amigos y amigas, aprendés, pensás, leés, entrás al mundo de la cultura todos los días, etc.) y como puede ser MEJOR aún.*

*¿qué es la escuela para mi?*

*¿qué representa la escuela?*

*¿qué es?*

*¿qué puede ser?*

*¿cuáles son las potencialidades?*

*¿qué es lo interesante, lo lindo?*

*¿qué cosas debemos cambiar entre todos y todas?*

*¿la escuela da lugar a las diferencias?*

## **ESTRATEGIAS EN MOVIMIENTO:**

### **TODOS JUNTOS**

- Caminatas
- Un punto en el cuerpo del otro
- Señalo una cosa y la nombro como otra
- Miradas
- Detenciones
- Yo soy...(nombre, profesión, etc.) Vengo de ... (una casa, un barrio, una ciudad, un lugar metafórico, una escuela, etc.) y traigo .... (cosas concretas, simbólicas, etc.)

Pueden variar lo que cada uno va diciendo según la persona con la que se cruzan.

### **Formación de Grupos**

- Mes del cumpleaños
- Según la cantidad de escuelas en las que trabajan
- Los que también trabajan en una escuela privada
- Los que dan la misma materia.
- Los que alguna vez se llevaron a rendir matemáticas
- Los que fumaban en el baño
- Los que se quedaron libres alguna vez
- Por la inicial del nombre
- 

Con algunos de estos criterios agrupamos para formar subgrupos..

### **Trabajando con Subgrupos.**

Nos presentamos

**SIAMESES.** De a dos, a la manera de siameses, van a tener que llevar a cabo distintas acciones, SIN HABLAR, utilizando sólo la mano que les quedó disponible.

- aplaudir
- saltar
- peinarse
- cruzarse de brazos
- lavarse los dientes
- atarse los cordones
- tocar la guitarra
- barrer
- remar
- cavar un pozo
- saltar la soga

Después se pueden juntar de a dos parejas y bailar:

- tango
- rock and roll
- cumbia
- salsa

## **HACEMOS DESCRIPCIONES**

### **Un Inventario en forma de lista o relato sobre LA ESCUELA**

desde distintos puntos de vista: **a-)** punto de vista morfológico (tamaño, colores, materiales con la que está construida, forma, etc.); **b-)** punto de vista metafórico / poético (la escuela es el nido que cuida a las blancas palomitas hasta el momento en el que encuentran un nuevo horizonte ....); **c-)** punto de vista utilitario: para qué sirve?; **d-)** punto del vista del absurdo: aquello para lo que podría servir pero que no tiene nada que ver con lo real.

## **JUEGOS DE INTERACCIÓN**

**LA PLUMA.** Cada grupo se divide en 2. Se le entrega 1 pluma a cada sub-subgrupo. SIN HABLAR, tienen que trasladarse por el espacio sosteniendo la pluma en el aire, soplándola.

**TRABAJO CON IMÁGENES.** Subdividimos al grupo en dos. Todos trabajan con la misma imagen. Se les muestra la imagen y cada uno, de manera individual, escribe en una hoja lo que ve. Todas las opciones que se le vengán a la cabeza. Luego se juntan de a dos y se comentan lo que cada uno escribió y ven si se les ocurren cosas que no se les habían ocurrido antes.

### **LOS CONTRARIOS:**

Los participantes se ubican de pie, mirando al coordinador. Este les explica que va a darles consignas muy simples que ellos deberán cumplir de inmediato.

Adelante, atrás, derecha, izquierda, arriba, abajo.

Luego de unos minutos, les pedimos que se coloquen de a dos, espalda con espalda, sin tomarse de los brazos. Uno va a mirar hacia al frente y el otro hacia el fondo.

Tiene que llevar a cabo las mismas consignas.

Dirige el que está mirando hacia el frente.

Se vuelven a separar. Las consignas siguen siendo las mismas pero ellos deberán hacer "LO CONTRARIO" de lo que dice el coordinador.

Adelante, atrás, derecha, izquierda, arriba, abajo.

Luego de unos minutos, les pedimos que se vuelvan a colocar de a dos, espalda con espalda, sin tomarse de los brazos. Ahora el que estaba mirando hacia el fondo va a estar mirando hacia el frente.

Tiene que llevar a cabo las mismas consignas, "LO CONTRARIO" de lo que dice el coordinador.

Dirige el que está mirando hacia el frente.

### **Mapeo de red territorial y de recursos humanos**

#### **Territorio**

**1.- las instituciones del barrio (las que conocen y las que no)**

**1.1. de las que conocen (lo que saben y lo que no saben)**

**Directivos/personas clave llave/ horarios/ recursos (objetos, espacios, personal calificado)**

**1.2. de las que no conocen (cómo llegan a conocer su existencia)**

**Cascada de redes (guía telefónica, listado de la municipalidad, iglesias, Ongs, preguntas a las instituciones que sí conocen, más redes)**

**2.- La presentación de la información, formato, dónde lo ponen.**

**3.- Mapa en cartelera para que toda la escuela siga armando el mapa. (google earth).**

**Recursos humanos y otros no necesariamente de la zona de influencia de la escuela.**

**Contactos de todo tipo en el mundo.**

### **JUEGO PARA ARMAR GRUPOS COHERENTES**

*“Son un grupo de astronautas de la NASA que tuvieron un aterrizaje forzoso a 20km de su punto de destino (una estación espacial). El*

*accidente hizo que la nave esté en peligro de explosión. Estiman que tienen 5 minutos antes de que explote. Tienen que sacar de la nave en un orden de prioridades de una lista acordada, los objetos que se encuentran dentro. No pueden comunicarse con la NASA porque el intercomunicador se averió con el impacto. La nave puede explotar en cualquier momento, por lo tanto tienen que accionar lo más rápido posible”.*

1- dos tanques de cien libras de oxígeno (6)

2- diez litros de agua (9)

3- un mapa lunar (3)

4- comida concentrada (8)

5- veinte metros de soga (1)

6- un bote salvavidas (4)

7- dos pistolas (10)

8- leche en polvo (7)

9- fósforos (5)

10- una brújula magnética (2)

**a)** Cada uno copia el listado de elementos y arma su orden de prioridades en 1’

**b)** Juntarse de a 4 y armar una lista acordada en 5’

---

## IMPROVISACION CRISTIAN MARCHESI

Primer momento: Pararse, buscar un lugar en el espacio, con ojos cerrados o no repensar el cuerpo, sus huecos, sus formas, dejar afuera lo que no necesito confiando en que todo va a volver, pero dejarlo un rato en suspenso, apostando a que lo que hagamos nos permita entrar en otro tiempo y espacio, volver a lo cotidianos con otra mirada, intensa y profunda, pero de algún modo aliviada.

Construir cuerpos, miradas, caminatas según consignas: Puntas de pie, con borde externo, con borde interno, desde la nariz, desde el pecho, desde la pelvis, cuerpos abiertos cuerpos cerrados

Juegos : Semejantes:

Tita y Rodhesia

Dulce y salado

Billiken o anteojoito

Angeles o demonios

Me junto con alguien cuyo nombre no conozco, en pareja me junto con otra pareja lo más desconocida posible, busco un cuarteto y me junto (necesitamos saber cuantos son). El objetivo es armar diez grupos.

-

Los diez grupos son:

1) docente positivo

2) docente negativo

3) alumno positivo

- 4) alumno negativo
- 5) directivo positivo
- 6) directivo negativo
- 7) facilitador positivo
- 8) facilitador negativo
- 9) formador positivo
- 10) formador negativo

Cada integrante del grupo debe armar el rol inventando un texto de acuerdo al "rubro" que le toca (pero dejar que esto suceda despojándose lo mas posible de la burla, acercándose a lo gracioso, o a lo irónico, o a los detalles, a lo soportable, también se puede trabajar con lo que no apareció, con otros modelos...)

Aclarar que es un modo de inicio de juego, que sabemos que entre lo positivo y lo negativo, hay una amplia y maravillosa gama de sutiles variaciones....y dar lugar a ellos los dudosos, los graciosos, los irónicos, los amables, los estructurados, los que todo lo cuestionan) cómo sería un cuestionador positivo? O un optimista negativo, o que todo lo cierra?.

Para ponerlo en escena se enfrentan los positivos con los negativos y van alternando sus discursos.

### **El atrapa pez juegos con muchos participantes.**

Se delimita un espacio rectangular. Los participantes se colocan todos en los bordes del rectángulo. Los participantes son "peces". Uno de ellos va a hacer de "atrapa pez", y se va a colocar dentro del rectángulo, controlando que todo el grupo

cumpla con las consignas, aquel que no las cumpla cambiará de rol con el atrapa pez y pasará a ocupar su lugar.

El coordinador comenzará diciendo “peces al agua” y “peces afuera”, los participantes entrarán y saldrán del rectángulo respondiendo a cada consigna. Luego irá agregando otras consignas que sólo se cumplirán “dentro del rectángulo” (dentro del agua).

## **Palabras con los cuerpos**

### **1) Foto familiar**

Vacaciones en la playa

Cumpleaños de 15

Casamiento

Navidad

Los abuelos inmigrantes recién llegados

Día de camping familiar

Cumpleaños de 1 año

### **2) Esculturas (en homenaje a...)**

La belleza

La educación

La primavera

El río Paraná (**laguna setúbal, río salado, el arroyo colastiné**)

Al amor

Al deporte

Al género masculino

Al género femenino

A la maternidad

### **3) Palabras**

UVA	TÍO	HOY	GOL
ARO	ERA	IBA	VOS
VER	IRA	IVA	
DÍA	QUÉ	VOZ	
RÍO	FUE	VAS	
SAL	CAL	REO	
DAR	PAN	FIN	
OLA	UNO	VIA	
SOL	DOS	POR	
MAR	UFA	AHÍ	
AVE	LIO	ALA	

#### 4) Afiches de películas

##### a) Terror

Vampiro sangriento

Zombies en la media noche

Aullidos en el bosque

Mi hermano Frankenstein

El fantasma en el espejo

El muñeco maldito

La profesora endemoniada

Las brujas salen de noche

Cortamos y mostramos **“Foto compuesta”** (composición grupal donde cada uno es parte de una cosa).

El coordinador señala a un participante. Este corre y se ubica en el frente con una postura fija. Luego el coordinador señalará a otro participante que también debe buscar una posición fija en el frente pero intentando continuar con la propuesta del compañero según como él la interprete.

Volvemos a los subgrupos y las hacemos un par de veces con ellos.

##### b) Acción

Tiroteo en la calle 44

Explosión mortal

Ninjas al ataque

Escape de la prisión

El asalto al Banco central

Pelea mortal

Persecución motorizada

**c-) Sin título.** Con un género cada subgrupo. Que le pongan el nombre ellos.

Erótico (no porno)

Ciencia Ficción

De época

Bélica

Drama

Western

Musical

Romántica

## **La inicial**

Cada participante tiene una hoja con la inicial de su nombre en ella.

Cada uno la va a llevar de manera tal que todos los demás puedan verla.

Todos se desplazan por el espacio y a mediada que se van cruzando con los compañeros van llevando a cabo las siguientes consignas:

- a) Tiene 3 oportunidades para adivinar el nombre
- b) Le colocan otro nombre (que comience con esa letra)
- c) Un sobrenombre (que comience con esa letra)
- d) El nombre de un animal (que comience con esa letra)
- e) El nombre de un objeto (que comience con esa letra)
- f) Una comida (que comience con esa letra)
- g) me encuentro con un compañero y mantenemos un diálogo, donde cada uno habla utilizando palabras que comiencen con la inicial del nombre de mi compañero. (no hay errores de ortografía)

**DESDE LAS IMÁGENES ESTÁTICAS HACIA EL MOVIMIENTO...**  
**Y HACIA LA CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO**

**Poner en movimiento ideas e imágenes....**

**¿Qué necesita un proyecto para ser?...o de la esencia de los proyectos...o sin qué cosa no hay proyecto?**

**14.15- Charla-Bienvenida- Encuadre- Algunas referencias teóricas....**

**(pedir que tengan a mano papel y birome)**

**PROYECCIÓN DE POWER POINT**

**Imágenes del libro**

**¿CONTRARIOS?**

**UN LIBRO PARA EJERCITAR EL ARTE DE PENSAR**

**Primer ejercicio**

**De lo que veo a lo que vemos:**

**Vemos una imagen en pantalla.**

**Cada uno escribe lo que cree ver (pueden ser varias cosas)**

**Se juntan de a dos o tres y comparten lo que vieron.**

**Puesta en común.**

**Segundo ejercicio**

**Defino un concepto a partir de lo propio:**

**En un papel cada uno escribe la siguiente frase:**

**SER JOVEN ES... (SE COMPLETA CON UNA IMAGEN CONCRETA DE LA PROPIA JUVENTUD CON OLORES, COLORES, ESPACIOS, NOMBRES. No escribo algo general. Lo anclo en mi propia vida.)**

**Caminan por el espacio general y lo comparten con un compañero, y con otro, y con otro...**

**Tercer ejercicio:**

**Trabajo sobre las imágenes.**

**Cada equipo tiene tres imágenes de postales. Estas imágenes son elegidas al azar. No permitir que le encuentren una lógica a las tres.**

**Que sea aleatorio.**

**Ponerle un nombre a cada imagen.**

**Ponerle un nombre a las tres imágenes juntas (como si fueran cuadros, o pinturas y lo que buscan es el nombre de la exposición, o como si fueran tres fotogramas de una película y tienen que inventar el nombre de la misma)**

**Las tres imágenes ilustran un artículo y/o ensayo que ustedes publican en una revista de actualidad, o científica. ¿cuál es el tema del artículo? ¿Cómo se titula la nota? ¿en qué medio se publica?**

**Deben colocar las tres imágenes en secuencia e inventar una breve historia en donde se vea un desarrollo dramático.**

**Todas las consignas se resuelven grupalmente. Es necesario para ello consensuar y escuchar!!!**

**Muestran las imágenes y dicen lo que decidieron. Es interesante y “didáctico” ver/oir los diversos modos de construcción de sentido. Seguramente aparecerán algunas metáforas, o imágenes poéticas, absurdos, dobles sentidos, ironías, disparates, etc.**

**La idea de estos ejercicios con imágenes es ampliar el horizonte y también buscar en el encuentro aleatorio algunos nuevos sentidos.**

**A veces lo disperso puede ser articulado en una cosa nueva e interesante.**

**¿Qué nos gustaría desnaturalizar a nosotros ahora?**

**Pensemos y escribamos no menos de 3 cosas cada uno.**