

PROGRAMA FUTUROS EGRESADOS
JORNADA DE ENCUENTRO DE BECADOS
2013

Tema: CREATIVIDAD PARA EL TIEMPO LIBRE

Objetivo general:

- Ofrecer a los alumnos becados que participen de las Jornadas, un espacio propicio para la exploración de los propios intereses y la reflexión sobre el uso de su tiempo libre. Ofrecerles además herramientas para realizar actividades que les gusten a partir de la creatividad.

Objetivos específicos:

- Visualizar la diversidad de intereses entre los jóvenes, logrando que cada uno identifique los intereses propios y los de los otros.
- Trabajar a partir de las actividades la temática del tiempo libre conceptualizada desde la libertad y la elección.
- Identificar la creatividad como herramienta para acercarse a la realización de las actividades de interés en el tiempo libre.
- Desarrollar actividades que fomenten la participación activa y dinámica de los Becados en la práctica de su tiempo libre.
- Propiciar en la jornada momentos de reflexión que posibiliten el intercambio entre los alumnos becados participantes.

Contenidos a trabajar:

- Diversidad de intereses.
- Aceptación de las diferencias.
- Creatividad como herramienta.
- Valoración del intercambio con otros
- Trabajo en equipo. Trabajo cooperativo.
- El valor del esfuerzo. La autoconfianza.
- La fortaleza frente a la adversidad.

Elección del tema:

En los relevamientos realizados para la definición del tema de las Jornadas 2010, 2011 y 2012, se identificó de forma permanente un interés por los temas “creatividad” y “tiempo libre y recreación”, tanto entre los alumnos becados como entre los integrantes del equipo de Cimientos.

En 2013, en ocasión de la revisión conceptual y fundamentación del espacio de Jornadas de Encuentro como pilar del Programa Futuros Egresados desde el enfoque de la Recreación Educativa, se eligió trabajar sobre este tema.

Fundamentación del tema:

Toda actividad del ser humano se desarrolla en un tiempo, a lo largo del cual transcurre su vida. Este tiempo puede ser caracterizado considerando 3 categorías:

Por un lado encontramos el “**tiempo ocupado**”, que es el dedicado al trabajo o a la producción en un sentido técnico y material. Generalmente estas actividades son obligatorias, y en la mayor parte de sus aspectos no dependen de la decisión o elección de quienes las realizan, sino que están determinadas por reglas externas a las personas

La escolaridad en el caso de los niños y jóvenes se desarrolla en este tiempo en tanto “obligatorio”. En este sentido también se comportan otras actividades como trámites personales, obligaciones familiares, etc. y las que apuntan a cubrir necesidades básicas como la alimentación, higiene, sueño, etc.

Por otro lado encontramos entonces otro tiempo que existe más allá de las obligaciones, el mismo queda entonces como “**tiempo liberado**” del trabajo, como un saldo temporal disponible o tiempo libre “de” las obligaciones, cuya identidad está definida por su opuesto.

Desde el énfasis en la libertad, el “**tiempo libre**” es el tiempo en el cual la persona tiene el menor nivel de imposiciones externas, es decir, puede satisfacer los intereses propios, lo cual también requiere de determinaciones internas. Es un tiempo libre “para”: **modificar, incorporar y desarrollar habilidades, actitudes y comportamientos que permitan la participación activa, el protagonismo personal y la canalización del potencial creativo**. Consiste en la dedicación del “tiempo liberado” (en tanto tiempo disponible) para la satisfacción de necesidades autónomas, auténticas, definidas por cada persona. La conducta así producida es libre, ya que consiste en condicionarse a uno mismo y comprometerse con una actividad libremente, definiendo y asumiendo cada uno las condiciones para su realización, y modificando esas condiciones o sosteniendo la actividad en la medida que cada uno lo decida libremente.

Desde este enfoque, se destaca entonces la **libertad** como práctica y determinante del sentido de las actividades humanas. La práctica de la libertad oscila permanentemente en un eje continuo entre la obligación exterior, la liberación de esa obligación y la obligación interior o la libertad para el compromiso, el protagonismo, desde una actitud autónoma, responsable y solidaria.

En la actual sociedad, existe la preocupación de la utilidad que se destina al uso del tiempo libre en los adolescentes, la influencia de agentes socializantes y medios tecnológicos que repercuten en nuevas formas de recreación y usos para el tiempo libre.

Durante la adolescencia, los individuos están formando su propia opinión, personalidad, subjetividad. Por lo que la manera en la que decidan emplear su tiempo libre tendrá repercusiones en su propia formación y le dará herramientas para definir sus gustos, afinidades, pasiones y elecciones futuras.

Nos parece importante explorar de qué manera, mediante la creatividad como herramienta, los adolescentes pueden repensar su tiempo libre desde la elección, la libertad y la exploración de sus intereses.

Trabajo en el acompañamiento previo a la Jornada:

Algunas acciones que los EAs y RRs podrán desarrollar previamente a la Jornada, en articulación con el tema a trabajar, son:

- en encuentros individuales o grupales, anticipar los contenidos de la jornada con algún disparador como un video, reflexión sobre las vacaciones de invierno, cuento o actividad lúdica
- identificar intereses y actividades usuales del tiempo libre de su grupo de becados a cargo para tenerlas en cuenta en el diseño de las actividades (por ej. imágenes, talleres, etc.)
- preparar grupalmente alguna presentación para compartir en el cierre de la Jornada con los demás participantes (por ej. canción, afiche, testimonios, etc.)
- definir participación especial de los alumnos becados de último año, preparándolos para desempeñar tareas asignadas o propuesta diferente a las de los demás participantes (por ej. coordinación de juegos o taller, testimonios o mensajes a los alumnos menores para el cierre de la jornadas, presentación de alguna dramatización o canción, etc....)

Roles:

Para el desarrollo de la Jornada se conformarán un equipo con las siguientes funciones a cubrir, ya sea a cargo de equipo de Cimientos (oficina y EAs) como de voluntarios e invitados:

- Coordinador general de Jornada (Responsable Regional o Encargado de Acompañamiento)
- Co-coordinador de Jornada (Asistente de Jornada)
- Coordinadores y co-coordinadores de grupo (desde el comienzo del día hasta el cierre acompañando cada grupo).
- Coordinadores Juegos “Retro” (pueden ser coordinados por chicos de último año o egresados)
- Coordinadores de talleres (especialistas o los mismos que coordinan los juegos retro)
- Responsable y ayudantes de cocina
- Recepción de padrinos y egresados (Desarrollo Institucional, Red de Egresados, RR, EA)
- Responsable de traslado (EA, RR o persona designada – al menos 1 por micro)

Cronograma de actividades:

10:00 hs. “La previa”: Llegada. Recepción. Reconocimiento del lugar. Identificación del propio grupo.

10:45 hs. Actividad de apertura.

11:30 hs. Posta de juegos “retro”.

13.00 hs. Almuerzo.

14.00 hs. Talleres “Haciendo lo que me gusta”.

15.30 hs. Actividad de cierre.

16.00 hs. Presentaciones y entrega de diplomas.

16:30 hs. Merienda - Encuentro con padrinos.

17.00 hs. Regreso.

Detalle de actividades:

10.00 hs. “La previa”: Llegada. Recepción. Reconocimiento del lugar. Identificación del propio grupo.

Durante este momento, la idea es que los jóvenes puedan reconocer el espacio, socializar entre ellos y participar de una actividad que los invite a empezar a pensar en el tema de la jornada.

La idea de esta dinámica es que sea de libre participación y convoque a los jóvenes a conectarse con sus intereses. También, se aprovechará este momento para informar a los alumnos becados de último año sobre las acciones que lleva a cabo la Red de Egresados y registrar sus mails, y para que todos los alumnos puedan dejarle mensajes a sus padrinos.

Los espacios de “La Previa” son en total 4 (cuatro):

1) Galería de bienvenida:

Se expondrán imágenes relacionadas con la temática (por ej. gente haciendo lo que les gusta de manera creativa, elementos hechos de materiales reciclados, etc.), con las que los jóvenes se puedan identificar o que puedan inspirarlos a pensar en sus propios intereses y experiencias. Debajo de las imágenes, se ubicará un epígrafe que describa lo que está pasando, invitándolos a escribir experiencias propias en espacios en blanco.

La tarea de los adultos presentes será invitar a los jóvenes a:

- recorrer el espacio y observar las imágenes,
- escribir sus propios mensajes en los espacios en blanco,
- poner el cartelito con el logo de “me gusta” (👍) en aquellas imágenes y frases con las que se sientan identificados



*Hacé de tu barrio
el lugar en el que querés vivir*

2) Armado de grupos:

Se expondrán listados con los grupos armados previamente definidos por año escolar y heterogeneidad de participantes de distintas escuelas. Cada grupo será representado por un color, y tendrá un coordinador que acompañe todas las actividades de la jornada. El color y el nombre del coordinador estarán expuestos junto con el listado. Una vez que cada participante ubique su grupo, recibirá una cinta del color que corresponda para identificarse.

El armado de los grupos en las jornadas chicas puede ser espontáneo, según los intereses de los AB. Podemos poner la cantidad de grupos con las listas vacías con “cupos” definidos y poner una consigna en cada uno que los identifique. Por ejemplo: Me gusta el deporte / Me gusta la música / No puedo vivir sin facebook / etc. Y que los chicos se anoten.

3) Mensajes a Padrinos:

Habrá un espacio destinado a que los jóvenes puedan dejar un mensaje a su padrino. Se colocarán afiches:

- con el nombre de cada padrino corporativo en el que se pueda dejar mensajes de forma individual o construir un mensaje grupal de todos los chicos del mismo padrino, representado por una imagen o un texto
- hojas en blanco y sobres para aquellos alumnos becados que tienen padrinos individuales.

Habrá una persona que reciba a los jóvenes con esta propuesta y materiales para que puedan realizar el mensaje de la manera que prefieran.

4) Red de Egresados:

Por un lado, el objetivo de este stand es informativo. La idea es contar con la presencia de egresados de Programa Futuros Egresados que puedan compartir sus experiencias con los alumnos becados, sobre todo los alumnos próximos a egresar. Además, en este stand habrá una lista donde se solicitará a los becados de último año que anoten sus direcciones de correo electrónico para participar de la Red.

10:30 hs.: Presentación. Bienvenida.

El coordinador de la Jornada hará referencia a las siguientes pautas e indicaciones para el transcurso del día, que todos los coordinadores y voluntarios deberán tener en cuenta:

- destacar que el lugar es cedido en préstamo y debe ser cuidado durante el día para retornarlo en las mismas condiciones en las que se recibió
- ubicación de tachos de basura
- ubicación y utilización de baños de mujeres y varones
- se presentará el tema y los objetivos de la Jornada, así también como los diferentes momentos del día.

Se presentarán los coordinadores de cada grupo y se irán distribuyendo los participantes en los lugares de trabajo. Una vez que estén conformados los grupos, cada grupo tiene que pensar un nombre que esté relacionado con alguna/s actividad/es que todos o la mayoría de los integrantes realice en el tiempo libre y que los identifique (por ej. “Los Cumbiatoneros” / “Los Futboleros”, etc.)

10.45 hs.: “Transformando mi entorno” Dinámica de presentación. Actividad de apertura.

La propuesta está dirigida a la conexión entre la utilización del tiempo libre y la creatividad. Esperamos que los jóvenes puedan exponer su capacidad creativa a partir de una consigna abierta, que represente un desafío y despierte interés.

1. Se entregará un objeto a cada grupo, por ej. una botella vacía (ver lista de materiales).

Consigna: “Este es un objeto de la vida cotidiana que tiene un uso conocido por todos, para lo que está hecho (poner ejemplo del uso de alguno de los objetos en juego). Tienen que encontrar por lo menos 3 usos alternativos para este mismo objeto, siendo lo más creativos posibles.” (20 minutos)

Se cierra la consigna sin especificar si se pueden agregar o no materiales, lo que invita a los jóvenes a tomar la iniciativa de pensar estas alternativas con el objeto en sí mismo o en combinación con otros materiales.

En esta instancia, el coordinador tiene que invitar a los jóvenes a pensar e investigar de qué otras maneras se puede usar ese objeto, sin dirigirlos directamente a una respuesta. La idea es dejar que su creatividad fluya y que solos definan de qué manera resolver la consigna. En el caso de que no se esté pudiendo cumplir, y los alumnos se vean trabados, se pueden hacer propuestas como:

- ¿Se puede hacer música, arte, decoración con esto?
- ¿Puede servir para guardar cosas?
- ¿Alguna vez lo vieron cumpliendo otra función?
- ¿Hay algo que necesiten y crean que se puede resolver con esto?

2. El siguiente paso es elegir una de las ideas que hayan surgido como el uso alternativo del objeto “más creativo”.

En jornadas de varios grupos, cada objeto podrá repetirse en 2 grupos. En este caso, una vez que el grupo haya definido los 3 usos alternativos para su objeto, se reunirán los grupos que tenían el mismo objeto para definir un solo uso, el más creativo de todos.

En jornadas de pocos grupos, cada grupo tendrá un objeto distinto, y deberá elegir el más creativo de los usos alternativos que pensaron.

En esta instancia, los coordinadores tienen que dirigir al grupo para elegir de una manera consensuada un solo uso que luego será expuesto al resto de los participantes. Y luego ayudarán al grupo a preparar la representación de una publicidad sobre el objeto y a definir los roles de cada integrante en la presentación final (puede ser que quiera participar todo el grupo o sólo algunos representantes).

Consigna: “Ahora que ya definimos de qué otra forma se puede usar nuestro objeto, elijan cuál es el uso más creativo de todos. Tendrán que mostrárselo a los demás grupos. Pero la idea, es que lo muestren como si fuera una publicidad de “Llame Ya!” contándole a los televidentes para qué sirve el objeto y cómo se usa.” (15 minutos)

3. Luego, el coordinador general ira llamando por objeto para que presenten el uso final. Puede pasar todo el grupo o solo algunos de los jóvenes para mostrar de qué manera eligieron usar el objeto.

Consigna: “Vamos a ir llamando a los representantes de cada grupo para que nos muestren de qué manera decidieron usar el objeto que les tocó y cómo nos lo venden; (nombran el primer objeto y así sucesivamente)” (10 minutos)

11:30 hs. Juegos “Retro”

Se realizarán durante la jornada distintas actividades recreativas, en algunas de las que indirectamente se abordarán diferentes ideas fuerza relacionadas con el objetivo de la misma.

En esta instancia, se realizarán juegos conocidos, tradicionales, pero de una forma creativa e innovadora.

Será una posta de juegos, en los que participarán todos los grupos a medida que irán rotando. De acuerdo a la cantidad de participantes y la cantidad de grupos, habrá juegos en los que cada grupo juegue solo o en los que podrán competir dos grupos. La duración de cada juego también podrá variar, siempre que permita la rotación.

La idea es que los jóvenes pongan el cuerpo, y vean otra forma de realizar lo que ya conocen.

El coordinador de grupo deberá acompañarlos y participar activamente de cada juego, viendo las reacciones de los jóvenes y rescatando los aspectos creativos puestos en juego en cada caso, los intereses de los jóvenes y como se conectan con la temática.

A continuación detallaremos el instructivo los juegos.

Se armaran espacios para cada juego, por los que cada grupo irá pasando. En cada espacio habrá un coordinador de juego que reciba a los equipos y emita la consigna.

Los juegos son el total 5 (una variante de adaptación de este diseño a cada zona puede ser la cantidad de juegos, o variar los juegos):

1. Asesino del tiempo libre

Tiempo: 15 minutos

Consigna:

El coordinador toma una baraja de “cartas” igual al número de participantes.

Las “cartas” serán de tamaño mayor al común, y se las podrán colgar del cuello con la imagen para el lado del cuerpo (de modo que no sea visible para los demás).

Los “palos” de las cartas estarán relacionados con actividades del tiempo libre, por ej. el oro será reemplazado por una pelota de fútbol.

Los participantes, distribuidos en el espacio y circulando, deberán representar el palo que les tocó, como en este caso, “jugando al fútbol”.

Una de las cartas será un as (el “asesino del tiempo libre”) y a quien le toque esta carta, deberá tratar de eliminar del juego a la mayor cantidad de jugadores posible, hasta que sea descubierto. Para eliminarlos, deberá encontrarse con la mirada de alguien y hacerle un guiño o parpadeo. Cuando un jugador vea el guiño y sea eliminado, debe decir en voz fuerte “chau tiempo libre” y sentarse en silencio hasta que acabe el juego.

El “asesino” puede ser descubierto por cualquier jugador, que lo vea al guiñar para eliminar a otro. Cuando alguien crea haber identificado al asesino, antes de que lo maten, esa persona deberá decirle al grupo en voz alta quién es el asesino. Si acertó se terminará el juego, si falló quedará eliminado en ese momento. Para disimular y no ser descubierto por el resto mientras “asesina el tiempo libre” de sus compañeros, el asesino deberá fingir que está ocupando el tiempo con el “palo” que le tocó.



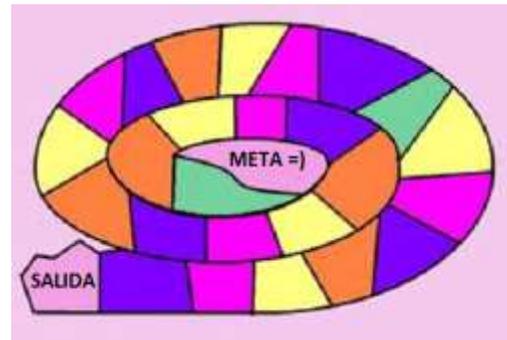
2. Juego de la Oca

Tiempo: 30 minutos

Consigna:

Se dividirá al grupo en subgrupos de 3 participantes, y cada subgrupo funcionará como un “jugador”. Los 3 integrantes de cada subgrupo deberán unirse de los tobillos con una cinta de tela.

El objetivo del juego es que cada jugador avance en un recorrido hasta la meta. Para eso, cada jugador tirará el dado desde la salida y avanzará sobre un tablero gigante (aprox. 18-20 casilleros). Los casilleros del tablero se dividirán en 5 colores. Según el número que saque el dado, el jugador llegará a un casillero de un color, y el coordinador le ofrecerá elegir una tarjeta de dicho color. La tarjeta describirá una situación, la cual define los pasos a seguir. El primer jugador que llegue al final gana.



Algunos ejemplos de las tarjetas son:

▪ **Casilleros rojos: retrocede dos.**

“Cuando salgo de la escuela no hago nada y me dijeron que hay un lugar donde me puedo anotar porque hacen actividades copadas, pero no voy... Me da vergüenza, mejor me quedo en casa”.

▪ **Casilleros amarillos: avanza dos.**

“Llegó el sábado, no tengo tareas y ya terminé de ayudar en mi casa. Llamé a mis amigos y nos vamos a la plaza a tomar mate y jugar al fútbol y hacer tela.”

▪ **Casilleros azules: se queda en el lugar.**

“Tengo dos horas libres todos los martes en el colegio. Algunas veces, aprovecho para repasar las materias que me cuestan. Otras, charlo con amigos y juego a las cartas.”

▪ **Casilleros negros: vuelve al inicio.**

“Me ratee de la escuela, me quede en mi casa y no hice nada en todo el día.”

▪ **Casilleros verdes: vuelve a tirar el dado.**

“Sé que están pintando mi escuela y me dijeron que necesitan ayuda, el sábado voy a ir porque además de ayudar, me gusta mucho pintar.”

3. Carrera de embolsados “recargada”

Tiempo: 15 minutos

Consigna:

En este juego competirán dos equipos. Se les presentará el juego contándoles que consiste de varias carreras, y que irá subiendo la dificultad en cada una. La primera carrera será en bolsas individuales, luego en bolsas de dos personas, luego de a tres personas, y por último todos los integrantes del equipo avanzarán en “la oruga”.



4. Ta-Te-Tiempo libre!

Tiempo: 15 minutos

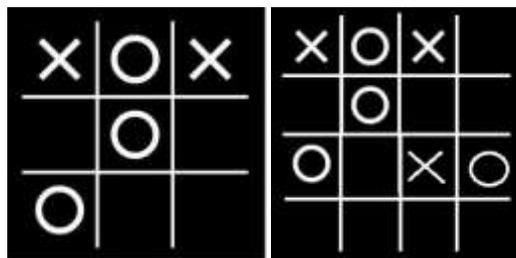
Consigna:

Para este juego se dividirá a los participantes en dos grupos, uno se identificará con “X” y el otro con “O”, y tendrán pecheras con estas marcas.

Se jugará sobre un tablero de 9 o 16 cuadrantes, de acuerdo a la cantidad de jugadores (para más de 8 jugadores se recomienda el tablero de 16 cuadrantes).

Cada integrante de cada grupo se irá ubicando por turnos en uno de los cuadrantes del tablero, el primero que forma una línea completa (vertical, horizontal o diagonal) gana.

Se harán al menos 3 rondas del juego.



5. Dominá (tu tiempo libre!)

Tiempo: 15 minutos

Consigna:

Se dividirá al grupo en dos equipos. A cada equipo se le entregarán 12 fichas de “dominó”. Alternadamente, los equipos deberán colocar una ficha en juego, haciendo coincidir las imágenes que muestren. Tendrán que decidir en equipo cada movimiento para deshacerse de las fichas lo antes posible. El primer equipo que se queda sin fichas gana.



Otras opciones:

6. Yenga gigante



7. Bienvenidas sus propuestas!!

13.00 hs. Almuerzo.

Para el almuerzo los participantes permanecerán divididos en los grupos con sus coordinadores, quienes alcanzarán la comida y bebida a su grupo a cargo. Para retirar la comida y bebida recibirán un "vale" que deberán entregar en la cocina.

Durante el mismo, los jóvenes se anotarán en los talleres de los que quieran participar por la tarde. Cada participante podrá anotarse en 2 talleres. Habrá dos encargados de pasar por los grupos con una planilla durante el almuerzo. Si bien cada becado elige en cuál quiere participar, los talleres tienen un cupo limitado para poder trabajar bien en cada taller.

14.00 hs. "Haciendo lo que me gusta". Talleres.

El objetivo de esta actividad es brindar un espacio que contacte a los becados con sus intereses, tanto lo que les gusta hacer como lo que les interesa investigar, relacionando cada taller con la temática trabajada durante la mañana. Podrán a través de la expresión artística o del juego sus intereses y placer.

Se llevarán a cabo en total 4 talleres, de a 2 talleres en simultáneo, en dos módulos una duración de 45 minutos cada uno.

Se propone realizar los siguientes talleres:

1° Baile/Música y Minuto para jugar

2° Mural/Graffiti y Deportes.

Los talleres serán estos 4 o podrán ser las actividades que se definan entre cada EA y RR para cada zona.

En el caso de que algún taller requiera más tiempo sería de 1:30 hs., si dar espacio a participar de un segundo taller.

Cada taller tendrá su coordinador específico, ya designado a tal fin. Podrán realizarse otros talleres, de acuerdo a los intereses de los participantes y la experiencia de los voluntarios.

Estos espacios estarán coordinados por voluntarios, que en lo posible tengan alguna formación o relación con lo que se trabaje en cada taller.

Talleres:

1. Mural/Graffiti

El coordinador les propondrá a los becados pensar en un tema que los identifique relacionado a la temática de la jornada. Lo que les gusta hacer, a que dedican su tiempo.

Tendrán una tela, o 4 papeles madera unidos para que puedan armar el mural. Tendrán varios materiales para que puedan pintar o hacer collage.

También, se les pedirá que piensen una frase o palabra que titule la obra y que puedan escribir en el mismo mural. Es importante que el coordinador oficie de moderador cuando estén pensando la idea y que todos los chicos puedan participar.

En este caso es muy importante cuidar la limpieza del lugar, ya que algunas pinturas pueden traspasar la tela o papel y dañar la superficie de trabajo.

2. Baile/Música

La idea central es que puedan armar una coreografía, pasos de baile entre todos. Que vayan proponiendo de a dos tiempos. (Ej: me paro y salto, es decir.. 1...2)

Algunas ideas para empezar: El coordinador empieza a moverse al compás de un ritmo y los demás lo tienen que imitar y seguir por el lugar. Puede pasarle el liderazgo a algún chico o a uno de los coordinadores de grupo que también esté en ese taller. También pueden imitarse sucesivamente, y

cada uno sumar dos pasos más. Se recomienda hacer movimientos sencillos y repetidos para que sea fácil de seguir y recordar. Lo mismo con sonidos.

Una posibilidad, dividiéndose en dos, puede ser que un grupo se ocupe de elegir una melodía e intente ponerle letra. El otro grupo podría armar con distintos elementos o cosas que haya o encuentren en el club instrumentos de percusión para acompañar la canción. Al final tienen que ensayar todos juntos para que suene armónico.

Se pueden tirar frases relacionadas a la temática: uno grita, todos se agachan, uno dice la frase y todos saltan. Además de la coreografía puede haber un tiempito para pasos libres. Y una posición final.

3. Minuto para jugar

Se armará una secuencia de varios juegos seleccionados del estilo de “Minuto para ganar” (<http://tinyurl.com/minutoparaganar>). El coordinador presentará cada uno explicando las reglas de cada juego. La idea es realicen los juegos en simultáneo (ya que son de a un jugador) y luego repitan los que más le divierten, o los realicen en parejas.

Es importante que el coordinador este atento al tiempo de cada juego y vea que todos los chicos puedan participar de todos los juegos, así como facilitar los materiales en cada caso.

4. Deportes (Fútbol / Quemado / Vóley)

Se armaran equipos según las preferencias de los participantes, y se jugarán partidos simultáneos. El coordinador será el árbitro del juego.

Otras alternativas de talleres:

5. Teatro

Para entrar en clima: jugar un partido de vóley en cámara lenta y con una pelota imaginaria, o puede ser un desfile de modas o cualquier otro tema que predisponga para la imaginación y creación.

Se sugiere que el grupo se divida en dos y puedan hacer dos representaciones que tengan algún punto en común, unión o contracara. Otra opción puede ser que cada grupo trabaje con temáticas o estilos diferentes (ej. novela mexicana, opera clásica, cámara lenta, reality show). Darles requisitos a cumplir y que los ayuden a empezar: tiene que haber personajes opuestos, un conflicto y una solución a ese conflicto. El taller contará con algunos elementos para poder disfrazarse.

6. Bienvenidas sus propuestas!!

15.30 hs. Actividad de cierre.

En los mismos grupos formados para la última distribución de los talleres, se trabajará una reflexión sobre el tema de la jornada y las actividades realizadas durante el día. Los coordinadores de grupo se distribuirán en los talleres, para coordinar esta última actividad.

La consigna será:

“Si al igual que hicimos a la mañana con el objeto que nos tocó, tomáramos nuestro “tiempo libre”, y lo pudiéramos transformar en lo que quisiéramos, ¿cómo sería nuestro tiempo libre?”

Preguntas orientadoras para los coordinadores:

¿Cómo es nuestro tiempo libre hoy?

¿Hacemos las cosas que queremos? ¿Hay cosas que no hacemos y nos gustaría hacer?

¿Qué límites encontramos para transformar nuestro tiempo libre en lo que queremos?

¿Qué sí podemos hacer para cambiarlo?

¿Cómo lo trabajado en la jornada nos ayuda o nos motiva pensar en hacer lo que nos gusta?

El coordinador de grupo en esta instancia deberá propiciar el diálogo entre los becados, orientar la discusión y conciliar para que se llegue a algunas conclusiones o lo más cercano posible. Alentará a los becados a contar sus experiencias realizando preguntas que rompan el hielo. Si no logra la participación, puede contar una experiencia propia o retomar el objeto de la mañana y ver con ellos de qué manera llegaron a pensar en los usos alternativos, para ver si recorrer ese camino ayuda a los becados a pensar objetos que ellos hayan manipulado en otras circunstancias.

Se le entregará a cada participante una hoja en blanco, y se pondrán fibras (marcadores, crayones, etc.) a disposición para que cada uno pueda volcar en la hoja la respuesta a la consigna inicial. Puede ser con una palabra, un dibujo, una frase, graffitti, y puede ser con o sin nombre.

En un espacio visible habrá un gran afiche o tela tipo bandera con el título de la jornada (“creatividad para el tiempo libre”), y para finalizar cada coordinador invitará al grupo a pegar cada uno su hoja en la bandera junto con las de todos los participantes de la jornada.

16.00 hs. Presentaciones y entrega de diplomas.

Cada grupo, en la medida que quieran, mostrará al resto de los equipos la producción que realizaron en el taller, presentándolo de la manera que prefieran. También, se aprovechará este espacio para compartir las presentaciones que algunos grupos de becados hayan armado en el acompañamiento, previamente a la Jornada.

Se invitará también a los egresados a dar un testimonio, contándoles a los más chicos como fue su paso por el programa, y darles un mensaje. Podrán hacerlo desde el lugar en el que se encuentren, presentando o contando sin necesidad de “pasar al frente”.

Luego el coordinador general de la Jornada hará un cierre, recuperando lo compartido en la bandera con las producciones de la actividad de cierre o bien de lo vivido durante el día. Invitará a que se vayan sumando voces y testimonios, y luego realizarán el reconocimiento a los becados de último año y voluntarios mediante la entrega de diplomas.

16.30 hs. Merienda. Encuentro con padrinos.

En las paredes se expondrán los afiches producidos por la mañana, además de afiches en blanco con consignas (por ej. “¿Qué te llevás de la Jornada?”) en los que quien quiera podrá dejar un pensamiento propio o algo que haya visto en la jornada, mensaje del día que se lleva, etc. En los casos en los que haya chicos en último año o egresados presentes, se los invitará a dejar un mensaje a los más chicos, y compartir algo con ellos.

Se invitará a los padrinos presentes a compartir la merienda con sus alumnos becados.

17.00 hs. Regreso.

El coordinador general irá nombrando las escuelas para organizar la partida de los micros de regreso.

A tener en cuenta antes de la jornada:

Es importante que los encargados de acompañamiento se anticipen a informar si se va a contar con la presencia de bebés durante el día de la jornada, de ser así habría que prever tener elementos que puedan necesitar, como: pañales, toallas húmedas, algodón, toalla, etc. De esta manera podremos garantizar el bienestar del niño y su madre durante el día.