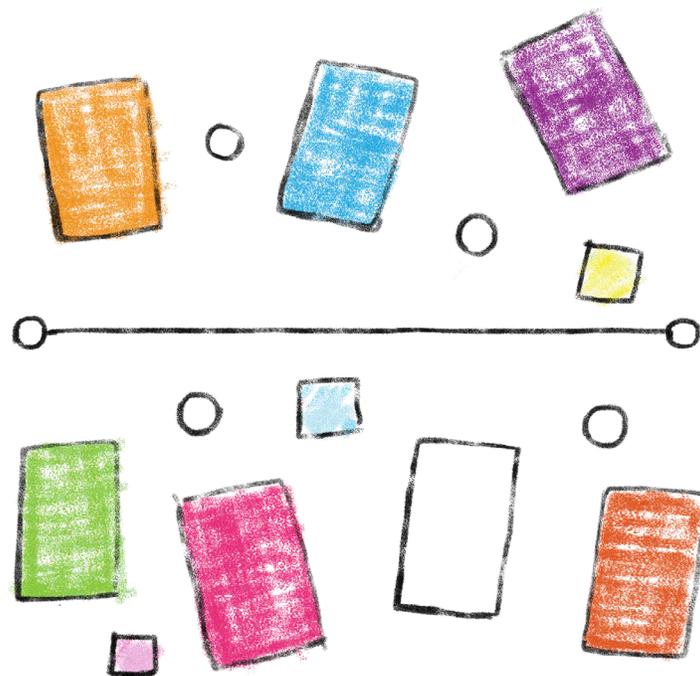


ESCUELA DE LA INTUICIÓN



EL CUARTO MUNDO

NARRATIVAS COLECTIVAS

Narrativas Colectivas

Material Pedagógico

Programa Fomento al Arte en la Educación 2019

Publicación a cargo de:

Escuela de la Intuición, programa de comunidades
y aprendizajes de la Corporación Chilena de Video y
Artes Electrónicas

Desarrollo de contenidos:

Bárbara Chávez

Claudia Sanhueza

Leonardo Valsecchi

Diseño Gráfico:

Simón Barrera

Lucía Rosselot

Verónica Bennet

Creative Commons International 4.0



Introducción

La calle, la escuela, la casa, los amigos, internet, los sueños, la vida misma está llena de historias. Sabemos que una misma historia puede ser contada de muchas maneras distintas. Dependerá de quién la cuente, a quién se la cuente, cómo la cuente, y probablemente el momento y lugar donde sea contada. Hay historias que nos conmueven y quedan en nuestra memoria. Hay otras que no.

¿Qué hace que una historia sea atractiva para otr@s?

Narrativas Colectivas nos invita a descubrir y navegar las profundidades de nuestras historias y proyectos para reconocer en ellas los elementos que los hacen únicos y propios, jugando a componer un relato dinámico y creativo que transmita lo que queremos contar.

¿En qué consiste Narrativas Colectivas?

Narrativas Colectivas es una metodología lúdica para apropiarse y comunicar una historia colectiva. Ha sido diseñada como un material pedagógico para que profesores y estudiantes se apropien de sus proyectos (por ejemplo: proyectos comunitarios, Aprendizaje Basado en Proyecto u otros) y diseñen formas para comunicarlos de acuerdo a los recursos disponibles y su propio estilo.

Con el apoyo de cartas y un tablero, los jugadores son estimulados a indagar en su historias, haciendo énfasis en los detalles, giros y tramas que hacen de sus relatos una historia digna de ser contada. La interacción de los y las participantes permite crear y descomponer el relato cuantas veces se quiera, hasta lograr convertirlo en una envolvente historia, que posteriormente puede ser realizada en diversos formatos, como un video, fanzine, comic, etc.

En términos educativos, esta metodología invita a los y las jugadores/as a desarrollar aprendizajes y habilidades comunicativas, motivando la apropiación y valoración de sus experiencias y cultura como niños, niñas y jóvenes. Además, al ser una metodología participativa, fomenta las habilidades de diálogo, escucha y colaboración. Por último, las distintas cartas y orientaciones que estimulan el ejercicio apuntan a que los jugadores sean reflexivos y críticos respecto de su historia, a la vez que encuentren las maneras más creativas para contarlas. En términos generales, Narrativas Colectivas es un excelente método para el desarrollo de las habilidades del siglo XXI -comunicación, colaboración, pensamiento crítico y creatividad- desde un enfoque que respeta y estimula el aprendizaje a partir de las motivaciones intrínsecas de los niños, niñas y jóvenes.

¿Quién puede jugarlo?

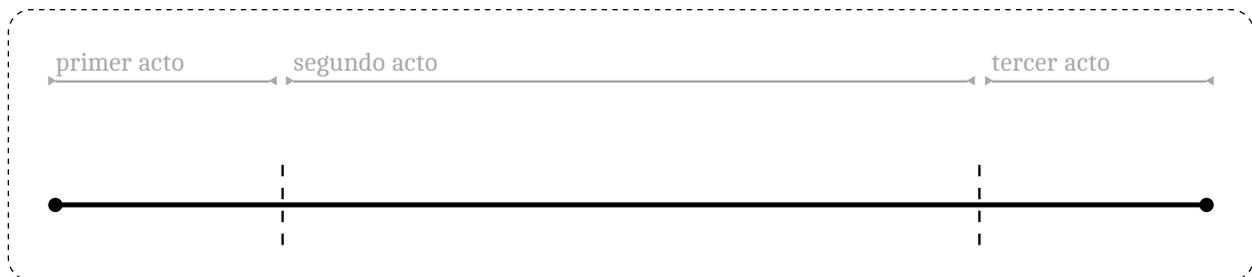
Esta metodología está diseñada para ser jugada por grupos de niños, niñas, jóvenes y/o adultos (a partir de los 10 años) que hayan participado de la realización de algún proyecto, aventura o actividad conjunta.

Se requiere que alguno/a del grupo asuma el rol de mediador/a del juego. En caso de aplicarlo en escuelas, el/la profesor/a puede ser el/la mediador/a que facilite el ejercicio de sus estudiantes.

¿De qué se compone el juego?

1. Tablero

Es el campo de juego que se ordena en función de una línea de tiempo. Establece un inicio, un desarrollo y un desenlace, marco temporal que ayudará a estructurar las cartas de los distintos mazos que compondrán nuestra historia.



2. Mazos de Cartas



3. Otros Elementos

Fichas

- Todo Ganado (Verde) 
- Todo Perdido (Rojo) 

Post-it



Construcción

— PRIMER ACTO —

En este primer acto se encuentran las cartas que definen las bases del relato.



Quién o Quiénes: protagonista/s (puede ser el mismo proyecto y/o quienes lo llevan a cabo)



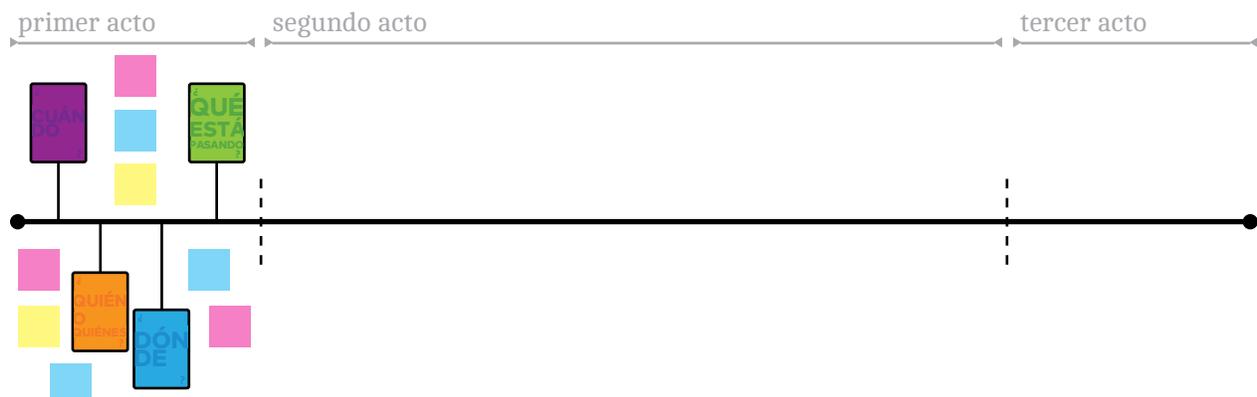
Dónde: lugar en donde suceden los acontecimientos



Cuándo: temporalidad (pasado, presente, futuro)



Qué está pasando: cotidianidad o la normalidad del contexto del relato.



— SEGUNDO ACTO —

Este acto corresponde al camino que realiza el/los protagonistas (el proyecto o grupo). En este camino el/los protagonistas van tomando resoluciones. En este trayecto, pareciera que va a lograr el objetivo pero no lo logra, hasta que finalmente logra llegar al final del relato.



Que pasó: qué es lo que cambia la cotidianeidad.



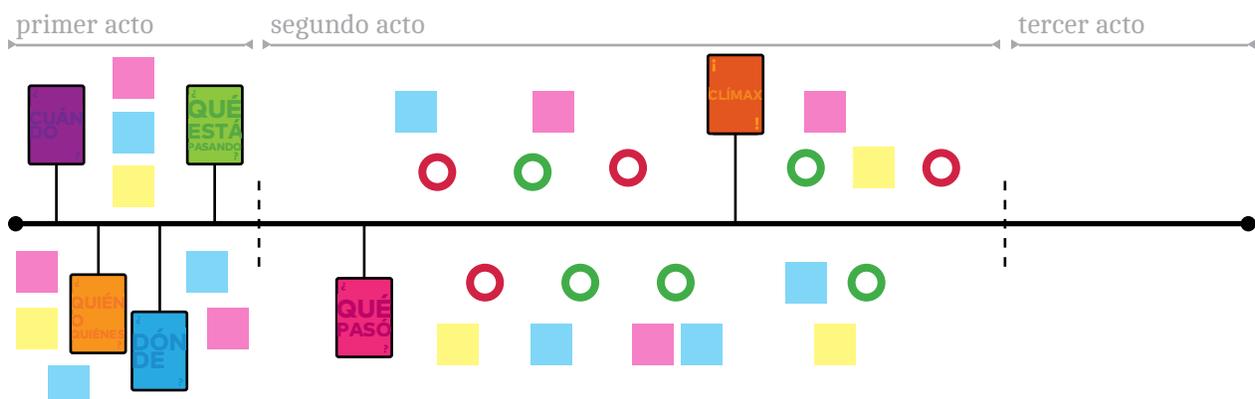
Clímax: corresponde al mayor problema que enfrentaron en el camino él/los protagonistas o el proyecto mismo. Este problema es importante, tanto así que se hace difícil creer que tenga solución, pero finalmente se soluciona. Un ejemplo de un clímax de un proyecto puede ser la presentación de este a la comunidad.



TODO GANADO: Son los momentos específicos y/o detalles de la historia en el que se supera un obstáculo, generando las condiciones para la realización del proyecto (ficha y post it).



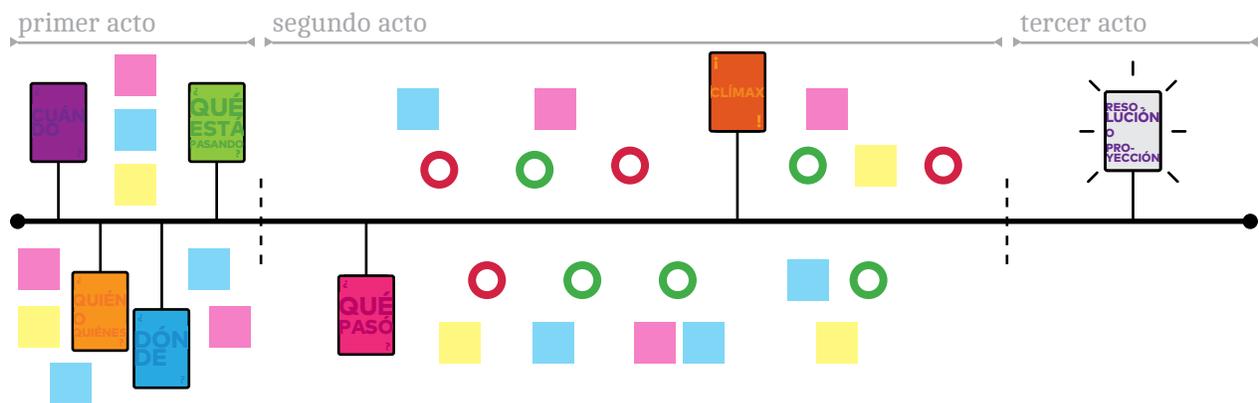
TODO PERDIDO: Son los momentos específicos y/o detalles de la historia en el que se encuentra con un obstáculo, generando condiciones desfavorables para la realización del proyecto (ficha y post it).



— TERCER ACTO —

RESOLUCIÓN
O
PROYECCIÓN

Resolución o Proyección: Una vez superados los obstáculos, se observa el proyecto funcionando, o el anteproyecto terminado.



¿Cómo se juega?

Es importante recordar que este juego está pensado para construir un relato sobre un proyecto realizado por el grupo previamente. Es decir, hay un “algo” que todos/as conocen y que quieren compartir.

— Antes del juego —

- Antes de iniciar el juego es importante que puedan acordar entre todos los jugadores, los elementos más relevantes que contiene el acto 1 y acto 3, dónde partimos y dónde llegamos.
- Cada miembro del grupo escribe un relato del proyecto realizado, de manera coloquial (como si se lo estuviera contando a un amigo/a). Extensión máxima una plana.
- Este relato es entregado al mediador/a para que los lea y analice antes de la primera sesión.
- Los relatos deben estar impresos para la primera sesión de juego, pues será material que podrá usarse en el desarrollo (por ejemplo para: recordar, cortar, pegar, tachar, incorporar textos, dibujar, entre otros)
- Es importante indicar a los y las participantes que el día del juego lleven materiales de apoyo, mapas, fotografías, recortes del diario, objetos, etc.

— Durante el Juego —

Desplegar el tablero en una mesa o un muro donde tod@s l@s participantes puedan ver e interactuar.

Co-construcción del primer acto: Cada participante narra desde el principio su historia. El grupo escucha atentamente cada relato y - a partir de la mediación del profesor/a - van completando las cartas del primer mazo:

Quién o Quiénes

Dónde

Cuándo

Qué está pasando



Ante las respuestas, el o la profesor/a va preguntando detalles y los va agregando con post-it. El profesor estimula a los y las estudiantes a ir repitiendo las partes de la historia que se va construyendo, con el objetivo de cuestionarla, y de identificandarla los detalles de esta.

Por ejemplo, el participante A cuenta su historia, y el/la profesor/a va preguntando al grupo si están de acuerdo con lo que dice el participante A, en caso de estar todos de acuerdo completa la carta seleccionada.

Cada vez que se agrega una carta al primer acto, un miembro del grupo inicia la narración de su historia. El/la profesora vuelve a mediar para completar una nueva carta.

La idea es que tod@s se vayan turnando en la construcción del relato, ya que de esta manera se genere una dinámica de apropiación colectiva del ejercicio narrativo.

Co-Construcción del segundo acto: Habiendo identificado los principales elementos del primer acto, se utiliza el segundo mazo, para continuar creando colectivamente el relato. En este acto los y las estudiantes deben ir tomando resoluciones con el objetivo de ir avanzando en la narración. Para crear este segundo acto, se utiliza la misma metodología del primer acto: cada participante va relatando el desarrollo de la historia, y colectivamente -apoyados/as por la mediación del/la profesor/a- van completando las cartas, hasta encontrarse con el clímax de la historia.

Que pasó

Clímax

Todo Ganado (fichas verdes + post it)

Todo Perdido (fichas rojas + post it)



En la medida que se va co-construyendo el relato, se van agregando fichas verdes (todo ganado) y fichas rojas (todo perdido).

Cerca de cada ficha se incluye un post it con la descripción de lo que pasó en todo ganado y todo perdido.

La idea es poder extraer la mayor cantidad de detalles (todo ganado y todo perdido) antes de llegar al clímax, con el objetivo de indagar todo lo que pasa antes de la resolución final o proyección.

Co-Construcción del tercer acto: Resolución o Proyección: la idea es que en esta parte el/la profesor/a pregunte a los y las participantes del juego ¿Qué sentiste con este proyecto terminado?

— Después del juego —

Guardar el relato co-construido registrándolo de manera escrita o mediante una fotografía. Esto con el objetivo de traducirlo posteriormente a otro lenguaje: fanzine, video, fotografías, instalación, escultura etc.

Finalmente se sugiere estimular una lluvia de ideas de cómo llevar el relato a otros lenguajes artísticos, y guardar esta lluvia de ideas para la siguiente etapa.

— Orientaciones para el/la profesor/a —

- El juego Narrativas Colectivas requiere de la intervención realizada por el/la mediador/a (o quién asuma el rol) durante los tres actos del juego. Para esto se sugiere, a modo general durante todo el juego:
 - Buscar de manera insistente y detenerse en los detalles de la historia de cada uno/a, ya que en ellos se puede hallar la riqueza que hace única a la historia. Esta búsqueda de los detalles se puede equiparar al minucioso trabajo de un detective privado, quien busca diferentes fragmentos para posteriormente armar una historia completa.
 - Motivar/indagar en lo cómico, lo extraño, lo absurdo de la historia colectiva. Estos aspectos son los que dan sabor al relato. Pensemos que no existen las historias perfectas ni las personas perfectas...
 - Promover que cada vez que se agrega o modifica algún elemento de la historia, alguno/a de los/as jugadores/as vuelva a contar el relato -en voz alta y con dinamismo- al grupo. Esto ayudará a la apropiación del relato por parte del grupo, a la vez que permitirá ir identificando si la historia se vuelve atractiva para quienes la escuchan. Propiciar que todos y todas vayan asumiendo el rol de relator/a a lo largo del juego.
 - Identificar previamente el tercer acto (resolución o proyección) de la historia. Esto con el objetivo de tener claridad, desde un principio, hacia dónde se orienta el relato colectivo.
-



Proyecto financiado por el Programa Otras Instituciones Colaboradoras, el Fondo de Fomento al Arte en la Educación, el Fondo de Fomento Audiovisual, Convocatoria 2019 y la Ley de Donaciones Culturales

BIENAL
DE ARTES
MEDIALES
SANTIAGO

