

GUÍA PARA RE-ANIMAR



RED
IBEROAMERICANA
DE ANIMACIÓN
SOCIOCULTURAL



RECREANDONOS

juventia



Escuela de Animación
Juvenil y Tiempo Libre

"BABEL"

Logroño, La Rioja.



RED
IBEROAMERICANA
DE ANIMACIÓN
SOCIOCULTURAL

DANCK



Animación sociocultural

Nos quedamos en CASA.



Fundamentación:

Aristóteles concebía la ciudad, más que como un conjunto de edificios, como el lugar (ágora o plaza) donde los ciudadanos se reunían para hablar y debatir problemas comunes.

Hoy no existe un lugar equivalente al ágora, que permita las relaciones humanas y la integración social.

En las grandes ciudades, no es extraño que se vaya perdiendo conciencia de pertenencia a un determinado entorno (calle, club, barrio), el ámbito urbano de cada uno deja de ser una obra que de algún modo le pertenece, para transformarse en algo que se produce y que se consume. La ciudad se vuelve algo ajeno al ciudadano y cada ciudadano se convierte también en algo ajeno a los otros: la incomunicación entre los ciudadanos es un hecho corriente en ciudades que tienen un constante crecimiento.

Podrían decirse que los habitantes de ciudades con más de 250.000 habitantes, se desarraigan porque no se encuentran. Y, al existir pocos lugares de encuentro, la gente vive muchas veces aislada en sus casas, en sus zonas residenciales, y en sus urbanizaciones. La impersonalidad de la ciudad hace muy difícil la socialización del individuo en el seno de comunidades vivas y orgánicas.

Tenemos ahora, como animadores socio culturales, la posibilidad de mandar este documento, con actividades para que, desde casa, podamos relacionarnos con la familia, el barrio, e instituciones.

En cuanto a la actividad tendiente a hacer tomar conciencia a un público determinado por una realidad que le concierne y de despertar un determinado interés por los problemas que le afectan, esta labor supone saber conectar con los centros de interés de la gente y realizar un proceso para que los involucrados en estos programas se informen, se sitúen y tomen posición.

Trabajaremos desde la RIA para lograr esto.

Objetivo:

Nuestro objetivo es que estas propuestas de actividades desde el domicilio puedan dejar de buscar excusas para no involucrarse con la comunidad, queremos mostrarles quiénes y qué “ganamos” si nos quedamos en casa, y nos cuidamos del coronavirus.

Todo esto no se hace por el interés básicamente intelectual de conocer por conocer, sino de un conocer para poder actuar transformadoramente sobre la propia realidad.

Animación sociocultural

Nos quedamos en CASA.



Línea de acción:

Trabajaremos sobre una estrategia de sensibilización/motivación proponiendo actividades para poder hacer en la casa, pero más allá que nos involucre individualmente, al término de esta propuesta de quedarse en casa, podamos tener opciones para involucrarnos con la comunidad. Dicho de una manera más precisa: el ineludible punto de arranque y de referencia ha de ser la misma gente involucrada.

Esto lleva mucho trabajo, pero no es imposible. Queremos que de estas actividades que vamos a generar todos se sientan parte, y todos los que se sumen repliquen y se lleven información muy valiosa, que cambie sus hábitos en forma paulatina, pero constante.

Apuntamos a que estas propuestas que realizaremos sean sustentables en la forma que podamos contagiar el espíritu de no dejar de hacerlas, cuando podamos volver a la vida normal.

Por ello, cuando se decide llevar a cabo un programa (cuya realización implica, supone y exige la participación de la gente), antes de emprender actividades apoyadas y articuladas de acuerdo con el conocimiento que se tiene del cuadro de situación, se debe tener en cuenta una serie de factores que influyen en la vida de cada comunidad, y que se dan de manera diferente en cada caso concreto, según su lugar de residencia y estructura de la familia.

Desarrollo:

El trabajo consta de cuatro fases:

1. Diseño
2. Planificación
3. Difusión por redes de la RIA, y organizaciones socias y de todos/as aquellos/as que deseen sumarse.
4. Evaluación

Habrán juegos para todas las edades, para que interactúe la familia y, sobre todo, puedan tomar conciencia de lo importante que es quedarse en casa y el aprovechamiento productivo del tiempo libre, y que al término de esta cuarentena, puedan relacionarse con la comunidad.

Transformar la sociedad:

La sociedad es un movimiento de personas en constante dinamismo relacionadas entre sí. Es una realidad cambiante que necesita de reciprocidad. Por ello, como seres sociales tenemos la oportunidad y la capacidad de reivindicar y compartir espacios de codecisión. La animación sociocultural como didáctica de la participación supone una estrategia de cambio para conseguir una democracia participativa.

Esta guía por tanto es una sugerencia abierta a multitud de propuestas que pueden salir de esta humilde herramienta. Por ello, aunque creamos elementos en casa la idea de los mismos es que puedan ser compartidos y vividos en comunidad. Es tiempo de diseñar nuestros recursos para que una vez termine esta pandemia sean compartidos y pasen a ser identidad de nuestro entorno.

De esta forma una vez finalizados proponemos alguna indicación que detallamos a continuación:

1. Que sean parte del vecindario a través de la visibilización en nuestros bloques de piso, asociaciones vecinales, parroquiales...
2. Que se compartan con algún centro educativo: biblioteca, guardería, centro escolar, escuelas de animación.
3. Que se dirijan a personas de nuestro entorno, en este caso a personas mayores (el colectivo más vulnerable con esta pandemia).
4. Realizar cartelitos con mensajes, cada día, y puedo colgarlos en el hall si vivo en un bloque de pisos, o en un árbol de mi entorno.

En toda comunidad tenemos personas mayores que viven cerca nuestro, Acordarnos de ellos/as es algo que puede dar mucha felicidad. Vamos a preparar unos muy lindos cuadros, pintarlos con témperas o lápices, lo que tengamos en casa, y guardarlos para poder entregarlos cuando sea conveniente.

Lo importante en la comunidad es ya no sólo ser parte sino tomar parte y compartir la cercanía de los espacios de interrelación. Esta es la base de la identidad social y de la generación de espacios compartidos.

Sugerencias:

Para aquellas personas de todas las edades que se disponen a jugar en colectivo.

- ¡Apagar el móvil, el pc, el televisor, la radio!!!!!!!!!!!!!!
- Disponer de tiempo para la actividad.
- Preparar con toda seriedad y teniendo todo en cuenta para el juego a jugar.
- Crear el clima apropiado para que todas y todos jueguen.
Motivar el juego presentándolo, demostrándolo, probándolo.
- Mantener el entusiasmo y la intensidad hasta que entre quienes se juegue se considere lo contratarlo.
- Estar atentos/as a la justicia y la equidad. No debe haber ni preferidos ni concesiones
- Buscar siempre que el proceso del juego sea de lo simple a lo complejo, teniendo encuentre las edades de quienes participan. intentando encontrar el justo equilibrio para que haya la máxima participación.
- Disponerse con una actitud psicológica hacia el humor, la risa, la alegría.
- No temer al ridículo, comprometer el cuerpo, comprometerse con lo acordado.
- Escuchar, proponer, no imponer.
- Utilizar elementos que aun teniendo una utilidad específica la pierdan y se conviertan en otra cosa que se defina a partir del juego al que se juegue.
- ¡Conectarse y comprometerse con el juego seriamente!!!!!!
Luego de jugar intercambiar evaluando, disfrutando de aquellos momentos en los que la intensidad y goce han sido fabulosos.

¿Por qué Jugar con otros y otras?

- Porque el juego es una de las actividades más antigua del ser humano.
- Porque jugar es una acción vital, nos posiciona en momentos placenteros y ficticios desde los cuales acumulamos aprendizajes, sensaciones, emociones únicas e irrepetibles.
- Porque el juego es crear, es alegría, es transformar.
- Porque jugar propicia el arte y el proceso creador.
- Porque jugar es la práctica de la libertad
- Porque es interaccionar con otros y otras y el entorno en que nos movemos y desarrollamos.
- Porque es encuentro y reencuentro.
- Porque si jugamos evolucionamos con sujetos, como personas hacia la convivencia y la cooperación.

Y proponemos:

Los Juegos Creativos que son aquellos facilitadores de:

- La integración grupal- creación y reafirmación de vínculos interpersonales.
- La comunicación – creación de nuevos esquemas de comunicación donde la escucha y cuerpo sean privilegiados.
- La participación – creación de pautas de acción y toma de decisiones que nos permitan la gestión desde nosotros y con los que nos rodean.
- La creatividad – creación de un espacio donde permitirse ser, pensar y crear desde nuestro adentro y en nuestro afuera.

La posibilidad de experimentar juegos creativos en distintas instancias constituye un aporte fundamental para la construcción de nuevas lógicas de relaciones sociales de convivencia. Las distintas experiencias con énfasis en lo creativo estarán funcionando como alternativas a las lógicas de dominación presentes en nuestra realidad cotidiana.

Actividades



A buscar medias rotas o perdidas.

Creo que en ninguna casa deja de pasar esto: se pierde una media del par. También, esas que nos gustan mucho y en algún momento aparece un agujerito, por lo cual, vamos a buscar la que quedo sola, y aquella que ya no usamos por rotura para esta propuesta. Según la cantidad que consigamos podemos hacer más de una acción.

1. La primera, crearemos títeres, y si nos animamos (seguro que sí) también podemos armar una obra, con los personajes que vayamos creando. Podemos también buscar cajas por casa, y telas, u otros accesorios, para crear la casa de los títeres o la escenografía.

Opción comunitaria (esta propuesta es cuando se de el OK que ya podamos volver a lo cotidiano). Vamos a guardar esta obra y materiales que vamos a crear, para donar a una institución cercana de atención a niños/as. Y sería fantástico que podamos, si nos animamos, ¡escribirla obra antes de dejarles la donación!.



2. Con medias, podemos armar pelotas de distintos tamaños, y vaya que se pueden hacer juegos con este material.

Bowling. Seguro tenemos botellas vacías de gaseosas, agua, o potes de champú, lavandina, etc.

Los vamos a poner en triangulo, y vamos a tirar a modo de bowling a ver cuantos tiramos. Se puede jugar a ver cuantas tiramos en tres tiros, o ponerles a los potes puntajes e ir sumando los que quedan volteados o a la inversa.

Opción comunitaria: llevamos todo el material a una institución, o este juego, es bueno que se pueda llevar a asilos o centros de ancianos, dado que se puede jugar de sentado.

Bolitas o canicas

1. Si tienen en casa esta muy bueno, si no tienen, podemos hacerlas con papel, y con cartón armar rampas para tirarlas y hacer una carrera a ver cual llega mas lejos. Para poder sumar a lo comunitario, los/as invito a armar una maqueta del barrio donde viven y que la carrera de bolitas se haga por “sus calles”, tomando el punto de partida su casa, o la llegada a algún parque o plaza cercano. Además de jugar, también iremos recordando y teniendo en cuenta cositas de nuestra comunidad. ¡Cuántos mas detalles podamos ponerle, mejor!



2. Vamos a pegar en alguna pared cartelitos instituciones que creamos que son importantes para nosotros en la comunidad que vivimos. Club, escuela, comercios, ongs, centros, etc. Vamos a trazar a unos metros una línea y trataremos de tirar la bolita hacia la pared, y donde quede mas cerca de uno de los ítems, deberemos contar alguna cosa de ese lugar. Recordando que si no se mucho puedo preguntar y no olvidarme de ir a visitar luego que pueda salir de casa.



Contar historias

- La animación sociocultural es el conjunto de practicas sociales que tienen como finalidad estimular la iniciativa y participar de las comunidades.
Los adultos podemos adentrar a los niños/as y jóvenes, en este periodo de estar en casa, contando historias, de por ejemplo, porque vivimos en el barrio que estamos, si hace mucho que vivimos ahí, alguna anécdota, que vecinos/as han tenido, etc.
Y a ver si se animan a, después de contar todo lo que mas se acuerden y capten la atención de los oyentes, a hacer con sombras chinas la historia. ¿Cómo se hace?
Tomamos una sábana, le damos luz por detrás y mostramos figuras, que previamente podemos preparar con cartón, cartulina o dibujar y pintar. Una tarde muy divertida.
- Me consultan siempre sobre la opinión del uso de los videojuegos, o de la televisión en el tiempo libre de los niños/as, y jóvenes. Con los juegos o programas adecuados, si el tiempo es coherente según la edad, no es malo, sino todo lo contrario.
Por esto, ya que estamos en el ítem historia, y hablando de la animación socio cultural, planteemos la propuesta de “seguir” el videojuego sumando al storytelling nuevos personajes. Crear sus poderes, sus defensas, sus debilidades, con las personas que conocemos de nuestro entorno, con las organizaciones, clubes, comercios, etc.



- El Kamishibai es el teatro de papel japonés y surgió durante la crisis económica de finales de los años 20 en Japón. Consiste en un teatrillo de madera del tamaño de un maletín, por el que se deslizan láminas con dibujos de trazos gruesos y sencillos. En su reverso está escrito un texto con rápidas descripciones y diálogos vivaces que el hombre lee. Supuso una fórmula para combatir el desempleo. El hombre iba en una bicicleta y para llamar la atención de sus clientes hacía sonar una carraca para animar a comprar golosinas.

La propuesta es:

- Diseño: crear una historia (puedes basarte en cuentos tradicionales)
- Planificación:
 1. Crea un guión y elige las escenas más representativas (se recomienda no más de 10 escenas).
 2. Numéralas.
 3. Pinta cada una de esas escenas por un lado del folio.
 4. Escribe el guión detrás la parte de la historia anterior.
Es decir cuando se muestra la página inicial se leerá el guión escrito en la parte de atrás de la última página. De forma que las páginas se pasen en orden secuencial hasta finalizar.
- Ejecución: a través de contar la historia cuidando los tonos de voz, el volumen, el ritmo de la historia y de los personajes.
- Evaluación: Analizando la moraleja de la historia y que otros finales les pueden sugerir al público.

Creación de dados

El origen de este juego es todavía discutido aunque hay investigadores que lo ubican en Egipto donde se jugaba una variedad conocida como «craps». Otros investigadores sitúan su origen en Corea por su similitud con un juego denominado «promoción». Aunque el dado más antiguo tiene 5000 años de antigüedad fue descubierto en Persia (ahora Irán). En Grecia y Roma también se utilizaron. En España Alfonso X el Sabio en su Libro de Juegos, hablaba de ellos y algunos de ellos importados de culturas de reinos musulmanes. También en las cruzadas se utilizaba.

Este elemento de juego es multifuncional y está en nuestras manos el poder de utilizarlo en función de nuestro objetivo. Por lo tanto el dado puede tener tantas caras como queramos y cada cara ambientarla nuestro antojo.

- **Dados de números:**

Donde en función de la tirada hay que sumar, restar, multiplicar o dividir. En función de la numeración el nivel de dificultad será mayor o menor. Un ejemplo 10 tiradas y plantillas que indiquen que operación hay que hacer. Se puede crear un dado con los signos de las operaciones.

- **Dados cuenta historias:**

Dados con escenas o personajes que en función de la escena que salga, tendremos que ir creando una historia.

- **Dados de palabras:**

A través de las cuáles tengamos que crear una poesía, una frase, una historia...

- **Dados de imágenes:**

Estos pueden representar elementos a los que luego hay que buscar utilidades.

- **Dados de pruebas:**

Donde cada cara indique una pequeña dificultad que superar.



Como es mi moneda:

1. Vamos a buscar monedas por casa. Las pondremos a todas sobre la mesa, y buscaremos como es su frente y dorso, basándose en la historia de esta. Así vamos a ir conociendo un poco más de nuestro país.

2. Voy a confeccionar monedas que puedan ser utilizadas en mi comunidad. ¿Que tendrían de características? ¿Que tamaño, valores? ¿Pondríamos en su dorso personajes, instituciones, plazas, animales?



El supermercado

Vamos a partir de elementos que tengamos en nuestra casa, alubias, espaguetis, garbanzos, arroz, lentejas.

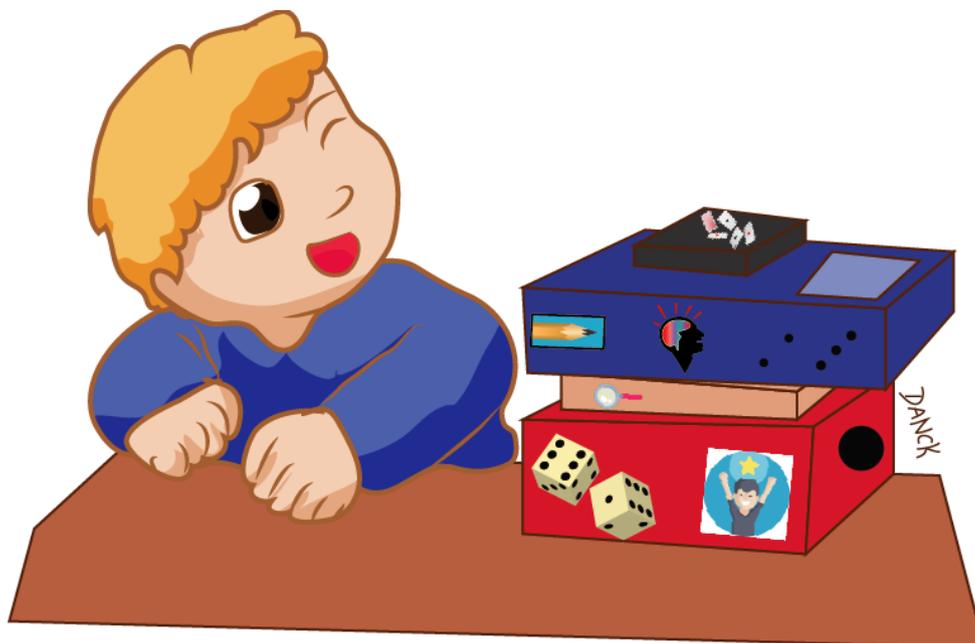
Partiendo de estos elementos vamos a configurarlos en diferentes ideas:

- Propuesta ecológica: creando un huerto vertical, reciclando envases y con tierra de macetas o abono en casa de tener en casa o en el jardín.
- Propuesta artística: Crear cuadros que integren estos elementos.
- Propuesta simbólica: creación de formas partiendo de un patrón común.
- Propuesta de patronaje: imprimir cuadros sencillos que haya que rellenar con estos elementos. Se pueden poner normas que cada elemento del cuadro tenga que ser con un material diferente. Ejemplo: la montaña con lentejas, la casa con arroz, el rio con espaguetis...



Romper la caja

1. Vamos a buscar los diferentes juegos de mesa que tengamos en casa. Y vamos a separar los componentes de juego, es decir, los dados, las fichas, los tableros...
2. Vamos a escribir las mecánicas de juego de los diferentes juegos de mesa que tenga por casa, es decir en qué consiste cada juego si es en tirar un dado, movimiento de piezas.
3. Escribiremos en otra línea las narrativas del juego, es decir en qué están ambientados. Por ejemplo, en espías, cuentos tradicionales.
4. Una vez que tenemos separados estos tres elementos vamos a mezclarlos y a crear nuevos juegos a partir de los diferentes juegos que tenemos.
5. Obviamente podemos utilizar cartón o folios para crear nuevas piezas que cumplimenten.
6. Creamos las normas nuevas de juego y pensamos en una maqueta propia y de esta forma podemos generar recursos propios para compartir con nuestras asociaciones de vecinos o con centros educativos.



Cuadriculando:

1. Se parte de una cuadrícula en blanco a la que puedo asignar colores, numeración, imágenes, símbolos, piezas de tetrís que ocupen determinadas cuadrículas.
2. Se muestra a la persona/as con la/s que juegas unos 10 seg. y se aparta la cuadrícula.
3. Se dinamiza proponiendo:
 - La ubicación de los elementos.
 - El número de veces que aparece un elemento.
 - Haciendo una secuencia que haya aparecido previamente.
4. El nivel de dificultad dependerá del nivel de elementos, el número de cuadrículas, el tiempo que dejes a las personas para observar la cuadrícula...

Ejemplo:



EVALUACIÓN

Recuerda la importancia de sistematizar esta fase y valorar con otras personas vuestro proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta fase nos ayudará a conocer las opiniones de otras personas y a generar consensos sociales de cambios que partan de una identidad mutua.

Este material ha sido diseñado por:

Sandra E. Vissani (Argentina), Recreóloga.
Asociación Civil Piedra Libre.
Juan T. Latasa Lerga (España), Psicopedagogo Social.
Iuventia Sociedad Cooperativa.
Begoña Orradre Cabrero (España) Diseñadora.
Escuela de Animación Juvenil de Tiempo Libre Babel.
Fabián Vilas (Uruguay), Socioanalista.
Director Colectivo Centro Recreándonos.
Ilustraciones: Cinthia Danckert (Argentina).