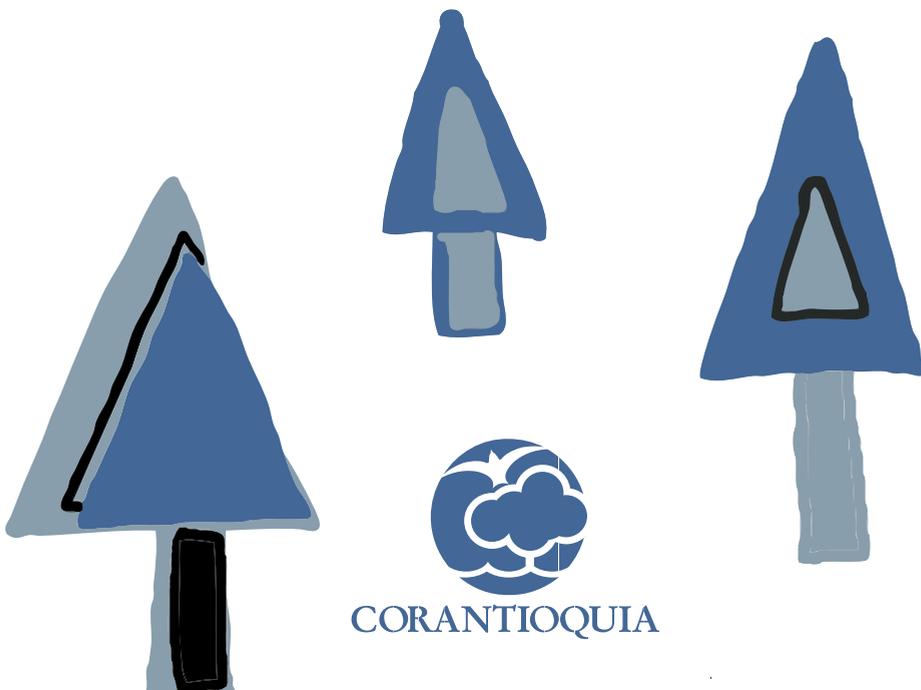


# Caleidoscopio

De posibilidades y maneras  
de trabajar con jóvenes



CORANTIOQUIA

## Caleidoscopio

De posibilidades y maneras de trabajar con jóvenes

### Director General

Luis Alfonso Escobar Trujillo

### Asesora de Comunicaciones

Marta Salazar Jaramillo

### Textos

Andrés Felipe Restrepo Palacio

Periodista

### Diseño y diagramación

Marlon Vásquez Silva

Artista plástico

Documento con fines pedagógicos. Se permite la reproducción parcial y total del texto, citando las respectivas fuentes

CORPORACIÓN AUTÓNOMA REGIONAL DEL CENTRO DE  
ANTIOQUIA

Corantioquia

[www.corantioquia.gov.co](http://www.corantioquia.gov.co)

Tel: 493 88 88

Medellín - Colombia

[www.enlajugadaguadalupe.blogspot.com](http://www.enlajugadaguadalupe.blogspot.com)



# Caleidoscopio

De posibilidades y maneras  
de trabajar con jóvenes



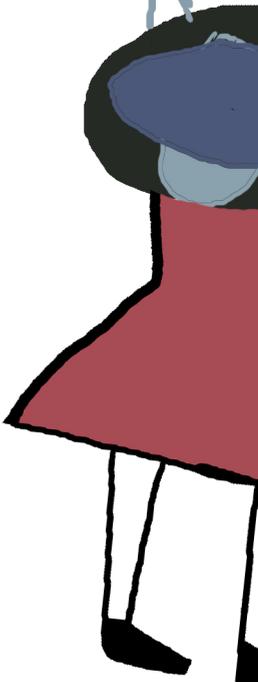
CORANTIOQUIA

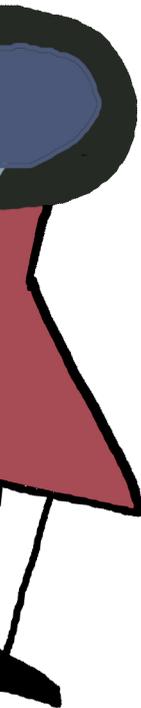


Los fenómenos que explica la física podrían parecer a los ojos de un ingenuo o del más supersticioso, actos durante los cuales la realidad se enrarece, se acerca quizá a la magia. Lo cierto es que la lógica puede explicar el misterio detrás de algunas cosas, pero no destruye el asombro inicial, la sorpresa. Esta guía para trabajar con jóvenes invita, pues, a no perder esa capacidad, pero también a descubrir colectivamente la verdad detrás de la duda.



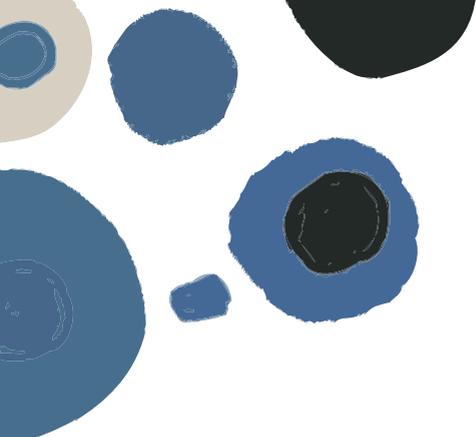
El caleidoscopio, para quienes no hayan tenido uno en sus manos, es un "tubo ennegrecido interiormente, que encierra dos o tres espejos inclinados y en un extremo dos láminas de vidrio, entre las cuales hay varios objetos de forma irregular, cuyas imágenes se ven multiplicadas simétricamente al ir volteando el tubo, a la vez que se mira por el extremo opuesto". Mediante esta asociación que titula nuestra propuesta, se plantea la posibilidad de dar múltiples miradas a la realidad de los jóvenes y, por ende, al desarrollo de procesos con ellos.





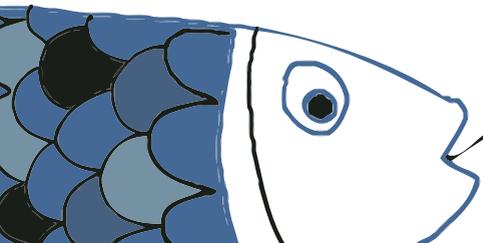
Asumir el trabajo con esta población como un continuo girar del caleidoscopio nos habla de la necesidad de comprender que como en ningún otro caso, el compromiso, el interés, la respuesta y la capacidad de concentración de los jóvenes, varía durante todo el proceso. En un principio las condiciones pueden estar dadas de determinada manera, pero encaminar las situaciones o mantenerlas de la forma apropiada, depende de la motivación que logren quienes estén a cargo del proyecto. Nos movemos, entonces, en un terreno cambiante, pero no por esto menospreciable. Por el contrario, rico en posibilidades y exigente en nuestra aproximación a las realidades de los participantes.

Esta es una invitación para girar juntos el caleidoscopio y volver la mirada sobre los jóvenes con el ánimo de proponerles que se expresen, que se entiendan y a partir de esto creen y transformen algunas de sus realidades.



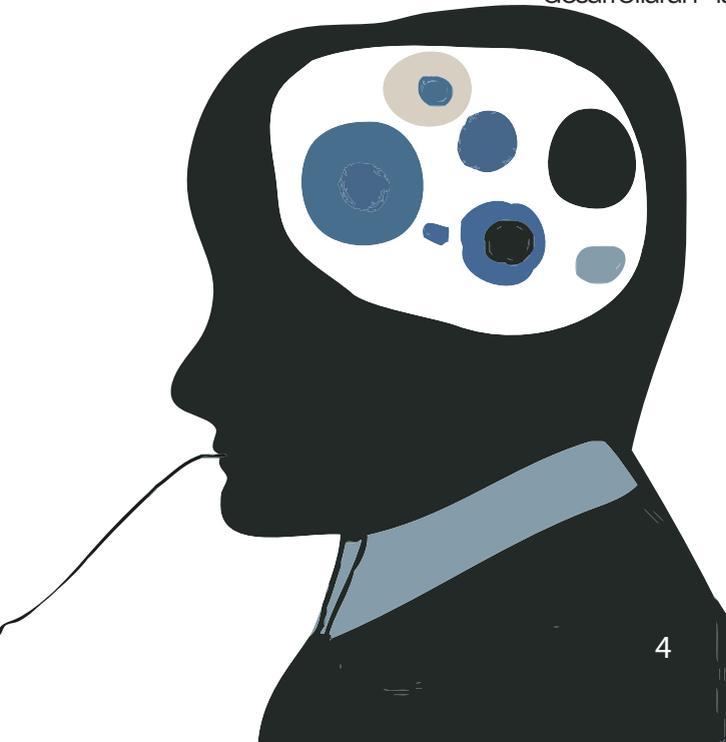
## Giro 1. ¿Qué se pretende?

**A**ntes de cualquier acción es importante que quienes emprendemos un proceso con jóvenes nos demos tiempo para reflexionar sobre la intencionalidad del trabajo que vamos a realizar. ¿Qué pretendemos lograr con las acciones que vamos a llevar a cabo? ¿Cuál será el resultado final del proceso? Son algunas preguntas que nos ayudarán a encontrar la razón de ser de nuestro proyecto, es decir, la justificación sobre la cual se sustenta la metodología a utilizar y los objetivos a alcanzar. Además, la claridad sobre estos conceptos nos permitirá evaluar la pertinencia de algunas modificaciones en caso de que las condiciones en las que se realiza el proyecto lo exijan.



Después de tener clara **la intención** del proceso a iniciar, es necesario formular los objetivos. De esta manera se estructurará el orden en que se llevará a cabo su realización. Para esto partiremos del planteamiento del objetivo general en el cual se buscará dar cuenta de la pretensión más amplia del proyecto. Debemos definirlo de manera clara, con las palabras que consideremos adecuadas, es decir, aquellas que expresen sin lugar a confusión nuestra idea. Posteriormente, empezaremos a plantear los objetivos específicos, aquellos mediante los cuales se conseguirá el desarrollo del objetivo general. El orden en que los propondremos obedecerá a la prioridad con que se desarrollarán las acciones para conseguirlos. Lo anterior supondría que la

realización del primer objetivo específico allanará el terreno para que el segundo sea posible y así sucesivamente. Sin embargo, las realidades a veces nos formulan circunstancias diferentes a las ideales y en muchas ocasiones un objetivo que se pensaba menos prioritario o se consideraba encadenado a uno anterior, se ejecutará de manera más temprana.



Para escribir los objetivos se sugiere comenzar con un verbo en infinitivo (aquellos terminados en ar, er o ir). Éstos dan un tono explícito y exigen proponer de manera directa la idea. Algunos de los verbos utilizados en la formulación de objetivos son: **reconocer, diagnosticar, permitir, describir, desarrollar, posibilitar, crear, realizar, elaborar,** entre otros.

A continuación presentamos un ejemplo de objetivo general propuesto en el proyecto En La Jugada de Corantioquia.

“Desarrollar un proceso comunicativo que diagnostique las habilidades del grupo En La Jugada Guadalupe, con el fin de proponer a partir de éstas un producto de divulgación en la comunidad de la vereda San Pablo”.

Esta formulación ubica al lector de la propuesta en el marco de la acción cuando habla de desarrollar. ¿Qué? Un proceso comunicativo. ¿Cuál es el propósito de éste? Diagnosticar habilidades. ¿De quiénes? Del grupo En La Jugada Guadalupe. ¿Con qué fin? Con el fin de proponer un producto de divulgación. ¿A quién va dirigido? A la comunidad de la vereda San Pablo.

Los objetivos específicos a partir de los cuales se propone lograr este objetivo general son:

“-Brindar a los jóvenes herramientas comunicacionales que les permitan hacer lecturas de su entorno.

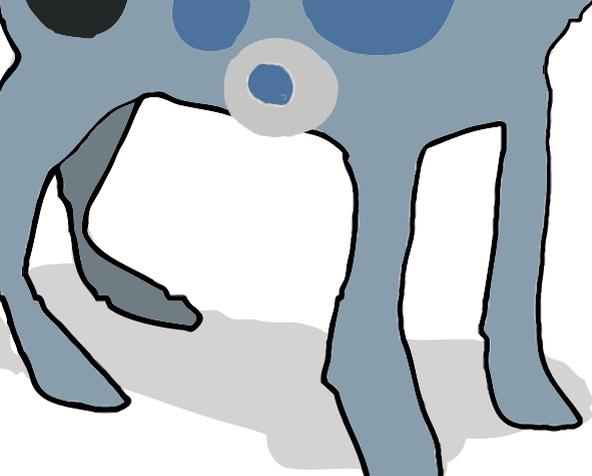


"-Posibilitar en ellos la comprensión de la importancia de tomar decisiones a partir del conocimiento de las realidades ambientales que los afectan.

"-Crear piezas comunicativas que más allá de lo objetual sean el resultado del proceso reflexivo propuesto".

Los tres objetivos se articulan. En primera instancia se busca contextualizar el proyecto en el lugar donde es desarrollado y de acuerdo con la cultura de los jóvenes que participan en él. Ellos son el foco de interés, por lo tanto son considerados individuos con habilidades y capacidades a los cuales se les puede "brindar herramientas comunicacionales". Y en medio del desarrollo de este objetivo aparece el segundo. Luego de facilitar su acercamiento a las herramientas, se busca guiarlos hacia la comprensión y el conocimiento de las realidades ambientales que los afectan, y más allá de eso, que se conviertan en sujetos conscientes de la importancia de tomar decisiones desde esta visión. Finalmente, como resultado del proceso, el tercer objetivo busca la concreción de la propuesta en la creación de "piezas comunicativas" que den cuenta de la interpretación de los jóvenes de los contenidos que se les planteó durante la ejecución del proyecto.

De ese modo debemos ir de lo básico a lo complejo, de lo teórico a lo práctico, de la formación en las ideas a la concreción en los objetos y en las acciones. El reto es, entonces, darle un orden preciso a los objetivos que mueven un proyecto. Así mismo, debemos tener la mirada desprevénida ante el cambio. Los cambios de la propuesta en la realización de un proyecto deben enfocarse a su mejoramiento, en aras de la adaptación a las situaciones favorables o desfavorables, y, por supuesto, en resonancia con el logro de lo que se pretende.



## Giro 2. Siempre hay algo por descubrir

Todo inicio de un proceso nos pone de cara a incertidumbres. Una de las más importantes está relacionada con la escogencia del público a abordar, en este caso, la elección de la población juvenil que será nuestro equipo de trabajo, el grupo en el que podremos tener cierta incidencia y que, de manera similar, tendrá influencia en nosotros. Entonces, deberemos hacernos la pregunta por quiénes son los jóvenes. Pero lejos de pretender dar una respuesta totalizadora a este cuestionamiento, nos preguntaremos por quiénes son los jóvenes que hacen parte del grupo en el cual desarrollaremos nuestra propuesta. ¿Dónde viven? ¿En qué condiciones? ¿Qué intereses tienen? ¿Cómo perciben su ambiente? ¿Qué necesidades de aprendizaje manifiestan? ¿Cuáles son sus pretensiones al participar en un grupo de las características que se les propone? ¿Qué fortalezas tienen? ¿Cómo manifiestan su talento? ¿Cuáles son sus debilidades? ¿Qué habilidades se puede potenciar en ellos? ¿De qué manera se expresan?



Así mismo, deberemos permitirles que nos conozcan, porque de otra forma se dificultará el establecimiento de una relación basada en la confianza, en la cual se construya un equipo de trabajo y nosotros seamos los mediadores entre los jóvenes y el aprendizaje, entre ellos y la realización del objetivo que les proponemos.

Se trata, pues, de llevar a cabo unas tareas conjuntas en las que seremos los facilitadores que propondrán una pregunta por el redescubrimiento de su entorno, de ellos mismos y, finalmente, unas acciones que pretenden la transformación de las condiciones que se consideren adversas y el mejoramiento de aquellas que sean propicias a nuestros objetivos.

Luego del acercamiento inicial y de establecer las circunstancias descritas, debemos dar paso a la explicación del trabajo que llevaremos a cabo. Será, pues, una invitación a los participantes para que se conviertan en un grupo sólido, en el cual cada uno desempeñe un papel, potencie sus ideas, se una a las tareas con la mejor disposición y esté abierto a transformarse en medio del trabajo, a aprender, a aportar, a inventar, a elaborar, a descubrir...



### Giro 3. El tiempo nos pide orden

En lo hasta aquí expuesto queda claro que debemos permitir la duda y el cambio de planes en el desarrollo de nuestro proyecto con jóvenes, sin embargo, también es necesario formular un cronograma que nos permita darle un orden en el tiempo y en el espacio a las actividades que realizaremos.



¿En qué lugar se realizarán las reuniones con el grupo? El espacio es importante, existen lugares que invitan a la concentración, que facilitan a los espíritus el ejercicio de hacer a un lado los problemas y dejarse llevar por la capacidad de pensar en otras realidades, sitios donde los jóvenes se sientan a gusto y tengan alguna libertad de movimiento, salas o salones en los que exista la posibilidad de reinventar el espacio disponiendo de diferentes maneras el mobiliario con el que se cuenta; alguno, o en el mejor de los casos, todos estos atributos pueden ser encontrados y aprovechados por nosotros los facilitadores.

De vez en cuando será motivador salir del lugar habitual para disfrutar del entorno natural o urbano, llevar el aprendizaje al “mundo real” es una manera de demostrarles a los asistentes que el proceso de aprendizaje no está desvinculado de las circunstancias en las que viven y que, por el contrario, encuentra su lugar de desarrollo allí. Es importante aclarar que estas salidas deben tener un fin y se deben enmarcar en los intereses del proyecto, dicha intención será transmitida a los asistentes en aras de que su disposición a explorar espacios que pueden serles cotidianos sea diferente y se centre en la actividad que se plantea.

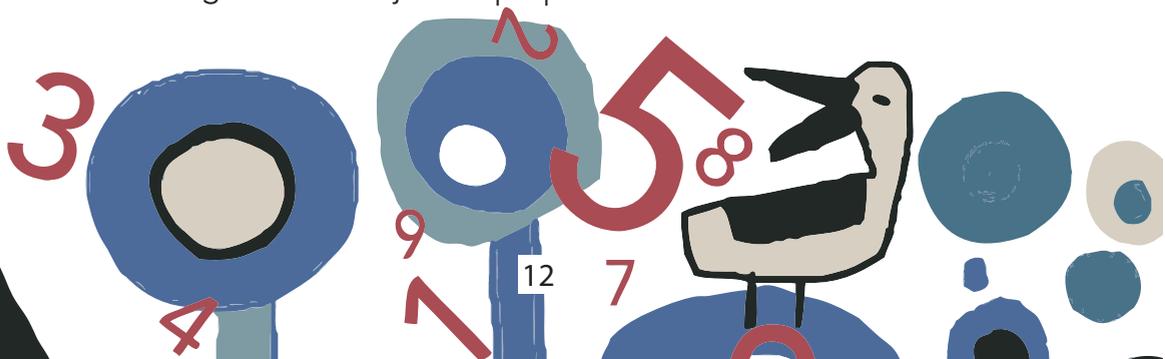
Después de contar con el espacio adecuado o de adaptarse de la mejor manera al lugar de trabajo, pueden iniciarse las actividades. ¿De qué dependerá que la utilización de los recursos y la disposición de los jóvenes se encamine a conseguir en determinado tiempo los resultados esperados? La respuesta a esta pregunta es difícil porque cada proceso tienen condiciones que facilitan o entorpecen su realización, lo que sí es cierto es

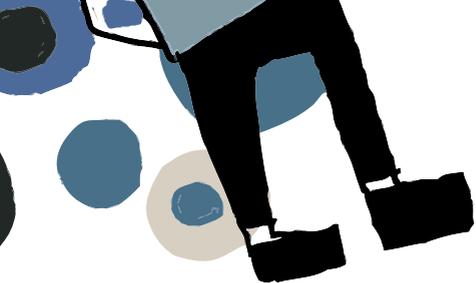
que en gran medida dependerá de la claridad que tengan los mediadores sobre las intenciones que mueven las actividades y del adecuado uso de los tiempos con los que se cuenta. Para esto último es pertinente considerar los cronogramas.

La formulación de todo proyecto supone un tipo de ejecución. Es entonces necesario establecer los días y las horas en los cuales se desarrollarán las actividades. Para esto deberemos tener en cuenta que en todo proceso habrá un momento inicial, es decir, aquel en que se plantean los objetivos y las maneras de trabajo a los asistentes, además, será la etapa del mutuo conocimiento, tiempo propicio para establecer confianza con el grupo; luego vendrá el segundo momento, que, en condiciones adecuadas, se debe caracterizar por la madurez de la propuesta, por la participación activa de los integrantes y por ser el punto de partida para discutir y tomar decisiones conjuntas sobre las estrategias que le permitirán al grupo conseguir el objetivo del proceso. Finalmente llegará el tercer momento, el tiempo para concretar todas las ideas en una acción, en un objeto o en ambas cosas, según sea la intención, durante dicha etapa el mediador deberá dirigir el actuar de los participantes a llevar las ideas a cabo, a utilizar las herramientas brindadas en la realización de la expresión final. De manera casi general los procesos concluyen ahí, esta guía propone un cuarto momento en el cual se evalúe el desarrollo total de la propuesta y el impacto que tuvo en ellos y en la comunidad el logro o no del objetivo propuesto.

Luego de exponer a grandes rasgos los posibles momentos de un proceso, no debemos perder de vista que la intención de hacerlo en este aparte de la guía está relacionada con la formulación del cronograma. Con el fin de aprovechar el tiempo será básico establecer el número de sesiones en las cuales se trabajará, y a partir de esto dividir las en los cuatro momentos, concediendo mayor tiempo a aquellos que los facilitadores consideren más importantes o de mayor complejidad. Como en numerosas ocasiones las condiciones se dificultan, las sesiones son canceladas o postergadas, es prudente contar con un margen de tiempo para resolver inconvenientes, ahondar sobre algunos temas o abordar otros que no se tenían previstos pero que resultan de mayor incidencia que los anteriormente programados.

Para concluir, el cronograma debe ser una guía, un mapa que nos ubique en el tiempo y nos permita aprovecharlo de la mejor manera, mas no se debe convertir en una camisa de fuerza que impida hacer los cambios que las realidades planteen, porque el facilitador siempre se moverá entre las exigencias del proyecto y las del desarrollo de éste, y de su capacidad para manejar ambas dependerá en gran medida el logro de los objetivos propuestos.





## Giro 4. ¿Cómo mirarlos?

No existen fórmulas mágicas que nos digan cómo debemos abordar el trabajo con jóvenes, pero existen maneras más adecuadas de concebirlos y tratarlos. La visión que tengamos de ellos deberá estar atravesada por un profundo respeto por sus ideas y sus inquietudes. Esto significa que deberemos reivindicar la pregunta cómo el vehículo a través del cual descubrimos el mundo, por esta razón de ninguna manera se podrá considerar que los temas abordados son obvios, por el contrario, deberemos estar abiertos a dar cualquier explicación o a buscar mejores maneras de clarificar las dudas.

En esta guía proponemos a los facilitadores una particular concepción de los jóvenes, concebirlos como creadores, es decir, como personas capaces de generar cambios, de construir sentidos por medio de materiales o mediante acciones y palabras. La invitación a los integrantes consistirá en asumir el rol de creadores en vez del de simples asistentes, y a partir de esto potenciar sus capacidades. Por su parte, el facilitador deberá entenderse como aquél que encaminará el proceso de acuerdo con los propósitos del proyecto, mas no como el poseedor de



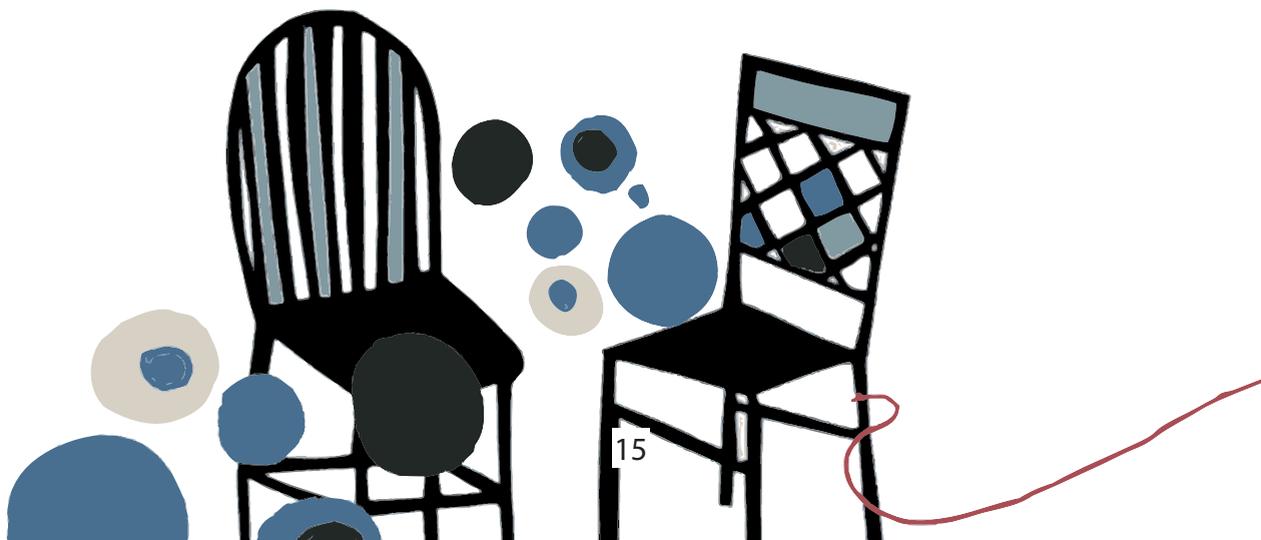
verdades absolutas, será quien saque la “linterna” y el “planisferio” para guiar al grupo por los caminos de la investigación y la sorpresa.

El desarrollo de estos roles exige, particularmente, el contacto durante periodos intermitentes con los jóvenes y el entorno que habitan. Esta característica exige que en cada visita o en cada desarrollo de las actividades, los facilitadores agucen su capacidad de percepción. Será necesario, entonces, descubrir poco a poco cómo son las relaciones que ellos tejen en el territorio tanto con las demás personas como con la naturaleza. Para tal fin, podemos hablar de la necesidad de un proceso de inmersión que nos permita conocer de primera mano y de la mano de ellos las condiciones socio-culturales, ambientales y económicas del territorio.

En ese ejercicio de inmersión, la observación atenta y desprevenida será la clave para reconocer las condiciones en las cuales se realizarán los talleres y la manera cómo éstas podrían facilitar o entorpecer el logro de los objetivos propuestos. El rol del facilitador como observador participante exige tomar una posición respetuosa de las costumbres del grupo, pero también implica el reto de transformar algunas prácticas por medio del diálogo y de la enseñanza de conocimientos que les permitan hacer una lectura acorde con sus necesidades y con bases sólidas en argumentos y distintos saberes.



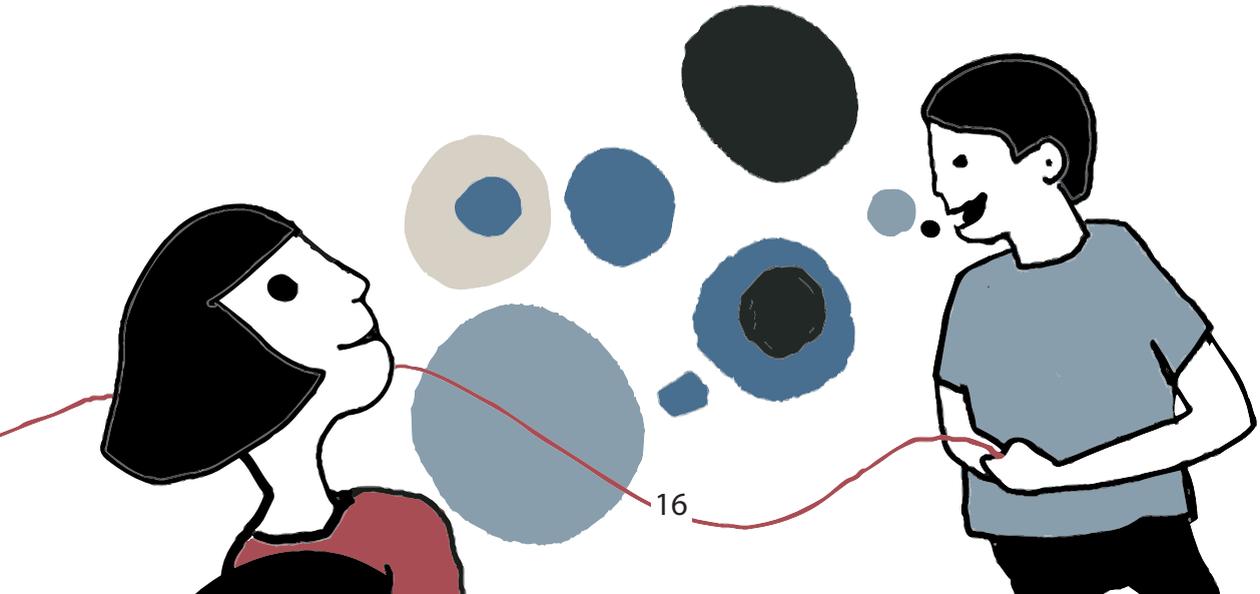
Las actividades propuestas serán la posibilidad para poner diferentes temas sobre la mesa, al igual que la oportunidad para percibir sus capacidades, para conocerlos. A través del acompañamiento conoceremos a los jóvenes, se tratará de un camino largo pero seguro, en el que intentaremos comprender sus expresiones, su uso de la palabra. Por medio de la conversación les permitiremos ser personajes que cuenten sus historias, entrevistados que en algún momento se convertirán en entrevistadores y nos sentarán a nosotros en el banquillo; mediante su uso de los materiales que les facilitaremos, plasmarán su visión del mundo, serán un poco artistas, otro tanto científicos, constructores, así entenderán que están en un espacio en el que se vale decir lo que se piensa de diferentes maneras, donde pueden explorar sus deseos de expresión sin temer la censura.



## Giro. 5

### Con su propia voz

La manera de aprehender las experiencias vividas es diferente de acuerdo con factores emocionales e intelectuales, lo cierto es que la mayoría de las personas recuerdan, consciente o inconscientemente, aquello que les genera impacto. En otras ocasiones, en cambio, es necesario que exista el interés de guardar la información en la memoria con fines prácticos o de aprendizaje. Todo el tiempo almacenamos datos, imágenes y sentidos, que de alguna u otra manera vinculamos con sensaciones o sentimientos, con ideas o razones. Luego acudimos a los recuerdos para comunicarlos de acuerdo con la interpretación que les dimos y esto nos permite transmitir determinado mensaje a nuestros interlocutores.





Bien, en el desarrollo del proceso será importante que las actividades realizadas tengan recordación en los jóvenes, de esta manera se buscará que en diferentes momentos alguna situación detone la posibilidad de evocar una idea, un aprendizaje o una emoción conocidas y experimentadas durante el trabajo con el grupo.

Todo lo que hagamos será un intento por cautivar a los participantes y brindarles la oportunidad de aprender otros saberes diferentes a los que conocen, o profundizar en ellos si acaso tienen un acercamiento previo a los contenidos planteados. Pero allí no termina nuestra labor, porque nosotros como facilitadores debemos procurar que la memoria se vaya construyendo colectivamente a medida que el proceso avanza. Algunas maneras de intentar hacerlo son mediante la escritura colectiva de una bitácora o diario, el registro fotográfico, y la discusión sobre lo aprendido en las actividades pasadas.



En nuestro proceso será de vital importancia documentar las experiencias, ya que esto les permitirá a los asistentes narrar y mostrar sus interpretaciones sobre las actividades, expresar los hallazgos particulares y colectivos, y compartir sus creaciones. Así se posibilitará el diálogo en los diferentes momentos del proceso y se facilitará la toma de decisiones sobre las piezas o las acciones que darán cuenta de las inquietudes y propuestas que el grupo planteará a distintos públicos.

Es importante considerar que además de los soportes tradicionales como el papel, las narraciones del grupo pueden publicarse en redes sociales de Internet y en diarios virtuales, entre otros espacios. Acceder a éstos permitirá enriquecer con audio, imágenes fijas o en movimiento, y textos escritos la recopilación de las memorias, de igual manera, hará visible nuestra propuesta ante un público abierto, que, inclusive, se puede encontrar en lejanas latitudes, y así tender un puente entre ellos y nosotros con el fin de conocer los procesos que adelantan.

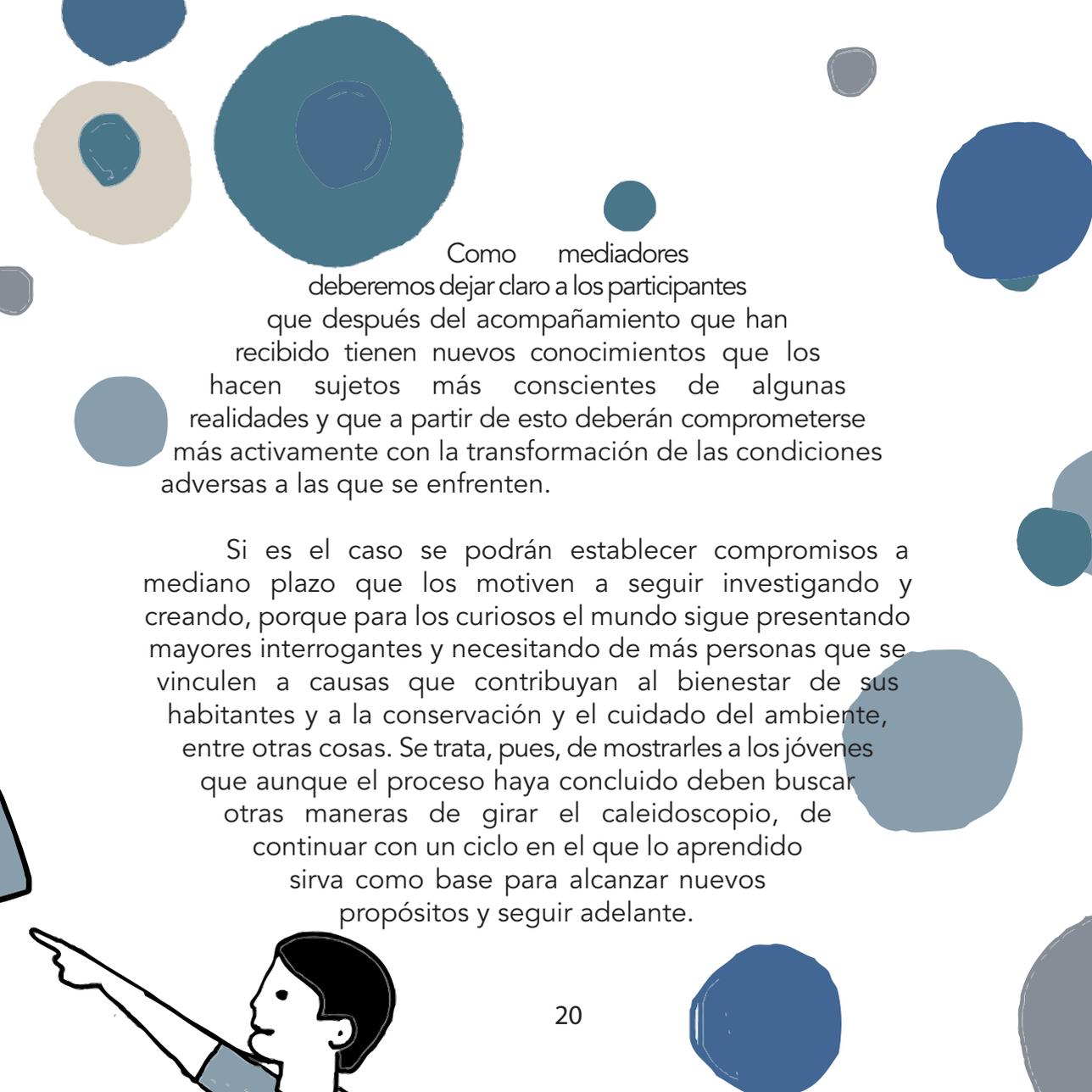
El contacto con colectivos o personas externas permitirá otra valoración de las memorias y enriquecerá las visiones sobre los temas abordados. Por medio del diálogo que se establezca con ellos se conocerán otras formas de abordar los temas de interés, de ver las realidades comunes, de trabajar, de proponer; así mismo, el ejercicio de contar nuestro proceso exigirá una reflexión necesaria para evaluarlo con el fin de mejorar aquellas cosas que sean necesarias. La elaboración de memorias nos permitirá, pues, construir un discurso entre todos y facilitará la comunicación de nuestras experiencias como grupo.

## Giro. 6. Que la experiencia se convierta en un ciclo

Establecer el final de un proceso suele ser difícil, en la mayoría de los casos aunque sea evidente que el objetivo fue conseguido, que los plazos pactados se cumplieron y el cronograma nos indica que llegó el momento final, quedan interrogantes, deseos de continuar con otros propósitos, de profundizar en los contenidos y otras cuantas posibilidades aún más específicas de acuerdo con las características del proceso. En algunos casos será posible plantear una segunda parte, en otros no.

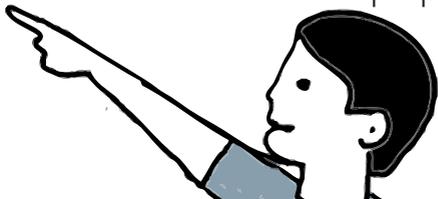
De acuerdo con todo eso, la pregunta que nos deberemos hacer es: ¿Cuándo se termina un proceso? Podríamos decir que el fin está dado por el cumplimiento de los propósitos, sin embargo, concluir este viaje implica comenzar otros.





Como mediadores deberemos dejar claro a los participantes que después del acompañamiento que han recibido tienen nuevos conocimientos que los hacen sujetos más conscientes de algunas realidades y que a partir de esto deberán comprometerse más activamente con la transformación de las condiciones adversas a las que se enfrenten.

Si es el caso se podrán establecer compromisos a mediano plazo que los motiven a seguir investigando y creando, porque para los curiosos el mundo sigue presentando mayores interrogantes y necesitando de más personas que se vinculen a causas que contribuyan al bienestar de sus habitantes y a la conservación y el cuidado del ambiente, entre otras cosas. Se trata, pues, de mostrarles a los jóvenes que aunque el proceso haya concluido deben buscar otras maneras de girar el caleidoscopio, de continuar con un ciclo en el que lo aprendido sirva como base para alcanzar nuevos propósitos y seguir adelante.





# Actividades propuestas

## Primer módulo. Autoexploración

Actividad 01. Así soy yo

Actividad 02. Un objeto que habla de mí

Actividad 03. Mi paisaje interior.

## Segundo módulo. Exploración grupal

Actividad 04. Regalos fortuitos

Actividad 05. En mi corazón hay:

## Tercer módulo. Exploración en el territorio

Actividad 06. Paraíso deseado

Actividad 07. Cuando me desplazo veo...



## Cuarto módulo. Construcción de sentidos

Actividad 08. Nuestro mundo en una caja de cartón

Actividad 09. Tejido de historias

Actividad 10. Museo de los residuos

## Quinto módulo. Crear para comunicar

Actividad 11. Colección de la expresión

Actividad 12. Yo pienso que...

Actividad 13. Portadas de periódico

Actividad 14. Tarjetas de compromiso

Actividad 15. Nosotros nos manifestamos

# Primer módulo. Autoexploración

## Actividad 01. Así soy yo

### Objetivo

Proponer una reflexión sobre las características inherentes a los creadores, y las actividades que les gusta desarrollar y les permiten potenciar sus habilidades.

### Desarrollo

Para empezar, se les pedirá a los creadores que piensen en las cualidades y las capacidades que les permiten crear, transformar y expresar. Cuando tengan anotaciones al respecto, serán invitados a plantear la manera cómo pueden representarlas en un dibujo. Pero no cualquier dibujo, se tratará de su cuerpo fragmentado en tres partes. La parte superior, en la cual podrán plasmar sus habilidades mentales, la manera cómo piensan y perciben su entorno.



La intermedia, compuesta por el tronco y las extremidades superiores, donde podrán representar su capacidad motriz (todo lo relacionado con las manos), y sus sentimientos, de acuerdo con el carácter simbólico del corazón allí situado. Finalmente, la parte inferior, que alude al desplazamiento, a la lúdica y a la posibilidad de cambiar de espacio.

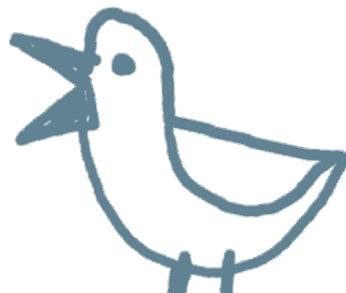
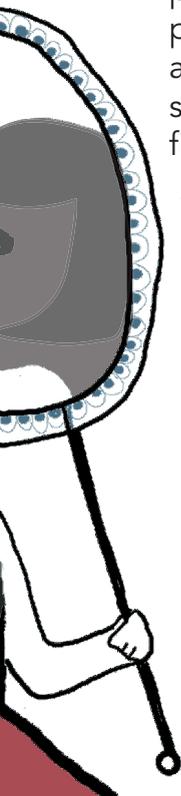
Es importante considerar que la fragmentación de la imagen corporal propuesta, permite que los creadores se piensen desde diferentes perspectivas y perciban la variedad de posibilidades que tienen de alternar unas con otras. Aunque se podría creer que son visiones segmentadas, la pieza final es un todo, que con la división tiene por fin mirar diversas posibilidades en una misma persona.

### Materiales

Lápices, pinceles, vinilos, cajas de huevo (para mezclar los vinilos), papel y cartón paja.

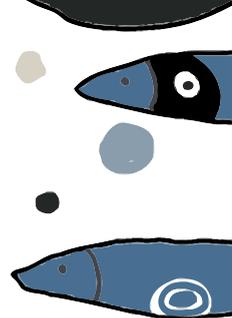
### Duración

Tres horas.



## Actividad 02.

# Un objeto que habla de mí



### Objetivo

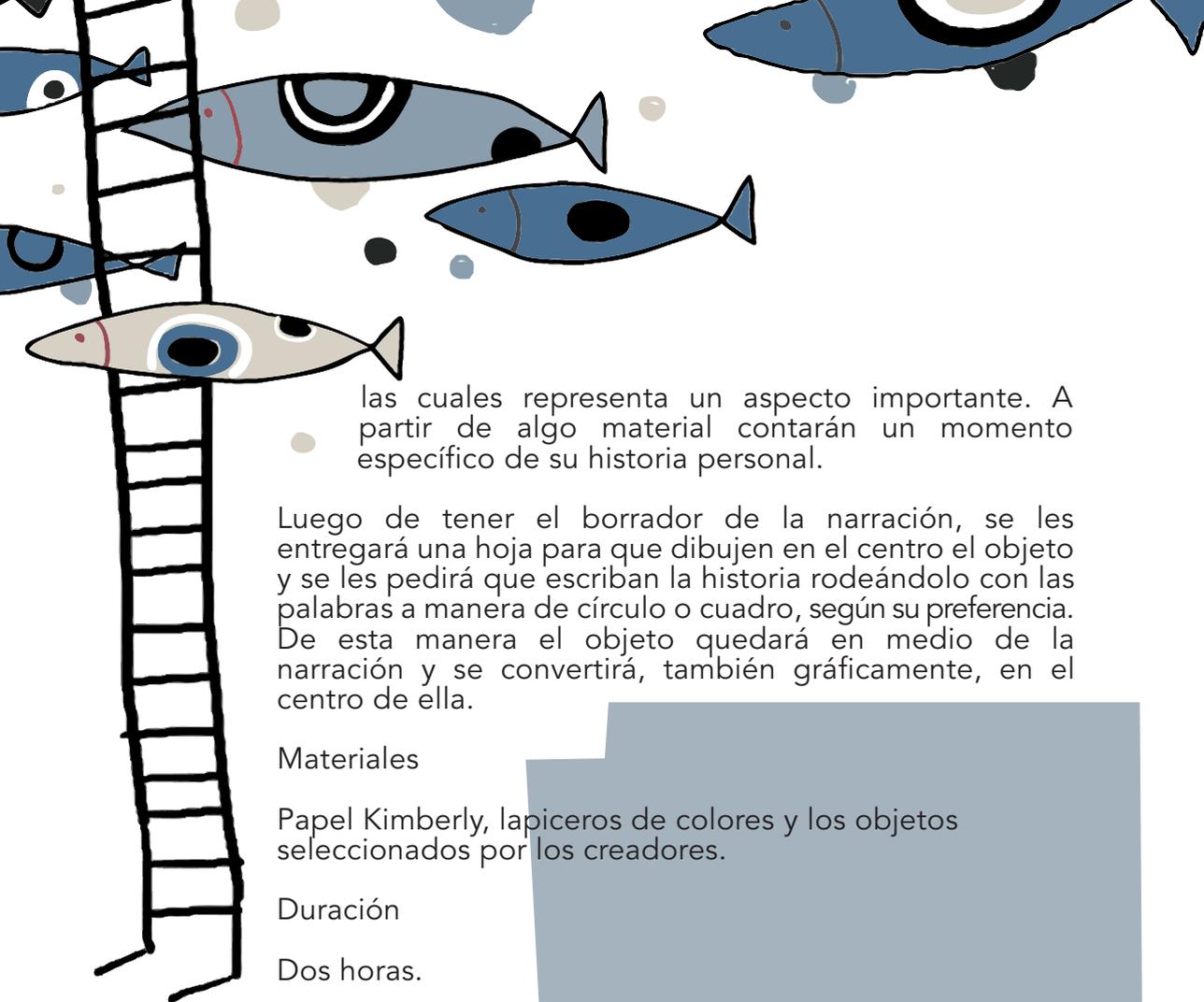
Propiciar el cuestionamiento sobre la historia personal en cada joven, mediante la aproximación a un objeto significativo para él y la narración sobre cómo llegó a sus manos, la importancia simbólica de tenerlo y las razones por las cuales representa un aspecto importante de su vida.

### Desarrollo

Previamente a los creadores se les pedirá que piensen en un objeto personal que sea significativo en su historia personal, que represente un hecho importante o sea muy querido por ellos. Luego de hacer este ejercicio, el compromiso es que lleven el objeto a la siguiente sesión para realizar el siguiente ejercicio:

Durante el desarrollo de la actividad deberán escribir la manera cómo este objeto llegó a sus manos, la importancia simbólica de tenerlo y las razones por





las cuales representa un aspecto importante. A partir de algo material contarán un momento específico de su historia personal.

Luego de tener el borrador de la narración, se les entregará una hoja para que dibujen en el centro el objeto y se les pedirá que escriban la historia rodeándolo con las palabras a manera de círculo o cuadro, según su preferencia. De esta manera el objeto quedará en medio de la narración y se convertirá, también gráficamente, en el centro de ella.

#### Materiales

Papel Kimberly, lapiceros de colores y los objetos seleccionados por los creadores.

#### Duración

Dos horas.



## Actividad 03. Mi paisaje interior

### Objetivo

Proponer a los creadores la materialización de un concepto abstracto como la personalidad, por medio del dibujo de un paisaje, y de esta manera indagar sobre la percepción que tienen de ellos mismos.

## Desarrollo

El mediador planteará que las personas tenemos en nuestro interior un paisaje, el cual se transforma y responde a lo que somos. En ocasiones ese paisaje puede estar desolado o renovado, reverdecido o marchito, porque somos seres vivos, sistemas que se transforman. Bajo esta idea los creadores plasmarán su paisaje interior, es decir lo que llevan por dentro, como si se tratará de un espacio material.

Cuando tengan el borrador, tendrán la tarea de dibujar ese mismo paisaje en el interior de una caja de fósforos que previamente estará cubierta con papel en blanco. Así mismo, deberán poner sus nombres en el exterior de la caja y decorarla de acuerdo con lo que quieran transmitir.

## Materiales

Lápices de colores, papel y cajas de fósforos vacías.

## Duración

Dos horas.





# Segundo módulo.Exploración grupal

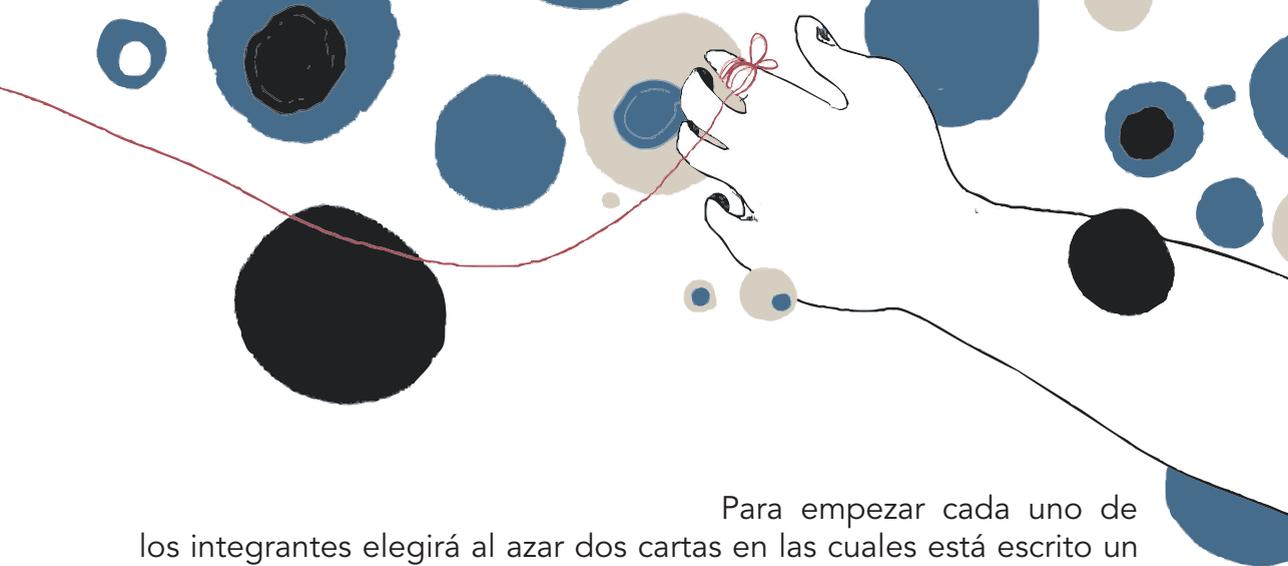
## Actividad 04. Regalos fortuitos

### Objetivo

Incentivar el fortalecimiento de las relaciones entre los creadores que integran el grupo.

### Desarrollo

La mayoría de las personas están acostumbradas a recibir regalos por motivos convencionales, muchos de ellos son expresiones de afecto que se brindan en el escenario de una celebración, por mencionar un contexto. Durante el desarrollo de esta actividad los jóvenes regalarán sus mejores deseos de manera fortuita, inclusive, sin conocer a quién los entregarán. Sólo al final descubrirán qué regalos recibieron y en quiénes depositaron sus mejores deseos.



Para empezar cada uno de los integrantes elegirá al azar dos cartas en las cuales está escrito un deseo. Las leerá y en dos cartas en blanco escribirá igual número de buenos deseos para cualquiera que sea el receptor de ellos. Cuando todos hayan terminado de escribirlos se situarán enfrente del tablero donde encontrarán las fotografías de los integrantes del grupo puestas con la imagen oculta. Luego irán pasando uno a uno y pegarán en el reverso de la foto una de las cartas. En la última ronda fijarán sus deseos personales. Luego elegirán la foto donde creen que se encuentran y la girarán, quien aparezca en ella leerá los deseos recibidos.

Materiales

Fotografías, hojas de papel y lapiceros.

Duración

Media hora.

# Actividad 05.

## En mi corazón hay...

### Objetivo

Reflexionar sobre los valores, las capacidades personales, y la manera como éstos contribuyen al fortalecimiento de la identidad grupal.

### Desarrollo

A partir de la realización de los corazones de origami (de acuerdo con las instrucciones de la Figura 1.), se propondrá a los creadores pensar en un sentimiento o una pasión que alberguen en su corazón y que consideren que enriquezca al grupo. Luego, cuando tengan la pieza elaborada, se formará un corazón grande con todos los corazones y los integrantes escribirán con tiza el pensamiento al lado de su creación.

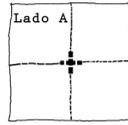




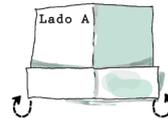
1



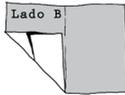
2



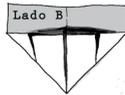
3



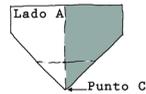
4



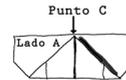
5



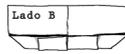
6



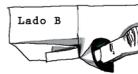
7



8



9



10



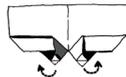
11



12



13



14



15



16

Materiales  
Papel y tizas de colores.

Duración  
Media hora.

# Tercer módulo. Exploración en el territorio

## Actividad 06. Paraíso deseado

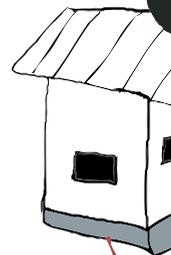
### Objetivo

Propiciar en los creadores el reconocimiento y la definición de los roles que ejercen diferentes actores de su territorio y las diversas problemáticas ambientales que generan o afrontan.

### Desarrollo

Inicialmente, entre los creadores y el mediador se encargarán de definir qué entienden por problemáticas ambientales, cuáles consideran que existen en su territorio y qué papel positivo o negativo juegan diferentes actores en los procesos relacionados con ellas.

Escogerán un espacio abierto. Allí, entre todos se elaborará con tizas el tablero de juego en tamaño real. El dado será un cubo de cartón con los primeros seis números marcados.





Cada uno de los creadores será responsable de representar un tipo de actor que habita en una de las casillas y de construir su rol. Previamente, por sorteo, se definirá quiénes tendrán un papel positivo y quiénes uno negativo. Entre los roles existirán los de tres sabios que se encargarán de dar buenos consejos al jugador y con ellos una vida de más, que servirá de comodín cuando caiga en casillas que lo pondrán en peligro de perder la partida.

De acuerdo con esto, los creadores deberán elaborar tres tablas en las cuales describirán al actor, sus poderes (entendidos como las características que los hacen fuertes) y sus debilidades, la problemática ambiental sobre la cual se fundamenta como personaje y la situación que le plantearán al jugador que caiga en la casilla, junto con la pregunta que deberá resolver para seguir adelante.

---

### Ejemplo

Personaje: Don Basuras Poco Cívico.

Situación: Don Basuras Poco Cívico ha vertido las basuras de su hogar muy cerca del río, entre ellas hay vasos desechables, cascara de huevo y cartones. Con el paso de los días, finalmente, estos residuos cayeron a las aguas y aunque Don Basuras Poco Cívico no los volvió a ver, su acción contaminó el ambiente.

Pregunta: De las basuras que se depositan en tu casa, di al menos dos que se puedan reciclar.

En caso de que el jugador no responda correctamente, perderá el turno. La meta será llegar a la casilla final, llamada: Paraíso deseado.

### Otras características

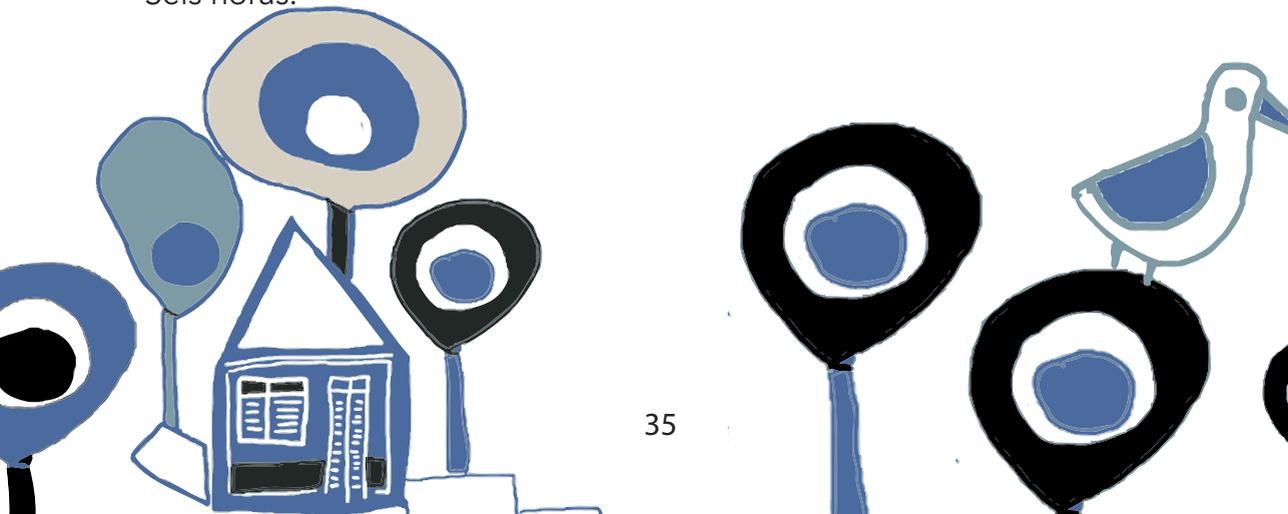
Habrás casillas que representarán ambientes ideales; y otras, adversos. Las primeras servirán para avanzar dos puestos, mientras que las segundas, para retroceder la misma cantidad. Además, una para volver al comienzo y otra que finaliza la participación del jugador a menos de que tenga uno de los comodines dados por los sabios.

### Materiales

Cartón paja, lapiceros de colores, tizas de colores, caja de cartón o dados.

### Duración

Seis horas.



# Actividad 07.

## Cuando me desplazo veo que...

### Objetivo

Plantear una discusión entre los creadores sobre la problemática ambiental de mayor incidencia en su territorio, por medio de la construcción de mapas en los que reflexionen sobre sus recorridos habituales y la percepción que tienen de las afectaciones al ambiente que allí se dan.

### Desarrollo

Previamente, se les pedirá a los creadores que construyan el borrador de un mapa en el cual plasmen sus recorridos desde casa hasta llegar al lugar donde se desarrollan las actividades, y cómo perciben las relaciones de los actores de la región con el ambiente, los sitios donde se presentan actividades o prácticas contaminantes y las secuelas que se evidencian. Para ello se sugerirá partir de una guía de preguntas que pretende enfocar el ejercicio hacia estas problemáticas (ver Guía de observación) y se establecerán los puntos geográficos en los cuales coinciden los recorridos. De igual manera, se definirán los sitios representativos que sirven de referente a todos.





A partir del establecimiento de esos espacios comunes, los mapas podrán sobreponerse para detectar diferentes visiones sobre un mismo entorno.

La actividad partirá de los borradores. En grupos, de acuerdo con los lugares donde viven, los creadores presentarán los resultados de sus ejercicios de observación y de sus experiencias como habitantes. A partir de su exposición entablarán un diálogo que les permitirá consensuar sobre el mapa que presentarán al grupo y que deberá ser una construcción que se enriquezca con todas las visiones.

Luego de exponer al grupo cada uno de los mapas, entre todos construirán uno aún mayor, que incluya todos los lugares donde habitan los creadores, y que tendrá como punto de encuentro el sitio donde se realizan las actividades. Por medio de éste se seleccionará la problemática ambiental que consideran de mayor impacto en el territorio.

### Guía de observación

Todos los días mientras nos desplazamos a diferentes sitios, vemos pasar ante nuestros ojos realidades que se evidencian en el entorno. Sin embargo, por estar ahí siempre, se convierten en cotidianidad y pocas veces nos cuestionamos sobre su origen o sobre su influencia en los espacios y en las personas que los habitan. Este ejercicio te propone mirar con otros ojos, detenerte a contemplar las diferentes circunstancias que viven las personas con las que compartes un mismo territorio, guardar silencio por un momento y reflexionar sobre la manera cómo éstas afectan el ambiente.

A continuación te planteamos algunas preguntas que deberás responder en la construcción de tu mapa.

1. Dibuja el recorrido desde tu casa hasta el sitio donde se reúne el grupo. Ubica en él los lugares que consideres más importantes y que son puntos de referencia para los habitantes de la región (caminos, vías, casas, lugares en los que se reúnen las personas, negocios, entre otros).
2. ¿Cuáles son los lugares que más te agradan durante el recorrido? ¿En qué circunstancias se encuentran?
3. ¿Existen evidencias de contaminación en el paisaje? Sí\_\_ No\_\_  
¿Cuáles? Y ¿En donde?
4. ¿Cuáles son los problemas que requieren más atención?
5. ¿De qué manera solucionan los conflictos ambientales en tu región?
6. ¿Cómo es la relación de los habitantes con el ambiente? ¿Cómo se manifiesta?
7. ¿En qué se emplean las personas que viven en la región?
8. ¿Las actividades económicas que se realizan en la región contribuyen a la contaminación? Sí\_\_ No\_\_ ¿De qué manera?

9. ¿Existen riesgos de deslizamientos o derrumbes en los sitios que recorres para llegar al sitio de encuentro del grupo? Sí\_\_ No\_\_ ¿En qué lugares?

10. ¿De qué fuentes se abastecen de agua los habitantes? ¿Dónde vierten las aguas negras?

11. ¿En qué condiciones se encuentra la fauna silvestre de tu región? ¿Es común la cacería? ¿Ves o tienes animales silvestres como mascotas?

12. ¿Dónde se vierten los residuos sólidos (basuras)? ¿Existe conciencia sobre la importancia del reciclaje?

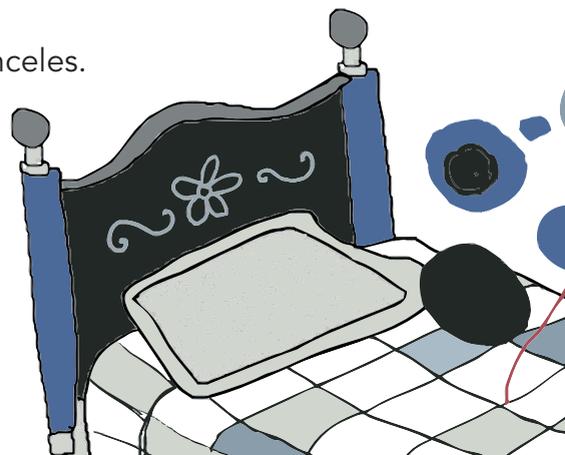
13. ¿Qué soluciones podríamos plantear como grupo para mejorar las condiciones ambientales de tu región?

Materiales

Papel periódico, marcadores, vinilos, pinceles.

Duración

Seis horas.





## Cuarto módulo. Construcción de sentidos

### Actividad 08. Nuestro mundo en una caja de cartón

#### Objetivo

Generar la construcción colectiva del mundo tal como lo perciben los creadores y a partir de éste la proyección del mundo soñado.

#### Desarrollo

Los creadores se reunirán en grupos a representar el mundo que habitan. Para empezar tendrán que llegar a un acuerdo sobre las realidades que desean comunicar, luego las ubicarán en un boceto de tal manera que hagan parte de un todo y no de una visión fragmentada. Cuando hayan determinado la composición, las formas y los colores que utilizarán, plasmarán en dos pliegos de papel periódico, que tengan las dimensiones de una de las caras de la caja, el dibujo del mundo que habitan. Posteriormente, repetirán este ejercicio pero elaborando la imagen del mundo soñado.

Materiales

Vinilos, lápices de color, pinceles, cajas de cartón, tijeras y pegante.

Duración

Tres horas.

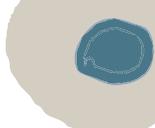
## Actividad 09. Tejido de historias

Objetivo

Suscitar en los creadores una reflexión sobre la importancia de la reutilización y de los hábitos de consumo, que les permita reconocer la importancia de su papel como compradores de bienes y servicios, y a partir de esto tomar decisiones responsables y conscientes.

Desarrollo

A partir de la selección conjunta de diferentes residuos sólidos encontrados en el recipiente de basura del salón (o sitio de encuentro) y de otros llevados por el mediador, se planteará a los creadores un



ejercicio de escritura creativa en el cual cuenten el pasado del residuo, su estado actual y futuro. Para ello se pondrá como condición que en el desarrollo de la historia haya cinco personas implicadas en el tiempo pasado, personajes que lo hayan producido o comercializado; y tres, en el futuro. Cada creador será uno de los personajes de su historia. Posteriormente, se agruparán en parejas y buscarán un momento en el que sus historias se puedan encontrar, de esta manera harán de ella una sola narración que deberán escribir en un papel de tamaño rectangular.

Luego, las parejas contarán sus historias. De acuerdo a su ubicación, la siguiente deberá unirse a la del dúo cercano y narrar su parte, su forma de participar en el consumo de bienes o su papel en la disposición de los residuos que se generan en esta actividad. A medida que las historias se vayan entrelazando, se formará una cadena con los papeles rectangulares en los que están consignados los textos. Finalmente, quienes sean encargados de culminar la narración deberán crear un vínculo con la historia de la primera pareja. De esta manera se creará un ciclo mediante el cual el creador les explicará que, de manera similar, se esperaría que los residuos entraran de nuevo a la cadena productiva para ser reutilizados, pero que en muchas ocasiones en vez de éstos se producen desechos, es decir, productos elaborados con materiales que no son o difícilmente son reutilizables, y que el papel de los creadores como consumidores va desde la decisión de comprar hasta la disposición

final de los residuos, y por lo tanto, es una actitud responsable privilegiar la compra de productos amigables con el ambiente, así como también, consumir sólo lo necesario.

Materiales

Lapiceros de colores, hojas Kimberly, tijeras y pegante.

Duración

Tres horas.

## Actividad 10. Museo de los residuos

Objetivo

Incentivar la valoración de los residuos sólidos como materiales que representaron un sentido y son susceptibles de ser provistos de uno nuevo por medio de la reutilización.

Desarrollo

Se planteará una situación ficticia: La vida en la Tierra tal como la conocemos no existe. Sin embargo, seres desconocidos han poblado nuestro planeta. Ellos buscan desesperadamente vestigios

de las civilizaciones pasadas. En parejas, los creadores dejarán a estos seres una cápsula del tiempo con un objeto y un mensaje.

Cada pareja escogerá algún residuo sólido y le creará una función diferente a la real, para este fin podrá intervenirlos cortándolo, dibujando sobre su superficie y pegándole diferentes materiales, entre otras cosas. A partir de la transformación escribirán el uso que la civilización terrícola le daba al objeto antes de desaparecer y enviarán un mensaje a los nuevos pobladores en el que les describirán lo que más les gustaba del planeta Tierra.

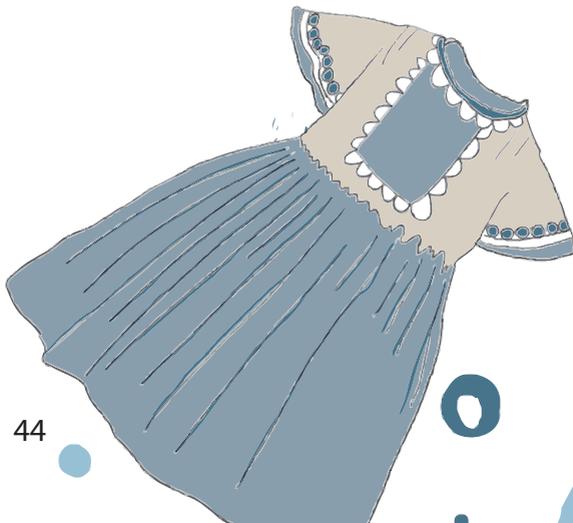
Para finalizar, se expondrán todos los objetos y los mensajes de las parejas.

#### Materiales

Botellas pet, residuos sólidos, papel, lapiceros de colores, tijeras y pegante.

#### Duración

Cuatro horas.



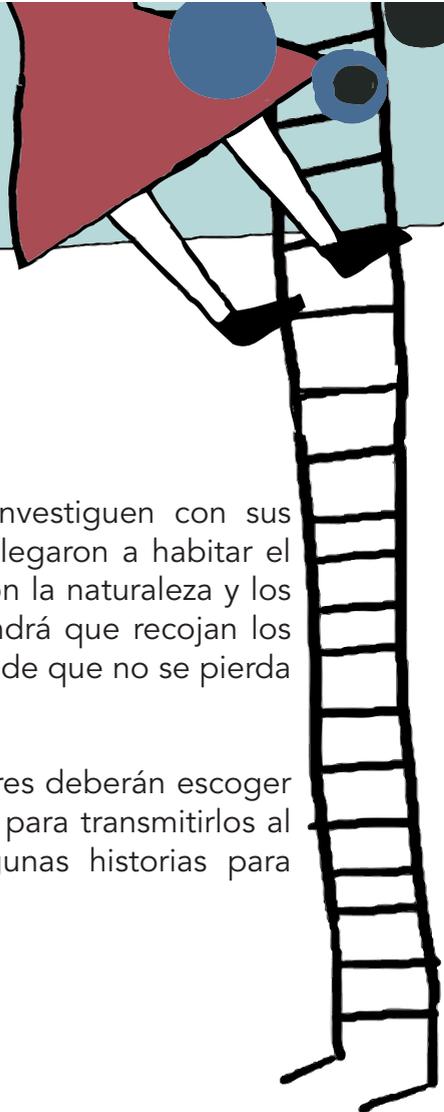
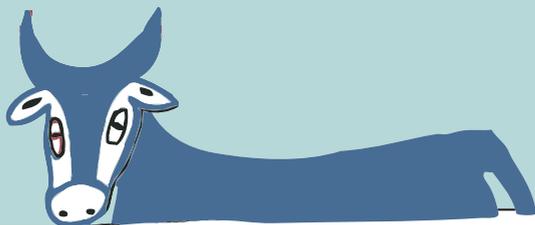


## Quinto módulo. Crear para comunicar

### Actividad 11. De la expresión a la representación

#### Objetivo

Contribuir a la valoración de los saberes populares por medio del uso de la palabra y la tradición oral.



## Desarrollo

Previamente se pedirá a los creadores que investiguen con sus familias historias referentes a la manera cómo llegaron a habitar el lugar donde viven, la relación que han tejido con la naturaleza y los mitos que conocen de la región. Se les propondrá que recojan los testimonios de la manera más precisa, con el fin de que no se pierda el tono del personaje que narra la historia.

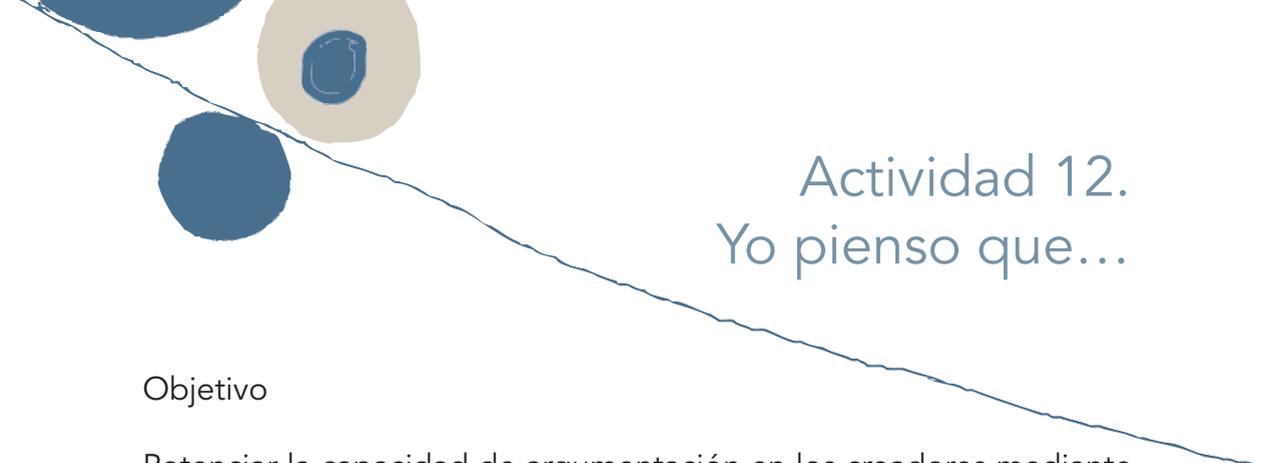
Durante el desarrollo de la actividad los creadores deberán escoger los apartes más significativos de sus entrevistas para transmitirlos al grupo. Luego, entre todos, seleccionarán algunas historias para representarlas por medio de la actuación.

## Materiales

Lapiceros y papel.

## Duración

Una hora.



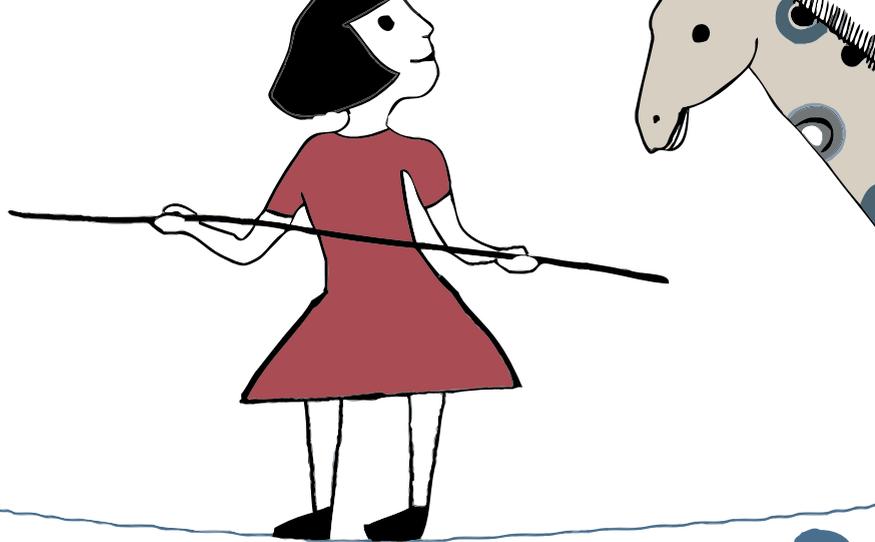
## Actividad 12. Yo pienso que...

### Objetivo

Potenciar la capacidad de argumentación en los creadores mediante la creación de un ensayo a partir de cosas que para ellos sean cercanas e interesantes.

### Desarrollo

Los creadores deberán escoger alguna canción, un cuento o historia, un dibujo, una caricatura, un juego de video, un sitio, o un artista favorito, que de alguna manera expresen para ellos algo que les interesa o atrae. Para el desarrollo de la actividad llevarán este material y comenzarán a describir los objetos o los personajes explicando qué representan, qué sentimientos o pensamientos les transmiten y por qué los consideran significativos. A partir de estas influencias escogerán un tema que podrá ser de carácter personal o colectivo, y escribirán basados en las ideas que les transmiten estos referentes, citándolos en el desarrollo de sus planteamientos. De esta manera se buscará que los creadores nutran sus discursos desde las aproximaciones que los motivan a expresarse.



## Materiales

Hojas de papel, lapiceros y todos aquellos referentes que lleven los creadores.

## Duración

Una hora.



## Actividad 13. Portadas de periódico

### Objetivo

Acercar a los creadores al formato gráfico de las portadas informativas con el fin de que expresen su visión particular sobre las problemáticas ambientales que les interesan.

### Desarrollo

En grupos, los creadores investigarán previamente sobre alguna problemática ambiental de su región que les parezca interesante. A partir de la información recopilada y de las reflexiones que les genere, deberán proponer una portada para periódico. Para ello escribirán un titular y escogerán imágenes. Contarán con revistas, periódicos, vinilos y marcadores, así podrán hacer collage, pintar e, inclusive hacer técnicas mixtas.



## Materiales

Documentos relacionados con el ambiente, pliegos de papel periódico, marcadores, vinilos, pinceles y revistas.

## Duración

Cuatro horas.

## Actividad 14. Tarjetas de compromiso

### Objetivo

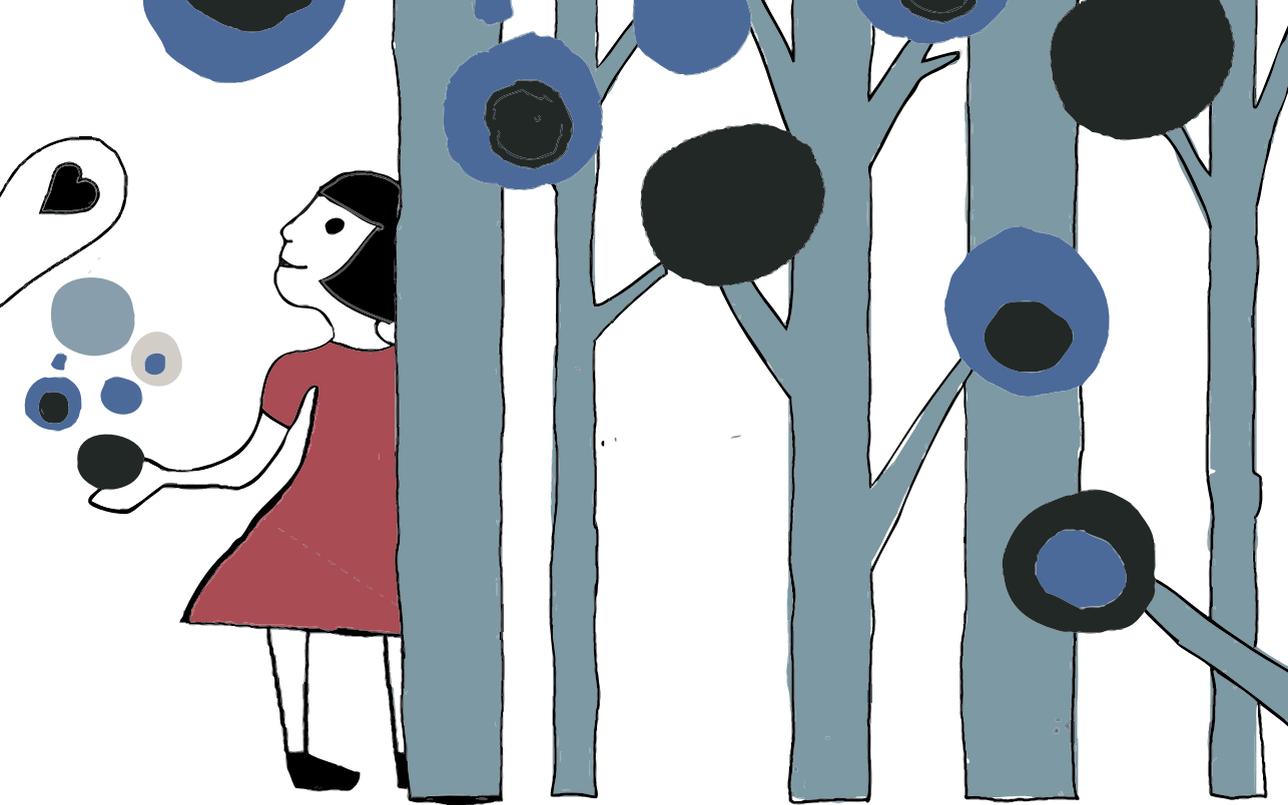
Propiciar el compromiso de los creadores con el discurso ambiental que conocían previamente y sus nuevas aproximaciones de acuerdo con los contenidos aprendidos en las actividades aquí propuestas.

### Desarrollo

La sesión se iniciará con una conversación en la que los creadores compartirán con el grupo la sensibilización en materia ambiental que han experimentado durante la realización de estas actividades. A partir de este diálogo el mediador pondrá en la mesa de discusión el tema del compromiso y la necesidad de convertir las palabras en acciones que les permitan ser actores de cambio.

A partir de dicha reflexión se dará inicio a la elaboración de una tarjeta en la que invitarán a su familia y a las demás personas de la





comunidad a vincularse con el propósito de ser respetuosos del ambiente y encontrar una manera adecuada de solucionar las problemáticas ambientales presentes en su región.

Materiales

Lápices y papeles de colores, tijeras y papel.

Duración

Tres horas.

## Actividad 15.

# Nosotros nos manifestamos

### Objetivo

Promover la manifestación de las ideas de los creadores y su participación como actores sociales provistos de un discurso válido.

### Desarrollo

Como resultado final de las actividades realizadas, el grupo de creadores hará una evaluación sobre el desarrollo del proceso, las experiencias vividas, las reflexiones que se suscitaron y, sobre todo, la manera cómo desde ese momento ellos influirán con sus comportamientos en las transformaciones del territorio que habitan. Con este propósito se reunirán en grupos y establecerán las causas y las acciones con las cuales se comprometerán. Posteriormente, cada grupo expondrá sus determinaciones y a partir de la discusión establecerán los compromisos del grupo y las acciones a desarrollar. Ambos serán redactados a manera de un manifiesto que deberá hacerse público y contará con la firma de todos los creadores. Inicialmente, lo compartirán con sus familias y luego con la comunidad, fijándolo en lugares públicos y sociabilizándolo mediante la narración de su experiencia grupal.



Materiales  
Marcadores, lapiceros de  
colores, papel kraft y hojas  
de papel.

Duración  
Una hora.

# Bibliografía propuesta

## Comunicación e identidades juveniles

Crovi Druetta, Delia María

Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales (México)

Vol. 44, No. 176, May.-Ago. 1999

pp. 101-115.

## Comunicación y cultura juvenil. - 1. ed.

Rodríguez, Félix

España Ariel, 2002, 285 p.

## Culturas juveniles, comunicación y pedagogía: nuevos interrogantes a la escuela

Rosales Cárdenas, Otto

Revista Educación y Pedagogía (Medellín)

Vol. 20, No. 50, Ene.-Abr. 2008

pp. 71-80.

## Culturas juveniles y pedagogía en tiempos inciertos

Arellano Duque, Germán Antonio

Revista Colombiana de Educación (Bogotá)

No. 52, Ene.-Jun. 2007

pp. 74-89.

Cultura política y jóvenes en el umbral del nuevo milenio

Fernández Poncela, Anna María

México: Instituto Mexicano de la Juventud, 2003, 242 p.

Educación popular, juventud, participación: una alianza posible

Castilla García, Claudia

Parte de "Paulo Freire: contribuciones para la pedagogía"

2007, pp. 47-64.

El papel de los nuevos medios en relación con las formas emergentes de participación ciudadana

Portillo, Maricela

Nómadas (Bogotá)

No. 21, Oct. 2004

pp. 108-118.

Espacios sentidos de la participación juvenil

Botero García, Nataly; Ghiso Cotos, Alfredo Manuel; y Gaviria Carmona, Paola Andrea

Revista Trabajo Social (Medellín)

No. 04, Jul.-Dic. 2006

pp. 83-103.

Historias de los jóvenes en México: su presencia en el siglo XX

Pérez Islas, José Antonio; y Urteaga Castro-Pozo, Maritza

México: Instituto Mexicano de la Juventud, 2004, 419 p.

Jóvenes y medios: la construcción del enemigo

Reguillo Cruz, Rossana

Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación (Quito)

No. 060, Dic. 1997 pp. 16-19.

La comunicación corporal en las elaboraciones identitarias-subjetivas

Blanco Arboleda, Darío

Perfiles Latinoamericanos (México)

Vol. 16, No. 32, Jul.-Dic. 2008

pp. 35-65.

La política desde abajo: narrativas militantes de jóvenes  
desocupados y desocupadas en Argentina

Vázquez, Melina

Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud

Vol. 07, No. 01, Ene.-Jun. 2009

pp. 423-455.

Literatura infantil y juvenil: la infancia y sus libros en la civilización  
tecnológica

Nobile, Angelo

España: Ediciones Morata, 1992, 188 p.

Narrativas infantiles y juveniles que admiten múltiples lecturas

Borrero Gutiérrez, Lucía

Revista Avanzada (Medellín)

No. 02, Oct. 1997/Revista Avanzada (Medellín)

pp. 74-90.

Protagonismo juvenil en proyectos locales: lecciones del cono sur  
CEPAL

Santiago de Chile: Unesco, 2001, 170p.

Una mirada a las prácticas participativas en la construcción de  
política pública social en el ámbito local

Otálvaro Marín, Bairon

Ciencia política (Bogotá) No. 03, Ene.-Jun. 2007

pp. 149-181.

