

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

### ✓ Identificación de la experiencia:

Nombre del Laboratorio Creativo	Viste la Locura				
Facilitador/a(s):	Artes vivas del cuerpo				
Período de realización:	abril	Región:	Lagos		
Cantidad de sesiones:	4	Tipo de experiencia <sup>1</sup> (marcar X)	Lab. Creativo (_x_)	Exp. Pedagógica (___)	Otro (cuál)
Breve descripción del laboratorio (máximo 4 líneas)					
<p>El laboratorio propone la creación de vestimenta que juegue y experimente con el uso de ésta, creando por ejemplo una poleron con mangas de plumeros para facilitar la limpieza, o abrigo cobertor para cobijar a los que tienen frío, etc. Explorando con los límites de la fantasía y el juego, además de la reflexión en conjunto sobre los problemas medioambientales que genera la moda rápida.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=7Y18UAF8M68&amp;ab_channel=DWDdocumental">https://www.youtube.com/watch?v=7Y18UAF8M68&amp;ab_channel=DWDdocumental</a></p>					
Describa como este laboratorio se vincula con un proceso participativo (Escucha, Encuesta, Etc) y con qué temáticas					
Escucha creativa 2021, sobre los problemas ambientales					

### ✓ Objetivos (1 objetivo de creatividad, 1 objetivo de ciudadanía<sup>2</sup>, 1 objetivo vinculado a las áreas del laboratorio):

1. Facilitar la materialización de ideas mediante dinámicas que motiven a la observación y creatividad.
2. Facilitar el pensamiento crítico sobre el problema de la contaminación que genera la sobreproducción de la moda rápida
3. Diseñar y crear una pieza textil que mezcle lúdicamente la basura con una función no convencional

### ✓ Capacidades creativas y ciudadanas a trabajar. Marcar con una X las capacidades a desarrollar.

Capacidades ciudadanas	Marcar	Capacidades Creativas	Marcar
Democracia y participación		Observación	x
Colaboración y confianza	x	Identificación de problemas	x
Autonomía		Flexibilidad	

<sup>1</sup> Una experiencia Cecrea se define a partir de sus 5 características: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y convergencia disciplinaria. Un laboratorio creativo se define como un proceso creativo de aprendizaje, por lo tanto requiere de varias acciones consistentes entre sí y posee una metodología definida para el Programa; en el caso de laboratorios virtuales esta metodología podría prescindir de alguno de sus elementos (escucha/co-diseño/experimentación/irradiación/consejo). Una experiencia Creativa, en cambio, es una acción en sí misma que busca desarrollar alguna habilidad creativa y/o ciudadana.

<sup>2</sup> Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

Diversidad y multicultural.		Originalidad	
Derechos y compromiso		Conexión y síntesis	
Buen vivir	x	Materialización de ideas	x

✓ Planificación<sup>3</sup>

Cantidad de sesiones:	4
Número de sesión:	1
Fecha de realización:	5 abril

Fase metodológica (puede ser más de 1):	Escucha ( ) Co-diseño ( ) Experimentación ( ) Irradiación ( ) Consejo ( )
---	---

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.
30	<p><b>-Inicio</b> : Nos presentamos , presentamos el programa y los objetivos del laboratorio junto con las actividades que se realizarán durante las 4 sesiones, realizando preguntas facilitadoras sobre lo que se imaginan que sucederá en las sesiones .</p> <p><b>Desbloqueo creativo:</b> Animómetro : en el centro pondremos papeles de colores preguntando cómo nos hemos sentido durante la semana y con qué ánimo llegamos a la sesión, invitando para que los participantes elijan un color y luego busquen entre la ropa, que atuendo representa ese estado de ánimo , respondiendo y mostrando por turnos .</p>	Ropa	<p>Los participantes podrán expresar lo que se imaginan , sus expectativas para el desarrollo del laboratorio.</p> <p>Los participantes expresarán su ánimo mediante los colores y la ropa</p>
30	<p><b>Escucha:</b> Facilitar la conversación sobre el problema de la contaminación presentando el problema de la ropa como la sobreproducción genera la contaminación. Buscar video problemática del norte</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=NKd0LemASxk&amp;ab_channel=DW">https://www.youtube.com/watch?v=NKd0LemASxk&amp;ab_channel=DW</a></p> <p><u>Docu mental</u></p>	video, data proyección	Mediante la conversación se facilitara el espacio para que expresen sus opiniones sobre el problema de la contaminación y la moda rápida .

<sup>3</sup> Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

60	<p><b>Experimentación :</b></p> <p>-Se les enseñara la técnica del termofundido con bolsas plásticas utilizandola plancha , mostrando también ejemplos varios sobre la reutilización.</p> <p>Cada participante realizará su propio termofundido .</p> <p>-Además se les enseñara a coser a mano y a máquina, a como cortar y unir dos piezas .</p> <p>Una vez aprendida la técnica se planteará un desafío de crear un accesorio con elementos poco convencionales y darle una función ¿para qué?</p>	<p><b>Materiales:</b></p> <p>Ropa, cartón , papel, bolsas, basuritas pistola silicona,, Máquina de coser portátil Plancha alfileres de gancho, hilo aguja, tijeras, papel craft,</p>	<p>Los participantes elaborarán un pieza desde su creatividad</p>
	<p><b>Consejo de cierre:</b> ¿ que aprendimos hoy? ¿ qué les llamó la atención? se les encomendara que cada uno lleve a la próxima sesión basuras plásticas y ropas que ya no utilicen</p>		

✓ Planificación<sup>4</sup>

Cantidad de sesiones:	4
Número de sesión:	2
Fecha de realización:	12 Abril
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Escucha ( ) Co-diseño ( ) Experimentación ( ) Irradiación ( ) Consejo ( )

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.
15	<p><b>Inicio :</b> nos saludamos</p> <p><b>Desbloqueo creativo:</b> dinámica de sincronización colectiva</p>		

<sup>4</sup> Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.



	<b>-Experimentación colectiva:</b> Se formarán grupos de trabajo, se dispondrán montones de elementos para trabajar, en uno estarán la ropa y en otro basura plásticas, basuras en general, y se planteará un desafío, por grupo deberán crear una pieza de ropa que tenga una función poco convencional, por ejemplo: polerón plumero, en un tiempo determinado (40 minutos)		
30	<b>Co diseño:</b> Diseñar proyecto de vestimenta con una función poco convencional, indicando: boceto y materiales.	Hoja, lápiz	los participantes diseñarán un proyecto de su autoría
5	<b>cierre:</b> opiniones sobre la experiencia de la sesión		

✓ Planificación<sup>5</sup>

Cantidad de sesiones:	4
Número de sesión:	3
Fecha de realización:	19Abril
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Escucha ( <input type="checkbox"/> ) Co-diseño ( <input type="checkbox"/> ) Experimentación ( <input type="checkbox"/> ) Irradiación ( <input type="checkbox"/> ) Consejo ( <input type="checkbox"/> )

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.
20	Inicio <b>Desbloqueo creativo:</b> Adivina el dibujo		
80	<b>Experimentación</b> : Durante esa sesión los participantes elaborarán su proyecto personal, socializando sus proyectos y ejecutándolos	Materiales: Ropa, cartón, papel, bolsas, basuritas, pistola silicona,, Máquina de coser portátil, Plancha alfileres de gancho, hilo, aguja, tijeras, papel craft,	los participantes podrán elaborar su proyecto

<sup>5</sup> Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

20	<b>Cierre:</b> Conversaremos sobre el diseño, los avances, sus experiencias; además sobre la última sesión y como se imaginan irradiar los trabajos .		los participantes podrán expresar su opinión sobre el proceso
----	---	--	---

✓ Planificación<sup>6</sup>

Cantidad de sesiones:	4
Número de sesión:	4
Fecha de realización:	26 Abril
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Escucha ( ) Co-diseño ( ) Experimentación ( ) Irradiación ( ) Consejo ( )

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.
	<p>Inicio</p> <p><b>Desbloqueo creativo</b> de presentación :Cada participante dirá por turnos 1 mentira 1verdad, para que inmediatamente el grupo adivine cual de estas es la mentira.</p>		
	Experimentación : Finalizar los detalles del vestuario	<p>Materiales:</p> <p>Ropa, carton , papel, bolsas, basuritas pistola silicona,, Máquina de coserportátil Plancha alfileres de gancho, hilo aguja, tijeras, papel craft,</p>	
	Irradiación a convenir con los participantes		
	Consejo de cierre: Conversación sobre las experiencias del procesos creativo, futuros proyectos, o ideas a desarrollar .		

<sup>6</sup> Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

## RECOMENDACIONES:

### Algunos elementos generales para facilitar una experiencia interactiva:

Escuchar más que hablar.

Reforzar positivamente y comentar en positivo.

Intentar crear y mantener un clima acogedor y cooperativo (con nuestras preguntas, con nuestro tono de voz, con la disposición corporal, etc.) En lo posible, participar junto con los NNJ; ellos/as hacen y yo también puedo hacer.

No hacer aquello que los asistentes pueden hacer por sí mismos.

Tener muy claro que “no sabemos todo”; si hay alguna pregunta o situación que desconocemos, facilitar una conversación en torno a ella. Si es una duda teórica o algo que requiere una respuesta precisa, comprometerse (y comprometer al grupo) a investigar.

Ir evaluando los tiempos y consensuar qué hacer si el horario se ha atrasado. No cortar una conversación interesante sólo por estar “atrasados”.

### ✓ Otras consideraciones en el contexto de una facilitación virtual:

- Verificar que todos/as cuentan con los dispositivos o elementos necesarios para conectarse. En caso contrario, ver de qué manera integrar a quien no pueda, ya sea a través de una llamada en voz alta, u otra estrategia.
- No requerir materiales complejos, sino lo que cada participante tenga en casa.
- Debido al contexto “doméstico” en el que se encontrará cada persona, es posible que hayan interrupciones o situaciones disruptivas. En este caso, es fundamental actuar con empatía (comprensión) y, de ser necesario, hacer una pausa.
- Es importante, en la medida de nuestras posibilidades, cuidar que el lugar desde donde facilitaremos es adecuado (poco ruido, lugar ordenado, control de interferencias ambientales.).
- También sería recomendable, enviar un correo o mensaje el día antes de la experiencia para recordar hora y plataforma de conexión.

### Finalmente, se recomienda:

Revisar la planificación antes a la interacción online, para refrescar cada momento y contenido a entregar Tener los materiales a utilizar ordenados y al alcance.

Considerar realizar algunos ejercicios de dicción antes de iniciar cualquier formato

Contemplar 15 a 20 minutos, previo a cápsula o streaming, una prueba técnica. Se sugiere realizar una prueba que permita fijar el cuadro de imagen a mostrar y asegurar audio y conectividad.

Asegurar baterías, entre otros.