

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Laboratorio creativo Cuerpos Artivistas				
Facilitador/a(s):	Ignacio Herrera, Macarena López, Yanira Plaza				
Período de realización:	27 al 29 de abril 2023	Región:	Antofagasta		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (x)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
En este proceso nos preguntaremos sobre cómo las artes pueden evocar emociones y desde ahí generar transformaciones en la forma en que las sociedades accionan para disminuir y erradicar en este caso, el maltrato de los cuerpos adultos contra las niñeces y juventudes. De esta forma serán las propias NNJ quienes generarán dispositivos que visibilicen esta lucha que les afecta directamente, para luego en la devolución irradiar sus mensajes.					

✓ Objetivos (1 objetivo de creatividad, 1 objetivos de ciudadanía², 1 objetivo vinculado a las áreas del laboratorio):

1. Promover el ejercicio de derechos de lxs NNJ
2. Generar dispositivos creativos que visibilicen la problemática
3.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación	x	Diversidad y multicultural.	x	Observación	x	Originalidad	x
Colaboración y confianza	x	Derechos y compromiso	x	Identificación de problemas	x	Conexión y síntesis	x
Autonomía	x	Buen vivir	x	Flexibilidad	x	Materialización de ideas	x

✓ Vinculación con los procesos participativos:

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
Escucha creativa	Bitácora
Laboratorios anteriores	Bitácora

¹ 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.

² Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

✓ Planificación³ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	150'	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	27 de abril del 2023
Propósito de la sesión:	Identificar problemática - estrategias de campaña y plataformas		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (x) Escucha (x) Co-diseño (x) Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (--)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	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.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
16:00	Bienvenida: Inscripción y llenado de portanombres. Saludo y presentación grupal (patio).	- Tarjetas con afirmaciones - Cartulinas con DD - Carteles V, F y Ni idea - Tarjetas con Derechos	Registro en bitácoras de lo que se vaya comentando en la dinámica	
16:15	Noticia-estadística: se inicia la activación con una noticia que abra la conversación- ¿Cómo sería el mundo sin niñeces ni juventudes? Actividad de desbloqueo: VERDADERO - FALSO y NI IDEA Preguntar si conocen la CDN Se realizará trivía de verdadero y falso y ni idea en relación a los derechos de las niñas, niños y jóvenes en el patio. En esta dinámica una persona debe salir a leer la afirmación y decir si es verdadera o falsa. Los demás también pueden complementar la respuesta si lo desean. Afirmaciones: <ol style="list-style-type: none"> 1. Las niñas tienen más derechos que los niños; 2. Tengo el derecho a ir a la escuela solo si yo quiero; 3. El trabajo infantil va en contra de mis derechos, por lo que debería dejar de colaborar en las tareas de la casa; 4. Tengo derecho a que me amen incondicionalmente aunque me equivoque 5. La CDN (convención de los derechos del niño) considera que lxs niñxs tienen derecho desde antes de su nacimiento; 6. Lxs niñxs tenemos derechos, deberes y responsabilidades; 			

³ 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.

⁴ En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

⁵ En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

	<p>7. Tengo el derecho a expresarme libremente y que mi opinión sea tomada en cuenta;</p> <p>8. Si como todos los días sólo comida chatarra, se están respetando mis derechos;</p> <p>9. Si siento que mis derechos no se cumplen, puedo hablarlo con alguien;</p> <p>10. Si no hago las tareas pierdo mis derechos;</p> <p>11. Tengo derecho a jugar y reunirme con otrxs niños, pero solo si son iguales a mi;</p> <p>12. Tengo derecho a jugar con mi celular todo el tiempo que yo quiera y donde yo quiera;</p> <p>13. Si alguien me está maltratando o si veo que alguien está tratando mal a otrx niño, no debiese decir nada.</p> <p>14. Tengo derecho a ejercer libremente mi identidad de género</p> <p>15. Tengo derecho a que se respete mi cuerpo sin condiciones</p> <p>¿Dónde están mis Derechos? Se disponen en distintos lugares de Cecrea 10 DD escritos en tarjetas, luego en grupos o de manera individual van en su búsqueda y se ponen todos en el muro de modo de acompañar el proceso completo</p>			
17:00	<p>📺 Dicen: "No eres más que un niño" Se retoma ¿Cómo sería el mundo sin niñeces ni juventudes? ¿Qué es el buen trato/maltrato? - Con la finalidad problematizar e invitar a lxs participantes a un rol más protagónico respecto a los DNNJ, se trabaja en torno a la pregunta y posteriormente se abordan las preguntas sobre el buen trato/maltrato⁶, tomando en consideración específicamente el derecho a la protección⁷, a la libertad de expresión⁸, y el derecho a asociarse⁹. De manera complementaria se presentan dos videos en donde se muestran ejemplos de niñeces tomando roles protagónicos con las artes, esto con la finalidad de integrar en el vocabulario de las niñeces y juventudes la palabra artivismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Proyector 		
17: 20	<p>Artivismo: Soy + que solo un/a niño ¿Qué es el artivismo? Se presenta el video 📺 ¿Qué es el Artivismo?, a fin de que las niñeces y juventudes participantes puedan observar a grandes rasgos cuales son las diversas formas de manifestar el artivismo y puedan ver algunos ejemplos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas - Plumones - Lápices de colores - Tijeras - Pegamento - Revistas 		

⁶ Información sobre tipos de maltrato: <http://www.fiscaliadechile.cl/Fiscalia/victimas/jovenes/maltrato-infantil.jsp>

⁷ Lxs niños tienen derecho a vivir en un contexto seguro y protegido que preserve su bienestar. Es decir que todx niño tiene derecho a ser protegido de cualquier forma de maltrato, discriminación y explotación. Por eso, todas las medidas al respecto deben estar basadas en la consideración de su interés superior.

⁸ Lxs niños tienen derecho a expresar su opinión y a que ésta se tenga en cuenta en los asuntos que les afectan. Además, tienen derecho a la libertad de conciencia y de religión bajo la dirección de su padre y su madre.

⁹ Todos lxs niños tienen derecho a crear asociaciones, a ser miembros de las mismas y a celebrar reuniones pacíficas, mientras no vayan en contra de la libertad y los derechos de otras personas.

	<p>Actividad ¿Qué llevarías en la mochila ARTIVISTA? Se da como ejemplo la experiencia de la artista MC Millaray, quien canta desde los 5 años de edad y lucha por diversas causas en Chile.  Mc Millaray, la joven rapera mapuche que capta la atención del ...</p> <p>¿Preguntas urgentes?¹⁰ A modo de que las niñas y juventudes se cuestionen la problemática a trabajar respecto a la lucha contra la violencia, se les invita a que se dividan en 3 grupos y se problematizan contextos y situaciones que identifican como focos de violencia contra las niñas y juventudes. Luego de esta conversación se sugiere que escriban consignas, preguntas o frases en los muros del CECREA para poder diseñar en la siguiente sesión algún dispositivo vinculado a la prevención.</p>	<p>- Imágenes temáticas - Relatos temáticos</p>		
18:15	<p>Para finalizar, se invita a las niñas y juventudes a reagruparse una vez más en un círculo, preguntarles cómo se sienten, si les gustó la experiencia, indicarles que se realizará al día siguiente e invitarles a que seamos agentes activos de buen trato. Nos damos un regalo grupal (ej, una sonrisa, un abrazo, un “eres el/la mejor”, etc.).</p>	<p>-Bitácora de grupo para acuerdos</p>		
<p>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):</p>				

✓ Planificación¹¹ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ¹² :	150'	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹³	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Generar equipos de ARTIVISTAS		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	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.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
16:00	<p>Se realiza registro de asistencia en planilla de excel o impresa. Se pega etiqueta de nombre para NNJ.</p>	Lista de asistencia digital	nombre con el que quieren ser llamadx	

¹⁰ La idea es que puedan realizar preguntas al estilo de Mil M2 <https://www.instagram.com/milm2stgo/?hl=es>

¹¹ 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.

¹² En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

¹³ En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

<p>16:15</p>	<p>Definir grupos sondeando intereses y habilidades Se muestran algunos ejemplos de ARTIVISMO como inspiración http://arzolad.blogspot.com/2013/01/no-soy-tu-chiste.html</p> <p>Dinámica Me gustaría - No me gustaría Para sondear qué tipo de expresión artística le interesa y/o maneja el grupo, puedes invitarle a caminar por el espacio y, cada vez que el/la facilitador diga “me gustaria”, lxs NNJ deben mostrar corporalmente la expresión artística que le gustaría usar en la acción artista. Cuando el/facilitador diga “no me gustaría”, muestran con un movimiento corporal la disciplina artística que no usaría en la acción. Luego se comenta y se decide con el grupo la(s) disciplina(s) artística(s) que desea emplear.</p> <p>El cuerpo y el movimiento: imitar inflable bailable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teatro - Flashmob - Performance - Danza - Circo - Juegos - Stand up <p>El sonido y el ritmo: percusión corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Música - Cantar <p>La imagen y las artes visuales: seña de arte LSCH pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pintura - Collage - ilustración - <p>La palabra : Cómics, cuento, poesía, podcast seña de abrir libro y mover la boca</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cómics - Cuento - Poesía - Podcast 		<p>Expresar intereses y formas de materializar sus propuestas</p>	
--------------	---	--	---	--

	<p>Ciberactivismo: seña de pantalla</p> <ul style="list-style-type: none"> - Youtuber - 			
16:35	<p>Definir objetivo y público con relación A LA BÚSQUEDA DEL BUEN TRATO A LXS NNJ</p> <p>Preguntas guías:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Para qué vamos a llevar a cabo nuestra acción? -¿Qué reivindicamos? -¿Cuál es el cambio que deseamos generar? -¿A qué público va dirigida nuestra acción, sabiendo lo que queremos lograr? <p>Dinámica opcional que se puede proponer en cada grupo</p> <p>SI FUERA. Puedes jugar a “si fuera” para ir sacando ideas de acciones, materiales, lugares, etc. que luego puedan servir para diseñar y crear la acción. Puedes partir del problema o del deseo. Ejemplos: si el problema sobre el que queremos incidir fuera un baile, ¿qué baile sería? Si nuestro deseo fuese un color, ¿qué color sería? ¿Y si fuese un lugar, una palabra, un objeto, etc.? Después del caos de las ideas que han salido, vuelve a preguntarle al grupo qué imágenes le viene a la cabeza y qué tipo de acción artística quiere llevar a cabo.</p>	<p>Escribir en pizarras mensajes que potencien la acción artista:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Usa la metáfora -Permítete volar -Visibiliza el sueño colectivo -Usa la pregunta -Menos es más 	<p>Proceso colectivo-grupal de acuerdos previos a la materialización de ideas</p>	
17:30	<p>Proceso de creación artista</p> <p>Se trabaja en equipo para desarrollar la acción artista, entre el grupo se designan roles y tareas, y se definen recursos a utilizar. Se ordena lo creado y aclara el mensaje. Se ensaya la acción si es necesario.</p> <p>Preguntas guía</p> <p>¿Nuestra acción es llamativa e implica lo emocional? ¿Es estética, lúdica, festiva? ¿Intervienen el humor, la sorpresa, lo absurdo? ¿Muestra o propone alternativas? ¿Genera diálogo, participación y acción? ¿Hace que el público se dé cuenta de que tiene poder para cambiar las cosas?</p>	<p>Materiales se dejan a disposición para que trabajen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cartón - lápices - tijeras - pegamento - plumones - pintura - etc. 		
18:15	<p>Despedida, se despiden en un gran círculo y reflexionan sobre la muestra que crearon.</p>			
<p>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):</p>				

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ¹⁴ :	150'	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	CONTINUACIÓN CAMPAÑA ARTIVISTA		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	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.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
10'	Se realiza registro de asistencia en planilla de excel o impresa. Se pega etiqueta de nombre para NNJ.	Lista de asistencia digital	nombre con el que quieren ser llamadx	
20'	ACTIVIDAD DESBLOQUEANTE: Desobediencia a la autoridad <ul style="list-style-type: none"> - Aquella persona que dará la orden dirá por ejemplo "sentarse en el suelo" a lo que los participantes deben hacer otra acción por ejemplo, saltar, subirse a una silla, etc. Si algún participante se equivoca y sigue la orden, este tendrá una limitación, como cerrar un ojo durante todo el juego, tener una mano en la espalda, etc. - Se puede variar el juego con las dinámicas en silencio, es decir, el animador sube un brazo y los participantes bajan los brazos. 	No aplica.		
90'	Estaciones artivistas: De los grupos generados la sesión anterior, tendrán su/s áreas de trabajo artivistas finalizando las creaciones se evalúa conjuntamente, incentivando al grupo para que extraiga sus propias conclusiones y siga reflexionando de forma crítica y constructiva acerca de la acción Preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se han sentido en cada día? - ¿Qué es lo aprendido? - ¿A quién le gustaría mostrar la creación? ¿Por qué? - ¿Crees que es importante que los demás lo vean? 	Las obras creadas en la sesión anterior.		

¹⁴ En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

¹⁵ En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

30'	Actividad de cierre: EMOCIONES-SENTIMIENTOS Se le pide a las personas escribir emociones y/o sentimientos que sienten con relación al movimiento activista en que han trabajado los últimos días. <ul style="list-style-type: none"> - Estos se anotan en una pizarra donde todos los participantes los puedan ver y elegir 2 que más les impresionan. - en conjunto se habla y analiza la relación entre emociones y/o sentimientos sean estos del plano del malestar o bienestar 	Pizarra Tizas		
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

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".

Tener claro que la planificación es flexible; las actividades se pueden adaptar a los intereses y disposición del grupo

✓ **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

