

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ **Identificación de la experiencia:**

Nombre de la experiencia:	El rescate del hombre de cobre				
Facilitador/a(s):	Claudia León, Ignacio Herrera, Yanira Plaza y Macarena López + Mediadora Karla Ramos				
Período de realización:	20-23 de febrero 2023	Región:	Antofagasta		
Cantidad de sesiones:	4	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (x)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Este laboratorio surge de la vinculación entre CCU en el Arte, Centro Cultural Estación (CCE) y Cecrea, cuya inspiración es la obra del artista Nicolás Grum llamada La Rebelión de la Huaca, en este proceso se convoca a las niñeces y juventudes a generar una ruta investigativa que vaya transitando por los ejes que también realizó el artista. Las preguntas, creaciones y reflexiones tendrán un contexto temático para cada encuentro, pasarán por el territorio, las culturas originarias-originales, la colonización, patrimonio, así como los ritos fúnebres de la zona andina.					

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

1. Identificar las tensiones que existen con relación a la exportación de lxs ancestros del territorio
2. Generar propuestas visuales vinculadas a los nudos críticos con relación a la historia del hombre de cobre
3. Mediar al artista el proceso del laboratorio

✓ **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	
Colaboración y confianza	x	Derechos y compromiso	x	Identificación de problemas		Conexión y síntesis	
Autonomía		Buen vivir	x	Flexibilidad		Materialización de ideas	x

✓ **Vinculación con los procesos participativos:**

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.

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
Proceso colaborativo entre CCU, Cecrea y CCE	Correos y reuniones realizadas desde nivel central

✓ 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 :		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:	
Propósito de la sesión:	Conocer la trayectoria del artista y su obra La Rebelión de la Huaca		
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.
15'	Lista de asistencia, bienvenida y nombre		cómo quieren ser llamadx	
15'	Dinámica de desbloqueo para inicio Pregunta ¿qué es para ti la recuperación?	-	registro en bitácoras de las respuestas emitidas por lxs participantes	
35'	<ul style="list-style-type: none"> Se presenta a la mediadora, quien acompañará el proceso de este laboratorio Se inicia la jornada con les niños introduciéndose en la exposición La rebelión de la Huaca, acompañadxs también por lxs mediadorxs del Centro Cultural Estación (CCE) de manera que se involucren con los distintos dispositivos que componen la obra y sirvan de disparadores para las siguientes actividades. Se genera un espacio de conversación sobre sus impresiones con relación a la obra 	-	- Elección de hecho-objeto inspirador para la siguiente actividad (composición carta)	

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.

50'	<p>Cartas al museo (inspirado en arte postal)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se propone a partir de sus impresiones escribir-componer-dibujar cartas dirigidas al museo solicitando la devolución del hombre de cobre. ● Se disponen diversos materiales para que puedan escoger el formato que más les acomode e inspire ● Una vez terminadas sus creaciones se depositan en un buzón para el ejercicio simbólico de su envío a USA 	<ul style="list-style-type: none"> ● pegamento ● tijeras ● revistas ● lápices ● plumones ● hojas de colores de distintos gramajes ● témpera ● pinceles ● lápices de cera 	<p>Realización individual o grupal Registro fotográfico de sus cartas</p>	
10'	Cierre			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

✓ Planificación⁶ (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 ⁷ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	(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 una propuesta de rescate del hombre de cobre		
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.
15'	Lista de asistencia, bienvenida y nombre		Cómo quieren ser llamadx	

⁶ 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.

⁷ 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.

⁸ 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.

15'	Dinámica de desbloqueo para inicio Imaginería de viajes en distintos medios de transporte para provocar un escenario para la siguiente actividad			
70'	<p>La misión de rescate:</p> <p>Esta segunda jornada invita a que lxs participantes de manera grupal puedan generar un plan de rescate del hombre de cobre.</p> <p>Los ejes temáticos serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● el concepto de ruta y recorridos ● Uso de la carta de Edward Jackson como material pedagógico de apoyo para la creación del plan. ● como se imaginan el retorno del “Hombre de cobre”, como de los desplazamientos que este mismo sufrió en el momento que decidieron sacarlo de su origen y comenzar su comercialización desnaturalizada 	<ul style="list-style-type: none"> -carta de Edward Jackson - hojas grandes para composición colectiva - revistas -lápices - pegamento -plumones - etc 		
20'	Plenario Una vez terminados sus planes, se comparten con el gran grupo de modo de conocer y poner en común las distintas estrategias ideadas Cierre			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁹ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹⁰	(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:	Conocer los ritos fúnebres ancestrales y realización de réplicas que componen la obra de GRUM		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		

⁹ 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.

¹⁰ 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.

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.
15'	Lista de asistencia, bienvenida y nombre	lista de asistencia digital porta nombres plumones	Cómo quieren ser llamadx	
15'	Haciendo memoria Al iniciar se dialoga sobre los días anteriores y el recorrido que se ha realizado hasta el momento		respeto por quienes desean hablar	
80'	<p>Ritos fúnebres</p> <ul style="list-style-type: none"> En esta tercera jornada se busca sensibilizar respecto a la situación de los restos humanos exhibidos en vitrinas en el mundo, especialmente en occidente. Dentro de esta jornada propondremos el debate respecto a las réplicas y el cuidado y resguardo de la identidad de nuestros antepasados, comprendiendo la diferencia entre exhibir un cuerpo y un objeto Se visita nuevamente la muestra para recordar los rituales fúnebres ancestrales y los utensilios de inspiración <p>Creando réplicas</p> <ul style="list-style-type: none"> De modo de recrear el rito fúnebre que se merece el hombre de cobre, se realizarán réplicas de utensilios y/u otros elementos que Nicolás Grum haya confeccionado para la expo, siendo ellos quienes resignifiquen sus propias versiones 	<ul style="list-style-type: none"> Greda pasta Das plasticina agua herramientas de modelado 	<p>Qué objeto-utensilio</p> <p>Cantidad de objetos utensilios</p> <p>materialidad</p> <p>Registro de sus obras</p>	
10'	Cierre			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

Número de sesión	4	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ¹¹ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹²	(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:	Conocer al artista Nicolás Grum y que lxs participantes medien sus obras		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-dieño (--) 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.
15'	Lista de asistencia, bienvenida y nombre	lista de asistencia digital porta nombres plumones	Cómo quieren ser llamadx	
15'	Bienvenida y presentación del Artista invitado Nicolás Grum. Dinámica de Desbloqueo corporal: se realizan movimientos que permitan relajar los músculos y sintonizar de manera colectiva con el espacio de conversación.	-		
40'	Conversaciones con Nicolás Se disponen en un gran óvalo o círculo todxs los participantes, la mediadora contextualiza y pregunta qué recuerdan sobre lo experimentado los días anteriores, luego de esto se da espacio a sus preguntas. A su vez, Nicolás les contará sobre lo que ha significado para él la forma en que fue realizando todo el proceso investigativo y creativo para llegar a la obra La Rebelión de la Huaca.	-	- Uso de la palabra por libre voluntad	
40'	Mediando nuestras obras Lxs participantes le cuentan al artista sus propios procesos creativos esto incluye <ul style="list-style-type: none"> - las cartas al museo - el plan de rescate del hombre de cobre - las réplicas de utensilios 	obras montadas en el espacio CECREA -cartas - planes -réplicas de utensilios	- contar de manera individual o grupal voluntariamente	

¹¹ 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.

¹² 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'	Ritual fúnebre simbólico De modo de acercar la manera en que dependiendo del territorio que se habite y de la relación con lxs ancestros antes de la colonización, especialmente la cosmovisión andina, se comparte un espacio donde se realice simbólicamente el respeto por la existencia del hombre de cobre y el deseo de su descanso en la tierra donde nació.	- aguayo - hojas de coca - vasijas de greda - instrumentos musicales - réplicas de utensilios	- uso de instrumentos para acompañar canto de artista y ritual - expresar deseos -	
10'	Cierre. Sentires y pensares sobre el proceso vivido			
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 los límites de las posibilidades de diseño antes de iniciar cualquier formato.

