

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

### ✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Historietas: <i>seguimos haciendo comics</i>				
Facilitador/a(s):	Josefa Ruiz				
Período de realización:	septiembre	Región:	Los Lagos		
Cantidad de sesiones:	4	Tipo de experiencia <sup>1</sup> (marcar X)	Lab. Creativo (x)	Exp. Creativa ( )	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Laboratorio de creación de historietas se trabajará el personaje y su gestualidad, problematizando las experiencias de NNJ en relación al adultocentrismo. Se trabaja con la guía Enfoques Transversales para una educación artística transformadora.					

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

1. Crear personajes originales y su gestualidad
2. Animar el diálogo sobre el adultocentrismo
3. Proponer el despliegue de narrativas en los personajes creados y sus espacios habitados

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación		Diversidad y multicultural.	x	Observación		Originalidad	x
Colaboración y confianza		Derechos y compromiso	x	Identificación de problemas		Conexión y síntesis	x
Autonomía		Buen vivir	x	Flexibilidad		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.)
Bitácora laboratorio comic	Lab. comic, desarrollado durante agosto

### ✓ Planificación<sup>3</sup> (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

<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.

<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 a l co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar <sup>4</sup> :	2 horas	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>5</sup>	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	presencial		Fecha de realización o publicación: 2 de septiembre 2023
Propósito de la sesión:	La construcción del personaje y su gestualidad		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) 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.	Sala y/o espacio Cecrea a utilizar
	<p>Escucha o Momento inicial : Presentación con lana roja</p> <p>Se dispone de un ovillo de lana que se va a ir desmadejando según se pase entre los integrantes del grupo y se dice nombre / personaje favorito, luego el nuevo integrante deberá repetir lo que ha dicho el anterior y añadir su propia presentación antes de pasarlo de nuevo, y así sucesivamente.</p>	Lana roja	NNJ deciden qué personaje favorito quieren presentar al grupo	Limpio/sucio
	<p>Actividad 1 Revisión del cómic Efectos de un año en el colegio (1909) El Peneca 2, ilustración de Emilio Álvarez</p> <p>Analizamos colectivamente esta imagen y observamos junt@s que nos hace pensar, sentir, descubrir en relación a nuestra experiencias en la escuela.</p> <p>Referencia:</p> <p><a href="http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-349086.html">http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-349086.html</a></p>	<p>Comic <i>Efectos de un año en el colegio</i> impresa.</p> <p>Lápices plumones</p> <p>Acetatos</p>	NNJ intervienen la imagen propuesta en acetatos según sus experiencias escolares	Limpio/sucio
	<p>Actividad 2 <b>Mi personaje</b></p> <p>Cada niñ@ crea un personaje que será prototipos para actividades de la sesión 2</p>	<p>Hojas de colores</p> <p>Plumones finos</p> <p>Acetatos</p>	El personaje no tiene que ser necesariamente un ser humano, puede ser un objeto, animal o algo imaginario. La idea es que los NNJ puedan cambiar la gestualidad del personaje en el desarrollo de las historias.	Limpio/sucio
	<u>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión: Revisamos</u>	Personajes en proceso		Limpio/sucio

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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.

20	Consejo o Cierre: Acuerdos de convivencia: Desde la pregunta ¿Qué es importante para mí para sentirme respetado en el espacio de laboratorio?	Plumón Pizarra Pregunta impresa o dibujada		
----	---	--	--	--

Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar <sup>6</sup> :		Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>7</sup>	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	presencial	Fecha de realización o publicación:	9 de septiembre, 2023
Propósito de la sesión:	El gesto del personaje y su desarrollo en la historia ¿Donde habita mi personaje?		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) 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.	Sala y/o espacio Cecrea a utilizar
20	Escucha o Momento inicial : Hola! ¿Cómo me imagino de adult@?	Tizas		
60	Actividad 1 . Gesto y personajes parte 1  Personajes en mica y gestos sobre el rostro del personaje con rotuladores con distintas capas.  Referencia sobre el gesto en el personaje:  <a href="https://lamuletaedescriptor.com/2020/11/08/gestos-y-acciones-faciales-el-personaje-en-movimiento/">https://lamuletaedescriptor.com/2020/11/08/gestos-y-acciones-faciales-el-personaje-en-movimiento/</a>  <a href="https://lamuletaedescriptor.files.wordpress.com/2020/11/ficha-gestos-faciales.jpg">https://lamuletaedescriptor.files.wordpress.com/2020/11/ficha-gestos-faciales.jpg</a>	MICA Rotuladores Luminosa Aplicación stop motion studio Tablets o celulares	NNJ deciden qué personajes hacer y todos los gestos que quieran hacerle. Es un espacio de juego y experimentación.	

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> 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.

	En grupos de 4 a 5 NNJ juegan con los distintos personajes realizados por sus compañeros, intercambian gestos. Pueden mover de forma rápida el gesto o grabar con celular con la aplicación stop motion studio.			
20	Actividad 2 El espacio habitado del personaje: NNJ construyen	Revistas Cartón	Cada grupo de NNJ	
	<u>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</u>			
	Consejo o Cierre: Revisión y expansión de nuestros acuerdos de convivencia			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)	
Duración del medio para facilitar <sup>8</sup> :		Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>9</sup>	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)	
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	23 de septiembre, 2023	
Propósito de la sesión:				
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) 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.	Sala y/o espacio Cecrea a utilizar
	Escucha o Momento inicial :  <b>Presentación en viñetas</b>	Papel Lápices de colores	NNJ deciden con qué pareja hacer el intercambio.	

<sup>8</sup> 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.

<sup>9</sup> 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.

	cada niñ@ del grupo dibujará en una hoja dibuja cuatro viñetas que representan aspectos identificativos de la persona o vivencias recientes. Tras ello, se pondrán por parejas y cada uno explicará al otro lo que han dibujado y por qué les representa.			
	Actividad 1 Nuestro personaje en un historia			
	Actividad 2 :			
	<u>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</u>			
	Consejo o Cierre:			
<b>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:</b>				

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	4	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (---)
Duración del medio para facilitar <sup>10</sup> :		Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>11</sup>	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	30 de septiembre, 2023
Propósito de la sesión:	Irradiación		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) 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.	Sala y/o espacio Cecrea a utilizar
	Escucha o Momento inicial :  Cada NN deberá pensar en diferentes gestos que simbolizen su nombre o que se basen en los sonidos de sus letras, para posteriormente mostrárselo a los demás. El resto deberá adivinarlo.	x	Tras la presentación se propone hacer una cadena en que cada un@ de los niños del grupo vayan realizando su gesto y el de los anteriores.	

<sup>10</sup> 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.

<sup>11</sup> 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.

	Actividad 1 Montaje irradiación	Todos los trabajos de los laboratorios de comic y historietas.	Nin@s hacen la selección de todos los trabajos	
	Actividad 2			
	<u>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</u>			
	Consejo o Cierre:			
<b>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:</b>				

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

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.