

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Pintura marmolada sobre papel				
Facilitador/a(s):	Yasna Orellana				
Período de realización:	mayo	Región:	Ilagos		
Cantidad de sesiones:	4	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (<input checked="" type="checkbox"/>)	Exp. Creativa (<input type="checkbox"/>)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
El laboratorio consiste en la exploración de la técnica de pintura marmolada sobre papel, indagando en el movimiento, el color, los sentidos y el formato, para formar paisajes imaginarios.					
Manualidad para niños: PAPEL MARMOLEADO usando CREMA DE AFEITAR (NO EBRU) by ART Tv					

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

1. Estimular la creación mediante los sentidos
2. Facilitar la autonomía con trabajos pictóricos personales
3. Expresar el mundo interno mediante el movimiento y color de la técnica marmolada

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

CAPACIDADES CIUDADANAS			CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación	<input checked="" type="checkbox"/>	Diversidad y multicultural.	Observación	<input checked="" type="checkbox"/>	Originalidad	<input checked="" type="checkbox"/>
Colaboración y confianza	<input checked="" type="checkbox"/>	Derechos y compromiso	Identificación de problemas		Conexión y síntesis	<input checked="" type="checkbox"/>
Autonomía	<input checked="" type="checkbox"/>	Buen vivir	Flexibilidad		Materialización de ideas	

✓ 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.)
creatividad y pintura	escuchas 2021

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 de finada 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, 2, 3, etc.)	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	2 h	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión) ²
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	conocer a técnica		
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.
30	<p>Inicio Saludo</p> <p>Desbloqueo creativo en torno a las emociones y los sentires.</p> <p>Como venimos , que colores representa mi ser y mi estado de ánimo</p> <p>.</p> <p>Actividad sensorial: Se les venderá los ojos a los participantes y se les pedirá que utilicen el sentido del tacto y el olfato. Se les pasará los materiales que se utilizan en esta técnica : Crema de afeitar, palos y pintura, en diversos potes.</p> <p>¿qué piensan que son? ¿ Cómo es la textura? ¿ Cómo es el olor?</p>	<p>Crema de afeitar</p> <p>brochetas</p> <p>pintura tempera</p> <p>Bandejas</p> <p>limpia vidrios</p> <p>papel canson</p>	<p>Los participantes podrán presentarse, exponer sus comentarios sobre su estado de animo</p>
30	<p>1- conocer la técnica</p> <p>Se les mostrará ejemplos del marmolado para saber sus opiniones, además se les mostrará los materiales : Bandeja, papel, pinturas , palos de brochetas, y espuma para afeitar. Se facilitará la conversación y la curiosidad preguntando qué se imaginan al ver los materiales y cómo se imaginaban que resulta la técnica.</p>	<p>Crema de afeitar</p> <p>brochetas</p> <p>pintura tempera</p> <p>Bandejas</p> <p>limpia vidrios</p> <p>papel canson</p>	<p>Expresar sus dudas y comentarios</p>

³ 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.

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	2- A marmolear!: en base a la actividad inicial entorno a las emociones y los colores, los NNJ realizarán su primera composición en base a esta técnica , tomando en cuenta cómo se relacionan las emociones , con los colores, y el movimiento. Nos centraremos también en los sentidos tacto olfato e iremos paso a paso, conversando sobre lo que hacemos y cómo se hace .	Crema de afeitar brochetas pintura tempera Bandejas limpia vidrios papel canson	Explorarán la técnica bajos sus emociones y creaciones
10	Cierre: Los participantes expresarán sus opiniones sobre el desarrollo de la sesión		Los participantes expresarán sus opiniones sobre el desarrollo de la sesión
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 (1, 2, 3, etc.)	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁷ :	2 horas	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:	crear		
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.
40	saludo inicial desbloqueo creativo: Meditación guiada interna sobre las emociones y paisajes imaginarios Escucha: Cómo nos sentimos ? que vimos? que colores?	Crema de afeitar brochetas pintura tempera Bandejas limpia vidrios papel canson	Los participantes podrán exponer sus sentires y emociones después de la experiencia.
60	-Mostrar ejemplos de pintura marmolada y pinturas abstractas Experimentación/codiseño : creando paisajes imaginarios: En base a los que vivieron , elegirán los colores y recrean ese mundo interno en base a la técnica del marmoleado	Crema de afeitar brochetas pintura tempera Bandejas limpia vidrios	En base a lo vivido , crearan sus pinturas marmoladas

⁶ 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.

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.

	Irradiación: Expondremos los trabajos y analizaremos lo realizado.	papel canson	
20	Consejo: Se les explicara el desafío grupal. De realizar un marmoleado de grandes proporciones ¿ Como nos organizamos? ¿ que medidas tenemos que tomar?		Podrán expresar ideas para realizar este desafío grupal , desde que hacer, hasta cómo organizarse .
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):			

✓ nificación⁹ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (---)
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	(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:	Desafío grupal		
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.
10	Inicio Desafío grupal: con una cuerda ¿Como nos levantamos todos juntos ? Sigue la historia		
	Experimentación/ escucha : Según los acuerdos de la sesión pasada llevaremos a cabo desafío grupal. hacer uno de grandes proporciones con tela. En el piso del espacio sucio , se pondrá un gran cama de crema afeitar SE TRASLADA A LA SIGUIENTE SESIÓN POR MATCH		
	Dispositivos de escucha: ¿cómo está tu ánimo?¿ cómo te has sentido con tus compañerxs? ¿ Cómo te has sentido en el laboratorio? ¿ Alguna idea que te gustaría desarrollar? Se lee y se comparten los resultados Acuerdos de convivencia: ¿ cómo tiene que ser el ambiente en el laboratorio? ¿cómo tenemos que relacionarnos con nuestros compañerxs? ¿cómo me tengo que sentir cuando vengo a Cecrea?		

⁹ 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.

¹⁰ 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.

¹¹ 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.

	Trabajo plástico grupal:		
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

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.