

PLANIFICACIÓN CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	La voz del Fan Art				
Facilitador/a(s):	Sergio Lagos - Francisca Millapel				
Período de realización:	Febrero	Región:	La Araucanía		
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 laboratorio exploraremos la actuación y el dibujo, a través de la creación de web comics sonoros con nuestros personajes favoritos, los cuales cobrarán vida a través de uso de teatrillos y nuestras voces.					

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

1. Actuar y grabar diálogos en torno a la creación de dibujos secuenciados (Fan art).
2. Fomentar la creatividad a través de la revisión de personajes y sus posibilidades interpretativas.
3. Promover el trabajo en equipo a partir de la narración de historias.

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

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

ENFOQUES TRANSVERSALES	
Enfoque de género	
Enfoque territorial	
Enfoque de bienestar integral	X

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 finida 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.

✓ 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.)
Laboratorio se realiza a partir de la Segunda Escucha Creativa del 2023, en donde las y los NNJ crean el concepto de un laboratorio que incluya la Grabación de voces y el Fan Art, como también en la Devolución de la misma escucha, en donde vuelven a aparecer el Fan Art y el cómic.	-Audios de la Segunda Escucha 2023

✓ Planificación³

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----) Presencial (-X-)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	90 min	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	90 min
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	Febrero
Propósito de la sesión:	Introducir a las y los participantes a las narración orales con apoyo visual.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (---) Consejo (X)		

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 min	Bienvenida al laboratorio a través del juego tira un cuento. Desde ahí se pregunta, ¿Has relatado un cuento a través de imágenes? ¿Cuál ha sido tu experiencia?	Ficha de tira un cuento Dado	- Expresar conocimientos y experiencias.. La actividad se realiza a partir de la imaginación y la aplicación artística.	
20 min	Actividad 1: Introducción a las narrativas gráficas a través del kamishibai. Presentamos este tipo de teatrillo a través de un cuento, para poder realizar un primer nexo entre la oralidad y su relación con las imágenes. Como desafío se les invita a elegir un personaje que les guste, un lugar, un problema y una solución para poder construir una historia con 4 dibujos secuenciados.	Kamishibai Fichas de Kamishibai	- Esbozar la base de su historia, según sus propios interfaces e imaginación. La actividad se realiza a partir de la imaginación, la conversación.	
45	Actividad 2: Desarrollo de la historia en dibujos secuenciados. A partir de la idea del kamishibai, se invita en base a lo conversado anteriormente a desarrollar sus propias historias, para poder registrarlas audiovisualmente, si así lo desean.	Block Lápices grafito Lápices de colores kamishibai Videocámara	- historias a desarrollar - Imágenes a desarrollar La actividad se realiza a través de la imaginación y la aplicación artística.	

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.

10 min	Para finalizar, conversaremos alrededor de la siguiente pregunta, mientras mostramos las obras: ¿De qué manera trabajaste tu obra? En la etapa de consejo preguntamos: ¿Te gustó la sesión? ¿Tienes ideas para la próxima?	Obras realizadas	- Expresar procesos, experiencias e ideas.	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----) Presencial (-X-)
Duración del medio para facilitar ⁶ :	90 min	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁷	90 min
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	Noviembre
Propósito de la sesión:	Elaborar 4 viñetas en base a personajes que les gusten y grabar sus respectivos diálogos.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (--) Consejo (X)		

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 min	Bienvenida al laboratorio a partir de una retroalimentación, realizada por todos y todas sobre la sesión anterior. Compartimos las actividades planeadas para la sesión, en base a eso preguntamos ¿Qué cosas te gustaría explorar hoy?	No se requieren	- Relatar experiencias, aprendizajes y expectativas. La actividad se realiza a partir de la conversación.	
20	Actividad 1: Desarrollo de cómic n°1. A partir de un formato dividido en 4 partes, realizamos la historia de manera visual. Se especifica la necesidad de escribir los diálogos que estos tendrán, para grabarlos.	Block Lápices de colores Lápices grafito	- Desarrollar historias. - Expresar intereses e ideas a través del dibujo. La actividad se realiza a partir la imaginación y la aplicación artística.	
40	Actividad 2: Grabación de voces. En base a los diálogos de cada creación nos dispondremos a grabar los diálogos de nuestro comic.	Computador Micrófono	- Expresarse oral y verbalmente La actividad se desarrolla por medio de la aplicación artística.	

⁶ 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.

⁷ 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 min	Para finalizar, conversaremos al rededor de las siguiente pregunta, mientras mostramos las obras: ¿Cuál crees que fue el desafío más grande en la sesión de hoy? En la etapa de consejo preguntamos: ¿Te gustó la sesión? ¿Tienes ideas para la próxima?	Obras realizadas	- Expresar procesos, experiencias e ideas. La actividad se realiza a modo de conversación.	
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 (----) Presencial (-X-)	
Duración del medio para facilitar ⁸ :	90 min	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁹	90 min	
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	Noviembre	
Propósito de la sesión:	Elaborar 6 viñetas en base a personajes que les gusten y grabar sus respectivos diálogos.			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (-X-) Consejo (X)			

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 min	Bienvenida al laboratorio a partir de una retroalimentación, realizada por todos y todas sobre la sesión anterior. Compartimos las actividades planeadas para la sesión, en base a eso preguntamos ¿Qué cosas te gustaría explorar hoy?	No se requieren	- Relatar experiencias y expectativas. La actividad se realiza a partir de la conversación.	
15 min	Actividad 1: Desarrollo de cómic n°2. Nuevamente, a partir de un formato dividido realizamos la historia de manera visual, pero esta vez en 6 partes. Se especifica la necesidad de escribir los diálogos que estos tendrán, para grabarlos. -	Block Lápices de colores Lápices grafito	- Desarrollar historias. - Expresar intereses e ideas a través del dibujo. La actividad se realiza a partir de la imaginación y la aplicación artística.	
55 min	Actividad 2: Grabación de voces. En base a los diálogos de cada creación nos dispondremos a grabar los diálogos de nuestro comic.	Computador Micrófono	- Expresarse oral y verbalmente La actividad se desarrolla por medio de la aplicación artística.	

⁸ 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.

⁹ 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 min	En la etapa de consejo preguntamos: ¿Qué te gustó o no te gustó del laboratorio? ¿Qué técnicas te gustaría aprender?¿De qué otros temas te gustaría hablar?	Obras realizadas	- Expresar procesos, experiencias e ideas. La actividad se realiza a modo de conversación.	
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”.