

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Laboratorio Arte Postal - Liceo Josefina Aguirre Montenegro				
Facilitador/a(s):	Juan Ignacio Toro C.				
Período de realización:	Abril - mayo 2022	Región:	Aysén		
Cantidad de sesiones:	5	Tipo de experiencia <sup>1</sup> (marcar X)	Lab. Creativo (_x_)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Este laboratorio de Arte propone a los NNJ crear, inventar y pensar, abstrayéndose del resultado, del juicio sobre la calidad de la obra y disfrutando del proceso creativo en formato de Arte Postal.					

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

1. Enseñar a crear sin prejuicios y abstraerse del resultado.
2. Escuchar y atender las inquietudes de los NNJ dentro del marco artístico
3. Ejercitar e implementar la observación y la atención a los detalles

✓ 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.)
Primer laboratorio implementado luego de la Primera Escucha Creativa Cecrea Coyhaique	Hoja común, Opalina forma postal, lápices diversos, diversos tipos de pinturas, bitácora y fotos

<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.

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

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	1 – 2 – 3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar <sup>4</sup> :		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:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		

## Sesión 1

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	Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, etc.):	Post it y plumones	Bienvenida y saludo inicial, momento de presentación de cada participante y facilitador, contexto de Cecrea Coyhaique en 2022. Presentarse desde una o más características de nuestra personalidad, objeto o animal que nos represente. Dibujarlo en una nota adhesiva	
20 min	Actividad 1 (puede considerar: una pregunta abierta para problematizar la experiencia, la presentación de una información o una técnica, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)	Hojas, cinta adhesiva y plumones	Preguntar qué saben de arte, como lo abordan en la escuela y cuáles son sus apreciaciones personales. Compartir los conocimientos mutuos, escuchándolos a los NNJ primero para ir aprendiendo juntos.	
30 min	Actividad 2 <sup>6</sup> (puede considerar: la presentación de una información o una técnica, una pregunta abierta para problematizar la experiencia, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)	Papeles, hojas, tijeras, pegamento, pintura, cinta, lápices y plumones	Se propone crear un cuaderno colaborativo donde iremos “soltando la mano”, usando hojas y papeles mezclados (diarios, craft y cartulina) que nos ayude a variar el resultado. (formato bitácora o fanzine)	

<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.

<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.

<sup>6</sup> Se pueden agregar más actividades.

20 min	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u>	Papeles, hojas, tijeras, pegamento, pintura, cinta, lápices y plumones	Momento para crear libremente.	
10 min	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)		Compartir creaciones de libretas y dibujos. Opinar y reafirmar la creación sin juicio sobre el resultado. Pedir que sigan creando durante la semana. Reflexiones colectivas.	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

## Sesión 2

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.
20 min	Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, etc.):	Post it y plumones	Bienvenida y Saludo, conversar sobre la actividad pasada y preguntarles si salió algo nuevo. Se propone a los NNJ que decidan que explorar para esta sesión	
20 min	Actividad 1 (puede considerar: una pregunta abierta para problematizar la experiencia, la presentación de una información o una técnica, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)	Hojas, cinta y plumones	Conversar sobre lo creado en la sesión anterior, sobre el ejercicio de no juzgar aplicado a todo lo que hacen. Reflexiones sobre los juicios instalados como por ejemplo: dibujar bonito o feo.	
40 min	Actividad 2 <sup>7</sup> (puede considerar: la presentación de una información o una técnica, una pregunta abierta para problematizar la experiencia, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)	Papeles, hojas, tijeras, pegamento, pintura, cinta, lápices y plumones	Según sus propuestas decidimos: Crear lámina en conjunto sobre sus opiniones frente a lo conversado y visto. Analizamos los Juicios, prejuicios, (ponderar vs juzgar)	
10 min	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u>		Usar los conceptos de la lámina creada como base para futuras creaciones.	

<sup>7</sup> Se pueden agregar más actividades.

10 min	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)		Invitar a que sigan creando y explorando formas de crear bitácoras/fanzines	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

### Sesión 3

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.
20 min	Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, etc.):	Post it y plumones	Bienvenida y Saludo Conversación inicial sin rumbo. El Arte como vehículo a la deriva	
20 min	Actividad 1 (puede considerar: una pregunta abierta para problematizar la experiencia, la presentación de una información o una técnica, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)	Bitácoras, lápices y plumones.	Revisar técnicas para ser creativo (cualquier área, no sólo las artes) Conversar los puntos presentados: sacar y añadir ideas en conjunto	
40 min	Actividad 2 <sup>8</sup> (puede considerar: la presentación de una información o una técnica, una pregunta abierta para problematizar la experiencia, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)	Bitácoras, pinturas, lápices, pinceles, plumones	Juntar las láminas de prejuicio y bloqueos en la creación con las técnicas de desbloqueo y motivación creativa.	
10 min	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u>	Bitácoras, pinturas, lápices, pinceles, plumones	Diseñar en Grupo un fanzine para entregar a los demás NNJ de las distintas instancias Cecrea	
10 min	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)		Despedida e invitación a seguir creando con esta nueva herramienta.	

<sup>8</sup> Se pueden agregar más actividades.

			Puerta abierta a seguir creando e invitación a los NNJ a continuar participando en Cecrea en convocatorias Abiertas	
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”.

### ✓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.