

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Ojo con el chuby park				
Facilitador/a(s):	Rodrigo Palacios – Tamara Rivas – Freddy Carrasco	Edad a los/as participantes	7 a 19 años		
Período de realización:	06 y 20 de enero	Región:	Metropolitana		
Cantidad de sesiones:	2	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (x)	Exp. Creativa()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Este laboratorio busca que NNJ puedan realizar diseños únicos que sean plasmados en el skatepark. Ofrece una oportunidad para la expresión artística, la motivación, creación y diversión y contribuye al sentido de comunidad y pertenencia con el espacio.					

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

1. Promover la expresión artística a través de la pintura y el diseño.
2. Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los participantes para crear un diseño colectivo para pintar zonas del skatepark.
3. Integrar elementos que reflejen la cultura del skate en el diseño del skatepark.

✓ 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.		Observación	X	Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso	X	Identificación de problemas		Conexión y síntesis	
Autonomía	X	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.)
Continuidad de laboratorio Chuby Ts...Ts...	Evaluación del laboratorio.

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.

✓ 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 :	3 horas	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:	de enero
Propósito de la sesión:	Integrar elementos que reflejen la cultura del skate en el diseño del skatepark para la realización de un diseño colectivo para pintar zonas del skatepark.		
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.
15 minutos	<p>Se da la bienvenida a los NNJ y se realiza una breve introducción sobre la continuidad del trabajo en el skatepark, donde se espera pintar la mayor cantidad de secciones del lugar con diseños realizados por los NNJ.</p> <p>Se da a conocer la importancia de los skateparks y se realiza una vinculación entre el skate, la música y el arte en el espacio público, donde todos estos elementos pueden ser útiles para inspirarse y crear cosas nuevas.</p> <p>Además, se vuelven a plantear los acuerdos de convivencia y de seguridad para el trabajo con spray: uso de guantes de látex, mascarillas y bloqueador solar.</p>	-	
60 minutos	<p>Como ya se realizó una lluvia de ideas en el laboratorio anterior sobre cómo pintar el skatepark, esta vez se organiza a NNJ en grupos pequeños para pintar distintas secciones del parque que están consideradas en este laboratorio.</p> <p>Se presentan nuevamente los materiales de pintura y se asegura que todos comprendan las medidas de seguridad: uso de mascarilla y guantes para manipular las latas.</p> <p>Posteriormente, se da inicio a que NNJ puedan pintar el skatepark con los diseños previamente considerados y creados por ellos.</p>	<p>Latas de spray Diseños de NNJ</p> <p>Artículos de seguridad y protección guantes de látex, mascarillas y bloqueador solar.</p>	<p>NNJ podrán elegir qué colores quieren usar para pintar el skatepark.</p> <p>Decidir que estructura pintar</p>
15 minutos	Se invita a NNJ a descansar un momento para luego continuar (consideración de condiciones climáticas) y se entrega una colación a cada uno.	Colaciones	Actividad libre

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.

60 minutos	<p>Se reproduce música motivadora y relacionada con la cultura del skate para crear un ambiente que motive y divierta a los NNJ.</p> <p>Los NNJ continúan con la pintura de las distintas secciones del skatepark y se anima a los NNJ a ser creativos y a agregar detalles únicos relacionados a sus intereses y el co-diseño realizado anteriormente.</p> <p>Se completa la pintura y se realizan los toques finales para asegurar que el diseño sea coherente y atractivo para todas las personas que practican skate en el lugar.</p>	<p>Latas de spray Diseños de NNJ</p> <p>Artículos de seguridad y protección guantes de látex, mascarillas y bloqueador solar.</p>	Los NNJ deciden que música y porque les gusta
30 minutos	<p>Cierre</p> <p>Se evalúa la sesión y se abordan las proyecciones de la siguiente sesión.</p> <p>Se invita a NNJ a pensar sobre alguna figura o personaje que consideren tiene relación con la cultura del Skate Park.</p>		Se abre la palabra a los NNJ para que evalúen la sesión y se recogen ideas para la creación de un futuro personaje.
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 (---)
Duración del medio para facilitar ⁶ :	3 horas	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁷	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	20 de enero
Propósito de la sesión:	Promover la creación de un personaje que represente la cultura del skatepark.		
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.
15 minutos	<p>Se realiza una bienvenida a los NNJ y se indica que se va a retomar el trabajo que se estuvo realizando en la sesión anterior, donde además de pintar, se va a definir o repensar la cultura del skate y del espacio para intentar representarla en un personaje. Considerando el lugar dónde está ubicado el skatepark y las principales características que los identifican como skaters.</p> <p>Además, se vuelve a plantear los acuerdos de convivencia y de seguridad: uso de guantes de látex, mascarillas y bloqueador solar.</p>		Se realiza una lluvia de ideas donde NNJ pueden expresar libremente qué quieren representar.
60 minutos	<p>Se invita a NNJ a poder crear un personaje que consideren que representa la cultura del skatepark en el lugar a partir de preguntas orientadoras:</p> <p>¿Cómo se llama el personaje? ¿Qué le gusta hacer? ¿Qué hace en el skatepark? ¿Qué sonidos hace? ¿Cómo se mueve?</p>	<p>Papel Tijeras Lápices</p> <p>Parlantes, celular</p>	Cada NNJ podrá elegir libremente qué materiales ocupar para realizar el personaje.

	Todo esto de manera individual para luego compartir las ideas de cada uno. Mientras NNJ dibujan, se pone música para que puedan motivarse y generar un ambiente creativo.		
15 minutos	Se realiza un descanso para que NNJ coman colaciones.	Colaciones	
40 minutos	Se continúa con el trabajo de dibujos y posteriormente se realiza una muestra donde NNJ podrán: <ul style="list-style-type: none"> - Ver los dibujos. - Escuchar los sonidos de cada personaje. - Ver cómo se mueve. <p>Al presentar a sus compañeros y compañeras, además de dar a conocer las ideas principales de sus propuestas de personajes.</p> <p>Luego de la muestra, se propone definir un personaje de manera grupal.</p>	Lana (tendedero) Perros de ropa	Si quieren participar en mostrar a sus personajes y se pueden realizar consultas o potenciar ideas de los personajes de los NNJ Se define de manera colectiva cual será el personaje del Chuby park
45 minutos	Se realiza un bosquejo del personaje elegido con distintas materialidades, desde dibujos pintados con lápices de colores, spray, hasta la realización de figuras en plastilinas.	Papel Tijeras Lápices, plastilinas	Los NNJ eligen los materiales que más les interesa para crear este nuevo personaje
15 minutos	Cierre Se realiza un cierre donde se agradece a NNJ por su participación dentro del laboratorio y se indica que prontamente se volverá para pintar otras secciones del skatepark para dar continuidad al trabajo.		Se abre la palabra a los NNJ para que evalúen la sesión y se recogen las ideas de un futuro personaje
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):			

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.

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.