

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

### ✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Terror en Cecrea				
Facilitador/a(s):	Weicha y Yasna Orellana	Edad a los/as participantes	12 a 15 - 16 a 19		
Período de realización:	mayo	Región:	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)					
Diseñar un espacio de terror inspirado en las casas del terror de los parques de diversiones. Haremos una investigación de historias, mitos y leyendas del territorio las cuales nos darán insumos para la creación de ambientación sonora, visual y personajes .					

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

1.Crear personajes e instalaciones basadas en las historias locales terroríficas.
2. Facilitar instancias de participación y colaboración para crear la instalación terrorífica
3.Poner en valor la historia local para crear éste espacio del terror.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS			CAPACIDADES CREATIVAS				
Democracia y participación		Diversidad y multicultural.		Observación		Originalidad	
Colaboración y confianza		Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	
Autonomía		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.)
<i>En ese sentido, proponen actividades que vinculen juego y teatro con las emociones, artes con sexualidad y cocina y deporte (yoga) con el bienestar. pag 20</i>	Escucha creativa segunda 2024
Escucha 23 Gran interés en Actividades al aire libre y música	Escucha creativa 2023

<sup>1</sup> Una **experiencia Cecrea** es un elemento de la programación que cumpla con: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y disciplinaria. Un **laboratorio creativo** se define como un proceso creativo de aprendizaje que considera varias acciones consistentes entre sí y se implementa en base a la metodología: 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.

✓ Sobre el proceso de archivo: (marcar con X)

¿Esta experiencia será archivada? <sup>3</sup>	Sí, será archivada		No será archivada				
En caso de ser archivada, ¿dónde se alojará?	Estación sensorial Cecrea		Subfondo regional Cecrea		En ambos		No aplica

✓ Planificación (Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas)

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Tercer piso
Duración de la sesión	2 hc.	Fecha de realización	Mayo
Propósito de la sesión:	Conocernos y hablar de historia chilota		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-- Escucha (-- Co-dieño (-- 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.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
30	<p>Escucha o Momento inicial</p> <p>Nos reunimos en la plaza de castro y realizamos dinámicas para conocernos</p> <p>Explicamos de qué se trata el laboratorio y que vamos hacer de sesión en sesión</p> <p>Desbloqueo o activación: El juego del Buscaminas: Dibujamos con tiza un tablero de 16 casillas , un participante tomará una tarjeta donde tendrá marcada coordenadas de objetivos por ejemplo : 1, 7, 12, 13. solo ese participante sabrá las coordenadas y el resto de nnj deben hacer una fila donde cada nnj debe saltar a una casilla y si acierta en la coordenada puede seguir avanzando , si no acierta le toca al siguiente en la fila.</p>	celulares, cuaderno, lapiz, tascam.	Los participantes se presentan y se conocen	
60	<p>Actividad 1 Cementerio</p> <p>Ingresamos con respeto al cementerio , hasta llegar a la supuesta tumba del pirata de Ñancupel, y contamos la historia de el personaje.</p> <p><a href="https://www.diarioregionallaysen.cl/noticia/historias-diariosur/2020/12/el-pirata-nancupel-el-terror-de-las-guaitecas">https://www.diarioregionallaysen.cl/noticia/historias-diariosur/2020/12/el-pirata-nancupel-el-terror-de-las-guaitecas</a></p> <p><a href="https://www.facebook.com/culturaancud/videos/el-pirata-%C3%B1ancupel/524242489475653/">https://www.facebook.com/culturaancud/videos/el-pirata-%C3%B1ancupel/524242489475653/</a></p> <p>Se abre un círculo y generamos preguntas facilitadoras para generar el diálogo ¿ que les llamó la atención? ¿ Cómo se imaginan al personaje?</p>		Los participantes dan su opinión sobre la historia expuesta	

<sup>3</sup> Para Estación sensorial, los criterios son: participación de NNJ en la decisión y medial (audio, vídeo, etc.); mientras que para guardar en subfondo, los criterios son de orden técnico y teórico (proyecto Cecrea nacional y territorial).

	¿ Qué opinan de la edad del pirata? ¿Cuál de todas las versiones de la historia les hace más sentido?			
	Actividad 2 <sup>4</sup> : Mirador de Gamboa: Caminamos hacia allá, nos sentamos en la plaza y contamos una historia misteriosa de la casona azul de Biolab. Posteriormente realizamos una actividad grupal, se forman grupos de a tres y crean un final para la historia del pirata de Ñancupel con dibujo, escritura, grabación de sonido o video. ¿ Qué final fantástico nos imaginamos?	Lápiz, papel grabadora, camara	Las participantes dibujan , escriben o graban el final inventado de la historia de Ñancupel	
30	Consejo o Cierre: Caminamos hacia la plaza y preguntamos ¿ como se sintieron? ¿ que les parecieron las historia de este paseo? Cada participante investigara una historia con sus amistades o familia para ser contada en la próxima sesión		Expresaran sus observaciones y reflexiones	

Número de sesión	2	Lugar donde se desarrollará	Espacio tercer piso
Duración de la sesión	2	Fecha de realización	
Propósito de la sesión:	Co diseñar		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-- Escucha (-x) Co-dieño (-x) 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.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
10	Escucha o Momento inicial Nos saludamos y hacemos una activación de coordinación grupal .  <b>Desbloquéo o activación:</b> Para romper el hielo se propone un juego llamado “El intercambio de personalidad” éste juego consiste en hacer dos grupos , cada grupo se pone de frente al otro con una separación de 4 metros aprox, cada participante debe elegir un sonido de un animal para interpretarlo, cuando el facilitador da la señal las personas deben caminar hacia la posición de su compañero y cuando se cruzan deben intercambiar el sonido por el que hace su compañero, esto luego se repite con movimiento 3 veces.			

<sup>4</sup> Se pueden agregar más actividades.

50	<p>Actividad 1: Invitaremos a alguien de las artes escénicas para que realice una performance , montaremos el espacio del tercer piso.</p> <p>Se realizará un círculo para que den las opiniones e impresiones de la performance y para que cada una cuente la historia que investigó .</p>	Luces , puf	Las participantes opinan y cuentan sus propias historias	
50	<p>Actividad 2<sup>5</sup> Codiseño: Iniciamos el codiseño donde los participantes deberán tomar las decisiones de cómo construir y qué hacer en el espacio del terror que estará ubicado en el cuarto oscuro. Esta instalación se construirá con sonidos, luces, personajes caracterizados, maquillaje y una escena teatral.</p> <p>Para facilitar esta instancia dividiremos el co diseño de esta instalación terrorífica en dos partes:</p> <p>-Co diseño de la escena : ¿qué historia podemos contar? ¿Cuál es el guión?</p> <p>-Co diseño de los personajes: Según la historia creada ¿ Cuales son los personajes que aparecerán en la escena?</p>	Papel y lápices maskingteip, sábanas, pinturas , luces,	Las participantes co diseñan la instalación del espacio del terror , decidiendo la escena teatral y los personajes. Esto queda en una hoja y papel .	
10	<p>Consejo o Cierre: realizaremos un desbloqueo creativo <a href="https://www.youtube.com/shorts/TXkgVa3W1UQ">https://www.youtube.com/shorts/TXkgVa3W1UQ</a> para alivianar y desconectar con el terror.</p>		Expresan sus reflexiones	

Número de sesión	3	Lugar donde se desarrollará	cuarto oscuro y pasillo.
Duración de la sesión	2 hc	Fecha de realización	
Propósito de la sesión:	Ejecutar lo co diseñado		
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.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
----------	---	--	--	---

<sup>5</sup> Se pueden agregar más actividades.

	<p>Escucha o Momento inicial: Los facilitadores saludan a los nnj, preguntan ¿cómo estuvo la semana de escuela? ¿Qué historias lograron investigar? ¿Qué personajes les gustaría representar?</p> <p><b>Desbloqueo: La corriente:</b> Hacemos un círculo donde un facilitador dirige el juego, éste consiste en que todos los participantes deben tomarse de las manos, el facilitador o facilitadora dará las instrucciones que los nnj cuando sientan un apriete en su mano derecha automáticamente deben apretar suavemente la mano del compañero o compañera de al lado. la idea es que ese apretón represente a la corriente, la cuál debe pasar por todos los nnj hasta volver al facilitador que dirige el juego.</p>			
30 min.	<p>Actividad 1</p> <p>Los facilitadores invitan a los nnj a crear una escena dónde cada participante debe actuar como personajes que ellos elijan, para esto haremos grupos de 4 personas dos hombres y dos mujeres idealmente, estos grupos deberán trabajar de manera colaborativa para inventar un pequeño guión que luego será actuado por ellas y ellos, ésta escena será una de las que podrán ver las personas que visiten la instalación del terror.</p>	<p>pelucas, maquillajes, celulares, parlantes.</p>	<p>Los nnj podrán elegir democráticamente cuál será el personaje que cada uno representará.</p> <p>Los nnj podrán proponer distintos finales para la escena que ellos elijan representar</p>	
30 min.	<p>Actividad 2</p> <p>Momento 1 : Para ambientar el lugar donde los nnj harán la intervención invitamos a los nnj a crear el paisaje sonoro de la casa del terror, para esto utilizaremos las tascam y con ellas se debe hacer un recorrido por el edificio para grabar sonidos que puedan ser parte de este paisaje sonoro.</p> <p>Momento 2: También los nnj pueden grabar sonidos que nazcan desde su imaginario para dar una atmósfera misteriosa y espeluznante.</p> <p>Momento 3 : Los facilitadores invitan a los nnj a escuchar los sonidos que fueron recopilados para posteriormente hacer una mezcla de audio utilizando un programa del computador, éste proceso será participativo y asistidos por los facilitadores.</p>	<p>Computador, tascam, parlantes, mixer, cables xlr.</p>	<p>Los nnj podrán decidir que melodía dará la que sonará de fondo en la ambientación del espacio que están creando.</p> <p>Tendrán el poder de decidir el volumen de los sonidos de ambientación del espacio que están creando.</p> <p>Tendrán la libre decisión si los ruidos serán sonidos reales de la naturaleza o sonidos creados por ellos y ellas..</p>	
30 min.	<p>Actividad 3 Montaje del espacio: Los facilitadores invitan a los nnj a comenzar a montar el espacio donde la comunidad será invitada a vivir una experiencia de misterio y terror, para ésto se propone cerrar el pasillo que está fuera de la sala oscura del edificio Cecrea Castro (1° piso) .</p>	<p>Cortinas, papel celofan, maskingteip negro</p>	<p>Los nnj podrán tomar decisiones conjuntas para el montaje de este espacio decidiendo de manera libre cuáles serán los elementos, materiales, colores que utilizarán.</p>	
	<p>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u></p> <p>Detenemos la actividad 10 minutos antes del cierre para abrir la refracción con preguntas facilitadoras ¿qué opinan de trabajar en equipo? ¿en la construcción de este espacio existe quienes son más importantes, hombres o mujeres? ¿qué opinan sobre igualdad de oportunidades?</p>			

	Consejo o Cierre: Conversamos sobre la experiencia del cpo diseño			

Número de sesión	4	Lugar donde se desarrollará	Cuarto oscuro y pasillo
Duración de la sesión	2 hc	Fecha de realización	
Propósito de la sesión:	Día de montaje e irradiación		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--x) Irradiación (-x-) 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.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
10	Escucha o Momento inicial Los facilitadores saludan a los nnj , les desean un día lleno de diversión y trabajo en equipo.  Desbloqueo o Activación creativa: Tejer una historia: Nos ponemos en círculo y con un ovillo de lana cada nnj se presentará y arrojará la lana a otr@ compañer@ pero sin soltar la lana. Luego de la primera vuelta comenzaremos a contar una historia utilizando la misma lógica de juego para que la lana se vaya tejiendo y entrelace todas las historias.		Los participantes podrán jugar libremente	
20	Actividad 1  Montaje del espacio: Los facilitadores invitan a los nnj a terminar de montar el espacio , para esto se propone dividir en grupos para que algunos nnj se encarguen de la iluminación, otros del sonido, otros de los adornos del espacio del terror para armar entre todas y todos un espacio que entregue una divertida y espeluznante experiencia a quienes participen de la irradiación.	Cortinas, papel celofan, maskingteip negro	Los participantes montan el espacio que se co diseño con ellxs .	
40	Actividad 2 : Momento del maquillaje y caracterización del personaje : Para esta parte de la sesión se invita a Claudia Moreno (Actriz profesional) y Amelia Miranda (niña de la comunidad Cecrea Castro, experta en maquillaje y mucho más). Ambas no acompañaran para que los nnj tengan el apoyo experto en maquillaje y puesta en escena	Maquillaje, espejos	Las participantes podrán caracterizarse según el personaje elegido	

	<p>Momento 2: Invitamos a los nnj participantes a realizar un pequeño ensayo dónde probaremos que el montaje del sonido funciona, las luces funcionan y todo está listo para recibir a la comunidad de nnj que deseen vivir esta experiencia.</p> <p>Momento 3: Nos reunimos en un círculo para hacer un ejercicio de relajación, estiramiento y energía positiva para que los participantes no sientan ningún tipo de presión y sea una experiencia divertida el jugar a la casa del terror.</p>			
40	<p>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u></p> <p>Invitamos a los participantes a ser los anfitriones de la experiencia espeluznante y terrorífica. Los participantes tomarán sus posiciones en la escena mientras los anfitriones de la casa de terror invitan a la comunidad a vivir esta experiencia.</p>		Ejecutamos la irradiación co diseñada con las participantes	
10	<p>Consejo o Cierre:</p> <p>Una vez que culmine la experiencia los nnj hablarán con la comunidad sobre su proceso de creación e investigación. utilizaremos preguntas para abrir el dialogo ¿qué emociones pudieron vivir en este proceso de creación? ¿qué desafíos tuvieron que enfrentar en este lab?</p>		los nnj podrán definir como será el cierre.	

#### 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.