

PLANIFICACIÓN CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	"OTAKLAN": Laboratorio de creación de posters de anime				
Facilitador/a(s):	José Mella Contreras Francisca Millapel				
Período de realización:	Enero	Región:	La Araucanía		
Cantidad de sesiones:	Tres sesiones	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa (_)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Para este laboratorio, invitamos a NNJ de 12 a 19 años a explorar y compartir su pasión por la cultura y animación japonesa, por medio de la expresión artística visual, creando posters originales de sus mangas, series y películas de animé favoritas, por medio de la técnica del stencil y la pintura en spray.					

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

1. Generar un diálogo en torno al animé y la cultura japonesa, a partir de las experiencias, anécdotas y conocimientos de las y los NNJ acerca de su historia, hitos, temas y significados.
2. Crear posters e ilustraciones originales de animé, a través de la técnica del stencil y la pintura en aerosol.
3. Propiciar un espacio de promoción de la creatividad y colaboración entre pares, compartiendo opiniones, ideas y técnicas en un ambiente de respeto, empatía y fraternidad.

✓ 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	X	Observación	X	Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso	X	Identificación de problemas	X	Conexión y síntesis	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 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.

Autonomía	X	Buen vivir	X	Flexibilidad	X	Materialización de ideas	X
-----------	---	------------	---	--------------	---	--------------------------	---

ENFOQUES TRANSVERSALES	
Enfoque de género	X
Enfoque territorial	X
Enfoque de bienestar integral	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.)
Ha sido posible observar que el animé es un gran referente temático para NNJ, en sus creaciones artísticas. Por esto, se propone esta experiencia como una manera de explorar y compartir dicho interés, en un ambiente colaborativo y amistoso.	Bitácoras

✓ Planificación³

Número de sesión	Sesión uno	Medio para facilitar la sesión:	Presencial
Duración del medio para facilitar ⁴ :	90 minutos	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	90 minutos
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	Enero
Propósito de la sesión:	Para esta sesión, se espera que las y los participantes puedan compartir su interés por la cultura y animación japonesa, vinculando esta temática con la técnica y tradición de la creación de posters, en un ambiente colaborativo y fraterno.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (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.

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.

<p>15 minutos</p>	<p>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.):</p> <p>Se inicia la experiencia recibiendo a las y los participantes, dándoles una bienvenida a la experiencia. Posterior a eso, se abre el diálogo, para que las y los participantes puedan compartir cuáles fueron sus ideas y expectativas al momento de leer el nombre y descripción de la experiencia. A partir de esto, se comparte una breve descripción de lo que se propone para este laboratorio, integrando además, las ideas que surgieron por parte de las y los participantes en esta etapa inicial. Posteriormente, se propondrá la construcción colectiva de los acuerdos de convivencia, y el compromiso por estos mismos, teniendo en cuenta que el respeto es la base a través de la cual comentamos y compartimos nuestros gustos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para esta etapa no se requieren materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Invitación a la dinámica de presentación, donde las y los participantes podrán compartir sus nombres y también su serie, película, o manga favorito. La disposición a la participación es voluntaria. - Construir los acuerdos de convivencia de manera colectiva, y teniendo de base el respeto, como aspecto fundamental para las interacciones humanas. 	<p>No se necesitan materiales traídos desde la casa.</p>
<p>20 minutos</p>	<p>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.)</p> <p>Se abrirá el diálogo entre los participantes, proponiéndoles que, en conjunto, desarrollen una descripción acerca del animé, considerando sus orígenes y su impacto en la cultura popular global, como también comentando y compartiendo acerca de la diversidad de géneros, temas y estilos artísticos que se pueden observar en este mundo. Para esto, se mediará la conversación utilizando una ruleta digital con diferentes enunciados temáticos, para así invitar a las y los participantes a comentar aquello que les resuena en relación a aquel tema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta virtual, con temas relacionados al anime y la cultura japonesa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Invitación al diálogo participativo entre NNJ. Las y los NNJ relevan sus propios conocimientos y experiencias, y al mismo tiempo reconociendo y poniendo en valor las de otras y otros participantes. La participación en la conversación es voluntaria. El rol de los facilitadores es promover el diálogo respetuoso y la escucha activa, preservando los acuerdos de convivencia construidos anteriormente. 	<p>No se necesitan materiales traídos desde la casa.</p>
<p>60 minutos</p>	<p>Actividad 2 ⁶ (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.)</p> <p>Posterior al diálogo propuesto, se invita a las y los participantes a pasar a la etapa creativa de la experiencia, donde se les propone que cada uno pueda diseñar bocetos de posters, compartiendo algunos principios y características vinculadas con la historia del poster, sus fines publicitarios, y consejos acerca de composición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Papel - Lápiz grafito - Goma - Lápices de colores 	<ul style="list-style-type: none"> - Propiciar un espacio de creación colaborativa, donde las y los NNJ expresen sus intereses y gustos a partir de la creación de sus posters. Cada NNJ decide qué anime usar como referencia para este boceto de afiche, como también los elementos gráficos, referencias, y composición de este. 	<p>No se necesitan materiales traídos desde la casa.</p>

⁶ Se pueden agregar más actividades.

			<ul style="list-style-type: none"> - De manera simultánea, se pondrá a disposición materiales relacionados con otros lenguajes artísticos, específicamente el dibujo (ilustración) y el afiche y arte publicitario, en caso de que algún NNJ prefiera realizar otro ejercicio artístico. - Promover la autonomía de las y los NNJ en cuanto a las decisiones creativas y administración de materiales, preservando los acuerdos de convivencia. 	
15 minutos	<p>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</p> <p>A medida que las y los participantes vayan finalizando, se les invita a compartir sus creaciones en un círculo, comentando además las razones por las cuales escogieron dicho animé como referencia, y comentando brevemente de qué se trata este.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las creaciones realizadas durante la etapa anterior. 	<ul style="list-style-type: none"> - Propiciar un espacio de participación voluntaria en el diálogo grupal, en el cual podrán profundizar, tanto en su proceso de creación, aciertos y desafíos, como en la motivación e interés por la referencia que utilizaron para su afiche. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
10 minutos	<p>Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)</p> <p>A manera de cierre, se invita a las y los participantes a dialogar acerca de lo realizado, a manera de síntesis de la experiencia vivida. En este diálogo, además, se les invita a compartir sus opiniones acerca de esta instancia, como también posibles ideas y sugerencias para futuras actividades de CECREA. Se agradece la participación de todas y todos, y se da por finalizada la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para esta etapa no se requieren materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Propiciar un espacio de diálogo, en el cual las y los participantes puedan compartir sus impresiones finales respecto a la experiencia, como también proponer ideas y sugerencias para futuros laboratorios y experiencias en CECREA. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				-

✓ Planificación⁷

⁷ 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.

Número de sesión	Sesión dos	Medio para facilitar la sesión:	Presencial	
Duración del medio para facilitar ⁸ :	90 minutos	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁹	90 minutos	
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	Enero	
Propósito de la sesión:	Crear stencils, a partir de los bocetos que crearon durante la sesión anterior, acerca de sus series y películas de animación favoritas, en un ambiente de creación artística que releve sus intereses y que se enmarque en el respeto y la colaboración entre pares.			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (<input type="checkbox"/>) Escucha (<input type="checkbox"/>) Co-diseño (<input checked="" type="checkbox"/>) Experimentación (<input checked="" type="checkbox"/>) Irradiación (<input type="checkbox"/>) Consejo (<input type="checkbox"/>)			

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 minutos	<p>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.):</p> <p>Se da la bienvenida a las y los participantes del laboratorio, recibiendo en el espacio de Cecrea. Se comparte con ellas y ellos una breve contextualización del laboratorio, su temática, invitando a las y los participantes a recordar y comentar aquello que fue realizado durante la sesión anterior. A partir de eso, además, se espera que las y los participantes puedan comentar cuáles son sus expectativas para la sesión del día de hoy. Finalmente, se recuerdan los acuerdos de convivencia construidos durante la sesión anterior, donde las y los participantes podrán incluir otros que encuentren necesarios, a partir de sus intereses. Al finalizar ésta construcción, se continúa con la sesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para esta etapa no se requieren materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construir los acuerdos de convivencia de manera colectiva, y teniendo de base el respeto, como aspecto fundamental para las interacciones humanas. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
40 minutos	<p>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.)</p> <p>Para esta primera actividad, se invita a las y los participantes a iniciar el proceso de creación de sus posters, donde ellas y ellos decidirán la manera a través de la cuál lo desarrollarán. A manera de sugerencia, se ofrecerá la posibilidad de crear stencils, con formas simples (geométricas u orgánicas), que permitan nutrir la composición que quieran realizar. Esto, también, mediado por las especificidades</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Papel craft - Papel bond - Pintura en aerosol - Tijera - Masking tape - Lápiz grafito - Tiralineas - Tinta china 	<ul style="list-style-type: none"> - Propiciar un espacio de reflexión y experimentación creativa a partir de distintas materialidades y técnicas asociadas a la gráfica y las artes visuales. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.

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.

	técnicas que implica la técnica del stencil, en cuanto al manejo y disposición del color. Así, se invita a las y los participantes a incorporar estos elementos a sus bocetos previos, considerando posibles bloques de color que puedan dar más dimensión a sus diseños, y así crear posters más dinámicos y llamativos.	- Papel acuarelable		
40 minutos	<p>Actividad 2 ¹⁰ (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.)</p> <p>A partir de la creación de estos diferentes stencils, se invita a las y los participantes a probar diferentes composiciones utilizando estos elementos simples, combinando diferentes colores e interviniendo sobre ellos con elementos más gráficos como acrílico, creando diferentes composiciones a mano alzada, a manera de prueba. A partir de estas pruebas, ellas y ellos pueden decidir cuál es la composición o composiciones que más les gustaron, como también la combinación de colores que más responden a sus intereses creativos y estéticos.</p> <p>Se sugerirá a las y los participantes escoger la creación o creaciones que más les haya gustado, con el propósito de imprimir stickers que, para la próxima sesión, podrán intercambiar con les demás NNJ.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Papel craft - Papel bond - Pintura en aerosol - Tijera - Masking tape - Lápiz grafito - Tiralineas - Tinta china - Papel acuarelable - Papel de sticker 	<ul style="list-style-type: none"> - Propiciar un espacio de creación colaborativa, donde las y los NNJ expresen sus intereses y gustos a partir de la creación de sus posters. Cada NNJ decide qué anime usar como referencia para este afiche, como también los elementos gráficos, referencias, y composición de este. - De manera simultánea, se pondrá a disposición materiales relacionados con otros lenguajes artísticos, específicamente el dibujo (ilustración) y los elementos característicos del afiche publicitario, en caso de que algún NNJ prefiera realizar otro ejercicio artístico. - Promover la autonomía de las y los NNJ en cuanto a las decisiones creativas y administración de materiales, preservando los acuerdos de convivencia. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
15 minutos	<p>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</p> <p>Las y los participantes comparten los logros que obtuvieron durante la sesión, identificando y relevando sus aciertos, sobre todo teniendo en cuenta que las actividades previas eran, por sobre todo, experimentales.</p>	- Las creaciones realizadas durante la etapa anterior.	- Propiciar un espacio de participación voluntaria en el diálogo grupal, en el cual podrán profundizar, tanto en su proceso de creación, aciertos y desafíos, como en la motivación e interés por la referencia que utilizaron para su afiche.	No se necesitan materiales traídos desde la casa.

¹⁰ Se pueden agregar más actividades.

10 minutos	<p>Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)</p> <p>Se invita a las y los participantes a compartir sus impresiones acerca de la sesión, como también las proyecciones para la siguiente y última sesión. Además, se espera que las y los participantes, y al igual que en la sesión anterior, ideas para futuras experiencias y laboratorios de Cecrea. Se agradece la participación de todas y todos, y se da por finalizada la sesión.</p>	- Para esta etapa no se requieren materiales.	- Propiciar un espacio de diálogo, en el cual las y los participantes puedan compartir sus impresiones finales respecto a la experiencia, como también proponer ideas y sugerencias para futuros laboratorios y experiencias en CECREA.	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				-

✓ Planificación¹¹

Número de sesión	Sesión tres	Medio para facilitar la sesión:	Presencial	
Duración del medio para facilitar ¹² :	90 minutos	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹³	90 minutos	
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	Enero	
Propósito de la sesión:	Crear e intercambiar diferentes posters, utilizando los stencils creados durante la sesión anterior, y colaborando en la creación de una muestra donde puedan exhibir y compartir sobre sus series y películas de animación japonesa favorita.			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (<input type="checkbox"/>) Escucha (<input type="checkbox"/>) Co-diseño (<input type="checkbox"/>) Experimentación (<input type="checkbox"/>) Irradiación (<input checked="" type="checkbox"/>) Consejo (<input checked="" type="checkbox"/>)			

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 minutos	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.):	- Para esta etapa no se requieren materiales.	- Construir los acuerdos de convivencia de manera colectiva, y teniendo de base	No se necesitan materiales

¹¹ 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.

¹² 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.

¹³ 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.

	<p>Se da inicio a la sesión con una recepción y bienvenida a las y los participantes. Se propone una actividad de desbloqueo creativo y/o rompehielo, para luego dar el contexto del laboratorio y de esta, la última sesión. Se invita a las y los participantes a comentar aquello que fue realizado durante la sesión anterior, y en general, los diferentes aspectos que se han abordado durante este laboratorio, en relación con la animación japonesa y toda la cultura que la rodea. Luego de este diálogo, se repasan brevemente los acuerdos de convivencia (con apertura a la reconstrucción de estos en caso de ser necesario), y prosigue con la siguiente actividad.</p>		<p>el respeto, como aspecto fundamental para las interacciones humanas.</p>	<p>traídos desde la casa.</p>
<p>40 minutos</p>	<p>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.)</p> <p>Durante esta etapa, se espera que las y los participantes puedan crear las versiones definitivas de sus posters, creando tantas copias como ellas y ellos estimen convenientes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Papel craft - Papel bond - Pintura en aerosol - Tijera - Masking tape - Lápiz grafito - Tiralineas - Tinta china - Papel acuarelable 	<ul style="list-style-type: none"> - Propiciar un espacio de creación colaborativa, donde las y los NNJ expresen sus intereses y gustos a partir de la creación de sus posters. Cada NNJ decide qué anime usar como referencia para este afiche, como también los elementos gráficos, referencias, y composición de este. - De manera simultánea, se pondrá a disposición materiales relacionados con otros lenguajes artísticos, específicamente el dibujo (ilustración) y los elementos característicos del afiche publicitario, en caso de que algún NNJ prefiera realizar otro ejercicio artístico. - Promover la autonomía de las y los NNJ en cuanto a las decisiones creativas y administración de materiales, preservando los acuerdos de convivencia. 	<p>No se necesitan materiales traídos desde la casa.</p>
<p>30 minutos</p>	<p>Actividad 2 ¹⁴ (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.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mesas - Pliego de papel o lienzo - Elementos para decorar: telas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Propiciar un espacio de creación colaborativa, donde las y los NNJ expresen sus intereses y gustos a partir de la organización de los 	<p>No se necesitan materiales traídos desde la casa.</p>

¹⁴ Se pueden agregar más actividades.

	Luego de la creación de sus posters, se invita a las y los participantes a organizar un “Festival de animé” donde, en grupos, podrán presentar sus diferentes ilustraciones. Para eso, se sugerirá crear stands por género y, en cada stand, las y los participantes podrán mostrar los posters que realizaron, como también intercambiar con las de otras y otros compañeros. La decoración y organización de los stands estará dentro de las decisiones creativas que tome cada grupo o pareja.		diferentes stands, propiciando la toma de decisiones y acuerdos entre NNJ, preservando los acuerdos de convivencia construidos y aplicados durante las sesiones.	
25 minutos	Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión. Exhibición de los resultados, en cada uno de los stands, e intercambio de los afiches e ilustraciones creadas. Además, entrega de los stickers preparados con las creaciones de la sesión anterior, para propiciar el intercambio.	- Las creaciones realizadas durante la etapa anterior.	- Propiciar un espacio de participación voluntaria en el diálogo grupal, en el cual podrán profundizar, tanto en su proceso de creación, aciertos y desafíos, como en la motivación e interés por la referencia que utilizaron para su afiche.	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
10 minutos	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.) Se invita a las y los participantes a compartir sus impresiones acerca de la del laboratorio, como también las proyecciones para las futuras actividades relacionadas con esta misma u otras temáticas que sean de su interés. Además, se espera que las y los participantes puedan compartir retroalimentación acerca del laboratorio, invitándoles a sugerir ideas para aplicar en futuros laboratorios o experiencias de Cecrea. Se agradece la participación de todas y todos y se da por finalizada la sesión y el laboratorio.	- Para esta etapa no se requieren materiales.	- Propiciar un espacio de diálogo, en el cual las y los participantes puedan compartir sus impresiones finales respecto al laboratorio, como también proponer ideas y sugerencias para futuros laboratorios y experiencias en CECREA.	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				-