

PLANIFICACIÓN CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Máscaras Gigantes				
Facilitador/a(s):	Tomás Palma - Francisca Millapel				
Período de realización:	Julio	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)					
El Laboratorio se desarrolla a partir de la exploración del rostro y su expresión a través de la construcción de máscaras gigantes, las cuales previamente serán diseñadas a partir de la idea de un personaje, y el que posteriormente será representado teatralmente. El laboratorio está destinado a niños y niñas de 8 a 12 años.					

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

1.	Explorar las expresiones faciales para el desarrollo creativo.
2.	Construir y representar un personaje a partir de herramientas de las artes visuales y la expresión corporal.
3.	Desarrollar instancias de intercambio y reflexión sobre los procesos creativos.

✓ 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		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.)
El laboratorio se realiza en base a la escucha permanente de NNJ, en donde se señalan como intereses, las artes visuales, el teatro y la construcción de personajes.	Bitácoras

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

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Interacción presencial
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:	4 de julio
Propósito de la sesión:	Explorar las expresiones faciales para el diseño de un personaje y una máscara que cuente su historia.		
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 partir de dinámica relativa a las expresiones faciales o corporales, dejando un espacio también para presentar el laboratorio. Posterior a esto, preguntamos a los y las NNJ ¿Qué te llamó la atención de este laboratorio? Respecto a las máscaras y los personajes ¿te gustaría que abordaremos algo en particular?	No se requieren	- Elijen la manera de relatar expectativas e ideas, ya sea de manera corporal, escrita, visual o audiovisual.	
30 min	Actividad 1 : Tomando las respuestas a las últimas preguntas, desarrollamos lo que implica construir un personaje, tanto desde las posibilidades que nos da la visualidad y la corporalidad, las cuales pueden ser ejecutadas en el laboratorio. A modo de codiseño, invitamos a responder las siguientes preguntas para realizar un moodboard que nos facilitara la construcción de nuestra historia, el personaje y su rostro (representado en una máscara). ¿Quién es tu personaje? ¿Cuáles son sus virtudes? ¿Tiene algún poder? ¿Cuál es su máximo deseo? ¿Cómo lo conseguirá?	Hojas de block lápiz grafito goma Plumones lápices scripto	- Forma de organización del trabajo (individual/grupal) - Expresar, compartir e intercambiar ideas. - Elijen si realizar a través de la expresión de la imaginación o el diseño.	
35 min	Actividad 2 : Aplicación de moodboard a la construcción visual de la estructura de la máscara, a través de cortes y pliegues en cartón. Se presentan diferentes posibilidades a través de pequeños modelos que	cartón, tijera, pegamento,	- Compartir reflexiones sobre el proceso.	

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.

	los niños y las niñas pueden elegir replicar en grande según sus diseños.	masking tape.	- Elijen si las actividades se realizan a partir de lo manual, visual, performático o artes visuales.	
10 min	Recogemos apreciaciones a través de las preguntas ¿Qué te pareció la sesión? ¿Tienes alguna idea que podamos desarrollar en la próxima?	No se requieren	- Elijen cómo relatar sus 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:	Interacción presencial	
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:	6 de julio
Propósito de la sesión:	Comprender la expresión corporal como una extensión de la expresión facial.			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño () 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 a la sesión a través de desbloqueo creativo en torno al juego y las artes. Posterior a esto se invita a las y los NNJ a recordar lo realizado en la sesión anterior. Comentamos las actividades dispuestas para la sesión, dando el espacio a los niños y las niñas para que puedan hacer comentarios y aportes.	Hijas, lápices scripto.	<ul style="list-style-type: none"> - Elijen el desbloqueo creativo o si lo quieren facilitar ellos/as. - Relatar ideas y percepciones sobre la sesión. 	
35 min	Actividad 1 : Con la estructura de la máscara ya terminada, comenzamos a decorarla a través de texturas y colores, pudiendo utilizar técnicas de collage y de pintura. Dejamos secar el pegamento y la pintura. Se les da la opción de replicar el personaje en formato de títere, para diversificar la futura representación teatral. Así pasamos a la actividad 2.	Goma eva, pintura, glitter, pegamentos (barra/cola)	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de unos materiales u otros. - Elección de construcción de títere. <p>Las actividades se realizan a través de la expresión artística.</p>	

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.

30 min	Actividad 2: Teniendo en consideración la expresión facial de nuestras máscaras ya terminada, nos preguntamos ¿Qué movimientos corporales imaginas que tiene tu personaje? En base a esto, experimentamos con los posibles movimientos de nuestro personaje, teniendo en consideración la la historia de la cual es protagonista, con el fin de llevar a cabo de bosquejar la representación teatral.	No se requieren	<ul style="list-style-type: none"> - Forma de organizar el trabajo - Compartir reflexiones sobre la corporalidad. - Expresarse corporalmente <p>Las actividades se realizan a través del movimiento corporal y sus posibilidades expresivas.</p>	
10 min	Preguntamos ¿Qué les pareció la sesión? ¿Existe alguna idea que deseen desarrollar en la siguiente sesión?		<ul style="list-style-type: none"> - Expresar opiniones <p>Las actividades son comunicativas, y se realizan de forma expositiva.</p>	
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:	Interacción presencial	
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:	7 de julio	
Propósito de la sesión:	Compartir los procesos creativos y los resultados del laboratorio.			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha () Co-diseño () 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.
20 min	Bienvenida al laboratorio, con un juego de activación corporal. Comentamos lo sucedido en las sesiones anteriores y las actividades a realizar en la sesión.		<ul style="list-style-type: none"> - Relatar expectativas e ideas. 	

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.

			La actividad se realiza a modo de conversación.	
40 min	Actividad 1 : Se invita a los niños y niñas y a las demás personas que estén en el Centro de creación para ser parte de la irradiación. Así, cada participante comparte su historia a través de la representación de su personaje.	Telas, iluminación, sillas, cámara de video.	<ul style="list-style-type: none"> - Tomar roles en la organización de la presentación - Representar su historia y su personaje - Expresar y compartir ideas y percepciones. <p>Las actividades se realizan a través del desarrollo de la autonomía, la expresión artística, y la comunicación.</p>	
20 min	Actividad 2 : Posterior a las presentación, damos un espacio para comentarlas, y y compartir nuestros procesos creativos, a partir de las preguntas ¿En qué te inspiraste?¿Cuál fue tu parte favorita del laboratorio?¿Tu personaje se mantuvo o evolucionó?	No se requieren.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar comentarios y procesos creativos. <p>La actividad se realiza a partir de la conversación</p>	
10 min	Realización de consejo: ¿Qué crees que podríamos haber sumado o sacado, para haber realizado un mejor laboratorio? ¿Qué otros laboratorios te gustaría que hiciéramos en cecrea?	No se requieren.	<ul style="list-style-type: none"> - Relatar su experiencia e ideas. <p>La actividad se realiza a partir de la conversación.</p>	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				