

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Estampado en miniatura				
Facilitador/a(s):	Paula Pérez, Eliana Saavedra		Edad a los/as participantes	7 a 12 años	
Período de realización:	2, 3 y 4 de abril	Región:	Tarapacá		
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)					
¡Se parte del álbum del día del Patrimonio! En este laboratorio, niños y niñas de 7 a 12 años podrán crear estampas para el futuro álbum del día del patrimonio. A lo largo de las tres sesiones experimentarán diversas técnicas de grabado, creando sus propias matrices inspiradas en una visita al Museo de Deporte. Este laboratorio es una convergencia entre el arte del grabado y la sustentabilidad de los procesos análogos de estampado a pequeña escala, de bajo impacto.					

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

1. Aproximarse a la técnica del grabado mediante métodos simples de creación de matrices.
2. Conocer el patrimonio deportivo de Iquique a través de una visita al Museo del Deporte.
3. Crear insumos originales que se utilizarán en el diseño del álbum del Día de los Patrimonios.

✓ 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	X	Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	X
Autonomía	X	Buen vivir		Flexibilidad	X	Materialización de ideas	X

✓ Vinculación con los procesos participativos:

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.

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
Lineamiento N°1:Fortalecer la identidad y diversidad cultural de NNJ Acciones: Utilización de los bienes y servicios artísticos y culturales de la región, como material pedagógico a incorporar en el trabajo con NNJ.	Lineamientos estratégicos y acciones asociadas para la implementación programática CECREA, Plan de Gestión Territorial 2024 - 2025 Cecrea Tarapacá.
Lineamiento N°2: Fomentar el reconocimiento y el cuidado del patrimonio tanto natural como cultural	Lineamientos estratégicos y acciones asociadas para la implementación programática CECREA, Plan de Gestión Territorial 2024 - 2025 Cecrea Tarapacá.

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

¿Esta experiencia será archivada?	Sí, será archivada	X	No será archivada					
En caso de ser archivada, ¿dónde se alojará?	Estación sensorial Cecrea		Subfondo regional Cecrea	X	En ambos		No aplica	

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

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Iquique, Museo del Deporte
Duración de la sesión	2 horas	Fecha de realización	2/4/24
Propósito de la sesión:	Conocer deportistas destacados de la región		
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.
20 min	Para iniciar el laboratorio nos presentaremos con un juego de pelota, el cual consistirá en hacer un círculo sentados en el suelo, nos daremos pases con la pelota, cada participante tendrá un turno para tomar la pelota y decir su nombre. Se les incitará a crear acuerdos de convivencia para las sesiones del laboratorio. Se les explicará el objetivo de la actividad: Crear insumos para el diseño del álbum del Día de los Patrimonios, mostrándoles el ejemplo	Televisor, etiquetas autoadhesivas, plumones.	NNJ establecerán sus propios acuerdos de convivencia.	

	del álbum Cecrea del año anterior y otros álbumes para conocer la estructura de un álbum. Se contextualizará sobre la salida al Museo del Deporte, en donde se reflexionará sobre el patrimonio material e inmaterial y por qué el deporte es también un patrimonio. Se sugiere videos: https://www.youtube.com/watch?v=a8XFpZg4QEE&ab_channel=PatrimonioInmaterialChile https://www.youtube.com/watch?v=jIDSrqdTh38&ab_channel=PatrimonioInmaterialChile Se les indicará las consideraciones de respeto y seguridad que se deben tener para una visita a cualquier museo.			
50 min	Actividad 1 Visita al Museo del deporte Al llegar se les recordarán las indicaciones dadas antes de salir y se reforzarán los acuerdos de convivencia. Durante la visita, podrán conocer el patrimonio deportivo de Iquique. Pondremos énfasis en deportistas importantes de la historia regional. podrán dibujar, fotografiar o escribir acerca de los eventos históricos, personajes, objetos que más llamen su atención. Al final del recorrido, se iniciará una conversación para hablar de mujeres deportistas destacadas de la historia y de la actualidad, ya que el museo no incluye muchas figuras femeninas. Para ello llevaremos fotos impresas de ellas y algunas reseñas de su aporte en el mundo deportivo de Tarapacá.	Teléfono o cámara fotográfica, lápiz, papel o libreta. cartillas mujeres deportistas.	Recopilación de información libre, nnj serán libres de recopilar la información que más les interese con un criterio libre.	
30 min	Actividad 2 De vuelta en CECREA Reflexionaremos sobre lo que más y lo que menos les gustó de la salida, para luego elegir su personaje, evento u objeto favorito de los observados en la visita anterior, realizaremos los primeros bocetos de	Papel y lápiz.	Nnj elegirán libremente el contenido de sus bocetos, basados/as en su información recopilada en el museo.	

	los insumos que serán parte del álbum del Día de los Patrimonios, cuyo tema central es el Deporte en la región de Tarapacá.			
10	Se les propondrá hacer un video contando qué les pareció la visita al Museo del Deporte.		Nnj decidirán si participar o no.	
10	Para cerrar la actividad, hablaremos sobre qué otros deportistas, que no están en el Museo del Deporte, admiran. Se les invita a seguir asistiendo a los próximos días de laboratorio para seguir adelante con el proceso.			

Número de sesión	2	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Iquique
Duración de la sesión	2 horas	Fecha de realización	3/4/24
Propósito de la sesión:	Conocer deportistas destacados de la región		
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.
20	Para comenzar se recordarán los acuerdos de convivencia establecidos en la sesión anterior. Las y los participantes podrán escribir sus nombres en etiquetas autoadhesivas. Rompehielo: juego: Formar una fila y ubicarse en un extremo del espacio, al iniciar el juego, el último participante de la fila gritará el nombre de algún deporte (ejemplo: "¡FÚTBOL!") y el resto del equipo se acostará en el suelo para que la persona que gritó pase saltando entre medio de cada uno para luego ponerse delante de la fila, repitiendo el proceso hasta que haya entrado el último participante. El objetivo de este juego es estimular la coordinación en equipo y la confianza mutua.	Etiquetas autoadhesivas, plumones	NNj deciden si participan de rompehielo o no.	

	Se les preguntará sobre la actividad del día anterior, para intentar generar un relato resumen de la visita. Se les explicará de qué se trata la sesión actual, la cual será crear matrices de goma para estampar.			
50	Actividad 1 Inspirándose en sus bocetos del día anterior, crearán matrices para estampar con tampón de timbre. Video breve sobre timbres para ver posibilidades de creación. opción 1 https://www.youtube.com/watch?v=h68dJZD02fg&ab_channel=Creado_reutilizando_conDi opción 2 DIY: Cómo hacer SELLOS o ESTAMPADORES CASEROS Manualidades También observarán muestras de timbres que existen en cecrea. Se les presentarán materiales para crear timbres de goma	Televisor, goma eva, tijeras, silicona líquida, tipos de papel, papel adhesivo, lápices de palo, cartón piedra.	Serán libres de crear y cortar las formas y estilos que ellos estimen conveniente, dentro del contexto Museo del Deporte.	
40	Actividad 2 Prueba de estampas con tampones de tinta sobre distintos tipos de papel y colores de tinta.	tampones de timbre, tipos de papel	Experimentación libre	
	Se les preguntará si les gustaría irradiar la actividad del día subiendo una historia a rrss con los resultados del día.			
10	Para cerrar la actividad hablaremos sobre qué otros soportes para estampar se imaginan.			

Número de sesión	3	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Iquique
Duración de la sesión	2 horas	Fecha de realización	4/4/24
Propósito de la sesión:	Conocer deportistas destacados de la región		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) 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	Para comenzar recordaremos los acuerdos de convivencia propuestos el primer día. Podrán escribir sus nombres en etiquetas. Rompehielo: visionado de video https://www.youtube.com/watch?v=7oum_4gF8Y4&ab_channel=Pr ofeMargo Luego se presentarán los materiales y distintas estaciones del taller que se armaron para esta ocasión (tallado, entintado, grabado, secado). Se realizará una dinámica breve, para que asocien cada herramienta o material a alguna sección (por ejemplo, el rodillo pertenece a la estación de entintado). Hablaemos sobre el deporte y los juegos que nos hacen ejercitar, también sobre competencias y trabajo en equipo. Se les preguntará sobre la actividad del día anterior, para intentar generar un relato resumen de la visita anterior al Museo del Deporte. Se explicará que la sesión actual, será sobre estampar con proceso tradicional de rodillo, tinta y prensa.	Televisor rodillo, tinta, baren, cucharas, etc.		
40 minutos	Creación de matrices. Se les recordará a los y las participantes que el objetivo del proceso es crear los insumos para el álbum del Día de los Patrimonios y se volverá a mostrar la edición anterior de Cecrea para que se vuelvan a contextualizar, también haremos un recorrido por los resultados obtenidos previamente en los dos días anteriores de laboratorio. Podrán crear matrices dibujadas con goma y lápiz, basadas en el contexto del Museo del Deporte. Para ello, se les sugerirá previamente crear un boceto en papel. Podrán crear tantas matrices como quieran y probar los resultados con los tampones de tinta utilizados en la sesión anterior.	Goma eva, lápices, silicona líquida, cartón piedra, papel, lápiz.	Exploración de dibujo libre.	

30 minutos	Proceso de estampado. Para ello se reflexionará sobre la importancia de mantener los espacios de trabajo separados por estaciones. Podrán estampar sus matrices conociendo el proceso de entintado con rodillo y luego grabado con cuchara de palo y baren.	Rodillo, espátula, baren, cucharas de palo, tinta de color, toallas húmedas, tipos de papel	Probarán libremente distintos tipos de prensado con baren, y cuchara y mano.	Prenda para estampar.
20	Se les propondrá, a modo de irradiación, que el área de secado de las estampas sea en el frontis del centro Cecrea, para que transeúntes puedan ver los resultados. Para la cual les propondremos invitar a sus adultos responsables a visitar la exposición.	Perros de ropa, cordel o alambre.	Decidirán si se realiza o no esta irradiación.	
10	Para cerrar la actividad haremos un recuento de lo vivido, reflexionaremos sobre la actividad que más les gustó y por qué. Se les invitará a llenar la encuesta de cierre y a asistir a las siguientes experiencias Cecrea.	encuestas impresas.	Nnj deciden si responder o no la encuesta,	

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 haya 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.