

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Personajes Sabrosos: de la comida a la ficción				
Facilitador/a(s):	Isabela Labbé e Ignacio Herrera	Edad a los/as participantes	7 a 19 años		
Período de realización:	25, 26 y 27 de abril	Región:	Antofagasta		
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)					
Este laboratorio creativo invita a NNJ a investigar sobre sus comidas favoritas para crear personajes y cuentos comestibles acerca de su bocado o platillo preferido, con el propósito de promover la cocina como fuente de aprendizaje y representación de tradiciones según las culturas y momentos de la historia. Lo anterior, a fin de co-crear una feria gastronómica que celebre la diversidad de la comida y que combine la creación artística, la tecnología y la ciencia que inspira cada receta, cuya irradiación pueda ser disfrutada en familia.					

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

1. Estimular la creatividad al incentivar a NNJ a crear personajes y cuentos inspirados en sus alimentos preferidos, fomentando así la expresión artística y la imaginación.
2. Promover la investigación activa de NNJ sobre sus comidas favoritas, incentivando la curiosidad y la exploración de diferentes platos y tradiciones culinarias.
3. Fomentar la convivencia familiar y el intercambio intergeneracional de conocimientos y experiencias culinarias, creando un espacio de encuentro y celebración que fortalezca los lazos con sus cuidadores.

✓ 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.	X	Observación	X	Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	
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.)
En el informe de la segunda Escucha Creativa 2023 se menciona como interés de NNJ la temática de cocina. "Coincidieron en hacer más talleres de gastronomía y de ferias culinarias".	Informe 2da Escucha Creativa 2023. ⁸

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

¿Esta experiencia será archivada? ³	Sí, será archivada	X	No será archivada	
--	--------------------	---	-------------------	--

¹ 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.

² Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.


³ 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).

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

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

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Antofagasta. Aníbal Pinto 2805
Duración de la sesión	2:30 h	Fecha de realización	25 de abril
Propósito de la sesión:	Promover la investigación sobre sus platos favoritos, rescatar sus orígenes y aportar al procesamiento sensorial de las comidas		
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.
20'	<p>Llegada de lxs participantes: MACA Un facilitador o facilitadora se encontrará en la entrada del establecimiento Cecrea para recibir a les participantes de la sesión. A medida que vayan llegando, se les invita a pasar al salón menor, para que puedan colocarse su nombre o como quieren ser llamadx durante el día. Además, se les pedirá que escriban el nombre de una comida (plato preparado) y que en lo posible éste no se repita, luego todas estas comidas serán escritas en papel adhesivo y se utilizarán en la actividad desbloqueante: ¿Qué comida soy?</p> <p>Círculo de bienvenida + cocaví: NACHO / YANI Nos juntamos en el salón principal y nos sentamos en un círculo para dar la bienvenida y realizar las siguientes preguntas: ¿Cuál es tu comida favorita? ¿Qué comidas no te gustan tanto y por qué? ¿Hay comidas que te gustan más en ciertas estaciones del año? ¿Hay diferencia entre la comida casera vs la comida preparada rápida? ¿A ustedes les permiten cocinar junto a sus familias?</p> <p>Actividad desbloqueante: ¿Qué comida soy? MACA Las personas participantes se reúnen en un círculo, a cada persona participante se le pasa una comida y sin que vea que dice la tarjeta se la coloca en la frente. La indicación es que por turnos deben hacer una pregunta para tratar de adivinar qué comida tienen en la frente, pero estas preguntas y respuestas no pueden hacer alusión a los ingredientes, solamente a los significados asociados a cada comida y a las sensaciones que producen.</p>	<p>-Stickers para los nombres stickers además para las comidas -plumones -papel con lista numerada.</p>	<p>Las niñeces decidirán si desean o no identificarse con sus respectivos nombres y/o apodos. Los NNNJ podrán elegir las comidas que se considerarán para las adivinanzas, así nos aseguramos de que las comidas empleadas son relevantes para NNNJ.</p>	

<p>45'</p>	<p>Actividad 1: Recetas moldeables ISA</p> <p>Se le invita a NNJ a investigar sobre los ingredientes que componen la receta que escogieron, los nutrientes, los macronutrientes, la forma de preparación, cuál es el origen de esa receta.</p> <p>Se dispondrán materiales para que puedan hacer una versión moldeable de la comida que escogieron, para luego hacer el emplatado con materiales reciclados y montar sus platos. Se les propone hacer una sesión de fotografías que puedan utilizar en las otras sesiones. Para facilitar la reflexión podemos hacer las siguientes preguntas guías:</p> <p>¿Qué textura tiene la comida? ¿Qué colores tiene? ¿Con qué ingredientes se prepara? ¿Cómo se prepara?</p>  <p>Mientras moldean la comida, las personas facilitadoras tendrán una ficha de la comida y se les harán las siguientes preguntas a las personas participantes del laboratorio. Podemos ayudar a la reflexión por medio de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuándo fue la primera vez que probaste esta comida? ¿Quién te preparó esta comida? ¿Te gustó la primera vez que la probaste? ¿Qué ingredientes se necesitan? ¿Cuál es el nivel de dificultad? ¿Sabes qué tan seguido se podría comer esto? ¿Qué variaciones le haría a esta comida para que se acomode? ¿Qué ingredientes alérgenos o no aptos para toda la gente tiene?</p>	<p>-Arcilla de modelado ultra ligera. -Materiales reciclados para la presentación del plato.</p>	<p>NNNJ pueden definir texturas, colores y formas. También podrán explorar formas de emplatados y buscar maneras creativas de mostrar el resultado final.</p>	
<p>15'</p>	<p>Cokaví: La hora del té</p> <p>Proponemos una colación para volver a tomar té y recordar al personaje super tecito, también el pululo.</p> <p>Preguntas sugeridas: ¿Quién prepara los alimentos en tu hogar?¿Jugaste alguna vez entre amigxs a la hora del té?</p>	<p>-Te -Canela -Clavo de olor -Pululos</p>	<p>Acá las personas participantes podrán preparar el té y organizarse con una orgánica propia como van a distribuir roles.</p>	

	<p>Que cada día algunx facilitadorx pueda traer alguna comida que quiera compartir con las niñeces **PROPUESTA**</p>	<p>-Juego de té y cocina</p> <p>-Pan pequeño para pizetas.</p> <p>-Avena, huevo, chips de chocolate.</p>		
40'	<p>Actividad 2: Personajes sabrosos NACHO</p> <p>Se le facilitará a cada persona participante una cartulina u hoja de block mediano. En ese soporte podrán crear su personaje sabroso, posteriormente a partir de ese soporte se hará un fanzine tipo poncho que servirá en la sesión 2. El objetivo de esta actividad es crear un personaje ficticio basado en el plato que escogieron y que reflejan las cualidades de ese plato. Podemos facilitar esta actividad haciendo las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué características físicas va a tener mi personaje? ¿Qué rasgos de personalidad tendrá? ¿Cuáles son sus habilidades especiales? ¿Qué textura, olor, color y tamaño tendrá?</p> <p>Nombre de la comida: ¿De qué nacionalidad es?¿Cómo es su cultura? (acá imprimir stickers de banderas y que las niñeces la pinten) ¿Cuál es la edad de tu personaje/comida? La edad puede influir en las experiencias, habilidades y perspectivas de tu personaje. ¿Cuál es el objetivo o motivación de tu personaje? ¿Cuál es su meta? ¿Cuáles son las habilidades y debilidades de tu personaje en cuanto a la importancia social y beneficio nutricional? ¿En qué es bueno tu personaje? ¿En qué es débil? Esto puede incluir habilidades físicas, intelectuales, emocionales o sociales. (acá colocar stickers de un color para habilidades y otro para cosas que tiene que trabajar, que las habilidades sean en relación a lo nutricional) ¿Cuál es la personalidad de tu personaje? ¿Es tímido o extrovertido? ¿Valiente o temeroso? ¿Optimista o pesimista? ¿Cómo reacciona tu personaje ante diferentes situaciones? (acá dejar harto espacio para que se explayan. ¿Qué superpoderes tiene en relación a lo nutricional?</p> <p>En la parte trasera del fanzine desdoblado, podrán hacer un boceto de cómo sería el personaje.</p>	<p>-25 cartulinas dobladas tipo fanzine poncho con las preguntas guías.</p> <p>-lápices de colores</p>	<p>Las personas participantes tendrán la oportunidad de elegir si trabajar en solitario o en conjunto con más personas que tengan gustos similares por la comida.</p>	
10'	<p>Invitación a irradiar: ISA</p> <p>Se les pregunta ¿de qué manera les gustaría compartir lo que hicimos hoy y lo que haremos durante las otras sesiones?</p>			

	Les invitamos también a conversar con sus familiares acerca de esta primera sesión e investigar más sobre los platos escogidos.			
10'	Cierre: YANI ¿Qué les parecieron las actividades de hoy? ¿Les agregarían o quitarían algo? del uno al diez ¿qué tan provechoso sintieron la sesión de hoy?			

Número de sesión	2	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Antofagasta. Aníbal Pinto 2805
Duración de la sesión	2:30 h	Fecha de realización	26 de abril
Propósito de la sesión:	Crear personajes y cuentos inspirados en sus platos de comida favoritos y en lo que pudieron investigar en sus hogares		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) 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.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
20'	<p>Llegada de lxs participantes: (ISA) Se reciben a NNJ y se les invita a poner en papel adhesivo cómo quieren ser llamadx. Un facilitador o facilitadora se encontrará en la entrada del establecimiento Cecrea para recibir a los participantes de la sesión. A medida que vayan llegando, se les invita a pasar al salón menor, para que puedan colocarse su nombre o como quieren ser llamadx durante el día.</p> <p>Escucha inicial: (MACA) Invitamos a NNJ a sentarse en un círculo y conversar sobre lo que vimos en la sesión anterior y hacer algunas preguntas guías. ¿conversaron con sus familias sobre lo que vimos ayer en el laboratorio? ¿qué les respondieron?</p> <p>Desbloqueo creativo: Que las jaleas hagan MATCH (NACHO- MACA) Esta dinámica consiste en hacer coincidir cuatro objetos de distintos colores (jaleas individuales) que estarán dispuestas en una caja de cartón, como se muestra en la siguiente imagen:</p>	<p>-Papel adhesivo -4 cajas de cartón medianas -32 jaleas (8 amarillas, 8 verdes, 8 rojas, 8 naranjas)</p>	Las niñas decidirán si desean o no identificarse con sus respectivos nombres y/o apodos. En la actividad desbloqueante lxs NNJ pueden decidir con quien quieren jugar e ir cambiando el orden de los objetos en cada turno.	



Dispondremos 2 mesas con 2 cajas cada una en el patio de afuera. Se dividirán en 2 equipos e irán jugando por turnos y en pareja. La pareja participante debe decidir quién comienza, una vez que un jugador ordene las jaleas, el resto de los participantes deben indicar cuántas coincidencias lograron. El cambio de turno se hace cuando una persona hace coincidir las cuatro jaleas, así hasta que todxs puedan pasar al menos 1 vez.

15'

Cokaví: Una vez que finalice la actividad desbloqueante, lxs NNJ pueden comer sus jaleas, además de frutas y bebestibles.

-Frutas
-Jugos

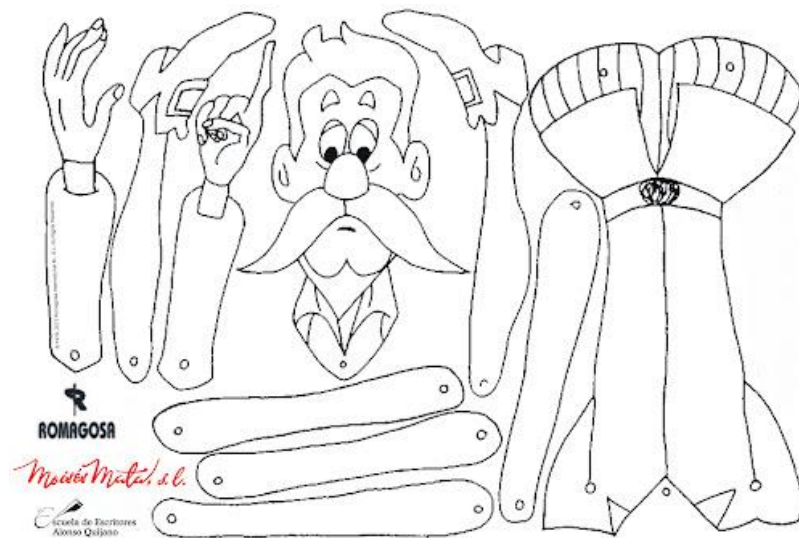
50'

Actividad 2: Sabrosos muñequitxs o marionetas. (Comodín última sesión)
Se dispondrán mesas y materiales para el trabajo dentro de la sala mayor del Cecea por la falta de luz y frío en el exterior.
Se les entregará diferentes materialidades recicladas (alambres, retazos de telas, cartón, etc.) para que puedan crear su marioneta, además de algunos materiales de origen orgánico y/o procesado para que puedan servir como decoración de sus marionetas (según lo que nos comentaron en la sesión anterior). También le entregaremos chinchas, cartón, papel y una plantilla de referencia para quienes quieran armar una marioneta que se le puedan cambiar las expresiones de la cara, (cara de hablando, cara callada, cara enojada, cara sorprendida, etc.)



-Alambre
-toalla nova
-diario o revistas
-cartón
-colafria con agua (1 parte de agua más dos de cola fría)
-algunos materiales de orgige orgánicos según su elección de plato (ejemplo: verduras, fideos, arroz, etc)

alternativa: quien no quiera realizar una marioneta como esta, se le dispondrá materiales para realizar dibujos del personaje.



© 1979, 2013 Romagosa International M., S.L. All Rights Reserved



CONSIGNA

• ¿SABES CÓMO SE LLAMA EL CONJUNTO DE TODOS LOS HUESOS DEL CUERPO? **INVESTIGÁ** EN CASA PARA SABER MÁS SOBRE EL TEMA. **INTERCAMBIÁ** EN CLASE CON TUS COMPAÑEROS, TUS INVESTIGACIONES, LUEGO **RECORTÁ** LAS IMÁGENES Y **ARMÁ** UN MUÑECO ARTICULADO UTILIZANDO GANCHITOS MARIPOSA.






30'

Actividad 2: Cuentos comestibles (MACA)

En esta actividad le proponemos a NNJ crear un cuento corto gastronómico, este relato breve debe relacionar el plato favorito y/o al personaje creado anteriormente, con el objetivo de fomentar la escritura creativa y poder co-crear un proyecto colaborativo que explore la cocina literaria y las artes. Le proponemos que el cuento pueda ser plasmado en un fanzine tipo poncho que se puede realizar con el soporte en el que hicieron su personaje sabroso en la primera sesión. El resultado final lo pueden incorporar a la irradiación final.

-Hojas carta
-Lápices grafito y de color

NNJ pueden crear su cuento corto libremente, ellos pueden decidir si lo escriben, lo dibujan o hacen algo innovador.

				
10'	<p>Invitación a irradiar (YANI) Se dispondrá de la tele de cartón y el micrófono. Se les pedirá que expongan el fanzine como si fuese una conferencia de prensa presentando una nueva serie. Se necesitará que alguien facilite la entrevista, se dispondrá el puesto de entrevistadores a quienes quieran participar como tal. las preguntas serán decididas por las niñas, sin embargo deben ir dirigidas a imaginar cómo van a interactuar los personajes entre sí.</p>			
20'	<p>Cierre (ISA) Se les preguntará que quieren realizar con todo lo que hemos hecho en este laboratorio hasta el momento: Opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Obra de teatro de marionetas ● Cortometraje Stop motion ● Feria para hacer una muestra ● Explicitar que por las condiciones del espacio no se podría cocinar aquí. ● Se les preguntará si quieren proponer algo distinto <p>También se les pedirá que elijan que quieren comer en la última sesión, entendiendo que debe ser algo simple, dado que en las dependencias del Cecrea no tenemos los implementos para algo más elaborado. Se les deja la invitación si quieren traer una comida para compartir entre todes,</p>		Acá las niñas podrán decidir de qué manera continuar con las actividades en el último día de laboratorio.	

Número de sesión	3	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Antofagasta. Aníbal Pinto 2805
Duración de la sesión	2:30 h	Fecha de realización	27 de abril
Propósito de la sesión:			
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	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de	Materiales que necesitan
----------	---	-------------------	---	--------------------------

		requieren para facilitar	actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	los NNJ en casa.
15'	Llegada de lxs participantes: Un facilitador o facilitadora se encontrará en la entrada del establecimiento Cecrea para recibir a les participantes de la sesión. A medida que vayan llegando, se les invita a pasar al salón menor, para que puedan colocarse su nombre o como quieren ser llamadx durante el día.		Las niñeces decidirán si desean o no identificarse con sus respectivos nombres y/o apodos.	
30'	Actividad 1: Trabajo libre Se dispondrá del espacio y el tiempo para que las niñeces hagan la actividad que decidieron en el cierre de la sesión anterior. Se dispondrá de mesas de trabajo con pizarras para que puedan organizarse, además de materiales varios para las distintas actividades o actividad que se realice, siempre y cuando sean materiales con las que ya se cuentan.		Acá las personas participantes podrán disponer del espacio, los materiales y el tiempo para desarrollar aquello que quieran mostrar. La orgánica como distribuirá roles será de decisión de NNNJ.	
15'	Cokaví: Se comerá aquello que se vote en el cierre de la sesión anterior. Este cokaví podría estar dentro de la irradiación, por lo tanto este tiempo podría estar destinado a que NNNJ puedan preparar un cokaví.		Podrán decidir si desean realizar una pausa para consumir los alimentos o si desean recibirlos mientras continúan preparando sus stands. También podrán decidir si el cokaví es fusionado con el tiempo de irradiación y actividad 2.	
30'	Actividad 2 e irradiación: Feria Gastronómica de cuentos comestibles Se entrega este espacio suponiendo que NNJ quieren realizar una feria para irradiar junto a las familias lo aprendido y realizado durante las sesiones previas. Habrá un proyector a disposición para que NNNJ pueda mostrar aquello que les interese.		Dado que cada grupo habrá realizado distintas temáticas, cada grupo tendrá la libertad de decidir la forma en que se irradiarán sus saberes a las personas invitadas. Quedará un proyector a disposición para las niñeces para que muestren aquello que les interese.	
10'	Consejo o Cierre: Se dispone del espacio de cierre para que las personas participantes digan sus impresiones sobre la actividad creada por NNNJ. ¿Qué les pareció el laboratorio? ¿Hay algo que cambiaran del laboratorio? (agregar/quitar)			

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 de 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.