

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

### ✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Laboratorio La chakana				
Facilitador/a(s):	Rodrigo Palacios – Daniela Bahamondes - Freddy Carrasco	Edad a los/as participantes	7 a 19 años		
Período de realización:	20 - 25 junio	Región:	Metropolitana		
Cantidad de sesiones:	2	Tipo de experiencia (marcar X)	Lab. Creativo (_x_)	Exp. Creativa(__)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Esta experiencia se enmarca en la unión entre la escuelita “Forever Skate” del skatepark situado en en el parque inundable Victor Jara y el programa Cecrea RM San Joaquin, para la intervención en varias etapas del lugar. Esta será la tercera etapa donde se invitara a los NNJs a intervenir mediante técnicas de graffitty el modulo llamado “puente”					

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

1. Promover un espacio de experimentación que favorezca la expresión emocional y el trabajo grupal.
2.Fomentar la participación y la colaboración entre los NNJ que participen de la experiencia.
3.Introducir la relevancia de la educación artística para la exploración, experimentación y promoción de espacios creativos de

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación	x	Diversidad y	x	Observación	x	Originalidad	x
Colaboración y confianza	x	Derechos y compromiso		Identificación de		Conexión y síntesis	
Autonomía	x	Buen vivir	X	Flexibilidad	x	Materialización de	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.)
Hito por la semana de la educación artística.	

<sup>1</sup> Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

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

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

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

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Skatepark Parque inundable V Jara
Duración de la sesión	3 hp	Fecha de realización	20 junio
Propósito de la sesión:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (-x-) 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.
45 min	<p><b>Momento inicial / saludo / contexto / actividad 1</b></p> <p>Se invita a los NNJs participantes de la sesión de la clase de skate junto al profesor a formar un pequeño grupo para saludarlos y presentar la equipo de facilitadores que participaran, generando un dialogo donde repasaremos lo trabajado en previas sesiones. Donde retomaremos la idea de la construcción del personaje del parque, que previamente mediante una escucha logramos definir que la Rana representaba el espíritu del parque y los NNJs. Se les entrega dibujos del personaje generado por cecrea para intervención en color y forma. Mientras sucede este momento es importante las conversaciones entre facilitadores y NNJs vinculadas a la convergencia entre la naturaleza y la expresión plástica, reafirmando conceptos como pertenencia y fauna nativa o local.</p>	<p>-Parlante</p> <p>-Micrófono</p>	<p>Elección de participación: Los NNJ pueden decidir voluntariamente participar en la experiencia creativa, lo que les brinda autonomía y control sobre su participación.</p>

45 min	<p><b>Actividad 2</b></p> <p>Se iniciara la actividad en este segundo proceso donde se invitará a los NNJs a formar pequeños grupos de 2 a 3 para organizar la intervención del modulo bautizado como el puente por los usuarios del skatepark , el primer paso será pintar la base con un color previamente elegido por todos manteniendo el espíritu del parque también llamado Chubypark ( por su variedad de colores ). Luego elegirán de entre varias propuestas de stencyl generadas con siluetas de ranas y otros elementos para que puedan componer de manera libre el modulo</p>	<p>Pintura Spray Stencyl Tape Guantes Mascarillas</p>	<p>Los NNJs podrán elegir de que manera podrán intervenir el modulo , decidiendo colores y motivos propuestos por el facilitador</p>
30 min	<p><b>Actividad 3</b></p> <p>Terminado el modulo puente volveremos reunirnos para conversar sobre el siguiente desafío que será elegido por la comunidad, se les repartirá hojas de Block y materiales para bocetar y ver diferentes propuestast . Si llegamos a un concenso sobre el color de base , procederemos a dejar preparada la base para la siguiente intervención</p>	<p>Post-it Plumones Lápices Rollo de papel Maskin tape</p>	<p>En esta etapa podrán visualizar y desidir de que manera incorporarse a siguiente actividad</p>
15 min	<p><b>Irradiación y cierre</b></p> <p>Una vez terminada la actividad se realizará la irradiación y muestra de las propuestas realizadas.  preguntándoles su impresiones y análisis . Se agradece la participación.</p>	<p>Modulo intervenido P r o p u e s t a s archivadas</p>	

Número de sesión	2	Lugar donde se desarrollará	Skatepark Parque inundable V Jara
Duración de la sesión	3 hp	Fecha de realización	25 junio
Propósito de la sesión:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	<p>Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-dieño (-x-) Experimentación (-x-) Irradiación (-x-) Consejo (--)</p>		

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.
45 min	<p><b>Momento inicial / saludo / contexto / actividad 1</b></p> <p>Se invita a los NNJs participantes de la sesión de la clase de skate junto al profesor a formar un pequeño grupo para saludarlos y presentar la equipo de facilitadores que participaran, generando un dialogo donde repasaremos lo trabajado en previas sesiones Donde retomaremos la idea de la construcción del personaje del parque , que previamente mediante una escucha logramos definir que la Rana representaba el espíritu del parque y los NNJs. Se les entrega dibujos del personaje generado por cecrea para intervención en color y forma Mientras sucede este momento es importante las conversaciones entre facilitadores y NNJs vinculadas a la convergencia entre la naturaleza y la expresión plástica, reafirmando conceptos como pertenencia y fauna nativa o local.</p>	<p>-Parlante -Micrófono</p>	<p>Elección de participación: Los NNJ pueden decidir voluntariamente participar en la experiencia creativa, lo que les brinda autonomía y control sobre su participación.</p>
45 min	<p><b>Actividad 2</b></p> <p>Se iniciara la actividad en este segundo proceso donde se invitará a los NNJs a formar pequeños grupos de 2 a 3 para organizar la intervención del modulo bautizado como el puente por los usuarios del skatepark , el primer paso será pintar la base con un color previamente elegido por todos manteniendo el espíritu del parque también llamado Chubypark ( por su variedad de colores ). Luego elegirán de entre varias propuestas de stencyl generadas con siluetas de ranas y otros elementos para que puedan componer de manera libre el modulo</p>	<p>Pintura Spray Stencyl Tape Guantes Mascarillas</p>	<p>Los NNJs podrán elegir de que manera podrán intervenir el modulo , decidiendo colores y motivos propuestos por el facilitador</p>
30 min	<p><b>Actividad 3</b></p> <p>Terminado el modulo puente volveremos reunirnos para conversar sobre el siguiente desafío que será elegido por la comunidad, se les repartirá hojas de Block y materiales para bocetar y ver diferentes propuestast . Si llegamos a un concenso sobre el color de base , procederemos a dejar preparada la base para la siguiente intervención</p>	<p>Post-it Plumones Lápices Rollo de papel Maskin tape</p>	<p>En esta etapa podrán visualizar y desidir de que manera incorporarse a siguiente actividad</p>

15 min	<b>Irradiación y cierre</b>  Una vez terminada la actividad se realizará la irradiación y muestra de las propuestas realizadas.  preguntándoles su impresiones y análisis . Se agradece la participación.	Modulo intervenido <b>P r o p u e s t a s</b> archivadas	

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,

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 c  
 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 inte  
 “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 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 prueb  
 imagen a mostrar y asegurar audio y conectividad.

Asegurar baterías, entre otros.