

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Comicrea tu Historia				
Facilitador/a(s):	Sabrina Sandoval y Solange Palma		Edad a los/as participantes	de 7 a 19 años	
Período de realización:	3 a 5 de julio	Región:	O'Higgins. Cecrea Pichidegua.		
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)					
Enseñar sobre lo básico del formato cómics para crear historias, con la temática principal de conocer ¿qué pasaría si en pichidegua...? basándose en los distintos tipos de historias que les gustan a los participantes, identificar cómo los niños, niñas y jóvenes ven a pichidegua, y como se conecta esta con sus gustos.					

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

1. Evidenciar la cotidianidad y características de Pichidegua en otros contextos.
2. Identificar diversas similitudes entre los formatos de comics, gustos de los participantes y perspectivas del territorio.
3. Generar a través del arte una representación del territorio de Pichidegua combinada con sus gustos y perspectivas.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS			CAPACIDADES CREATIVAS				
Democracia y participación		Diversidad y multicultural.	X	Observación	X	Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	
Autonomía		Buen vivir		Flexibilidad		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.)

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

¿Esta experiencia será archivada? ³	Sí, será archivada		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, video, 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		No aplica	
--	------------------------------	--	-----------------------------	--	----------	--	-----------	--

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

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Biblioteca municipal de Pichidegua.
Duración de la sesión	3 hrs.	Fecha de realización	03/07/2024
Propósito de la sesión:	Conocer un poco sobre cómics y cómo se crean. Empezar a elegir el género que tendrá nuestro cómic.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (X) 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.
10 a 20 min.	<p>Escucha o desbloqueo creativo: opción A / B: Se pondrá una línea en el piso, donde los nnjs se pararán. Los facilitadores dirigirán la actividad poniendo dos opciones para que los NNjs decidan, cada una de las primicias tendran dos opciones que los participantes podran elegir, (a y b) o mantenerse en la linea si es que no pueden decidirse por una.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comics o Mangas. - acción o romance. - Pareja principal o secundaria. - Anime o dibujos animados. - Marvel o DC. - Escribir o dibujar. - Películas o series. <p>Cada nnj podrá decir otras opciones si así lo quieren.</p>	Cinta adhesiva de color.		
30 a 40 min.	<p>Actividad 1: Conociendo los comics/mangas/historietas. Se le presenta como ejemplo a los participantes una serie de distintos ejemplares de cómics y mangas, para que conozcan ejemplos y referencias de cada cosa. Posterior a eso, en un papelógrafo dispuesto cada participante escribirá las diferencias que encuentra entre un cómic o historieta y un manga. Finalmente en conjunto se decidirá qué formato se utilizará para el cómic que se hará.</p>	Ejemplos de cómics. Lápices. Papelógrafos.		
30 min.	<p>Actividad 2: Adivinando los tipos de historias. Se presentará a los NNjs distintos géneros de historias que podrían utilizar en sus cómics. Para esto se le presentará a los participantes</p>	Sobre con las opciones.		

	<p>dos opciones de actividades para descubrirlos.</p> <p>Opción a: En un sobre, cada participante sacará un papel con el género que pueden utilizar y deberá hacer una interpretación sin hablar, solo con gestos físicos.</p> <p>Opción B: Cada participante sacará un papel con un género de historia que pueden utilizar y le presentará al resto ejemplos de dicho género, con los cuales el resto deberá adivinar el tipo de historia.</p> <p>Géneros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aventura. - Romance. - Acción. - Misterio. - Terror. - Mitológico. - Fantasía. - super héroes. - humorística. - Drama. 			
40 min.	<p>Actividad 3: Cómo crear una historia. Se introduce a la actividad comentando la cantidad de personas que trabajan en un cómic o manga, por lo que estas historias se harán en grupos dependiendo de los participantes que haya.</p> <p>En conjunto con los participantes se practicarán distintas formas de crear una historia, donde se tendrá que tomar en cuenta una característica específica, todas las historias tienen que estar ambientadas en Pichidegua y mostrar cómo es la vida en este lugar. Puede ocurrir en sectores específicos, como los cerros, Pichidegua Centro, u otros lugares que consideran importantes. Los personajes pueden ser personas que viven en el lugar o que consideran como importantes de conocer, por ejemplo Charly, Cecreina, u otros. pueden agregar cualquier cosa que les llame del lugar, resaltar costumbres, formas de tratarse entre la gente etc. Y estas se mezclaran con el género que escojan como grupo.</p> <p>por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cómo se viviría un apocalipsis zombie en pichidegua. - Charly super perro, el salvador de Pichidegua. - Un romance juvenil de liceo. 	Papel Lápices.		

	<ul style="list-style-type: none"> - Un misterioso asesinato en Pichidegua. - Descubriendo un tesoro en el cerro. <p>Se presentarán 3 posibles formas de hacer un comic:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cadáver exquisito: Cada participante escribirá una parte de la historia, después el papel de ira doblando para que los otros no puedan ver que se escribió. cuando todos los participantes terminen se revelará la historia final. (se seguirá la temática escogida y los requisitos anteriormente mencionados). - Método Marvel: El equipo hará una descripción básica de la historia, por ejemplo: personaje principal, iniciara con tal cosa y terminará con tal cosa. Después de tener la descripción sencilla se dibujaran las viñetas del cómic. finalmente, cuando estén todas las viñetas terminadas el equipo se pondrá a escribir los diálogos. - Clásico Full Script o “Guión completo”: se basa en una descripción detallada de la historia cuadro por cuadro, donde se definen los diálogos, que dibujó tendrán, la dirección de los personajes, etc. <p>Dentro de la primera Sesión se trabajará solo uno de los tres métodos, los otros dos se retoman en la siguiente sesión. Si los NNjs así lo deciden se podrá trabajar solo una de las tres formas. Si no se alcanza a terminar el borrador hecho en la actividad, se retomará en la siguiente sesión.</p>			
20min	<p>actividad 4: Mi primer comic:</p> <p>Se les entregará a los participantes Viñetas a elección, las cuales utilizaran para ir dibujando y creando su primer cómic, siguiendo con la primicia de la actividad anterior o creando una nueva. La actividad se retomará en la siguiente sesión.</p>			
20 min.	<p>Cierre: Ordenar el lugar y opiniones de la sesión.</p> <p>Se invita a los participantes a exponer sus resultados al resto, donde colectivamente se identificaran las partes aprendidas en la sesión. Además, se invita a guardar los materiales utilizados en la sesión. Además, se les pedirá a los participantes sus opiniones con las preguntas.</p>			

	¿Les gustó la sesión de hoy? ¿qué fue lo que mas les gusto? ¿Qué es lo que menos les gustó? ¿Qué esperan para mañana?			
--	---	--	--	--

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

Número de sesión	3	Lugar donde se desarrollará	Biblioteca municipal de pichidegua
Duración de la sesión	3 horas	Fecha de realización	04/07/2024
Propósito de la sesión:	Continuar con el dibujo de comics, conocer como crear personajes.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) 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 min.	Escucha o desbloqueo creativo: Resumen primera sesión Se inicia la sesión comentando lo que vimos anteriormente, recordando los tipos de cómics, los estilos e historias.			
40 min	Actividad 1: Mi primer comic. Se continúa trabajando con los cómics que se estaban haciendo en la sesión anterior. hasta terminar las primeras viñetas.			
20 min	Actividad 2: Monalisa esquelética. Una persona del grupo tendrá una cobertura de cinta de un color llamativo, que marque la forma básica del cuerpo. En líneas para las partes del brazo y formando cuadrados en el pecho y rectángulos en la parte posterior del cuerpo. El resto deberá dibujar la posición del cuerpo según las líneas de la cinta.			
40 min.	Actividad 3: Dibujo de personaje: Primer personaje. Se comentará con los participantes cómo se crea un personaje, mostrando distintos ejemplos de personajes que pueden existir e identificando cómo se puede hacer un personaje. Se retomará la historia escrita en la sesión pasada, eligiendo a un personaje para que lo dibujen como quieran, con las características que quieran ponerle. Una vez terminado el personaje se guiará la conversación en torno a la creación de personajes con las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - si todos dibujamos el mismo personaje ¿como sabemos que es el mismo personaje? - si dibujamos un personaje con distintos estilos ¿que lo hace ser el mismo personaje? - ¿Qué es lo que podemos resaltar de nuestros personajes? 			

20 min.	<p>Actividad 4: Dibujo de personaje: segundo personaje.</p> <p>Siguiendo con la actividad anterior, se invita a cada participante a crear su propio personaje, posteriormente, cada uno va a darle un nombre e identificar las características de cada uno.</p> <p>Si ya se termino el personaje, los participantes podrán seguir dibujando sus cómics en las viñetas.</p>			
10min:	<p>Consejo o Cierre:</p> <p>Se invita a ordenar a los participantes y se comenta con ellos</p> <p>¿Qué les pareció la sesión?</p>			

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

Número de sesión	3	Lugar donde se desarrollará	Biblioteca municipal de Pichidegua
Duración de la sesión	3 horas.	Fecha de realización	05/07/2024
Propósito de la sesión:	Finalizar con los comics.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) 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 a 30 min.	<p>Desbloqueo creativo: Adivina el personaje. Baila Psyduck Baila:</p> <p>Todos se pondrán en un círculo y en el medio habrá un Psyduck, todos los participantes bailarán con el psyduck y seguirán sus movimientos.</p> <p>Adivina al personaje:</p> <p>Se presentará un sobre con un listado de personajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Superman - Spiderman - Gumball - Darwin - Rengoku - Tanjiro - Barbie - Hades - Hefesto - Finn el humano - Condorito - Tortugas ninja - Mikey - Bob esponja - Pikachu - Psyduck - Batman 			

	<ul style="list-style-type: none"> - Robin - Burbuja - Starfire - Dora - Winnie Pooh - Gatubela - Kratos - Naruto - Morty. <p>Deberán decir alguna frase célebre del personaje o imitarlo para que el resto de los participantes pueda adivinar quien es.</p>			
40min.	<p>Actividad 1: Cómic definitivo.</p> <p>Se retoma la temática anterior y se le pedirá a los participantes hacer un cómic del tema que ellos quieran, pero con la primicia de que la historia ocurra en pichidegua.</p> <p>Si ellos quieren, podrán seguir con las ideas que trabajaron la sesión anterior, pero ubicándolo en Pichidegua.</p>			
40 min	<p>Actividad 2: ¿Si pichidegua fuera un personaje como sería?</p> <p>En conjunto, todos los participantes crearán un personaje, el cual va a estar inspirado en pichidegua.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿cual es su nombre? - ¿Qué características son importantes para el personaje? - ¿que le gusta más?. <p>En el mismo papel todos nos dibujaremos como personajes.</p>			
40 min	<p>Actividad 3: Despedida</p> <p>en un papelógrafo con distintas viñetas todos los participantes dibujarán una escena, sea la que sea y como ellos quieran. a modo de despedida y dejar una huella.</p>			
20 min	<p>Actividad 4: aplicación encuesta de satisfacción:</p> <p>Se le presentará a los participantes la encuesta de satisfacción, donde evaluaran el laboratorio.</p>			
10 min	<p>Cierre:</p> <p>Se invita a ordenar y se les agradece a los participantes por venir.</p>			

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.

✓ **Otras consideraciones en el contexto de una facilitación virtual:**

- Verificar que todos/as cuenten 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 prueba que permita fijar el cuadro de imagen a mostrar y asegurar audio y conectividad.
Asegurar baterías, entre otros.