

**FICHA DE CARACTERIZACIÓN DE OBJETOS DE LA CULTURA MATERIAL
(FICACUMA)
SEGUNDA ACTIVIDAD DE POPULARIZACIÓN
SEGUNDA COHORTE DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN**

Municipio:	María la Baja
Código del producto:	004
Creadores (Nombres, Perfil y Grupo)	Aprendices A

Nombre del objeto cultural-creativo (artefacto, objeto, performance, pieza, entre otros):	PechaKucha
Descripción del objeto cultural-creativo (descripción física):	<p>Pecha Kucha</p> <p>El término viene del japonés: ペチャクチャ Pecha Kucha (se puede escribir junto o separado), es una onomatopeya japonesa que se usa para referirse al sonido de una charla casual.</p> <p>En apariencia, la fonética de Pecha-Kucha no es complicada para los hispanohablantes, pero dicen los entendidos que en realidad se pronuncia así: pet-shah coot-shah.</p> <p>Es un formato de presentación en el cual se expone una presentación de manera sencilla e informal mediante 20 diapositivas mostradas durante 20 segundos cada una.</p>
Explicación conceptual del objeto cultural-creativo (cómo conciben los creadores su propuesta):	Explicación clara del desarrollo de la actividad creativa que los participantes del programa de formación han venido trabajando durante el módulo Investigación Creación.
Explicación integral del objeto cultural-creativo desde el punto de vista de los mediadores:	<p>Los participantes utilizarán el formato de presentación 20x20 y/o las variantes que se puedan imaginar, como una forma de transmitir conocimiento en un mundo que nos obliga a ser cada vez más eficientes, amenos, y hasta divertidos.</p> <p>La propuesta presentada a los participantes para producir el pechakucha se basó en los siguientes pasos:</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definir la estructura básica: dividir la materia en los apartados o capítulos habituales, pero asegurando que estos sean un múltiplo de 20. 2. Dividir los apartados: dividir 20 entre la cantidad de apartados que existen. 3. Desarrollar los conceptos: a continuación, se deciden cuáles son los conceptos esenciales de cada apartado y a cada uno se le asigna una diapositiva. De manera que el resultado son 20 diapositivas. Cada una con un concepto dentro de un esquema lógico. 4. Probar: por último, se realiza una práctica. Se prueba cada concepto en 20 segundos. Para los más complejos, se realiza un esfuerzo de síntesis y para los más simples, se intenta añadir algún “guiño” (acción de apoyo) que ayude a amenizar la explicación del concepto. 5. Control de calidad: Se le pide a alguien que escuche la propuesta de presentación, para que retroalimente aquellos aspectos que deben mejorarse en la presentación.
Recomendaciones a tener en cuenta por el público del objeto cultural-creativo:	Ninguna recomendación especial.