

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	1, 2, 3 acción de las emociones			
Facilitador/a(s):	Pablo Guerra, Tamara Rivas, Pía Rojas	Edad a los/as participantes	Tercero básico	
Período de realización:	24, 26 de octubre y 02 de noviembre	Región:	Metropolitana	
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 se enmarca en el Proyecto de Bienestar Integral que busca contribuir al bienestar integral de niños, niñas y jóvenes a partir de la experimentación y creación personal y colectiva donde se trabajará a partir del uso de máscaras, sonidos y registro audiovisual.				

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

1. Contribuir al bienestar integral de las y los NN a partir de la exploración de expresiones personales y colectivas a través del uso de máscaras, sonidos y registro audiovisual.
2. Potenciar la participación y comunicación socioemocional de los NN de la Escuela Básica La Castrina.
3. Favorecer el reconocimiento y la expresión emocional de los NN a partir de la exploración del uso de máscaras, sonidos y registro audiovisual.

✓ 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	X	Identificación de problemas		Conexión y síntesis	X
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.)

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 de finida 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.

--	--

✓ Planificación³ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	-	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	2 horas
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	24 de octubre 2023
Propósito de la sesión:	Promover la expresión emocional a través del uso del cuerpo y la creación de máscaras.		
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 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.
45 minutos	<p>Dazibao colgante donde NN responderán a la pregunta ¿qué palabra o frase de cariño me gusta escuchar?</p> <p>El/ la facilitador/a comienza la sesión reuniendo a los NN en un círculo y les explica el propósito de la actividad: explorar cómo nos hacen sentir las palabras y sonidos amables y cómo podemos expresar esos sentimientos de manera creativa. Se propone la realización de acuerdos de convivencia para el desarrollo de la sesión y las siguientes, donde se promueva el buen trato y el respeto entre pares, los que estarán escritos en una hoja que todas y todos podrán ver a lo largo de las sesiones.</p> <p>Se realiza una presentación del programa CECREA, nombre del laboratorio creativo y presentación personal mediante juego rompe hielo (No exposición) - Nombre/animal favorito.</p> <p>Desbloqueo creativo Se invita a los/as NN a salir al patio y formar un círculo. Se pide a NN que puedan caminar libremente por el espacio en distintas direcciones y se dan indicaciones: Cada vez que diga 1, actuarás como tu animal favorito. Cada vez que diga 2, mirarás a un compañero/a y le harás un gesto amable. Cada vez que diga 3, harás un sonido con tu cuerpo. Se alude a distintas velocidades.</p>	<p>Papelógrafo Plumones Maskin Tijeras</p>	<p>NNJ podrán escribir libremente las frases que más les agrada escuchar.</p> <p>NN podrán elegir libremente su animal favorito y los gestos a partir de los cuales quieran expresarse.</p>	

³ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores a l co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

⁴ En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

⁵ En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

60 minutos	<p>Codiseño-Experimentación.</p> <p>Creación de máscaras:</p> <p>El/la facilitadora realiza una pregunta orientadora relacionada con el bienestar: ¿que emociones conozco? ¿cómo comunico mis emociones? ¿cómo expreso lo que siento? ¿cómo me siento en el colegio? ¿que cosas me gustan? ¿que cosas no me gustan?</p> <p>Luego de la introducción con preguntas, donde NN podrán responder las preguntas libremente, se les indica que se realizará una actividad donde podrán trabajar realizando máscaras con distintos materiales para comunicar la emoción que más predomine al pensar en cómo se sienten.</p>	Platos Tapas Plumones Témperas Pegamento Tijeras Brillo Lana	<p>NN podrán responder libremente a las preguntas y compartir con sus compañeros/as.</p> <p>NN podrán escoger libremente la manera en que quieran comunicar sus emociones a partir de las máscaras.</p>	
Recreo a las 11:45				
30 minutos	<p>Muestra y reflexión.</p> <p>Se indica a NN que podrán mostrar sus máscaras a sus compañeros y compañeras y contar que emoción quisieron comunicar.</p>		<p>NN podrán decidir si mostrar o no la emoción que quisieron comunicar.</p>	
30 minutos	<p>Cierre</p> <p>Se realiza una síntesis de lo realizado, preguntando a los NN ¿que les pareció la actividad?</p> <p>El/ la facilitador/a agradece a los NN por su participación y destaca la importancia del buen trato y la comunicación positiva en la vida cotidiana.</p> <p>Dazibao de salida: ¿Qué emoción me llevo hoy?</p>	Papelógrafo Plumones Maskin Tijeras	<p>NNJ podrán escribir libremente lo que se llevan de hoy.</p>	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:			
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.
10:15-10:25	<p>El/La Facilitador/a se reunirá con nnj en la sala de clases, les dará la bienvenida, se reflexionará muy brevemente sobre la clase anterior y los llevará al patio.</p> <p>Calentamiento físico mediante el juego con sonidos: En el patio, se llevará a cabo un juego interactivo que implique la creación de sonidos a través de movimientos físicos. Esto ayudará a despertar la creatividad y la disposición para explorar los sonidos en el entorno.</p> <p>El/La Facilitador/a lleva a NNJ a su sala de clases.</p>		<p>NNJ pueden decidir qué sonidos producirán durante el juego. Por ejemplo, podrían optar por hacer sonidos de animales, sonidos de la naturaleza como el viento o el agua, o cualquier otro sonido</p> <p>Pueden decidir qué movimientos o acciones físicas acompañarán a los sonidos que produzcan</p>
10:25-10:40	<p>Recapitulación de la clase anterior - "Máscaras y Emociones": Se realizará una sesión más extensa en la que se discutirán las máscaras creadas en la clase anterior y cómo representan emociones.</p> <p>Se les pedirá a los nnj que compartan cómo "suena" su máscara en términos de emociones.</p>	-Máscaras sesión anterior	<p>Pueden decidir cómo expresar la emoción que han elegido. Esto incluye la forma en que muestran la emoción en su rostro, su cuerpo y su voz.</p> <p>Cada NNJ puede decidir cuánto se involucra en la actividad. Algunos pueden preferir una participación más activa, mientras que otros pueden optar por una participación más reflexiva.</p>
10:40-11:45	<p>Mapa Sonoro del Colegio: nnj realizarán un mapa del colegio identificando lugares con sonidos agradables y desagradables. Esto les permitirá explorar y reflexionar sobre cómo los sonidos influyen en sus emociones.</p>	-Lápices de color -Hojas -Máscaras sesión anterior	<p>Tendrán la opción de decidir si desean trabajar individualmente o en grupos para crear sus mapas sonoros.</p> <p>NNJ pueden decidir qué lugares del colegio desean incluir en su mapa sonoro</p>

	<p>Junto a NNJ se realiza un recorrido por el colegio siguiendo los mapas creados</p> <p>Se invita a NNJ a contar o crear historias escritas o a través de dibujos que vinculen los sonidos del colegio a las emociones reflejadas en sus máscaras. ¿Cómo me hacen sentir los sonidos de mi colegio?</p> <p>Se invita a NNJ a “escuchar su recreo” y tomar atención en los lugares más o menos agradables y lo distinto que era en comparación al recorrido que hicimos con el mapa, también se les invita a recorrer los lugares protagonistas de las historias creadas y con la finalidad de recrear alguna de ellas.</p>		Tendrán la opción de decidir qué sonidos desean registrar en cada ubicación. Pueden escuchar atentamente y elegir los sonidos que consideren más agradables o desagradables en cada lugar.
11:45 - 12:00	RECREO		
12:00- 12:10	El/la Facilitador/a recibe a nnj luego del recreo con la pregunta ¿ a qué suena su recreo? ¿Qué sonidos pudieron encontrar? ¿cuales eran agradables? ¿Cuáles eran desagradables?		Cada NNJ puede decidir qué sonidos encontraron durante su recreo que les parecieron más notables o interesantes.
12:10- 12:15	Tecnología Audiovisual y Grabación de Escenas: Se explicará el uso de una cámara como herramienta para preservar recuerdos e ideas.	-Cámara	NNJ pueden decidir qué escenas de las historias que han inventado desean grabar. Pueden seleccionar aquellas que consideren más interesantes o significativas.
12:15- 12:50	Se invita a NNJ a grabar algunas de las escenas creadas anteriormente		Tendrán la opción de decidir quién desempeñará cada rol en las escenas grabadas. Esto implica asignar personajes y actuar de acuerdo a la narrativa que han creado.
12:50- 13:00	<p>El/La Facilitador/a conducirá una breve sesión de reflexión en la que los nnj podrán compartir sus pensamientos y experiencias durante el laboratorio. Se promoverá la discusión sobre cómo los sonidos y emociones se entrelazan en su entorno escolar.</p> <p>Nos despedimos con la pregunta ¿Con que me quedo?</p>		<p>Cada NNJ puede decidir cuánto desea compartir y participar en la discusión</p> <p>Pueden decidir si desean compartir sus experiencias personales relacionadas con el laboratorio, como momentos destacados o desafíos que enfrentaron.</p>

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	02 de noviembre

Propósito de la sesión:	Realizar registro audiovisual de escenas propuestas por las y los NNJ.
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 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.
10:15-10:25	Caldeamiento: Se realiza un recordatorio de la sesión anterior y posteriormente un caldeamiento para que puedan elongar y caminar por el espacio de la biblioteca. Posteriormente, deben representar las emociones de sus máscaras, diciéndose una de ellas al oído para que otro de los NN la represente.	Parlante	Los NNJ podrán escoger libremente la emoción que quieren que su compañero represente.	
10:25-10:40	Se revisan insumos de la sesión anterior (mapa, emociones, sonidos) para reflexionar y posteriormente crear escenas donde se experimenten emociones y sonidos.	Mapa sonoro clase anterior Dibujos clase anterior	Los NNJ podrán decidir que escenas crear para poder grabar.	
10:40-11:45	Luego de la definición de escenas, se realiza una división de grupos para trabajar por equipos, donde se define el diseño de la escenografía y los implementos a utilizar en uno, el guión y la actuación en otro y finalmente aspectos técnicos relacionados al registro audiovisual en el otro.	Masking Plumones Telas Material reciclado Papelógrafos (6) Materiales Centro Cultural	Los NNJ podrán elegir libremente los materiales a utilizar y lo que quieren registrar.	
11:45 - 12:00	RECREEO	Colaciones		

12:00-12:10	Posteriormente se realiza la preparación y el ensayo general con las y los estudiantes para comenzar con la grabación. Se genera un plan de acción donde primero se realiza la puesta en escena y la grabación de sonidos.	Celular	Cada NNJ participa libremente de la grabación de acuerdo a sus roles.	
12:10-12:50	Luego de la realización de los registros de sonido, comienzan a grabarse las escenas donde los NNJ son quienes actúan.	Cámara	Los NNJ podrán elegir libremente la manera en cómo participan en relación con sus roles.	

12:50-13:15	Se realiza el cierre invitando a las y los estudiantes a moverse y poder realizar distintas secuencias para luego informarles que se hará una muestra de lo registrado en otra fecha.			

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 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.