

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Campamento Pokémon				
Facilitador/a(s):	Valeria Rojas- Aylin Lopez				
Período de realización:	04, 05 y 06 de julio	Región:	Tarapacá		
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 sobre Pokémon es una introducción a su fantástico mundo, en donde reconoceremos qué Pokémones hay, su afinidad de tipos, sus estatus y habilidades especiales. Nos convertiremos en entrenadores, investigadores o criadores de Pokémon ¡Transformaremos Cecrea en un campamento Pokémon!					

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

1. Caracterizarse como personaje de un videojuego y recrear su entorno
2. Reproducir objetos conocidos por los NNJ y trasladarlos al papercraft, origami, chapitas
3. Reconocer el mundo de Pokémon, algunas nociones básicas, su historia y similitudes con el mundo real

✓ 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		Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso		Identificación de problemas	X	Conexión y síntesis	X
Autonomía	X	Buen vivir	X	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.)
Interés de los y las NNJ por conocer más de Pokémon, esto lo manifestaron cuando nos encontrábamos realizando origamis de insectos, y ellos conversaban su interés por hacer en esa técnica Pokemones.	Bitácora Bichitos de la huerta, Cecrea Iquique 2022
Interés de los y las NNJ por los animales y las mascotas	Informes escuchas creativas Iquique 2021 y 2022

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 definida 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, 2, 3, etc.)	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (Presencial)
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:	No aplica	Fecha de realización o publicación:	04 de julio
Propósito de la sesión:	Introducción al laboratorio		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (X) Irradiación (X) Consejo (X)		

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.
	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, etc.):</p> <p>Saludo y presentación de las facilitadoras, se comentan y refuerzan los acuerdos de convivencia entre los NNJ, se dispondrá de un papel para anotarlos y tenerlos presente durante toda la sesión (Escuchar con atención al otro, levantar la mano para pedir la palabra, compartir materiales, etc)</p> <p>Y procedemos a generar en conjunto el playlist para la sesión, recordando que deben ser canciones no ofensivas o incómodas para los demás</p>	<p>Afiche o papel, lápices.</p> <p>Playlist Cecrea</p>	<p>Los NNJ podrán aportar con nuevos acuerdos de convivencia o reforzar los ya establecidos en sesiones de laboratorios y/o experiencias pasadas. Los NNJ que estén recién integrándose pueden aportar con nuevos acuerdos.</p>	No aplica
	<p>Actividad 1 (puede considerar: una pregunta abierta para problematizar la experiencia, la presentación de una información o una técnica, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)</p> <p>Rompehielos: La caja misteriosa, la facilitadora tendrá un objeto (gameboy) dentro de una caja y con pistas o conversación entre los NNJ se logrará adivinar el objeto misterioso que será alusivo al tema del laboratorio.</p>	<p>Caja, Gameboy</p>	<p>Los NNJ decidirán si participar o no en esta primera actividad.</p> <p>Los NNJ podrán adivinar el objeto de acuerdo a su criterio y experiencia, además de trabajar en conjunto para adivinar</p>	No aplica
	<p>Actividad 2⁶ (puede considerar: la presentación de una información o una técnica, una pregunta abierta para problematizar la experiencia, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)</p>			No aplica

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.

⁶ Se pueden agregar más actividades.

	<p>Compartimos una infografía sobre qué significa pokémon y qué elementos comparten con nuestro mundo</p> <p>https://es.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon</p> <p>BIENVENIDOS AL CAMPAMENTO!</p> <p>Debido al vasto mundo Pokemon, se les invita en esta sesión a conversar y buscar llegar a consenso de cuál generación vamos a recrear. Hay que recordar que actualmente son 9 generaciones, 890 pokemon y 18 tipos de pokemón</p> <p>También se les invitará a elegir a su personaje dentro del campamento, son todos entrenadores, pero podran elegir entre las diferentes clases https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Lista_de_clases_de_entrenadores</p> <p>Después de su elección de generación y su clase de entrenador, en esta sesión construiremos unas pokebolas en papercraft</p>	<p>Papel, tijeras, pegamento, papeles de colores, adornos, etc.</p>	<p>Los NNJ decidirán si participar o no en esta experiencia</p> <p>Se espera que los NNJ puedan desarrollar el paso a paso para armar el prototipo, ante posibles dificultades, buscarán soluciones</p>	
	<p>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u></p> <p>SE LES INVITA A CONVERSAR SOBRE LAS POSIBLES DIFICULTADES QUE ENCONTRARON O SOBRE QUE OTROS PERSONAS DE INTERÉS LES HUBIESE GUSTADO HACER</p>	<p>No aplica</p>	<p>Se espera generar un espacio de conversación entre ellos sobre sus dificultades en el proceso</p>	<p>No aplica</p>
	<p>Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)</p> <p>A manera de cierre se deja un espacio para que comenten qué les parecieron estas figuras, si ya habían hecho papercraft anteriormente y que sensación les dejó.</p>	<p>No aplica</p>	<p>Los NNJ deciden si contar o no sus apreciaciones y dejar preguntas sobre lo vivido.</p>	<p>No aplica</p>
<p>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):</p>				

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (Presencial)
----------------------------------	---	---------------------------------	---

Duración del medio para facilitar ⁷ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)	
Plataforma, app o web a utilizar:			Fecha de realización o publicación:	05 de julio
Propósito de la sesión:	Creando a nuestros amigos en papiroflexia y papercraft			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (X) Consejo (X)			

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.
	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, etc.):</p> <p>Saludo y presentación de las facilitadoras, se comentan y refuerzan los acuerdos de convivencia entre los NNJ, se dispondrá de un papel para anotarlos y tenerlos presente durante toda la sesión (Escuchar con atención al otro, levantar la mano para pedir la palabra, compartir materiales, etc.)</p> <p>Y procedemos a generar en conjunto el playlist para la sesión, recordando que deben ser canciones no ofensivas o incómodas para los demás</p>	<p>Afiche o papel, lápices.</p> <p>playlist Cecrea</p>	<p>Los NNJ podrán aportar con nuevos acuerdos de convivencia o reforzar los ya establecidos en sesiones de laboratorios y/o experiencias pasadas. Los NNJ que estén recién integrándose pueden aportar con nuevos acuerdos.</p>	No aplica
	<p>Actividad 1 (puede considerar: una pregunta abierta para problematizar la experiencia, la presentación de una información o una técnica, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)</p> <p>Rompehielos: Cleafairy dice, al estilo de simón manda, se les invita a los NNJ a jugar este minijuego, deberán tratar de memorizar las flechas para imitarlas una vez que desaparezcan.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=sYGJ0TRWdRM</p>	<p>Video de minijuego</p>	<p>Los NNJ decidirán si participar o no en esta primera actividad.</p> <p>Los NNJ podrán jugar y moverse activamente para empezar la sesión</p>	No aplica

⁷ 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.

⁸ 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.

<p>Actividad 2⁹ (puede considerar: la presentación de una información o una técnica, una pregunta abierta para problematizar la experiencia, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)</p> <p>Se retoma las actividades que quedaron pendientes de la primera sesión</p> <p>YO TE ELIJO!</p> <p>Una vez elegido el entrenador y su Pokémon inicial, prepararemos nuestras pokebolas de entrenador para atrapar a nuestros Pokémon, las podrán pintar y adornar a gusto de cada uno.</p> <p>Ahora es momento de crear a nuestros Pokémon!!! Seguiremos el paso a paso para crear a los más icónicos compañeros de aventuras</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ws3_-70c6YI</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=PcLIFuMkv6U</p>	<p>Papel, tijeras, pegamento, papeles de colores, adornos, etc.</p>	<p>Los NNJ decidirán si participar o no en esta experiencia</p> <p>Se espera que los NNJ puedan desarrollar el paso a paso para armar el prototipo, ante posibles dificultades, buscarán soluciones</p>	<p>No aplica</p>
<p>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u></p> <p>SE LES INVITA A CONVERSAR SOBRE LAS POSIBLES DIFICULTADES QUE ENCONTRARON O SOBRE QUE OTROS PERSONAS DE INTERÉS LES HUBIESE GUSTADO HACER</p>	<p>No aplica</p>	<p>Se espera generar un espacio de conversación entre ellos sobre sus dificultades en el proceso</p>	<p>No aplica</p>
<p>Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)</p> <p>A manera de cierre se deja un espacio para que comenten qué les parecieron estas figuras, si ya habían hecho papercraft anteriormente y que sensación les dejó.</p>	<p>No aplica</p>	<p>Los NNJ deciden si contar o no sus apreciaciones y dejar preguntas sobre lo vivido.</p>	<p>No aplica</p>

⁹ Se pueden agregar más actividades.

Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (Presencial)
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	No aplica	Fecha de realización o publicación:	06 de julio
Propósito de la sesión:	Caracterización final del entrenador o entrenadora y creación de medallas		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (X) Co-diseño (--) Experimentación (X) Irradiación (X) Consejo (X)		

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.
	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, etc.):</p> <p>Saludo y presentación de las facilitadoras, se comentan y refuerzan los acuerdos de convivencia entre los NNJ, se dispondrá de un papel para anotarlos y tenerlos presente durante toda la sesión (Escuchar con atención al otro, levantar la mano para pedir la palabra, compartir materiales, etc)</p> <p>Y procedemos a generar en conjunto el playlist para la sesión, recordando que deben ser canciones no ofensivas o incómodas para los demás</p>	<p>Afiche o papel, lápices.</p> <p>playlist Cecrea</p>	<p>Los NNJ podrán aportar con nuevos acuerdos de convivencia o reforzar los ya establecidos en sesiones de laboratorios y/o experiencias pasadas. Los NNJ que estén recién integrándose pueden aportar con nuevos acuerdos.</p>	No aplica
	<p>Actividad 1 (puede considerar: una pregunta abierta para problematizar la experiencia, la presentación de una información o una técnica, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)</p>	<p>Láminas de Pokémon</p>	<p>Los NNJ decidirán si participar o no en esta primera actividad.</p>	No aplica

¹⁰ 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.

¹¹ 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.

	Rompehielos: Quien es ese Pokémon? , la facilitadora mostrará una serie de láminas con siluetas de Pokémon, pero al momento de adivinar su nombre, se mostrará a qué animal real está basado		Los NNJ podrán adivinar el objeto de acuerdo a su criterio y experiencia, además de trabajar en conjunto para adivinar	
	Actividad 2 ¹² (puede considerar: la presentación de una información o una técnica, una pregunta abierta para problematizar la experiencia, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.) Se puede continuar lo que quedó de la sesión anterior VAMOS POR TODAS LAS MEDALLAS: Para cerrar este laboratorio, se invita a los NNJ a personalizar unas chapitas, que estarán pintadas con acrílico como base para reutilizarlas, en esta etapa, cada NNJ de acuerdo con sus gustos, interés e impresiones del laboratorio, generará un par de “medallas” de lo vivido. Estas pueden ser intercambiadas entre ellos si así lo quieren.	Pinturas, chapitas reutilizados, marcadores, stickers, lápices, pinceles, etc.	Los NNJ decidirán si participar o no en esta experiencia Se espera que los NNJ puedan desarrollar el paso a paso para armar el prototipo, ante posibles dificultades, buscarán soluciones	No aplica
	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u> SE LES INVITA A CONVERSAR SOBRE LAS POSIBLES DIFICULTADES QUE ENCONTRARON O SOBRE QUE OTROS PERSONAS DE INTERÉS LES HUBIESE GUSTADO HACER	No aplica	Se espera generar un espacio de conversación entre ellos sobre sus dificultades en el proceso	No aplica
	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.) A manera de cierre se deja un espacio para que comenten qué les pareció este campamento y qué desafíos o actividades les gustaron más	No aplica	Los NNJ deciden si contar o no sus apreciaciones y dejar preguntas sobre lo vivido.	No aplica
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

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 contar una conversación interesante

✓ **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.