

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Sobre animales y la comunicación interespecie				
Facilitador/a(s):	Josefa Ruiz				
Período de realización:	Mayo 22	Región:			
Cantidad de sesiones:	4	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (x)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
El Laboratorio <i>Sobre animales y la comunicación interespecie</i> , incentiva la escritura creativa y la narración oral desde el juego, proponiendo dialogar con los animales, inventar idiomas y escribir mensajes de diversas formas. ¿Lograremos comunicarnos con los animales? ¿Qué secretos nos serán revelados? ¿Qué historias tienen nuestras mascotas?					

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

1. Inventar posibilidades de comunicación interespecies	
2. Fortalecer las ideas diversidad y multiculturalidad como una manera para establecer diálogos	
3. Fomentar la escritura creativa y comunicación oral desde el juego	

✓ 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		Derechos y compromiso	x	Identificación de problemas		Conexión y síntesis	x
Autonomía		Buen vivir		Flexibilidad		Materialización de ideas	

✓ Vinculación con los procesos participativos:

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.

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
Escucha durante los laboratorios realizados el año 2021 y lo que se lleva del 2022. El interés por investigar sobre animales es un tema que niños y niñas siempre manifiestan. Además del vínculo que muchos tienen con sus mascotas. Además de la observación que se da de parte de los niños y niñas en el territorio. Durante las sesiones muchas veces contemplan los animales que se ven en el mar y que pasan volando.	Bitácoras personales Segunda escucha 2021

✓ 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 (----)
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:	mayo
Propósito de la sesión:	Conocernos y reconocernos como grupo Construcción animales para conversar		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (x) 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.
20	Escucha o Momento inicial Bienvenida en círculo y conversamos de puede tratar . Reconocimiento del conocimiento de NNJ: sobre los vidrios de la ventana, escriben o dibujan todos los animales que conocen y todos los lenguajes que conocen.	Plumones tiza Vidrio espacio limpio	Comparten sus ideas y expectativas sobre el laboratorio que comienza. Compartimos sobre que animales y lenguajes que conocemos	x
60	Actividad 1 Construcción de nuestra fauna para conversar.	Cartón Papel Pintura Pinceles Papel mache	Cada niñ@ construye un animal y crea un lenguaje de comunicación con él. La lengua puede ser real o imaginaria. Tamaño, materialidad y diseño realizado por nnj	x

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.

20	Actividad 2 ⁶ Carta a nuestro animal construido	Bitácora Lápices Formato de carta con timbres	Cada niñ@ escribe o dibuja una carta a su animal	x
20	Irradiación : Presentación de nuestros animales al grupo	Animal y carta en construcción	Cada niñ@ le muestra al grupo su proceso de trabajo, tanto el animal como la carta.	x
20	Consejo o Cierre: Cerramos la sesión organizando el espacio y haciendo un círculo comentando lo experimentado, abordando el momento más significativo vivido y alguna dificultad que atravesó.	x	Niñ@s hacen una síntesis de la sesión dando cuenta de dos momentos: momento más significativo de la sesión y alguna dificultad que vivió durante la sesión.	x
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

✓ Planificación⁷ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁸ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁹	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	mayo
Propósito de la sesión:	Jugar a ser animales personificándoles, dándoles lenguaje y luego una narrativa en formato de comic.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) 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.
20	Escucha o Momento inicial ¿Sí fuera un animal que animales sería? Niños y niñas juegan a personificar un animal, puede ser un animal real o imaginario.	x	Cada niñ@ escoge qué animal le gustaría ser como juego de presentación.	
60	Actividad 1 Comic animal. A partir de los animales personificados niños y niñas crean en duplas un cómic de formato medio, con técnica mixta	Lápices Papel	Cada dupla trabaja en un cómic, conectando animales con lenguaje. Niños y niñas escogen material con que trabajar. El soporte esta pre-diseñado. Preguntas guía: ¿Cómo habla mi animal? ¿Qué expresa? ¿en que mundo vive?	

⁶ Se pueden agregar más actividades.

⁷ 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.

⁸ 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.

⁹ 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.

20	Actividad 2 Montaje colectivo de todos los comic.	MAsking tape Comic terminados	Todo el grupo organiza una manera de mostrar sus comic. una irradiación dentro del laboratorio	
20	Consejo o Cierre: Cerramos la sesión organizando el espacio y haciendo un círculo comentando lo experimentado, abordando el momento más significativo vivido y alguna dificultad que atravesó.	x	Niñ@s hacen una síntesis de la sesión dando cuenta de dos momentos: momento más significativo de la sesión y alguna dificultad que vivió durante la sesión.	x
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

✓ Planificación¹⁰ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ¹¹ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹²	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	mayo
Propósito de la sesión:	Escribir a la naturaleza, el hábitat animal Comentar nuestras experiencias con los animales Reconocer el patrimonio natural del territorio		
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.
20	Escucha o Momento inicial : Veo veo. Juego de visualización de animales en nuestro territorio inmediato	Lápices tiza para vidrio Vidrio espacio limpio	Niños y niñas dibujan o escriben los animales que ven desde la ventana, pueden ser reales o representación que ven el paisaje. Por ejemplo esa nube parece un elefante.	x
45	Actividad 1 Escritura a la naturaleza. Dejando los dibujos y garabatos en el vidrios, niños y niñas se inspiraron para crear una historia escrita Fomentando la escritura espontánea	Binoculares Lápices	L@s niñ@s escogen a que animales y habitan les dedican sus escrituras espontánea	x
30	Actividad 2 ¹³ ¿Qué es el patrimonio natural? Postales al patrimonio natural en acuarela	Papel acuarela en formato de postales	Niñ@s definen que entienden como su patrimonio naturales	x

¹⁰ 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.

¹¹ 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.

¹² 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.

¹³ Se pueden agregar más actividades.

		Acuarela		
20	Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión. <u>Colgamos las postales</u>			x
20	Consejo o Cierre: Cerramos la sesión organizando el espacio y haciendo un círculo comentando lo experimentado, abordando el momento más significativo vivido y alguna dificultad que atravesó.	x	Niñ@s hacen una síntesis de la sesión dando cuenta de dos momentos: momento más significativo de la sesión y alguna dificultad que vivió durante la sesión.	x
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

✓ Planificación¹⁴ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	4	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ¹⁵ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹⁶	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	mayo
Propósito de la sesión:	Montaje y irradiación del proceso de laboratorio. Cierre festivo del proceso vivido en el laboratorio		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) 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.
15	Escucha o Momento inicial Juego de comunicación telepática con animales	x	A modo de juego nos comunicamos con animales. Cerramos los ojos y cada niño inventa	x
30	Actividad 1 Creación de rótulos para montaje. Pueden con traducciones de los lenguajes creados en los diversos ejercicios de niños y niñas	Rotuladores Calcomanías Maderas	Cada grupo de niñ@s inventa sus rótulos para el montaje final de todos los ejercicios del laboratorio	x
45	Actividad 2 ¹⁷ Montaje irradiación Niños y niñas organizan su montaje. Quienes quieran personifican animales para hacer el recorrido guiado a sus pares	Todos los materiales creados en laboratorio	Niños y niñas organizan la curatoría de su irradiación	

¹⁴ 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.

¹⁵ 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.

¹⁶ 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.

¹⁷ Se pueden agregar más actividades.

30	Consejo o Cierre: Pequeña fiesta de los animales Cierro festivo del laboratorio	Alimentos saludables Vasos Platos	Niños y niñas organizan una convivencia con alimentos saludables	x
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 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.