

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA 2022

### ✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia virtual	<b>MUNDO RUBIK</b>				
Facilitador	<b>Patricio Parodi y Pablo Quezada</b>				
Formato experiencia : (virtual/semipresencial/presencial)	<b>presencial</b>				
Período de realización:	<b>Julio 4/5/6/7/8</b>	Región:	<b>Valparaíso</b>		
Cantidad de sesiones:	<b>5</b>	Tipo de experiencia <sup>1</sup> (marcar X)	<b>Lab. Creativo (X)</b>	<b>Exp. Creativa ( )</b>	<b>Otro (cuál)</b>
<b>Breve descripción del laboratorio virtual (máximo 4 líneas)</b>					
Experimentar y explorar diferentes técnicas para resolver el desafío Rubik a través de la activación de la memoria, reconocimiento de las partes del cubo, aprendizaje por movimientos mecánicos y de observación.					

### ✓ Objetivos (1 objetivo de creatividad, 1 objetivos de ciudadanía<sup>2</sup>, 1 objetivo vinculado a las áreas del laboratorio):

1. Desarrollar actividades creativas diferentes a partir de la estructura de esta figura geomètr
2. Trabajar colectivamente en la resolución de este juego a pesar de tener un carácter individual
3.

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

Capacidades ciudadanas	Marcar	Capacidades Creativas	Marcar
Democracia y participación	x	Observación	X
Colaboración y confianza	X	Identificación de problemas	X

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

Autonomía	X	Flexibilidad	X
Diversidad y multicultural.	x	Originalidad	X
Derechos y compromiso	x	Conexión y síntesis	X
Buen vivir	x	Materialización de ideas	X

✓ Planificación<sup>3</sup>

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo ( ) interacción online (-) Interacción presencial (x) Otro (-)
Duración del medio para facilitar <sup>4</sup> :	90 min.	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>5</sup>	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión) 2 1/2 HP
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial		
Espacios del edificio a utilizar: (si aplica)	Espacio Sucio		
Fecha de realización o publicación:	4 julio		
Propósito de la sesión:	ntroducción y conocimientos asociados al mundo del cubo Rubik I.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-- ) Escucha (-X-) Co-diseño (X) Experimentación (-- ) Irradiación (-- ) Consejo (--)		

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	Materiales que se requieren para facilitar	Espacios de la infraestructura a utilizar	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

<sup>3</sup> 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.

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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'	<p><b>Escucha o Momento inicial:</b></p> <p>Damos la bienvenida a los participantes en Cecrea. Nos sentamos en círculo, nos vamos presentando a medida que les vamos entregando el cubo, compartimos alguna experiencia con el cubo (si lo conocen o no, donde lo conocieron, si saben armarlo, si han visto alguna película,etc.</p> <p>Indagamos en las expectativas de los participantes con respecto al cubo , a través de preguntas como “Es armar el cubo lo que más les interesa ? hay algún otro interés o idea?”</p>	•			computador
30'	<p><b>Actividad 1</b></p> <p>A modo de estimación consideramos que los participantes querrán aprender o al menos intentar la resolución del cubo. Por lo tanto esta primera sesión se configurará principalmente como un “Taller de resolución del cubo”.</p> <p>Conversamos sobre características del cubo, ¡Que observamos en él?, ¿Cómo funciona?, ¿Qué podemos hacer con él?. ¿Cómo se mueve? ¿Cómo está compuesto?. ¿Qué pasa si juntamos varios? ¿En qué se diferencia de un lego?, ¿Hacer figuras, diseños torres?. (Sin mayor profundidad que presentar diversas formas de observar a primera vista el cubo.</p> <p>A la vez que surgen observaciones y formas propias de referirse al cubo, el facilitador va entregando nociones muy básicas de darle nombre a las partes del cubo para manejar un lenguaje común y sencillo para las siguientes actividades.</p>				
15'	<p><b>Actividad 2</b> : Dibujar el cubo. Como parte importante de la asimilación de este objeto dibujaremos la proyección frontal, oblicua y de lados desplegados.</p>				
20'	<p><b>Actividad 3:</b> Taller de Resolución del Cubo.</p> <p>Antes de resolverlo, invitaremos a Facundo, niño de 8 años y a quienes sepan armarlo para hacer un armado contrareloj, al estilo de las competencias. A modo de motivación.</p>				

5'	<p>Dependiendo del interés, edad de los participantes, y otros factores de la situación, se intentará enseñar un método de 7 pasos. Veremos si es posible pasar por los 7 pasos o dejarlo hasta el 3 o 4. para continuar en la siguiente sesión.</p> <p>Se comienza con un breve entrenamiento de como leer las instrucciones entregadas en un folleto físico, ponernos de acuerdo en lenguaje de algoritmos del cubo, es decir como lo movemos según las instrucciones del manual o facilitador.</p> <p>Tambien experiementamos poniendo una cinta de color en alguna de las piezas para ver su recorrido y como situarla en el plano xyz.</p> <p><b>Consejo o cierre</b></p> <p>Conversamos sobre lo logrado o conocido ¡Cómo nos sentimos?</p> <p>Hubo frustración o deseos de avanzar y mejorar?</p> <p>Escriben en posit, sus apreciaciones de la jornada y de aquello que quisieran mejorar.</p>				
				-	
<p>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:</p>					<p><b>2:30 hrs</b></p>

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Interacción presencial (-x) Otro (-----)
Duración del medio para facilitar <sup>6</sup> :	90 min.	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>7</sup>	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión) 2 1/2 HP
Plataforma, app o web a utilizar:	<b>Presencial</b>		
Espacios del edificio a utilizar: (si aplica)	Espacio Sucio		
Fecha de realización o publicación:	5 julio		
Propósito de la sesión:	Continuar con la resolución del cubo y crear un diseño para personalizar una de sus caras		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (-) Co-diseño (--) Experimentación (X) Irradiación (--) Consejo (X)		

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	Materiales que se requieren para facilitar	Espacios de la infraestructura a utilizar	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
10'	<b>Escucha o Momento inicial:</b> damos la bienvenida e indagamos cómo llegaron a través del juego de la escala del cubo, cuál sería su grado de felicidad a partir de diferentes niveles de resolución de las caras de un cubo.				

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> 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>35'</p> <p>15'</p> <p>5'</p>	<p><b>Actividad 1</b>  Hacemos un breve repaso de la sesión anterior, luego le damos a conocer otra manera más simple con la que se arma la primera capa. Continuamos realizando esta operación de forma reiterada con la finalidad de que los NNJ asimilen la mecánica de los movimientos.</p> <p><b>Descanso</b>  Retomamos el armado del cubo y vemos como lo ejecutan ya con más tiempo de ejercitación.</p>				
<p>20'</p> <p>5'</p>	<p><b>Actividad 2</b>  Detenemos la resolución del rompecabezas y les invitamos a que busquen, diseñen o creen una imagen que será adosada a una de las caras del cubo como una forma de personalizar su rompecabeza.</p> <p><b>Consejo o cierre:</b>  Dejan en pos it su apreciación d ela sesión.  Qupe les gustó, qué mejorarían o alguna frase que muestre su nivel de satisfacción.  Nos despedimos y los alentamos para que continúen con èste desafío durante las siguientes sesiones.</p>			-	
			-	-	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:					<b>2:30</b>

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (-) Interacción presencial (X) Otro (-----)
Duración del medio para facilitar <sup>8</sup> :	90min.	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>9</sup>	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión) 2 1/2 HP
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial		
Espacios del edificio a utilizar: (si aplica)	Espacio Sucio		
Fecha de realización o publicación:	6 julio		
Propósito de la sesión:	Avanzar en las etapas de armado del cubo y adosar la imagen escogida a una de las caras .		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (-) Co-diseño (--) Experimentación (X) Irradiación (--) Consejo (X)		

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	Materiales que se requieren para facilitar	Espacios de la infraestructura a utilizar	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
5'	<p><b>Escucha o Momento inicial:</b> Nos saludamos y enunciamos las actividades que realizaremos en la sesión.</p> <p>Indagamos en cómo llegaron a través del juego de la escala del cubo, cuál sería su grado de felicidad a partir de diferentes niveles de resolución de las caras de un cubo.</p> <p><b>Actividad 1</b></p> <p>Cada participante debe recortar su imagen escogida ( previamente impresa en papel auto adhesivo) en las partes que componen la cara</p>				
25'					
15'					

<sup>8</sup> 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.

<sup>9</sup> 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><b>30'</b></p> <p>a cubrir.</p> <p><b>Descanso.</b></p> <p><b>Actividad 2</b></p> <p><b>10'</b> Ya con la cara personalizada retomamos la resolución del cubo y avanzamos de manera progresiva conociendo la mecánica de su funcionamiento. Trataremos de lograr su armado total.</p> <p><b>Consejo o cierre:</b> les preguntamos a los NNJ acerca de las experiencias y sensaciones que les provocó el desafío de resolver el cubo Rubik.</p>					
<b>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:</b>					<b>2:30</b>

Número de sesión	4	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (-) Interacción presencial (X) Otro (-----)
Duración del medio para facilitar <sup>10</sup> :	90 min.´	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>11</sup>	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión) 2 1/2 HP

<sup>10</sup> 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.

<sup>11</sup> 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.

Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial
Espacios del edificio a utilizar: (si aplica)	Espacio Sucio
Fecha de realización o publicación:	7 julio
Propósito de la sesión:	Trabajar las últimas etapas para completar el armado del cubo, y personalizar la cara con imagen elegida
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)	Materiales que se requieren para facilitar	Espacios de la infraestructura a utilizar	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
10'	<p><b>Escucha o momento inicial</b> : damos la bienvenida preguntamos acerca del grado de dificultad y si se han sentido frustrados por considerar que no logran resolver con rapidez el rompecabezas. Indagamos en cómo llegaron a través del juego de la escala del cubo, cuál sería su grado de felicidad a partir de diferentes niveles de resolución de las caras de un cubo.</p>				
30'	<p><b>Actividad :</b></p> <p>Proseguimos con la resolución del cubo, en los distintos niveles que hayan quedado en la sesión anterior. Se utiliza el método de mostrar un cubo desde el facilitador y trabajando con cada cubo en particular.</p> <p>A la vez se continúa con la actividad de personalizar una cara del cubo según dibujo realizado en sesión anterior o elegido desde el banco de imágenes de internet.</p>			-	
15'	<p>Descanso.</p>				

25'	Continuamos la actividad de la jornada, experimentando y ejercitando movimientos.		-	-	
10'	Consejo: comentan sobre sus procesos y cómo lo sienten.				
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:					<b>2:30</b>

Número de sesión	5	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (-) Interacción presencial (X) Otro (-----)
Duración del medio para facilitar <sup>12</sup> :	90 min.	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>13</sup>	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión) 2 1/2 HP
Plataforma, app o web a utilizar:			
Espacios del edificio a utilizar: (si aplica)	espacio limpio		
Fecha de realización o publicación:	8 julio		
Propósito de la sesión:	Finalizar el armado total del cubo Rubik y construcción de un cubo de gran formato en cartòn, sobre el cual los participantes dibujaràn una historia tipo còmic por cada cara .		
Fase metodològica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (-) Co-diseño (--) Experimentación (X) Irradiación (X) Consejo (X)		

<sup>12</sup> 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.

<sup>13</sup> 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.

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	Materiales que se requieren para facilitar	Espacios de la infraestructura a utilizar	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
10'	<p><b>Escucha o momento inicial: hacemos un recuento junto a los asistentes de las situaciones e inconvenientes que se han presentado en el desarrollo del laboratorio , los felicitamos por el gran compromiso que han tenido.</b></p>				
<p><b>30'</b></p> <p><b>35'</b></p> <p>10</p>	<p>Actividad 1: Revisamos y respondemos las últimas dudas con respecto a la resolución del cubo en su totalidad.</p> <p>Actividad 2: Paralelamente confeccionamos un cubo de gran formato, donde por grupos irán dibujando una historia en cada cara, a modo de cómic. La idea es contar esta historia tras tirar el cubo como un gran dado, y así los participantes nos van compartiendo sus historias a modo de irradiación.</p> <p>Nos trasladamos desde la sala al hall principal del Cecrea para mostrar a la comunidad este gran cubo contador de historias y compartir nuestros avances en la resolución de este famoso juguete.</p> <p>Consejo y cierre: agradecemos a los NNJ la motivación , la paciencia y el compromiso que mostraron en las sesiones, puesto que la actividad a desarrollar nos presentaría desafíos</p>			-	

15''	<p>poco habituales para los participantes.</p> <p>En diálogo abierto, los/as participantes comentan acerca de sus expectativas y resultados obtenidos al finalizar el laboratorio.</p>				
			-	-	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:					<b>2:30</b>