

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ **Identificación de la experiencia:**

Nombre de la experiencia virtual	La Magia de Crear Historias				
Facilitador/a(s):	Lorena Fuentes y Madelein Díaz				
Período de realización:	12- 13 y 16 de mayo	Región:	Biobío		
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)					
<p>Laboratorio creativo de escritura y plástica, donde a través de relatos de mitos y leyendas de nuestro país invitaremos a los NNJ a crear sus propias historias. Para ello, leeremos distintos cuentos y los invitaremos a crear los personajes de ellos, para luego hacer ejercicios de escritura que les permitan explorar la magia de crear y contar sus propias historias.</p> <p>Materiales: Cartón Papeles lustres / revistas / cartulinas de colores Témperas Lápices de colores Hojas de árboles Ramas de árboles Palitos de helados Lanas</p> <p>Textos</p> <ul style="list-style-type: none"> + El cóndor y la pastora. Cuento basado en una leyenda atacameña (Maquetas en movimiento) + Por qué la Lloica tiene el pecho colorado (Collage) + Animales. Cuentos chilenos (Collage + Maqueta) 					

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

1. Fomentar entre NNJ el gusto por la lectura a través de cuentacuentos de leyendas y mitos chilenos

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.

2. NNJ crearán sus propias historias desarrollando el lenguaje y la creatividad
3. NNJ representarán a través de distintas técnicas artísticas (collage, dibujo, maquetas de personajes) las historias creadas

✓ 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	x	Derechos y compromiso		Identificación de problemas	x	Conexión y síntesis	x
Autonomía	x	Buen vivir		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.)
Procesos de escucha y laboratorios realizados el año 2021	
Laboratorio "Letras para convertirse en monstruo"	

✓ Planificación³

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (X) interacción online (x) Otro (-----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	1.5 h	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	Zoom / WhatsApp		Fecha de realización o publicación: 13/04
Propósito de la sesión:	Saber qué mitos y leyendas conocen los NNJ Y presentarles una para introducirlos en la narración oral.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (x) Co-diseño (--) Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (--)		
Uso de plataforma de participación:	No		

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.
30 min	<p>Bienvenida: Presentación equipo y actividades</p> <p>Invitación a la experiencia: Ruleta de presentación (aplicación - animal favorito, tienes mascota, color favorito, comida favorita, música que te gusta)</p> <p>Acuerdo de convivencia (jamboard)</p>	<p>Zoom</p> <p>Whatsapp</p> <p>Playlist del océano</p> <p>PC Celular</p>	Creación de los acuerdos de convivencia	<p>Zoom</p> <p>WhatsApp</p> <p>PC/ Celular</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.

	Preguntas: ¿Qué mitos y leyendas conocen? (Exposición: diferencias entre mitos y leyendas)			
45	Vídeo del Texto: El cóndor y la pastora. Cuento basado en una leyenda atacameña Actividad manual: NNJ crearán marionetas con movimiento de los personajes principales del cuento (Cóndor y Pastora) / Opciones: Creación de máscara de un personaje y/o dibujo	Zoom WhatsApp p PC Celular	NNJ podrán crear sus personajes con los elementos que dispongan y podrán escoger la forma, colores y tamaño de estos.	Zoom WhatsApp PC / Celular Cajas de zapatos Plastilina Papeles Recortes Tijeras Cartones Pinturas Lápices de colores
15	NNJ muestran sus creaciones Espacio de reflexión en torno al cuento narrado	Zoom WhatsApp p PC Celular App Stop Motion		Zoom WhatsApp PC Celular App Stop Motion
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				5

✓ Planificación⁶

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (x) Otro (Audiocuento)
Duración del medio para facilitar ⁷ :	1.5 h	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	Zoom / WhatsApp	Fecha de realización o publicación:	14/04
Propósito de la sesión:	Introducirlos en el arte de escribir a través de juegos escriturales.		

⁶ 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.

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.

Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (x) Escucha (-- Co-diseño (-- Experimentación (x) Irradiación (x) Consejo (--)
Uso de plataforma de participación:	No

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	<p>Desbloqueo Creativo: Ejercicio corporal, les pedimos que cierren los ojos y leemos un cuento breve de Animales Chilenos, La Belleza del Flamenco. Luego, les mostramos la imagen.</p> <p>Escucha o Momento inicial: La dupla facilitadora invita a NNJ a responder de forma oral y/o dibujo las preguntas de Neruda</p> <p>Preguntas: ¿Qué pasa con las golondrinas que llegan tarde al colegio? ¿Por qué los inmensos aviones no se pasean con sus hijos?</p>	Zoom WhatsApp Celular PC App	<p>NNJ podrán participar dentro de la aplicación o interactuar a través del chat de Zoom y/o con los micrófonos encendidos.</p> <p>NNJ podrán decidir de qué forma responderán las preguntas</p>	Zoom WhatsApp PC o celular App Skribbl.io
50	<p>Actividad 1: Realización de manualidad del cuento El Cóndor y la Pastora, los NNJ crearán a la pastora.</p> <p>Actividad 2: La dupla facilitadora invita a NNJ participantes a trabajar a través del audio cuento “Por qué la Lloica tiene el pecho colorado”. Los NNJ podrán dibujar mientras escuchan el relato.</p> <p>Actividad práctica: Elaboración de collage, elemento central Lloica (buscar imágenes de referencia)</p> <p>Actividad 3: Cadáver e11xquisito. Ejercicio de escritura a través del chat.</p>	Zoom WhatsApp PC Celular App Mooltik	<p>NNJ podrán crear su collage con los elementos que prefieran</p> <p>NNJ podrán escoger cómo narrar la actividad 2 (Escrito u Oral)</p>	Zoom WhatsApp PC o celular Hoja de croquera/ hoja blanca Regla Lapiz mina App Mooltik
10	<p>Invitación a irradiar / Consejo y cierre NNJ deben dar sus respuestas.</p>	Zoom WhatsApp PC Celular	<p>NNJ podrán mostrar sus avances de forma libre, ya sea compartiendo por Zoom o por WhatsApp imágenes y videos.</p>	Zoom WhatsApp PC Celular
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				

✓ Planificación⁹

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (x) Otro (-----)
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :	1.5 h	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	5
Plataforma, app o web a utilizar:	Zoom / WhatsApp	Fecha de realización o publicación:	18/04
Propósito de la sesión:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		
Uso de plataforma de participación:	No		

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 min	Escucha o Momento inicial NNJ escogen un animal que les represente. La dupla facilitadora les presentará una plantilla jamboard donde podrán poner una imagen del animal y el nombre de cada NNJ.	Zoom WhatsApp Sonidos del océano	NNJ podrán participar a través del chat de Zoom y/o con los micrófonos encendidos.	Zoom WhatsApp Chat de zoom
10 min	Actividad 1: Realizamos el juego de escritura cadáver exquisito, donde los niños escribirán a través del chat una oración desde la frase: La mariposa se posó en la flor y entonces...	Zoom WhatsApp PC Celular		Zoom WhatsApp PC Celular Grabadora de voz del celular

⁹ 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.

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.

50 min	<p>Actividad 2: Lecturas breves de Animales, cuentos chilenos. Luego las facilitadoras invitarán a los niños a explicar a través de la ficción alguna particularidad del animal favorito que escogieron. También pueden crear características sobrenaturales. Pueden escribirlo o realizar un audio para contarnos su creación.</p> <p>Actividad 3: NNJ crearán sus personajes con las técnicas del collage y/o las marionetas realizadas en las sesiones anteriores.</p>	Zoom WhatsApp Inshot	NNJ pueden escoger el formato en el cual presentarán su relato, también escogerán el animal que les represente y finalmente decidirán la técnica que usarán para crear su escenografía.	Zoom WhatsApp Inshot
10 min	<p>Invitación a irradiar: NNJ tiene espacio para mostrar sus creaciones y reflexionar en torno a los mitos y las leyendas</p>	Zoom WhatsApp PC Celular		Zoom WhatsApp PC Celular
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				

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.

