

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia virtual	Letras para convertirse en monstruos				
Facilitador/a(s):	Lorena Fuentes/ Loreto García				
Período de realización:	21/04, 22/04 y 25/04	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)

Laboratorio creativo de literatura de monstruos y juegos escénicos, mediante el cual podrán crear, personificar y representar a través del cuerpo y las artes escénicas sus propios monstruos. Para ello cada participante creará un monstruo y definirá qué come, cómo vive, a quién asusta, cómo se mueve, cómo habla o ruge y qué sonidos hace. Aprenderemos técnicas de voz para encontrar el rugido del monstruo y técnicas de movimiento para componer su manera de moverse. Utilizaremos maquillaje y vestuario en desuso para convertirnos en los monstruos más espeluznantes.

Materiales:

Ropas en desuso

Maquillaje en desuso (lápiz labial, sombra, lápiz ojos)

lápices de colores y papel

*aplicaciones de papel o cinta pintor, Masking tape

*qué pasa con la rabia y con la pena y de qué manera estas emociones me pueden ayudar y porque existen.
de que te puede servir, que te produce rabia, poner límites.

*Acuerdos de convivencia

*¿Qué es una travesura y qué ha pasado en sus casas cuando han hecho una travesura?

¿El actuar del niño fue correcto? ¿si hubiesen sido la mamá qué hubiesen hecho? Reflexionar sobre el castigo. Adecuado/no adecuado

¿Qué pasa con los acuerdos de convivencia? ¿Habrían castigado al niño?

¿Qué significa que la mamá le haya llevado la comida caliente después de que lo castigó?

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.

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

1. Incentivar la lectura a través del cuentacuentos y de los juegos teatrales, permitiéndoles desarrollar su creatividad tanto corporal como plástica en la creación de sus propios monstruos.
2. Promover el autoconocimiento de las emociones, a través de juegos lúdicos que permitan identificarlas. Esto ayuda a observar nuestras emociones “negativas” y buscar la mejor forma de canalizarlas, así como también identificar nuestros propios miedos.
3. NNJ realizan juegos teatrales vinculados a la historia compartida, crean y representan a sus propios monstruos a través del cuerpo, la voz, el vestuario y el maquillaje.

✓ **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		Identificación de problemas	x	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.)
Procesos de escucha y laboratorios realizados el año 2021	Planificaciones de laboratorios 2021 e informes de escucha 2021
Mes de libro y la lectura	

✓ **Planificación³**

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) 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)

² Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

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.

Plataforma, app o web a utilizar:	Zoom / WhatsApp	Fecha de realización o publicación:	jueves 21 de abril
Propósito de la sesión:			
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	<p>Escucha o Momento inicial</p> <p>Actividad de Desbloqueo creativo a partir de la portada del libro. Utilizaremos la portada del libro para identificar emociones y plasmarlas en una cartografía corporal ¿Dónde creen que viven los monstruos? ¿Les da miedo el monstruo que aparece ahí? ¿Si no les da miedo, qué emoción sienten?</p> <p>Cuentacuentos</p> <p>Conduciremos una respiración consciente a través de un ejercicio de vocalización. Cartografía corporal.</p> <p>¿En qué parte del cuerpo sienten esa emoción? ¿Y con qué color identifican esta emoción? ¿A qué lo asocias? ¿Qué emoción les produce el lugar donde vive el monstruo? Termina la actividad reflexionando que hacen cuando sienten estas emociones en la vida diaria ¿Qué hacen cuando sienten miedo/ternura/risa/rabia?</p>	<p>Material Sugerido:</p> <p>Ropas en desuso</p> <p>Maquillaje en desuso (lápi zlabial, sombra, lápiz ojos) lápices de colores y papel</p>	<p>Crearán una cartografía de su cuerpo (Dibujo simple) para identificar dónde sienten el miedo (u otra emoción) y de qué color creen que es.</p>	<p>Zoom</p> <p>WhatsApp</p> <p>PC / Celular</p>
30	<p>Actividad 1: Lectura dramatizada del libro donde recreamos y representamos escenas del cuento</p> <p>Nos detendremos en algunas ilustraciones para hacer preguntas catalizadoras a los niños, como por ejemplo ¿Qué es ser un monstruo? ¿Cómo es el lugar dónde viven estos monstruos? ¿Qué creen ustedes que comen? ¿Cómo viven? ¿Cómo duermen?</p> <p>Actividad: Representación de escenas</p> <p>Primera escena a representar mamá y Max:</p> <p>-ERES UN MONSTRUO</p> <p>-TE VOY A COMER</p> <p>Juego entre facilitadoras y NNJ para encontrar la voz y el gesto. (dinámicas de pregunta respuesta)</p> <p>Segunda escena: característica del monstruo</p> <p>Representar los rugidos del monstruo, el gesto de afilar los dientes y mostrar las garras. (Las facilitadoras irán dinamizando ese momento mediante dinámicas de dúo, trío y grupales.</p>	<p>Zoom</p> <p>WhatsApp</p> <p>Wordwall</p> <p>PC Celular</p> <p>Agua</p> <p>Plato (ideal) / Bol / Taza</p> <p>Orégano o alguna especie deshidratada</p>		<p>Zoom</p> <p>WhatsApp</p> <p>PC / Celular</p> <p>Agua</p> <p>Plato (ideal) / Bol / Taza</p> <p>Orégano o alguna especie deshidratada</p>

	<p>Tercera escena: Max dijo ¡Quietos! Corporeizar el susto</p> <p>Para cerrar este momento y pasar a la escena 4: Carnaval, buscaremos elementos que tenemos en casa para convertirnos en los monstruos: personificación del monstruo con vestuarios, maquillaje, o cualquier material que tengan en casa. En qué parte del cuerpo se localiza el movimiento de este monstruo, como es la dramaturgia corporal y los recorridos del cuerpo de tu monstruo.</p>			
40	<p>Consejo Irradiación: ¿Qué aprendimos? Juego lúdico para mostrar lo que aprendimos. Hacer un recorrido por todas las escenas con el fin de coreografiar, y que todos seamos capaces de tomar decisiones. Cámara prendida y cámara apagada. Escena 1: mamá y Max (dúo) Escena 2: rugir crujir y afilar los dientes y mostrar las garras (canon) Escena 3: ¡Quietos! Escena 4: Carnaval Momento de práctica, ejercicio de ensayo previo a la presentación final para grabar.</p>	<p>Zoom WhatsApp 3 vasos Papel higiénico Acuarela Tempera Colorante Café Cucharita</p>	<p>cámara apagada o prendida, si quieren corporalizar, dibujar o trabajar la voz.</p>	<p>Zoom WhatsApp Acuarela Tempera Colorante Café Cucharita</p>
	<p>Actividad sincrónica: Investigar sobre distintos monstruos tanto en la literatura como en el cine para profundizar en la creación de su personaje y escoger a tu monstruo favorito. La siguiente sesión nos van a presentar a sus monstruos: ¿Por qué te llama la atención? ¿Cuál es tu monstruo favorito y por qué? Actividad para el lunes.</p>	<p>WhatsApp</p>	<p>NNJ tendrán la libertad de enviar el material de irradiación como quiera, ya sea un video, con fotos, un audio o un texto.</p>	<p>Whatsapp</p>
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 (--) Otro (-----)
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:	01/04
Propósito de la sesión:	Observar el ciclo del agua y las implicaciones que tiene en la sociedad y los ecosistemas cercanos a la comuna de Los Ángeles, así como seguir descubriendo propiedades del agua claves para el desarrollo de la vida.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (x) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (x) Irradiación (x) Consejo (x)		

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.

Uso de plataforma de participación:

Indicar si se utilizará la plataforma <https://participacion.cecrea.cl> en esta sesión y de qué manera se haría.

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	<p>Escucha o Momento inicial</p> <p>¿Conocen el libro la caperucita roja? ¿Se acuerdan de la primera vez que se lo contaron? ¿Qué emoción les produce la figura del lobo? Reconstruir el relato oral en equipo ¿Cuál es el relato oral que recuerdan?</p> <p>Cuentacuentos interactivo (compartir pantalla)</p> <p>Diferencias de este cuento con el original. Resignificar la figura de los monstruos y las emociones asociadas a ellos como la rabia como emociones que hay que sentir y canalizar (no hay emociones positivas y negativas).</p> <p>Desbloqueo creativo: ejercicio de respiración y vocalización (A, E, I, O,U) para mejorar la entonación de nuestros personajes.</p>	<p>Zoom</p> <p>WhatsApp</p> <p>Botella de agua 1 litro</p> <p>chat de Zoom</p>	<p>Pueden decidir cómo abordar el ejercicio corporal, cada cuerpo varía la intensidad del toque, según la velocidad con la que se ejecuta la acción.</p>	
15	<p>Actividad 1: Juego lectura dramatizada cuento caperucita roja</p> <p>PPT con una parte el guion de los diálogos del texto clásico, haremos un juego donde todos los participantes son el lobo y las facilitadoras son la caperucita, lo practicaremos al unísono, ejercicio vocal, hasta ir mejorando la entonación y la corporalidad. Hacemos cambio de rol. ¿Cómo se siente caperucita? ¿le tiene miedo al lobo? ¿qué hacemos cuando sentimos miedo? ¿Qué hacemos para sentirnos mejor?</p>	<p>Zoom</p> <p>WhatsApp</p> <p>pPC</p> <p>Celular</p> <p>PPT con los diálogos</p>		<p>Zoom</p> <p>WhatsApp</p> <p>PC</p> <p>Celular</p>
	<p>Actividad 2: Nos vamos a personificar como el lobo para teatralizar y dramatizar el libro completo. Las facilitadoras serán la caperucita y lasy los NNJ el lobo. Hay dos personajes: la caperucita y el lobo. Nos enfocaremos en la entonación, cual es la entonación del lobo feroz y de la caperucita.</p>			
	<p>Actividad Comodín: si nos queda tiempo, les pediremos que ilustren la escena que más les gustó del cuento una caperucita roja</p>			
	<p>Actividad sincrónica:</p> <p>Investigar sobre distintos monstruos tanto en la literatura como en el cine para profundizar en la creación de su personaje, y escoger a tu monstruo favorito. En la siguiente sesión nos van a presentar a sus monstruos. ¿Por qué te llama la atención? ¿Cuál es tu monstruo favorito y por qué?</p> <p>Actividad para el lunes.</p>			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				5

✓ Planificación⁹

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (-----)
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :	1.5 h	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	(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:	01/04
Propósito de la sesión:	Observar el ciclo del agua y las implicaciones que tiene en la sociedad y los ecosistemas cercanos a la comuna de Los Ángeles, así como seguir descubriendo propiedades del agua claves para el desarrollo de la vida.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (x) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (x) Irradiación (x) Consejo (x)		
Uso de plataforma de participación:	Indicar si se utilizará la plataforma https://participacion.cecrea.cl en esta sesión y de qué manera se haría.		

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	<p>Escucha o Momento inicial</p> <p>Vamos a proponer que nos muestran los monstruos que descubrieron de manera libre</p> <p>Desbloqueo creativo: juego de convivencia: todos vamos a contar que hicimos el fin de semana. 1, 2, 3, acción, micrófonos abiertos. Importancia de escuchar, respetar los turnos y estar atentos al grupo.</p>	Zoom WhatsApp Botella de agua 1 litro chat de Zoom	Pueden decidir cómo abordar el ejercicio corporal, cada cuerpo varía la intensidad del toque, según la velocidad con la que se ejecuta la acción.	
15	<p>Actividad 1: Cuenta cuento interactivo ¡Monstruo pequeño dice No!</p> <p>Vamos a construir nuevamente nuestros propios monstruos, la idea es que los puedan dibujar y desde ahí puedan ir apareciendo las características que posteriormente deben escribir, también lo pueden personificar, pero en base a las características, la idea es que puedan ponerle un nombre.</p> <p>¿Cómo es nuestro monstruo? ¿Cuáles son sus características? ¿Qué come, dónde vive (mar, tierra, bosque), es peludo o no? ¿Con qué emoción lo podrían asociar? ¿este monstruo le tiene miedo a otros monstruos?</p> <p>Les daremos 10 minutos para crear al monstruo, para luego presentarlo al grupo.</p>	Zoom WhatsApp pPC Celular PPT con los diálogos		Zoom WhatsApp PC 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.

	<p>Actividad 2: Vamos a presentar cada monstruo mediante la representación y corporización de las características del monstruo para transformarnos en él mediante un juego de mimesis. Cada NNJ va a compartir las características de sus monstruos. En grupo vamos a representar y corporizar las características del monstruo repitiendo la palabra y el movimiento. Usaremos como recurso para el movimiento acercarnos y alejarnos de la pantalla, girar, caminar en 4apoyos, etc.</p>			
	<p>Actividad 3: ¿Cuál es la moraleja que nos deja el cuento? ¿Qué mensaje nos deja el cuento? Reflexión final: poner límites, respetar al otro, me respeto a mí mismo cuando se decir que no, cual es la fuerza que necesito para decir que no, la emoción como la rabia para poner límites, para buscar justicia.</p>			
	<p>Actividad Comodín: Monstruos de las emociones, monstruo con alegría, pena, rabia y ternura. Pena: se mueve más lento y suave, si es rabia ruge fuerte cuerpo en alerta.</p>			
<p>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:</p>				<p>5</p>

*Personificación de los monstruos con maquillaje y vestuario. La idea es que trabajen en la construcción de personaje para ello pondremos especial énfasis en la voz (como ruge, qué sonidos hace y el movimiento del cuerpo. Para ellos haremos un juego como cámara apagadas utilizando los micrófonos, podremos inventar sonidos e ir repitiéndolos, podremos inventar diálogos en primera persona y me puedo contagiar con lo que inventó mi compañerx.

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.