

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia virtual	La magia del Papel				
Facilitador/a(s):	Carles / Matias / Madelein				
Período de realización:	08/06, 15/06 y 22/06	Región:	Biobío		
Cantidad de sesiones:	2	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (x)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Laboratorio creativo en el que mediante la realización de manualidades y experimentos indagaremos sobre las propiedades del papel, un material que usamos muy a menudo, pero del que quizá realmente no sabemos tantas cosas. La actividad central de este laboratorio será una manualidad que nos permita dar un segundo uso a algunos tipos de papel que ya hayan tenido un primer uso. Construiremos una lámpara con materiales reutilizados. Además, como complemento a esta actividad, realizaremos algunas indagaciones mediante la utilización de lupas electrónicas o experimentos para conocer más sobre las propiedades de este material, cómo se hace o de dónde viene.					

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

1. NNJ crean una manualidad propia usando diferentes composiciones artísticas con base en hojas de árboles
2. NNJ reflexionan sobre la industria del papel y los impactos ambientales derivados, como tenemos que ser responsables con el uso y reciclado de este material
3. NNJ llevan a cabo diferentes experimentos con herramientas tecnológicas que les permiten comprender mejor las propiedades del papel

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación	x	Diversidad y multicultural.		Observación	x	Originalidad	x
Colaboración y confianza		Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	
Autonomía	x	Buen vivir	x	Flexibilidad	x	Materialización de ideas	

✓ 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.)

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

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)
Plataforma, app o web a utilizar:	Zoom / WhatsApp	Fecha de realización o publicación:	08/06
Propósito de la sesión:	Mediante la realización de experimentos comprender una de las propiedades físicas del agua y su importancia en la naturaleza		
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.
20	<p>Escucha o Momento inicial</p> <p>Para iniciar este laboratorio nos ayudaremos con la aplicación WordWall y realizaremos un quiz de conocimientos centrados en el papel. La idea es poder generar un momento distendido donde podamos conversar sobre el tema central de este laboratorio desde diferentes puntos de vista. El papel reciclado, cuánta agua se ocupa por kilo de papel nuevo o el consumo energético de una planta de celulosa son algunos de los temas que trataremos.</p>	Wordwall PC Celular	Podrán responder libremente más allá de wordwall por si alguno o alguna no puede acceder	
60	<p>Actividad 1:</p> <p>La actividad central de hoy se centrará en la manualidad. Vamos a empezar a construir una lámpara con papeles, papeles que pueden ser reciclados o reutilizados en este proceso. También es un proceso que tiene otro fin o resultado, y es la conservación de especies vegetales que queramos conservar.</p> <p>Primeramente, NNJ saldrán al patio del colegio a buscar hojas que puedan ser usadas para la lámpara.</p>	PC Celular	NNJ tendrán libertad creativa a la hora de diseñar sus lámparas y las decoraciones vegetales elegidas.	Papel Pincel Cola fría Agua Plato Plástico Film

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.

	Después, encima del plástico film iremos añadiendo capas de papel y mojándolas con cola fría y agua, que al secarse darán resistencia a la estructura. Entre estas capas colocaremos los restos vegetales.			
10	Consejo / Irradiación: Para cerrar la sesión de hoy haremos unas breves preguntas a niños y niñas para detectar el interés que puedan tener en hacer algunos experimentos con el papel o si les gustaría hacer algún experimento relacionado con la electricidad.	PC Celular		
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				2

✓ 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:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	14/06	
Propósito de la sesión:	Indagar en más profundidad sobre el papel mediante lupas electrónicas y seguir avanzando en las creaciones de la primera sesión.			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (x) Escucha (--) Co-diseño (x) 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.
5	Momento inicial: recordamos brevemente lo que hicimos en la primera sesión y revisamos nuestras creaciones.			Creaciones primera sesión
15	Lupa electrónica: El papel se hace a partir de los árboles, de la fibra vegetal. Esto puede ser complejo de comprender sin visualizar todo el proceso productivo, pero nos podemos ayudar con unas lupas electrónicas que nos permitan ver la fibra vegetal, tanto en el papel como en hojas. Conectando la cámara al celular, podremos acercarnos a mundo más pequeño, mundos que nuestros ojos no	PC Celular Lupas electrónicas	Estudiantes podrán elegir diferentes objetos a observar	

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.

	<p>pueden observar, pero si lo podemos hacer con ayuda de estos objetos. Después de visualizar papeles y hojas, podemos observar diferentes objetos que haya en la sala o en el patio de la escuela.</p> <p>Seguidamente, NN tienen recreo de 10 minutos, así que separaremos la sesión en dos partes.</p>			
50	<p>La lámpara de papel: seguimos trabajando en la manualidad central de este laboratorio. Primero revisaremos las creaciones que hicimos en la primera sesión para ver si hay que hacer unas ediciones.</p> <p>Después, empezaremos a montar el esqueleto de la lámpara con madera de maquetas. Se van guiando a los estudiantes durante la manualidad.</p>	PC Celular		Creaciones primera sesión Madera de maqueta Cola fría Papeles
10	<p>Cierre: probablemente no quede mucho tiempo debido al trabajo manual, así dedicaremos este espacio para reflexionar brevemente sobre lo que hemos realizado durante el laboratorio.</p>	PC Celular		PC Celular
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				2

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 haya 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.