

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ **Identificación de la experiencia:**

Nombre de la experiencia virtual	Mi país inventado Fuego, agua, aire, piedra ¿qué elementos caracterizan a tu país?				
Facilitador/a(s):	Loreto - Madelein				
Período de realización:	25-26-27 de Mayo	Región:			
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 sustentabilidad y artes vivas del cuerpo, donde NNJ de 9 a 14 años podrán imaginar su país ideal utilizando residuos domésticos para crear banderas, íconos, símbolos y bailes que caracterizan y representan su propia cultura. Haremos alusión a la serie Pokémon y Avatar, nación del fuego, del agua, del aire, Pokémon tipo eléctrico, dragón y sus múltiples combinaciones, para preguntarnos qué elementos naturales caracterizan nuestros territorios y cuerpos. Instalaremos nuestras creaciones plásticas en algún espacio de nuestras casas.					

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

1. NNJ imaginarán su país ideal en base a los elementos naturales que lo caracterizan
2. NNJ reflexionarán sobre los valores que les representan y los elementos naturales que le dan forma a su país inventado
3. NNJ crearán iconos y/o símbolos mediante el trabajo con elementos reutilizados y del movimiento corporal

✓ **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	X	Observación		Originalidad	X
Colaboración y confianza		Derechos y compromiso		Identificación de problemas		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.)
Escucha año 2021 y 2022	Informes de escuchas
Encuesta interna 2021 y 2022	Informe de encuestas

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 de finida 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 (--) Otro (-----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	1,5	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	Virtual Zoom	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Indagar en la relación cuerpo territorio (donde cada NNJ vivé) y en las características naturales que porta el país ideal de cada une.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		
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.
40 min	<p>Acuerdo de convivencia: A medida que NNJ ingresan a la sesión se les hará dos preguntas que podrán registrar en chat de la sesión de zoom:</p> <p>¿Cuáles son sus expectativas? ¿Qué consideras necesario para que funcione la sesión?</p> <p>Escucha o Momento inicial: La dupla facilitadora invita a NNJ a realizar una actividad de imitación de movimientos que tendrán relación con los elementos naturales del territorio (agua, fuego, aire, montañas, ríos, bosques, etc.), trabajaremos además con un metrónomo progresivo para comprender la relación entre la composición de un gesto (movimiento) y el ritmo.</p> <p>Actividad 1: A modo de presentación cada NNJ dirá desde que lugar (ciudad, pueblo) está conectado y mencionará un lugar que le guste. La dupla facilitadora se encargará de registrar los lugares en google earth. La finalidad es graficar la multiplicidad de territorios que conforman el espacio virtual creado en el laboratorio. (Intención)</p> <p>Además, la dupla facilitadora se encargará de registrar en una plantilla de jamboard:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre del NNJ - Lugar de residencia - Lugar recomendado para visitar - Porque lo recomienda 			

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.

40 min	Actividad 2: Mi habitación, mi país La dupla facilitadora guiará la creación de banderines de papel en los cuales los y las NNJ deberán representar las características de su país para ello sumarán: <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de su país - Los valores que les representan - Los elementos naturales que destacan en su país 			-Papel higiénico o de servilletas, papel mantequilla o de embalaje (papel de zapatillas) Tijeras, -Cola fría, témperas, lápices de colores, papel lustre, lanas y cartón, papel de volantín
10 min	Consejo: Se dará espacio para que NNJ registren en formato video la instalación de sus banderines y nos cuenten sobre ello, el video tendrá que ser enviado al grupo whatsapp. Además, para quienes no puedan generar un video se dará la opción de que expongan sus resultados en la sesión.			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				



Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (-----)	
Duración del medio para facilitar ⁶ :	1,5	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁷	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)	
Plataforma, app o web a utilizar:	Virtual Zoom	Fecha de realización o publicación:		
Propósito de la sesión:	Materializar las características que tendrá cada país inventado en la creación de un banderín con materiales reutilizables, en el que pueden pintar, escribir consignas, pegar recortes, etc.			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)			
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.
30 min	Escucha o Momento inicial: La dupla de facilitadoras hará preguntas divertidas para que NNJ rompan el hielo y se presenten de otra forma. Para ello se utilizará la aplicación wordwall y el juego ruleta. Activación: La dupla facilitadora invita a NNJ a realizar una actividad de imitación de movimientos que tendrán relación con los elementos naturales del territorio (agua, fuego, aire, montañas, ríos, bosques, etc.), trabajaremos además con un metrónomo			

⁶ 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.

⁷ 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.

	progresivo para comprender la relación entre la composición de un gesto (movimiento) y el ritmo, y la relación del cuerpo con el territorio.			
	<p>Actividad 1: Contra-monumento</p> <p>La dupla facilitadora previo a la sesión preparará una pequeña presentación a modo de ejemplo con las características de su país inventado dando énfasis al animal (real o ficticio ej. Pokémon) el cual representa los valores que le caracterizan. Siempre preguntar primero si hay propuestas o ideas para no condicionar y dar espacio al co-diseño.</p> <p>NNJ realizarán una escultura con materiales domésticos reutilizados que represente al animal que caracteriza su país inventado.</p>			Plastilina, cartón, rollos de papel de servilleta y papel higiénico, alambre de colores (instalación eléctrica), papel aluminio, pegote, papel craft, lanas, papel lustre, papel de volantín, tempera
10 min	<p>Consejo: Se dará espacio para que NNJ registren en formato video la instalación de sus contra-monumentos y nos cuenten sobre ello, el video tendrá que ser enviado al grupo whatsapp. Además para quienes no puedan generar un video se dará la opción de que expongan sus resultados en la sesión.</p>			
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.