

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ **Identificación de la experiencia:**

Nombre de la experiencia:	Silbatos, semillas y cerámica				
Facilitador/a(s):	Gaspar Álvarez				
Período de realización:	Abril	Región:	X		
Cantidad de sesiones:	4	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa ()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Laboratorio que propone pensar la sustentabilidad desde una pelotita de barro, de la que articulamos varios dispositivos, desde bombas de arcilla (nendo dango) hasta silbatos con formas de animales, que nos permitan comunicarnos entre nosotros y dialogar sobre convivencia, ciudadanía, espacio cívico y seguridad.					

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

1. Crear objetos volumétricos a partir de dibujos e ideas, que les permitan comunicarse entre ellos.
2. Dialogar en torno a su lugar como individuos en la ciudad y como pares con sus compañeros, cuestionando espacios de bienestar e ideas de seguridad.
3. Concientizar sobre la deforestación por medio del trabajo con la tierra, las semillas y los arboles nativos.

✓ **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	x	Originalidad	x
Colaboración y confianza	x	Derechos y compromiso	x	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.)
Trabajo con temas de seguridad y medioambiente.	2a Escucha 2023

✓ **Planificación³ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)**

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.

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.

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Conocer la arcilla y crear bombas de semilla (nando dengo)		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-x-) Escucha (-x-) Co-diseño (-x-) Experimentación (-x-) Irradiación (--) Consejo (--)		

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.	Sala y/o espacio Cecrea a utilizar
40	Escucha o Momento inicial: Desbloqueo “Yo, tú, el”, haciéndose pasar pelotas de malabar con nuestro nombre, luego con el del otro, y luego con el de quien queremos que juegue después. Luego, en una pequeño escucha, vemos cómo nos sentimos, e introducimos el laboratorio. Hoy hablaremos sobre el bosque nativo y la deforestación. Puntos de interés: fauna amenazada (hay menos pajaritos, bichos, y se acaba un ecosistema), uno indiscriminado de leña, etc. Idea: ver “Lo que queda del bosque”	Pelotas de malabar. Impresos sobre bosque nativo. Data Computador		Movimiento
30	Actividad 1: En el patio de Cecrea identificamos algunas especies nativas, y, de contar con la participación del Municipio de Castro, vemos especies nativas en crecimiento. Aprendemos sobre sus semillas y nos escuchamos y pensamos formas de ayudar con respecto a este tema. Anotamos las ideas para hacérselas llegar al municipio.	Solicitar a Patricio Bravo si nos facilita algunos ejemplares de arboles nativos. Post-its.		Patio
40	Actividad 2: Vamos a crear Nendo Dengos. Vemos la historia de esta técnica y luego seleccionamos semillas. ¿En qué terreno podemos ocupar esta técnica ¿Cuáles son sus beneficios? Cada niño hace un par de bolitas y las clasificamos con el nombre de la especie.	Arcilla Semillas		Maestranza
10	Consejo o Cierre: Cerramos la sesión preguntándonos con qué nos quedamos luego de la sesión. Compartimos una colación.			

✓ Planificación⁶ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

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.

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.

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁷ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Dibujo y forma de un silbato		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (-x-) Co-diseño (-x-) Experimentación (-x-) Irradiación (-x-) Consejo (--)		

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.	Sala y/o espacio Cecrea a utilizar
30	Escucha o Momento inicial: Juego inicial y desbloqueo con palos de escoba, en círculo, haciéndolos pasar sin que se caigan, entre uno y otro. Luego jugamos un desbloqueo con palmas en el piso. Ir pasando de una palma a otra sin romper el círculo. Estas dinámicas conforman una pequeña comunidad, y elaboramos una mini escucha sobre el espacio seguro, la comunidad de Cecrea, qué les gusta y qué no de este círculo humano. Se busca dialogar sobre la seguridad ya que es un tema que volveremos a tocar. ¿Cómo hacemos que nos sintamos seguros entre nosotros? ¿Qué pasa cuando estamos en la calle? ¿Cuáles son las diferencias de género en estos espacios llamados inseguros? Trabajo de empatía y de comunicación entre los participantes. Comenzar a co-diseñar una actividad para el último día, algún juego o recorrido que podamos realizar la última sesión.	Palos de escoba		Movimiento
20	Actividad 1: En esta sesión vamos a empezar a crear silbatos y ocarinas para comunicarnos entre nosotros. Ocuparemos arcilla pero primero necesitamos tener un boceto, dibujo o diseño de lo que queremos. Podemos tomar como inspiración ocarinas antiguas o modernas, formas de animales o formas geométricas.	Impresiones de ocarinas y silbatos antiguos. Papeles Lápices		Limpio
55	Actividad 2: Con la arcilla haremos dos cuencos con la técnica del lulo, y luego los uniremos, creando una bola hueca. Esto puede tomarles un buen rato, pero iremos trabajando entre todos y compartiendo el conocimiento. Cuando ya todos tengan la bola, podemos ponerle una boquilla con un trocito de lulo, y agregarle los relieves que queramos ponerle según nuestro diseño.	Arcilla palitos conchitas		Limpio

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.

10	Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión: Entre todos veremos lo creado por los demás, conversando sobre lo que vemos, lo que nos gusta, lo que no.			
5	Consejo o Cierre: Cerramos dejando los silbatos en una cámara de yeso para que no se sequen, y hablamos sobre con qué nos quedamos en la sesión. Compartimos una colación.	Colación		
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				

✓ Planificación⁹ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--)	interacción online (--)	Otro (----)
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)		
Plataforma, app o web a utilizar:			Fecha de realización o publicación:		
Propósito de la sesión:	Finalización y detalles del silbato.				
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--)				

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.	Sala y/o espacio Cecrea a utilizar
10	Escucha o Momento inicial:			
40	Actividad 1: Finalización de detalles de la ocarina, haciéndole también hoyitos y detalles. Si están listas las piezas, podemos bruñirlas con piedras de río. Probamos si suenan nuestros silbatos en el estado que están.	Piedras de río Palitos de helado		Limpio
30	Actividad 2: Con nuestras ocarinas, húmedas aún, pero ya sonando, podemos jugar a comunicarnos entre nosotros creando especies de códigos. Proponerles jugar con los ojos cerrados o en diferentes puntos del Cecrea, haciendo un lenguaje con sonidos. Proponerles crear un sonido para cuando se tengan que juntar en el patio, o para cuando quieran estar			

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.

	solos, o cuando necesiten ayuda. Tratar de pensar en cómo ubicamos a un amigo que esté en un lugar lejano pero del que escuchamos su sonido.			
10	Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión. Invitamos a otros niños o a nosotros mismos a ver nuestras creaciones, mientras preparamos algo de comida (ensalada de frutas).	Frutas		Cocina
30	Consejo o Cierre: Con algo de comida, cerramos la sesión y se les plantea que la siguiente sesión sea de juego en la ciudad, y continuamos co-diseñando un recorrido en el cual podamos probar nuestro lenguaje sonoro.			

✓ Planificación¹² (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	4	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ¹³ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹⁴	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Sesión ciudadana: visita a la plaza con los silbatos, crear una armonía, identificar sonidos. Sonidos de precaución, alertas comunitarias.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		

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.	Sala y/o espacio Cecrea a utilizar
	Escucha o Momento inicial:			
	Actividad 1:			
	Actividad 2:			
	<u>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</u>			
	Consejo o Cierre:			

¹² 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.

¹³ 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.

¹⁴ 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.

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.