

PLANIFICACIÓN CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Canes Asombrosos				
Facilitador/a(s):	Fernanda Inaipil - Nicolas Salazar				
Período de realización:	Febrero 2024	Región:	La Araucanía		
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)					
¡Bienvenidos al fascinante mundo de los canes! Este laboratorio ofrece una experiencia única para explorar la creatividad y el mundo canino a través de la creación de muñecos articulados. Durante este emocionante viaje, los participantes tendrán la oportunidad de sumergirse en el arte de la creación de muñecos, mientras descubren curiosidades sobre perros y su diversidad.					

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

1. Identificar las diversas especies de canes podemos encontrar en Chile.
2. Experimentar la creación de muñecos articulados de forma individual o colectiva, a través de la combinación de materiales reciclados.
3. Indagar en los diferentes atributos y/o habilidades que presentan los canes a través de fichas didácticas.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación	X	Diversidad y multiculturalidad	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.)
Solicitud explícita de un NJ que manifestó en un laboratorio anterior	Bitácoras

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:	Interacción presencial
Duración del medio para facilitar ⁴ :	90min	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	90 min
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	Febrero 2024
Propósito de la sesión:	Indagar en los diferentes atributos y cuidados que poseen los canes.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (X) Consejo (X)		

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 min	<p>Para iniciar la sesión damos la bienvenida a las y los participantes, dándoles a conocer el espacio y contándoles de qué se trata Cecrea. Posteriormente se presentan los facilitadores y dan información acerca del contenido del laboratorio.</p> <p>Luego, se hace una dinámica grupal de presentación llamada “una verdad y una mentira”, que consiste en que cada participante logre mencionar su nombre y decir un dato verdadero y otro dato falso sobre él/ella y el resto del grupo debe identificar cuál es la verdadera.</p>	No se requieren materiales.	<ul style="list-style-type: none"> - Participar del juego - Expresar y compartir conocimientos. 	
55 min	<p>Antes de comenzar la experimentación, invitamos a cada participante a responder las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué elegí esta actividad? - ¿Qué espero de esta experiencia? - ¿Cuales son los canes que conoces? - ¿Cual es tu canes favorito? - ¿Qué canes nativos conozco que habitan en la región de La Araucanía o en Chile? <p>Se presenta a través de diapositivas las características principales de los canes, mencionando aquellos que son nativos y exóticos enfatizando en lo que es la “taxonomía” de los animales y la familia Canidae. Se hace énfasis en los canes domésticos, y cómo nosotros podemos identificar su lenguaje corporal.</p> <p>Para ello, invitamos a que cada participante hable sobre su mascota, en caso de no tener un can de mascota, se les insta a hablar sobre el canes más cercano con el cual ellos/as se vinculan. Luego de que cada participante logre elegir el can a elección, la</p>	blocks, hojas de carta, lápices grafitos, lápices de colores varios, cartulinas, papel lustre, plumones, gomas, pegamentos, tijeras.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar y compartir conocimiento y opiniones - Expresar expectativas - Elegir materiales - Selección del animal con el cual trabajan - Selección del formato creativo. 	

³ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al 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.

	idea es que experimenten técnicas de dibujos, diferentes formas de colorear que puedan experimentar con diferentes materialidades.		
15 min	Se invita a que cada participante piense en cómo poder exponer creación, esto puede ser posicionándolo en algún lugar de la sala o en conjunto con las demás creaciones. Se propicia instancia para que decidan en forma individual o grupal.	-	<ul style="list-style-type: none"> - elección de colores y nombres - Forma en la cual expondrán sus obras. - Elegir si será de forma grupal o individual
Tiempo dedicado por el facilitador/a para de sarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):			

✓ Planificación⁶

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Interacción presencial
Duración del medio para facilitar ⁷ :	90min	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	90 min
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	Febrero 2024
Propósito de la sesión:	- Elaborar de forma individual o colectiva un muñeco articulado de un can a elección		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (X) Consejo (X)		

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 min	Para dar comienzo al laboratorio, se realiza actividad de desbloqueo creativo (colocar nombre) cual consiste en que nos ubicamos de forma grupal, y cada participante al momento de presentarse lo harán haciendo con movimientos corporales la inicial de su nombre.	no se requieren materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Participar del juego - Expresar y compartir conocimientos. 	
55 min	Como actividad inicial, se instará a la comprensión de las características morfológicas de los canes, su cuerpo, extremidades y articulaciones para posteriormente diseñar a través de un bosquejo su propio canes en movimiento, en formato muñeco articulado, utilizando cartón como material de confección. Si la opción es trabajar grupal: <ul style="list-style-type: none"> - Se realizan moldes de canes, los cuales son propuestos a las y los niños con la finalidad de que se interioricen en la creación de un muñeco articulado. 	blocks, hojas de carta, lápices grafitos, lápices de colores varios, cartulinas, papel lustre, plumones, gomas,	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar y compartir conocimiento y opiniones - Expresar expectativas - Elegir materiales - Selección del animal con el cual trabajan - Selección del formato creativo. 	

⁶ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al 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.

	<ul style="list-style-type: none"> - Este trabajo se realiza de forma grupal, donde cada grupo tendrá como misión poder armar su canes articulado, diseñando su pelaje, sus facciones y colores. <p>Esto dará paso a que las y los participantes en la siguiente sesión puedan crear y diseñar de forma individual su propio canes en movimiento.</p>	pegamentos, tijeras.		
15 min	<p>Se invita a que cada grupo se coordine para presentar su creación, explicando las características propias de su canes respondiendo las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lugar donde vive. - ¿Qué come? - ¿Cuáles son sus habilidades? <p>Se invita a hacer uso de cámaras de videos, y grabadoras de audios para dar a conocer las características de los canes creados.</p>	-	<ul style="list-style-type: none"> - Elección de colores y nombres - Forma en la cual expondrán sus obras. - Elegir si será de forma grupal o individual - Información relacionada a la historia del animal. 	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

✓ Planificación⁹

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Interacción presencial	
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :	90min	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	90 min	
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	Febrero 2024	
Propósito de la sesión:				
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (X) Consejo (X)			

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.
25 min	Se comienza con actividad de desbloqueo creativo, denominado “la búsqueda de la huella misteriosa”, actividad que consiste en seguir el rastro a diferentes huellas, que van a estar en diferentes partes de Cecrea, cada participante debe tomar nota para poder identificar el animal al cual pertenece la huella.	No se requieren materiales.	<ul style="list-style-type: none"> - Participar del juego - Expresar y compartir conocimientos. 	
50 min	De acuerdo a la sesión anterior cada participante ideara su propio canes articulado, para ello se utilizan los mismos materiales utilizados en las sesiones anteriores. La idea es que en una hoja de block logren dibujar su animal. Luego traspasar ese dibujo a carton duplex, para crear las articulaciones correspondientes. Tienen la libertad de elegir el número de articulaciones,	blocks, hojas de carta, lápices grafitos, lápices de colores varios, cartulinas, papel lustre, plumones, gomas, pegamentos, tijeras.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar y compartir conocimiento y opiniones - Expresar expectativas - Elegir materiales - Selección del animal con el cual trabajan - Selección del formato creativo. 	

⁹ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al 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>colores, tamaño, especie y características. A diferencia de la sesión anterior, esta actividad se desarrolla de forma individual.</p> <p>Invitamos a cada participante a responder las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son las características principales de mi canes? - ¿Cual es su comida favorita? - ¿En qué ecosistema lo podemos encontrar? 			
15 min	<p>De forma voluntaria invitamos a que cada participante pueda irradiar su creación al resto de grupo, contándonos información relevante de su canes articulado.</p> <p>Se da la opción de invitar a sus apoderados a la sala para presenciar la irradiación.</p>	-	<ul style="list-style-type: none"> - Elección de colores y nombres - Forma en la cual expondrán sus obras. - Elegir si será de forma grupal o individual 	
<p>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):</p>				

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”.