

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia virtual	Club APAÑE				
Facilitador/a(s):	Pamela Lara / Ivon Galvez				
Período de realización:	20 de mayo, 3 de junio	Región:	Libertador Bernardo O'higgins		
Cantidad de sesiones:	.	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa ()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Crear un grupo que se organice en torno a temas relevantes para lxs jóvenes, centrándose en la organización, la participación y el liderazgo de sus actividades en relación sus intereses, sus derechos y el ejercicio de la ciudadanía , generándose así el consejo de jóvenes "Club Apañe"					

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

1. Propiciar la creación de actividades de interés para ellos y ellas
2. Desarrollar habilidades de organización, opinión y ejecución de proyectos, es decir, el ejercicio de sus derechos.
2. Todas las áreas que puedan converger según las actividades que surjan de sus intereses.

✓ 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.)

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:	
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	2 Hras.
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	Sábado 28 de Mayo
Propósito de la sesión:	Celebrar el día del patrimonio, a través de la experiencia del Creatimonio		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (x) Co-diseño () Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (x)		
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 min	<p>Inicio de la actividad Escucha:</p> <p>Se da la bienvenida a los niños/as y jóvenes. Se les explica que es el día de los patrimonios (se da una contextualización) y que CECREA cumple cinco años. Se da inicio a la actividad</p> <p>Cecrea ha inventado un nuevo concepto: CREATIMONIO</p> <p>¿Qué es el CREATIMONIO para ti? ¿Qué características tiene? ¿Cómo te lo imaginas? Se abre espacio para conversación y opiniones</p>			

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.

	<p>CREATIMONIO: Son todos aquellos recursos artísticos/deportivos/naturales/materiales que atesoramos y que permiten desarrollar nuestra creatividad. Estos pueden ser: la Música, arte, danza, cine, cerro, bicicleta, deporte, etc.</p>			
60 min	<p>Experimentación:</p> <p>Nos ubicamos en la esquina del CECREA, habrá dos estaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MAPA DEL CREATIMONIO DE PICHIDEGUA: En este mapa (plot de la comuna) los y las participantes identificarán espacialmente su creatimonio. mediante recursos (marcadores, íconos, post it, recortes, etc.), también, se pueden transcribir frases textuales con las cuales NNJ definen o caracterizan la zona (¿Qué significado tiene este lugar? ¿Cómo lo definirías en una frase?, etc. Para eso se le entregan diversos materiales. 2. MURAL CREATIVO: Para colgar elementos al mural como imágenes, fotografías y dibujos, que ellos harán en el momento o pueden mandar al wssp del cecrea para imprimirlos en el momento y colgarlos. La idea es que en este mural ellos puedan mostrar visualmente cuál es su creatimonio. 	<ul style="list-style-type: none"> -Mapa ploteado -computador -impresora. -mural de lanas del Cecrea. -lápices -emojis -stickers -plumones -pegamento -hojas de oficio - tijeras -lanas -perritos <li style="padding-left: 40px;">par a colgar -mesas 	<p>Participan directamente en la intervención, resaltar en el mapa sus patrimonios, identificando en cualquier parte de la comuna donde hacen uso de esos recursos creativos.</p> <p>Luego, tendrán que colgar en cualquier parte del mural sus imágenes, dibujos o fotografías.</p>	
30 min	<p>Consejo:</p> <p>Se reúnen todos y todas los participantes. Acá se deberá realizar un pequeño cierre, en donde se podrá evaluar la actividad. ¿Qué reflexiones surgieron en torno a nuestros patrimonios creativos?</p> <p>Se realiza un cierre final y se despide. El resultado se exhibe a la comunidad.</p>		<p>Evaluar la sesión</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”.

✓ **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.

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ **Identificación de la experiencia:**

Nombre de la experiencia virtual	Club APAÑE 1				
Facilitador/a(s):	Pamela Lara / Ivon Galvez				
Período de realización:	3 de junio, 10 de junio, 17 de junio	Región:	Libertador Bernardo O'higgins		
Cantidad de sesiones:	3 sesiones	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa ()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Crear un grupo que se organice en torno a temas relevantes para lxs jóvenes, centrándose en la organización, la participación y la lideración de sus actividades en relación sus interés, y muy importante sus derechos y el ejercicio de la ciudadanía , generándose así el consejo de jóvenes "Club ApaÑe"					

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

1. Propiciar la creación de actividades de interés para ellos y ellas
2. Desarrollar habilidades de organización, opinión y ejecución de proyectos, es decir, el ejercicio de sus derechos.
2. Todas las áreas que puedan converger según las actividades que surjan de sus intereses.

✓ **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.)

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 () Otro (OFF-LINE)
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	Viernes 2 de JUNIO
Propósito de la sesión:	Celebrar el día de la bicicleta y visita al Hogar de ancianos		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		
Uso de plataforma de participación:	-		

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.	<p>Escucha:</p> <p>En el marco del día de la bicicleta se realiza la siguiente experimentación</p> <p>Se les pone música de naturaleza y se les pregunta ¿Qué piensas cuando andas en bici?</p> <p>Pasarle post-it que pongan en una cajita para ir leyendo de manera anónima.</p>	<p>Post-it</p> <p>Lápices</p>		
1 hr.	<p>Experimentación 1:</p> <p>Realizar un lienzo con alguna frase sobre el derecho a andar en bici de manera segura</p> <p>El lienzo se pone afuera del cecrea.</p>	<p>Lienzo</p> <p>Spray</p>	<p>Decidir frase sobre el lienzo</p>	
1 hr y 30 min.	<p>Experimentación 2:</p> <p>En base a las ideas propuesta la vez pasada, se establece realizar los siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La caja de las anécdotas: dividirse en pareja y tener diferentes bolsitas con temas de conversación, por ejemplo: Primer beso- Anécdotas de dictadura- Cómo eran sus fiestas- Que opina de los jóvenes – Cual música le gusta y porque – Cual ha sido el momento más lindo de sus vidas etc. Que se le pueda hacer al menos una pregunta a cada unx. - Karaoke generacional: Una canción de los adultxs mayores y una canción de los jóvenes. - Pancho y Benja realizara un free style. - Poner una música que les guste a lxs adultxs mayores y bailar con ellxs. 	<p>Parlante</p> <p>Caja de la conversación</p>	<p>Decidir canciones, conversaciones.</p> <p>Compartir con adultxs mayores</p> <p>Y todo la libertad para poder generar instancias con el grupo.</p>	

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.

	<ul style="list-style-type: none"> - Quedarnos comprometidos con alguna actividad, ya conociendo al grupo para hacer con ellx en un próximo encuentro - Ignacio pone la música y la amplificación. 			
30 min.	Consejo: ¿qué les pareció la sesión? ¿Qué proponen para una próxima sesión ?		Evaluar la sesión	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				

✓ Planificación⁶

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo () interacción online () Otro (OFF-LINE)	
Duración del medio para facilitar ⁷ :	2 hrs. y 30 min	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸		
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	Viernes 10 de JUNIO	
Propósito de la sesión:	Limpieza en el Cerro y fortalecer la organización del grupo en torno a intereses			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (x)			
Uso de plataforma de participación:	-			

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.
1 hora	<p>La sesión se realizará en el cerro 21 de mayo</p> <p>Escucha:</p> <p>Se les pregunta como están. Nos detenemos en el techo del Cecrea del cerro 21 de mayo, y se le propone habilitar ese espacio para realizar los consejos, preguntándoles que le harían.</p> <p>Para complementar se les pide que hagamos una limpieza del sector en el marco del mes del medio ambiente</p>	Bolsas de basura, guantes	Decidir sobre el espacio del cecrea	

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.

1 hr.	Escucha/ Experimentación: Subimos al cerro y realizamos una dinámica de organización. En un papelógrafo se les pide que anoten ideas en torno a qué les gustaría organizarse. A partir de sus ideas se comienza a planificar el trabajo del consejo.	Papelógrafo Plumones	Tomar decisiones en torno a que organizarse	
30 min.	Consejo: En torno a una convivencia con alimentos que se les pidió de manera voluntaria se realiza el consejo, preguntándoles ¿qué les pareció la sesión? ¿Qué proponen para una próxima sesión ?	Alimentos y bebestibles	Evaluar la sesión	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				

✓ Planificación⁹

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo () interacción online () Otro (OFF-LINE)	
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :	3 hrs.	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹		
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	Viernes 17 de JUNIO	
Propósito de la sesión:	Hacer un convivencia para lograr cohesionar el grupo			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (x)			
Uso de plataforma de participación:	-			

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.
1 hora	La sesión se realizará en el cerro 21 de mayo. Previamente, se organiza por medio del grupo de WhatsApp se les preguntó que les gustaría comer y se decidió choripán, proponiendo realizar una cuota voluntaria y desde cecrea poner lo que falte. Se les pide a los propios jóvenes que recolecten el dinero y vayan al supermercado a comprar los alimentos para hacer los choripanes. Escucha: Se les pregunta como están. Se les explica el motivo de la sesión, el cuales para fortalecer la cohesión del grupo de jóvenes del consejo club Apañe.	Bolsas de basura, guantes	Decidir sobre el espacio del cecrea	

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.

1 hora y 30 min	Escucha/ Experimentación: Se les pide que se organicen en torno a la convivencia, roles y funciones para hacer fuego, choripanes, limpieza, etc. En medio del quehacer se les da tiempo para compartir, juego libre y exploración del cerro.	Alimentos y bebestibles para choripan	Tomar decisiones en torno a que organizarse	
30 min.	Consejo: Se les pregunta qué les pareció la convivencia y se les comenta la idea de realizar el paseo organizado en la sesión pasada para las vacaciones de invierno.	-	Evaluar la sesión	
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”.

✓ 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.