

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ **Identificación de la experiencia:**

Nombre de la experiencia virtual	Fiesta Friki 1 y 2			
Facilitador/a(s):	Pamela Lara / Ivone Galvez, apoyo Constanza			
Período de realización:	FIESTA FRIKI 1 Sesión 1 26 de agosto Sesión 2 2 de septiembre Sesión 3 15 de Septiembre Sesión 4 23 de septiembre FIESTA FIRKI 2 Sesión 5 30 de septiembre	Región:	Libertador Bernardo Ohiggins	
Cantidad de sesiones:	X	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (x)	Exp. Creativa ()
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)				
La idea del laboratorio es generar instancias de organización para crear la Fiesta Friki, con ideas que salgan de ellxs mismxs , y así generar una actividad para la conmemoración de la Convención de los Derechos. El 25 de NOV. Pero previamente se hara la fiesta de la primavera, el dia 23. Equinoccio Para este proyecto existirá un monto de dinero en donde los y las jóvenes podrán decidir que comprar.				

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

1. Potenciar habilidades creativas para llevar a cabo las ideas asociadas a la fiesta.
2. Desarrollar habilidades de organización , opinión y ejecución de proyectos
3.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS	CAPACIDADES CREATIVAS
-------------------------------	------------------------------

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.

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	
Autonomía	X	Buen vivir	X	Flexibilidad		Materialización de ideas	X

✓ Planificación³

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo () interacción online () Otro (OFF-LINE)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	2 hrs.	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	26 de agosto
Propósito de la sesión:	Organización Fiesta Friki		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (--) 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>Se le explica el objetivo de la sesión:</p> <p>En dodne se pretende crear dos fiesta: una fiesta de la primavera y otra la fiesta friki para el 26 de noviembre, con todo!</p> <p>Escucha: En un papel anoten un concepto importante que debiese tener la fiesta, poner en un frasco. Y luego ir sacando para ir armando la temática de la fiesta . iR PEGANDO EN UN PAPELOGRAFO</p> <p>Recolectar audios : Como piensan o que creen que es la selva valdiviana? (mientras vamos subiendo al cerro</p>	<p>Grabadora de audios</p> <p>Lápiz , papel, palografo, mesas plegables.</p> <p>Caja o frasco.</p>	Decidir elementos importantes para la fiesta.	
1 HORA	<p>Experimentación:</p> <p>Se realizará un Comecocos de habilidades que tiene cada uno para realizar una fiesta. En imágenes de animes que ellxs enviaron al grupo de WhatsApp. Para realizar las comisiones de trabajo según sus habilidades:</p> <p>Comisiones :</p>	<p>Imágenes , parlantes, lápiz , PAPELOGRAFO</p>	<p>Definir comisiones</p> <p>Eligir función y roles</p> <p>Ponerle nombre a la fiesta</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>Afiche y difusión: Cosplay Stand de tiendas Concursos Juegos Música Etc.</p> <p>Adivina el opening. (buscar un mix de opening) y que adivinen de que anime es</p> <p>Cosplay: Que cada uno elija su personaje de Cosplay y veamos que materiales necesitamos para hacer vestimenta la próxima sesión y mostrarlo en la fiesta de la primavera y luego fiesta friki.</p> <p>Se les pide que piense en un nombre para la fiesta. Fiesta friki: XXX</p>			
30 MIN	<p>Consejo:</p> <p>¿Se les pregunta que les pareció la sesión? Y que pueden mandar ideas al grupo de WhatsApp de actividades para realizar en la fiesta friki</p>		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.	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸		
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	26 de agosto	
Propósito de la sesión:	Organización Fiesta Frikí – Coordinación con Anifreak			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (--) 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.
----------	---	--	--	---

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.

30 MIN	<p>Activación: par</p> <p>Se hacen dos círculos, uno al centro y otro afuera, se va pidiendo que rote el círculo del centro y se les establece instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Decir como están solo con gestos - Contar el lugar donde les gustaría viajar - Bailar - Contar su sueño máximo - Pedir que ellos establezcan alguna. 	parlante	<p>Conocerse entre ellos Imaginar en aspectos importantes de su autoconcepto.</p>	
1 HORA	<p>Experimentación y co diseño:</p> <p>Se invita a anefreak para proponer la realización de la Fiesta en conjunto . La idea es que se genere un dialogo con los jóvenes para que se tomen decisiones en conjunto.</p> <p>Experimentación 2: Creación del Logo En relación a la opinión de la sesión pasada que el logo fuera la ceceina con cintillo de naruto y collar blin blin. Se les pide que en conjunto se genere ideas concretas para la realización del logo.</p> <p>Se vuelve a reafirmar en las comisiones.</p> <p>Comisiones :</p> <p>Afiche y difusión: Cosplay Stand de tiendas Concursos Juegos Música Etc.</p>	Imágenes , parlantes, lápiz , PAPELOGRAFO	<p>Tomar decisiones sobre la fiesta Crear logo Seguir creando roles sobre comisiones</p>	
30 MIN	<p>Consejo:</p> <p>¿Se les pregunta que les pareció la sesión? Y que pueden mandar ideas al grupo de WhatsApp de actividades para realizar en la fiesta friki</p>		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 :	2 hrs.	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹		
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	2 de Septiembre.	
Propósito de la sesión:	Organización Fiesta Friki y preparativos			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) 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.
20 min	<p>Previamente pedir que envíen imágenes de sus cosplay para imprimirlos para la actividad de experimentación</p> <p>Activación:</p> <p>Zip Zup</p> <p>Pedir cosas que tengan del traje de su casa.</p> <p>Pedirles mezclilla en desuso</p>			
1 HORA Y 30 MIN	<p>Experimentación: 2 opciones</p> <p>Banderines:</p> <p>Vamos hacer banderines con la técnica de shibory con mezclilla y algodón reciclado cloro y tintes. Se le pasa un trozo de mezclilla y algodón para que puedan teñir una tela,</p>	Tintes de colores, cloro, mezclilla y telas, imágenes de cosplay, hojas, lápices y tijeras.	<p>Realizar diseño de banderines</p> <p>Decidir sobre la creación de su cosplay</p>	

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>Cosplay:</p> <p>Tener la foto del cosplay impreso de todos para imprimir en papel fotográfico , para poder empezar a personificar. TENDERO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Observa la foto y todos sus detalles 2- Ver los materiales que tenemos en cecrea para poder intervenir o crear algo. 3- Utilizar la máquina de coser si es necesario. 4- Comenzar con la creación de los cosplay con los materiales que hay en Cecrea. 			
10 MIN.	<p>Consejo:</p> <p>¿Se les pregunta que les pareció la sesión? Y que pueden mandar ideas al grupo de WhatsApp de actividades para realizar en la fiesta friki</p>		Evaluar la sesión	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				

✓ Planificación¹²

Número de sesión	4 y 5	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo () interacción online () Otro (OFF-LINE)	
Duración del medio para facilitar ¹³ :	2 hrs.	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹⁴		
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	2 de Septiembre.	
Propósito de la sesión:	Organización Fiesta Friki y preparativos			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (--) Consejo (--)			

¹² 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.

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.

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	Escucha : Se les pide nuevas opiniones e ideas para nuestra fiest FRIKIDEGUA		Dar opiniones	
4 HRS	Experimentación: 3 opciones Banderines: Se sigue haciendo banderines con la técnica de shibory con mezclilla y algodón reciclado cloro y tintes. Se le pasa un trozo de mezclilla y algodón para que puedan teñir una tela. Algunos pueden hacer teñido otros cortar. Cosplay: Van construyendo sus cosplay con los materiales que se encuentran si no se van comprando otros. Escenografía: Trabajar en el lienzo que ira a en el escenario. Medidas y diseño de letras.	Tintes de colores, cloro, mezclilla y telas, imágenes de cosplay, hojas, lápices y tijeras.	Realizar diseño de banderines Decidir sobre la creación de su cosplay Decidir sobre la escenografía	
1 HR.	Consejo: ¿Se les pregunta que les pareció la sesión? Y que pueden mandar ideas al grupo de WhatsApp de actividades para realizar en la fiesta friki	-	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:

nuestro tono de voz, con la disposición corporal, etc.)

Escuchar más que hablar.
Reforzar positivamente y comentar en positivo.
Intentar crear y mantener un clima acogedor y cooperativo (con nuestras preguntas, con

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.

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

conversación interesante sólo por estar “atrasados”.

Ir evaluando los tiempos y consensuar qué hacer si el horario se ha atrasado. No cortar una

✓ 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:

contenido a entregar

Revisar la planificación antes a la interacción online, para refrescar cada momento y

realizar una prueba que permita fijar el cuadro de imagen a mostrar y asegurar audio y conectividad.

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
Asegurar baterías, entre otros.