

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia virtual	Manos narradoras				
Facilitador/a(s):	Lorena Fuentes - Loreto García				
Período de realización:	21 y 23 de febrero	Región:	Biobío		
Cantidad de sesiones:	2	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (x)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Laboratorio Creativo dirigido a niñas y niños de 7 a 12 años que busca motivar la narración de historias a través del cuerpo y la plástica, creando relatos que a su vez les permitirán trabajar la lectoescritura. Como desbloqueo utilizaremos el movimiento de las manos a través de juegos con luz y sombra y los invitaremos a caracterizarlas, dándoles vida a través de la pintura y la plástica. Reflexionaremos sobre la función que cumplen nuestras manos en nuestra vida, ¿Qué hacemos con ellas? ¿Para que las utilizamos? ¿Qué otros animales tienen manos? ¿Por qué tendremos cinco dedos? ¿Para qué sirven? ¿Qué mano usamos más? Las manos están presentes en contar una historia desde la más tierna infancia, ¿a quién no le cantaron la clásica canción “las manitos”? Ellas nos sirven para saludarnos, despedirnos, ya sea haciendo el gesto de hola y chao, como también el apretón de manos.					

✓

1. Experimentar con el movimiento de las manos y la caracterización de estas a través de la pintura como un soporte para la creación escénica de una dramaturgia.
2. Motivar a la lectura a través del cuentacuentos y la escritura colectiva para poner en práctica el diálogo de ideas, la convivencia y liderazgos en cada grupo.
3. Crear historias, dramaturgia, espacios y personajes, utilizando pintura para caracterizar las manos y narrar escénicamente.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación		Diversidad y multicultural.		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.)
2da escucha creativa 2023	Informe resultados 2da escucha creativa 2023

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.

--	--

✓ Planificación²

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (x)
Duración del medio para facilitar ³ :	3 horas	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁴	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Invitarlos a recrear una historia con la caracterización de las manos, ocupando un libro como soporte.		
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	<p>Desbloqueo Creativo:</p> <p>Preguntas y reflexión: ¿Qué función cumplen nuestras manos en nuestra vida, ¿Qué hacemos con ellas? ¿Para que las utilizamos? ¿Qué otros animales tienen manos? ¿Por qué tendremos cinco dedos? ¿Para qué sirven? ¿Qué mano usamos más? Las manos están presentes en contar una historia desde la más tierna infancia, ¿a quién no le cantaron la clásica canción “las manitas”? Ellas nos sirven para saludarnos, despedirnos, ya sea haciendo el gesto de hola y chao, como también el apretón de manos. Cantaremos todos juntos la canción las Manitas, para luego invitarlos a que nos cuenten qué otra canción y/o juego con las manos conocen. Mostraremos las siguientes referencias de cómo contar una historia a través de las manos: Taller Manos Narradoras / "El pueblo unido jamás será vencido" - YouTube Taller Manos Narradoras / "Mar misteriosa" - YouTube #SEA2022 - Artistas activando procesos creativos: Manos narradoras - María Siebald - YouTube El Chaparrón, Rima con movimiento, de Tamara Chubarovsky - YouTube</p>	Data para proyectar computador		
40	<p>Actividad 1:</p> <p>Realizaremos juegos de movimiento y manos. Les propondremos recorrer el espacio y buscar distintas formas de saludarnos usando las manos. Pueden</p>	Proyector computador Parlante		

² 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.

³ 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.

⁴ 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>partir con gestos reconocibles y cotidianos, pero la idea es que estos gestos pueden ir cambiando a medida que transcurre el ejercicio.</p> <p>Juego de teatro de sombras:</p> <p>Les propondremos explorar el proyector con un dispositivo luminoso que proyecta sombras. La idea es que puedan explorar con el movimiento de las manos y el sonido de la música, que impulse la creación de formas gestuales con las manos. ¿Cuántas formas podemos crear con el movimiento de las manos?, ¿Cuántas maneras hay que mover las manos, articular los dedos y la muñeca y los codos? Podemos también crear distintos personajes con las manos o animales, gestos reconocibles, sin embargo los impulsaremos a experimentar nuevas formas.</p>			
50	<p>Actividad 2⁵</p> <p>Invitaremos a los NNJ a crear sus propias historias con las manos a través de cuentos que les entregaremos, así podrán crear una escena o el cuento completo, dependiendo de la complejidad de estos.</p> <p>Cuentos a utilizar:</p> <p>Juanito y la Geografía</p> <p>Cuando Menos te lo esperas</p> <p>Yo no soy como los demás</p> <p>Cuenta Ratonés</p> <p>Pipí</p> <p>Caca</p> <p>El topito que quería saber quién se había hecho aquello en su cabeza</p> <p>Les daremos tiempo para crear en colectivo sus propios relatos. Y antes de caracterizar las manos reforzaremos que primero deben crear la dramaturgia corporal con las manos, para luego ver si alcanza el tiempo para caracterizar las manos. La idea es que el día 1 puedan diseñar el proyecto con su respectivos personajes y escenas. Para ello se les entregará un papel Kraft con lápices cera y plumones para que puedan diseñar su proyecto manos narradoras.</p>	<p>Pinta caritas para caracterizar las manos y crear sus personajes.</p> <p>Libros</p>		
50	<p>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u></p> <p><u>Mostrar al resto del grupo lo creado.</u></p> <p>Muestra de proceso para la revisión grupal. Les invitaremos a reflexionar sobre lo creado por ellos como lo realizado por el resto del grupo.</p> <p>Les solitaremos venir vestidos de negro para la segunda sesión, para así crear los cuentos solo utilizando las manos y poder grabarlos con cámaras del telefono.</p>			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				7

⁵ Se pueden agregar más actividades.

✓ Planificación⁶

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (x)
Duración del medio para facilitar ⁷ :	3 horas	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Invitarlos a recrear una historia con la caracterización de las manos, ocupando un libro como soporte.		
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	<p>Desbloqueo Creativo: Cuentacuentos y diálogo sobre la historia, ¿cómo contarías este cuento con las manos? Juego colectivo para relatar varias historias con nuestras manos.</p>	Data para proyectar computador	Deciden cómo relatar las historias.	
50	<p>Actividad 1: Realizaremos juegos de movimiento y manos. ¿Cómo nos despedimos con las manos? ¿Qué otros gestos hacemos con las manos? Usaremos el espacio, el cuerpo y jugaremos a recrear escenas de los cuentos compartidos.</p> <p>Juego de teatro de sombras: Les propondremos explorar el proyector con un dispositivo luminoso que proyecta sombras. La idea es que puedan explorar con el movimiento de las manos y el sonido de la música, que impulse la creación de formas gestuales con las manos.</p>	Proyector computador Parlante		
50	<p>Actividad 2⁹ Invitaremos a los NNJ a continuar con la creación de sus propias historias con las manos a través de cuentos que le compartimos en la primera sesión, así podrán crear una escena o el cuento completo, dependiendo de la complejidad de estos.</p> <p>Las facilitadoras se pasean por los distintos grupos para apoyar las creaciones de los NNJ.</p>	Pinta caritas para caracterizar las manos y crear sus personajes. Libros Cuentos a utilizar: Juanito y la Geografía Cuando		

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.

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.

⁹ Se pueden agregar más actividades.

		Menos te lo esperas Yo no soy como los demás Cuenta Ratones Pipí Caca El topito que quería saber quién se había hecho aquello en su cabeza		
20	Actividad 3: Caracterizan sus manos dependiendo del personaje que representarán en la historia. La idea es generar un trabajo en grupo que les permita unificar o dar un sentido a cada mano pintada por ellos mismos.	Pintura para cuerpo.		
30	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u> <u>Mostrar al resto del grupo lo creado.</u> Cada Grupo presentará su creación al resto de los participantes, se dará un tiempo para conversar sobre ello y poder presentar nuevamente si el grupo así lo define.	Alfombra		
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				7

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.