

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

### ✓ Identificación de la experiencia:

|  |  |   |                   |                     |             |
|--|--|---|-------------------|---------------------|-------------|
| Nombre de la experiencia:  | "Dibujando Ando - Trazando el cuerpo humano" |   |                   |                     |             |
| Facilitador/a(s):  | Yanira Plaza                                 |   |                   |                     |             |
| Período de realización:  | 28 ,29 de febrero y 01 de marzo              | Región:                                     | Antofagasta       |                     |             |
| Cantidad de sesiones:  | 3 sesiones                                   | Tipo de experiencia <sup>1</sup> (marcar X) | Lab. Creativo (x) | Exp. Creativa (___) | Otro (cuál) |
| Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)   |  |   |                   |                     |             |
| El presente laboratorio propone que las niñas puedan conocerse un poco más a sí mismas a través del dibujo, como así también puedan fortalecer su autoestima al adquirir nuevas herramientas en torno a la temática. Para ello se contempla abordar la temática de la anatomía humana, en la que una de las niñas facilitará, y se contará con un espacio alternativo para aquellas niñas que desean realizar otras actividades de dibujo. |  |   |                   |                     |             |

### ✓ Objetivos (1 objetivo de creatividad, 1 objetivos de ciudadanía<sup>2</sup>, 1 objetivo vinculado a las áreas del laboratorio):

|  |
|--|
| 1. Propiciar el autoconocimiento y autovaloración de las niñas participantes a través de la anatomía y la técnica del dibujo.      |
| 2. Fortalecer la autonomía de las niñas respecto del autocuidado de sus propios cuerpos y la expresión de sus intereses/historias. |
| 3. Potenciar la creatividad de las niñas participantes a través del fortalecimiento de sus habilidades artísticas.                 |

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

| CAPACIDADES CIUDADANAS     |   |                             |   | CAPACIDADES CREATIVAS       |   |                          |   |
|----------------------------|---|-----------------------------|---|-----------------------------|---|--------------------------|---|
| Democracia y participación |   | Diversidad y multicultural. | x | Observación                 | x | Originalidad             | x |
| Colaboración y confianza   | x | Derechos y compromiso       | x | Identificación de problemas |   | Conexión y síntesis      | x |
| Autonomía                  | x | Buen vivir                  |   | Flexibilidad                |   | 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.) |
|--|---|

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

|  |                     |
|--|---------------------|
| Niñeces han manifestado en reiteradas ocasiones su interés en profundizar en temáticas relacionadas con el dibujo. En ello se incluye el interés de un niño que ha verbalizado su intención de tener el rol de facilitar el espacio y compartir sus saberes. | Escuchas, Bitácora- |
|--|---------------------|

✓ Planificación<sup>3</sup> (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| Número de sesión                                 | 1   | Medio para facilitar la sesión:          | Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)                 |
| Duración del medio para facilitar <sup>4</sup> : | 2h30m   | Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>5</sup> | (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:                          | “¿Por qué y para qué dibujar?- Perspectivas corporales.   |  |   |
| 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. | Materiales que necesitan los NNJ en casa. |
|----------|---|--|--|---|
| 15'      | <b>Llegada de las niñeces y juventudes:</b> Se da un espacio para que las niñeces puedan poner sus nombres en los portanombres y de entregar la información requerida a coordinadora en caso de que sea la primera vez que acudan a CECREA.   | -Plumones<br>-Portanombres                 |  |   |
| 15'      | <b>Círculo de Bienvenida</b><br>Se invita a las niñeces a que se puedan reunir en círculo junto a lxs facilitadores a fin de dialogar sobre sus sentires (¿cómo llegan? ¿Qué esperan del lab?) y presentar el laboratorio.<br>Se abre el laboratorio con la pregunta: <b>¿Por qué y para qué dibujar?</b> intencionando de alguna forma algunos conceptos tales como: mejorar la motricidad, compartir la propia visión del mundo, momento de relajación, estar en el momento presente, exteriorizar emociones que son en ocasiones difíciles de expresar, para dedicarse a ello (dibujantes, arquitectxs, paisajista, diseñadorx grafico, tatuador(x) ilustrador(x), autor de cómics, etc., <b>conocerse a sí mismx, darse espacio a la creatividad y desarrollar un estilo propio, para dibujar en todas partes.</b><br>Se da espacio también para que Fabián, quien será protagonista en este laboratorio, pueda conversar sobre su experiencia en el dibujo y pueda expresar los saberes que compartirá con el grupo.<br><b>El tema en cuanto a lo técnico de hoy es “Perspectivas corporales- Entendiendo la anatomía básica”.</b> |  |  |   |
| 30'      | <b>Actividad desbloqueante</b>  | -Plumones                                  |  |   |

<sup>3</sup> 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.

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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><b>Tira los dados y dibuja:</b> Utilizando el dado grande y una planilla con partes de rostros previamente establecidas, las niñeces y juventudes participantes deben crear en conjunto distintos rostros. Cada niñez irá tirando el dado uno a la vez o como alternativa se pueden tener tres dados pequeños y formar tres grupos grandes.</p> <p>Ejemplo de planilla</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dispositivo (Papel, cartón u otro)</li> <li>- Planillas</li> <li>- Dado(s)</li> </ul>  |  |  |
| <p>60'</p> | <p><b>Actividad central: ¿Cómo somos los humanos?</b></p> <p>En esta actividad, se propone trabajar en comprender anatomía básica (perspectiva del cuerpo) a través del dibujo. Se puede abordar desde aspectos del esqueleto humano.</p> <p>Realizar estudio y dibujo de estructuras básicas del esqueleto humano y sus proporciones.</p> <p><b>De acuerdo a lo conversado con Fabián (participante Cecrea), se trabajará con figurines de madera.</b></p> <p><b>Actividad central alternativa: ¡Dale forma al cuerpo!</b></p> <p>Aquí se busca que las niñeces y juventudes participantes puedan incorporar conocimientos de anatomía básica y formas geométricas a través del dibujo creativo.</p> <p>Se conversa sobre el cuerpo humano y la importancia de los huesos y las formas para crear una estructura fuerte y se relaciona con el dibujo. Se muestran diagramas de anatomía simples o imágenes de huesos para brindar una comprensión básica.</p> <p>En primera instancia se realiza entrega de formas geométricas básicas (círculos, cuadrados, triángulos) a las niñeces y juventudes participantes y se les indica que utilicen estas formas como base para crear sus propios dibujos anatómicos (ej, que conviertan formas en partes del cuerpo, como cabezas, torsos, brazos y piernas).</p> <p>Una vez realizada la primera parte de la actividad, se propone a las niñeces y juventudes que puedan “mezclar y combinar” diferentes</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel, croquera, block de dibujo.</li> <li>- Lápices de dibujo.</li> <li>- Parlante</li> <li>- Música</li> <li>- Maniqués de madera</li> </ul><br><ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel para dibujar</li> <li>- Lápices, lápices de colores, marcadores.</li> <li>- Gomas</li> <li>- Reglas</li> <li>- compases</li> <li>- Imágenes impresas de formas geométricas básicas.</li> <li>- Imágenes de referencia del cuerpo humano o diagramas de anatomía.</li> </ul> <p>Proyector.</p> |  |  |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  | formas para formar estructuras corporales más complejas. Se les invita a experimentar combinando formas geométricas para crear personajes imaginativos y únicos. Se enfatiza en la diversidad de la forma humana y se fomenta el uso de la creatividad..   |  |  |  |
| 15'  | <b>La galería de arte</b><br>Se invita a las niñas y juventudes participantes a que puedan compartir sus dibujos con el grupo, explicando las formas utilizadas y la historia detrás de su personaje.<br>Se conversa sobre cómo diferentes formas pueden transmitir diferentes emociones y acciones en sus dibujos, como así también ayuda el tener una estructura para dibujar y en general en la vida.   | - Masking tape (en caso de ser necesario pegar las obras en el muro) |  |  |
| 15'  | <b>Dazibao:</b> Se vuelve a invitar a las niñas a formar un círculo a fin de dialogar respecto al laboratorio y conversar sobre cómo se sintieron y cómo se van emocionalmente a sus casas. La idea es que también puedan entregar una perspectiva de evaluación respecto de la primera sesión a fin de mejorar la segunda.<br><b>Posibles preguntas guías: ¿Cómo me siento al dibujar? ¿Qué me pasa cuándo dibujo? ¿Cómo percibo los cuerpos a través del dibujo?</b> |  |  |  |
| Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual): |  |  |  |  |

✓ Planificación<sup>6</sup> (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| Número de sesión                                 | 2  | Medio para facilitar la sesión:          | Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)                 |
| Duración del medio para facilitar <sup>7</sup> : | 2h30m  | Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>8</sup> | (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:                          | ¿Qué transmitimos con el dibujo? ¿Necesitamos músculos para dibujar? Propiciar espacio de autoconocimiento y autocuidado corporal a través del dibujo. |  |   |
| 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. | Materiales que necesitan los NNJ en casa. |
|----------|---|--|--|---|
| 15'      | <b>Llegada de las niñas y juventudes:</b> Se da un espacio para que las niñas puedan poner sus nombres en los portanombres y de entregar la información requerida a coordinadora en caso de que sea la primera vez que acudan a CECREA. | -Plumones<br>-Portanombres                 |  |   |

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> 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.

<sup>8</sup> 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.

|     |  |   |  |  |
|-----|--|---|--|--|
| 15' | <p><b>Círculo de Bienvenida</b></p> <p>Se invita a las niñas a que se puedan reunir en círculo junto a los facilitadores a fin de dialogar sobre sus sentimientos (¿cómo llegan? ¿Qué esperan de la sesión?)</p> <p>Se abre el laboratorio con la pregunta: <i>¿Qué transmitimos con el dibujo? y luego esa pregunta la ligamos a ¿Qué expresamos con el cuerpo? y ¿Qué es lo que necesitamos para expresarnos? buscando llegar al tema de la musculatura corporal humana. ¿Por qué son importantes los músculos? ¿Sabemos cómo funcionan? ¿Cómo los cuidamos?</i></p> <p>Se da espacio para que Fabián pueda hablar un poco sobre lo que se abordará en la presente sesión y luego se da pie a la actividad desbloqueante/activadora.</p>   |   |  |  |
| 15' | <p><b>Actividad desbloqueante/activadora:</b> Dinámica "Mery/Very one, two, tree". Es una canción de repetición que se juega en círculo, en donde debe haber una persona que guía al grupo y los demás siguen la canción con movimientos y desafiando su memoria.</p> <p>Ej: <a href="#">Danza "Cabeza - boca - mano - codo - pie - rodilla Very One-Two-Three"</a></p>  |   |  |  |
| 90' | <p><b>Actividad central: Dibujando cuerpos dinámicos-Anatomía Muscular</b></p> <p>Se realiza una breve introducción sobre la importancia de los músculos del cuerpo humano y cómo estos nos permiten movernos. Se muestran algunos diagramas o imágenes de músculos y se explica el papel en el movimiento y la fuerza. A su vez, se aprovecha de explorar/dialogar sobre cómo los músculos influyen en la apariencia externa del cuerpo.</p> <p>En primera instancia se le proporciona a las niñas y juventudes participantes imágenes impresas o dibujos sencillos de músculos, para luego indicarles que elijan un grupo de músculos específico (por ejemplo, bíceps, cuádriceps) y que lo dibujen en su papel.</p> <p>Se les puede invitar a que agreguen detalles divertidos a sus dibujos, por ejemplo, que los músculos tengan poderes de superhéroes y/o heroínas.</p> <p>En una segunda instancia, se les invita a mover un poco el cuerpo, a realizar algunos movimientos corporales y que al realizar estas acciones puedan estar atentos a los músculos que pudiesen estar trabajando en cada acción. Se dan algunos ejemplos en caso de que algunas niñas tengan dudas y posteriormente se les invita a que puedan dibujar un personaje o figura en una pose dinámica, enfatizando los músculos involucrados en esa acción. Se les anima a que puedan exagerar los músculos para que el dibujo sea más expresivo y divertido.</p> <p>Por último, se invita a las niñas y juventudes participantes a que puedan participar en grupos pequeños de manera colaborativa. La idea es que puedan dibujar en un papelógrafo o en una pizarra un grupo de</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel, croquera, block de dibujo.</li> <li>- Lápices de dibujo.</li> <li>- Parlante</li> <li>- Música</li> <br/> <li>- Papel para dibujar</li> <li>- Lápices, lápices de colores, marcadores.</li> <li>- Gomas</li> <li>- Reglas</li> <li>- compases</li> <li>- Imágenes impresas de musculatura humana y/o revistas de comics con superhéroes/superheroínas.</li> <li>- Papelógrafo y/o pizarras</li> <li>- Plumones y/o tizas</li> </ul> |  |  |

|  |   |  |  |  |
|--|---|--|--|--|
|  | músculos o una acción específica a fin de que se pueda crear un mural muscular colaborativo.<br>Se les da un espacio a cada grupo para que puedan presentar su parte del mural.   |  |  |  |
| 15'  | <b>Dazibao:</b> Se vuelve a invitar a las niñas a formar un círculo a fin de dialogar respecto a la sesión del día y sobre cómo se sintieron y cómo se van emocionalmente a sus casas. La idea es que también puedan entregar una perspectiva de evaluación respecto de la segunda sesión a fin de mejorar la tercera. También esta es una instancia para poder conversar sobre la importancia de los músculos para mantener nuestros cuerpos sanos y fuertes, por lo que se proponen algunas preguntas.<br><b>Posibles preguntas guías:</b> <i>¿Son importantes los músculos y por qué? ¿Cómo cuidó mi cuerpo para mantenerme fuerte y sano? ¿Son importantes los músculos para poder transmitir ideas/emociones/acciones? ¿Qué tal fue la experiencia? ¿Qué aprendí y con qué me voy?</i> |  |  |  |
| Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual): |   |  |  |  |

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| Número de sesión                                 | 3  | Medio para facilitar la sesión:           | Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)                 |
| Duración del medio para facilitar <sup>9</sup> : | 2h30m  | Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>10</sup> | (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:                          | ¿Storytelling, que eso?  |   |   |
| Fase metodológica (puede ser más de 1):          | Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) 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. | Materiales que necesitan los NNJ en casa. |
|----------|---|--|--|---|
| 15'      | <b>Llegada de las niñas y juventudes:</b> Se da un espacio para que las niñas puedan poner sus nombres en los portanombres y de entregar la información requerida a coordinadora en caso de que sea la primera vez que acudan a CECREA. | -Plumones<br>-Portanombres                 |  |   |
| 15'      | <b>Círculo de Bienvenida</b><br>Se invita a las niñas a que se puedan reunir en círculo junto a los facilitadores a fin de dialogar sobre sus sentires (¿cómo llegan? ¿Qué esperan de la sesión?).                                      |  |  |   |

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> 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>Se abre el laboratorio con la pregunta: <b>¿Qué es el storytelling? ¿Podemos contar historias con el dibujo? ¿Qué historias? ¿Qué queremos contar?</b></p> <p><i>La idea de esta sesión es que las niñas puedan aplicar lo aprendido en las dos sesiones previas y puedan crear un personaje que cuenta una historia. Este trabajo puede ser personal o grupal.</i></p> <p>Se da espacio para que Fabián pueda agregar mayores antecedentes en caso de que él lo considere necesario y luego se da pie a la actividad desbloqueante/activadora.</p>   |  |  |  |
| 15' | <p><b>Actividad desbloqueante/activadora:</b> Sigue tu intuición!</p> <p>La idea de la actividad es que las niñas puedan garabatear unas líneas en un papelógrafo u otro dispositivo y que alguna otra niña pueda continuar con el dibujo y poder darle una forma congruente al dibujo.</p> <p>Por ejemplo:</p>  <p>Juegos alternativos: Simone dice: A dibujar... (Alguna niña indica que es lo que se debe dibujar); Reto de dibujar sin levantar el lápiz (se les indica que dibujar pero sin levantar el lápiz).</p>  |  |  |  |
| 90' | <p><b>Actividad central: Contadores de historias</b></p> <p>Se retoman conceptos básicos de anatomía abordados en las sesiones previas, enfatizando en las partes claves del cuerpo y sus funciones. LA idea es que lxs mismxs participantes puedan hacer memoria de lo aprendido.</p> <p>Se conversa sobre el concepto de narración de historias (por ejemplo en las historietas, comics, mangas, etc) y se explica cómo se puede combinar con el dibujo de anatomía para vivir una experiencia única.</p> <p>En primera instancia se les proporciona a las niñas y juventudes participantes imágenes y diagramas de diferentes partes del cuerpo, para luego indicarles que elijan una parte del cuerpo y desde allí creen un personaje basado en ella.</p> <p>Se les debe animar a que piensen en la personalidad del personaje, su historia de fondo y cómo la parte del cuerpo elegida juega un papel en la vida del personaje.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel para dibujar</li> <li>- Lápices, lápices de colores, marcadores.</li> <li>- Gomas</li> <li>- Reglas</li> <li>- compases</li> <li>- Imágenes impresas de musculatura humana y/o revistas de comics con superhéroes/superheroínas.</li> <li>- Papelógrafo y/o pizarras</li> <li>- Plumones y/o tizas</li> </ul> |  |  |

|  |   |  |  |  |
|--|---|--|--|--|
|  | <p>En un segundo momento, se utilizan sugerencias de historias o cubos de historias para inspirar historias narrativas las niñeces y juventudes participantes. La idea es que puedan ir integrando elementos anatómicos en sus historias (ej. enfatizando los detalles anatómicos en los dibujos de la historia).</p> <p>En caso de tener el tiempo suficiente, se dividirá al grupo en grupos pequeños y se proporcionará a cada grupo una hoja grande de papel o una pizarra para que puedan crear en colaboración un guión gráfico que combine anatomía y narración. Por ejemplo, cada miembro puede aportar una escena o personaje.</p>   |  |  |  |
| 15'  | <p>Dazibao: Se vuelve a invitar a las niñeces a formar un círculo a fin de dialogar respecto a la sesión del día y sobre cómo se sintieron y cómo se van emocionalmente a sus casas. La idea es que también puedan entregar una perspectiva de evaluación respecto del laboratorio y se le pueda dar las gracias a Fabián por su disposición y entrega de saberes. Se aborda a su vez la importancia de contar nuestras historias a lxs demás y hacernos escuchar. Todas las historias son importantes, y debemos buscar la forma de narrarlas.</p> <p><b>Posibles preguntas guías: ¿Tienen historias que contar, cuáles? ¿Será que me puedo dedicar a contar historias? ¿Por qué son importantes las historias? ¿Les gustaría aprender más sobre dibujo? ¿Con qué me quedo respecto sobre la anatomía?, ¿Qué aprendí y con qué me voy?</b></p> |  |  |  |
| Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual): |   |  |  |  |

#### 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.