

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Entrenadores del desierto				
Facilitador/a(s):	Stephany Flores Iturra (comunicaciones) Meza (Artes)	Javiera Arenas	Edad a los/as participantes	7 a 19 años	
Período de realización:	Miércoles del 3 al 24 de abril	Región:	Atacama		
Cantidad de sesiones:	4 de 2 horas	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
En este laboratorio NNJ crearán sus propios seres con características propias usando como inspiración el patrimonio natural de la provincia del Huasco. Conocerán la flora, fauna y geografía local, reforzando los contenidos mediante la confección de un mapa y un juego de mesa, acompañando el proceso con juego e intercambio de cartas Pokémon que ellas y ellos mism@s traerán.					

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

1. Autonomía: capacidad que surge de la valoración y el respeto por sí mismo y que permite tomar y expresar decisiones propias, coherentes con los intereses y valores que promueven el bien común.
2. Conexión y síntesis: capacidad para combinar de manera coherente y útil elementos que, inicialmente, son distintos o se encuentran separados. Para conectar y sintetizar se requiere una comprensión profunda de las situaciones, fenómenos o problemáticas pues sólo algo que es entendido desde sus diferentes aristas podrá ser aprendido y aprehendido integralmente.
3. Artes visuales: Impulsar un proceso artístico para inventar seres con características propias, integrando partes del patrimonio local. Comunicaciones y RRSS: Dar a conocer la flora y fauna de la provincia del huasco a través del medio visual.

✓ 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	Originalidad
Colaboración y confianza		Derechos y compromiso		Identificación de problemas	Conexión y síntesis
Autonomía	X	Buen vivir		Flexibilidad	Materialización de ideas

✓ 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** es un elemento de la programación que cumpla con: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y disciplinaria. Un **laboratorio creativo** se define como un proceso creativo de aprendizaje que considera varias acciones consistentes entre sí y se implementa en base a la metodología: 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.

(...) proyectaremos experiencias de exploración y deriva vinculados al río Huasco y el Desierto (Caminatas de limpieza y cuidado del medioambiente)(...)	+Lineamientos del programa 2024: Salud mental, Escucha creativa 2023.
“La investigación de la naturaleza, sus especies y climas”	+Lineamientos del programa 2024: Ciencias y sustentabilidad, Escucha creativa 2023.
“La salud mental, fue relevada en mención al fomento de la amistad, mediante actividades que involucren el juego y la vinculación afectiva.”	+Lineamientos del programa 2024: Salud mental, Escucha creativa 2023.

✓ Sobre el proceso de archivo: (marcar con X)

¿Esta experiencia será archivada? ³	Sí, será archivada	No será archivada			
En caso de ser archivada, ¿dónde se alojará?	Estación sensorial Cecrea	Subfondo regional Cecrea	En ambos	No aplica	

✓ Planificación (Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas)

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Espacio sucio
Duración de la sesión	2 horas	Fecha de realización	3 de abril 2024
Propósito de la sesión:	Reconocer y posicionarse en el territorio de la provincia del Huasco		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (X) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		

✓ Planificación⁴ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

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 min	Presentación de los NNJ y facilitadoras ACUERDOS DE CONVIVENCIA: Entre facilitadoras y NNJ se proponen y establecen acuerdos de convivencia, que se escriben en la pizarra. DESBLOQUEO : Juegos de cartas pokémon y guía entre pares	-Pizarra -Plumones	NNJ proponen y seleccionan sus acuerdos, pueden o no proponer y queda el registro en pizarra. Deciden sobre sus cartas e intercambian o no con sus pares.	-Cartas Pokemón
30 min	Georeferenciación: Identificación territorial Sobre un mapa de la provincia de Huasco, facilitadoras comparten los nombres de los lugares y los referencian mediante Google Maps, para que NNJ geolocalicen los hábitat, lugares representativos, patrimonio material, inmaterial y natural de la provincia de Huasco, escribiendo y dibujando sobre el mapa. Luego se pega para que lo apreciemos en conjunto.	-Pliego kraft/bond grande -Plumón negro -Lápices de colores		

³ Para Estación sensorial, los criterios son: participación de NNJ en la decisión y medial (audio, vídeo, etc.); mientras que para guardar en subfondo, los criterios son de orden técnico y teórico (proyecto Cecrea nacional y territorial).

⁴ 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.

	¿Qué me parece el mapa? ¿Qué lugares he visitado?	-Plumones de colores -papel lustre -Tijeras -Pegamento -Computador -Cable HDMI		
10 min	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u>			
10 min	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.) ¿Qué fue lo que más me gustó? ¿Qué fue lo que menos me gustó? ¿Qué me gustaría que pasara?			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

✓ Planificación⁵ (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 ⁶ :	1:30	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁷	(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:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (x) 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.
40 min	Presentación de los NNJ y facilitadoras ACUERDOS DE CONVIVENCIA: Entre facilitadoras y NNJ se proponen y establecen acuerdos de convivencia, que se escriben en la pizarra. DESBLOQUEO : Juegos de cartas pokémon y guía entre pares	-Pizarra -Plumones	NNJ proponen y seleccionan sus acuerdos, pueden o no proponer y queda el registro en pizarra. Deciden sobre sus cartas e intercambian o no con sus pares.	-Cartas Pokemón
	Facilitadoras presentan 20 especies de flora y fauna en riesgo vulnerable que habitan en la región de Atacama:	-Mapa sesión 1 -Plumón negro		

⁵ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores a lo co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

⁶ 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.

⁷ 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>30 min</p>	<p>Especies vulnerables de la región de Atacama:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yunco - Guanaco - garra de león (Leontochir ovallei) - Palo gordo - Algarrobilla - Gato andino - Chinchilla altiplánica - Vizcacha - Gato colo colo - Puma - Vicuña - Chungungo - Pingüino de humboldt - Cachalote - Ballena azul - Flamenco chileno - Cóndor - Zorzal - Golondrina - Chincol - Cercán del norte - Jilguero - Loica <p>Presentación de video de el río huasco https://cntvinfantil.cl/videos/vegetacion-y-aves-del-rio-huasco/</p> <p>Luego y de manera grupal, NNJ posicionan cada especie en una parte del mapa, esto pueden dibujarlo directamente en el mapa o realizarlo en un papel adhesivo y luego pegarlo.</p> <p>Complementariamente, durante toda la sesión se dispone de la “mesa de la creatividad” donde NNJ pueden diseñar, colorear y recortar una figura funko y/o crear con plasticina. Cada 20 minutos se realiza una pausa activa con baile y canciones solicitadas por l@s mims@s NNJ.</p> <p>Fuente: https://www.parquesnacionales.cl/sitio-ramsar-de-la-region-de-atacama-tiene-el-mayor-registro-de-chinchilla-altiplanica-de-chile/ https://www.conaf.cl/conaf-en-regiones/atacama/programas-regionales/#:~:text=Especies%20vulnerables,el%20yunco%20(Pelecanoides%20garnotti</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Lápices de colores -Plumones de colores -papel sticker -Computador -Cable HDMI 		
<p>10 min</p>	<p>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u></p>			

10 min	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.) ¿Qué fue lo que más me gustó? ¿Qué fue lo que menos me gustó? ¿Qué me gustaría que pasara?			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

✓ Lanificación⁸ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)	
Duración del medio para facilitar ⁹ :	1:30	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹⁰	(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:	17 de abril	
Propósito de la sesión:	Comenzar a vislumbrar un juego basado en los contenidos revisados previamente sobre flora, fauna y pokemón			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (x) 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.
40 min	Presentación de los NNJ y facilitadoras en círculo de la palabra. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: Entre facilitadoras y NNJ se proponen y establecen acuerdos de convivencia, que se escriben en la pizarra. DESBLOQUEO : Juegos de cartas pokémon y guía entre pares. Adivina tu Pokémon.	-Pizarra -Plumones -TV -Cable HDMI -Computador	NNJ proponen y seleccionan sus acuerdos, pueden o no proponer y queda el registro en pizarra. Deciden sobre sus cartas e intercambian o no con sus pares.	-Cartas Pokemón
5 min	RECREO			
35 min	Actividad 1: Creación de Funko Recordamos la sesión pasada mirando este video: https://cntvinfantil.cl/videos/vegetacion-y-aves-del-rio-huasco/	-Lápices de colores -Plumones de colores	Pueden elegir sus animales y tipos, colores y formas. Estos quedan en la hoja borrador y en el Funko como material entregado por NNJ.	
25 min	Cada NNJ rellena su hoja borrador para crear un Funko. La hoja borrador pregunta ¿Cuáles especies me llaman la atención? ¿Cuáles especies son la base de mi funkó? ¿De cuál tipo es mi funkó? (Acero, Agua, Bicho, Dragón, Eléctrico, Fantasma, Fuego, Hada, Hielo, Lucha, Normal, Planta, Psíquico, Roca, Siniestro, Tierra y Volador.) ¿Como podría personificarme de mi funkó?	-Hojas impresas funcos -Hojas borrador -Hojas cartas -Tijeras -Pegamento		

⁸ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores a lo co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

⁹ 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.

¹⁰ 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.

	Actividad 2 ¿Cómo te imaginas el juego? Definimos estructura, desafíos y preguntas. Realizamos una bajada grupal de desafíos y creamos a modo de boceto algunas cartas.			
10 min	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u>			
5 min	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.) ¿Qué fue lo que más me gustó? ¿Qué fue lo que menos me gustó? ¿Qué me gustaría que pasara?			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

✓ Planificación¹¹ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión	4	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ¹² :	1:30	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹³	(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:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) 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	Presentación de los NNJ y facilitadoras en círculo de la palabra. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: Entre facilitadoras y NNJ se proponen y establecen acuerdos de convivencia, que se escriben en la pizarra. DESBLOQUEO : Juegos de cartas pokémon y guía entre pares. Adivina tu Pokémon y bailes coreográficos.	-Pizarra -Plumones -TV -Cable HDMI -Computador		-Cartas Pokemón
5 min	RECREO			
	Cada NNJ puede terminar su Funko o crear uno nuevo, al igual que las preguntas y retos. Se definen los reglamentos del juego. Se extiende el mapa, que es la base del juego, y se sugiere dividirse en 2 grupos para comenzar a dar vida al juego. Luego de	-Mapa -Maskin -Hojas impresas	Identificación de roles.	-Celulares y tablet con la

¹¹ 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.

¹² 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.

¹³ 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.

80 min	esto, para ofrecer un momento de conversación distendida, se ameniza con una colación compartida.	-lápices -goma -sacapuntas -dado de cartón		APP stop motion
10 min	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u>			
5 min	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.) ¿Qué fue lo que más me gustó? ¿Qué fue lo que menos me gustó? ¿Qué me gustaría que pasara?			
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

