

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Laboratorio Creativo Convergencia – Cocina Creativa				
Facilitador/a(s):	Juan Ignacio Toro, Cynthia Ferrada, Roberto Naranjo				
Período de realización:	08 al 22 Julio	Región:	aysén		
Cantidad de sesiones:	5	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (<u>X</u>)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
En cocina creativa exploraremos desde el cocinar los fenómenos de la ciencia, la tecnología y como se vinculan con el Arte. Esto desde la exploración de los materiales, o materias primas y las posibilidades que proponen (gustos, propiedades, etc)					

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

1. Encontrar gustos culinarios en común entre los NNJ participantes
2. Realizar esculturas con alimentos y objetos facilitados
3. Destacar la importancia de la buena alimentación

✓ 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.		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

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

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(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:			
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.
20	Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, etc.):		Saludo inicial, bienvenida. Conversar con los presentes que ya conocemos y dar una introducción para los nuevos participantes. Dar un pie a la actividad conversando sobre la naturaleza y las apreciaciones que tenemos sobre el tema.	
30	Actividad 1 (puede considerar: una pregunta abierta para problematizar la experiencia, la presentación de una información o una técnica, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)	Ploter	Desplegamos el mapa realizado la sesión anterior en la pared, observamos y dialogamos acerca de los elementos que ahí se encuentran.	
30	Actividad 2 ⁶ (puede considerar: la presentación de una información o una técnica, una pregunta abierta para problematizar la experiencia, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)	Libros: * Guías de Campo "Hongos de Chile", tomo 1 y 2 * Aves de Chile. * Flora Silvestre de la Patagonia	Observamos libros de hongos, aves, flora, para inspirar la creación de elementos nuevos relacionados con la naturaleza.	
20	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u>	plastilina, cartón, greda, alambre	Con materiales como plastilina, cartón, greda, alambre, creamos elementos de la naturaleza como hongos, pájaros, animales.	
20	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)		Compartimos las creaciones, hacemos preguntas acerca de elementos de la naturaleza, dialogamos acerca de historias personales que ha experimentado cada NNJ con la naturaleza.	

³ 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.

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.

⁶ Se pueden agregar más actividades.

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.