

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	El juego de la democracia				
Facilitador/a(s):	Paula Perez y Eliana Saavedra	Edad a los/as participantes	7 a 12 años		
Período de realización:	19 al 21 de marzo	Región:	Tarapacá		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
<p>Mediante este laboratorio, crearemos un juego de tablero desde 0, donde niños y niñas tomarán decisiones, respecto a cómo establecer y ejercer democráticamente sus derechos. Tomaremos diferentes decisiones para que los niños y niñas puedan establecer y ejercer democráticamente sus derechos.</p> <p>Durante las sesiones del laboratorio, los y las participantes, serán protagonistas del proceso de creación de una comunidad ficticia representada en un juego de tablero. Desde la concepción de la idea hasta la producción final, cada paso será una oportunidad para explorar los principios fundamentales de la democracia y la toma de decisiones para propósitos colectivos.</p>					

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

1. Promover el trabajo colaborativo a través de la creación colectiva.
2. Fomentar procesos democráticos para la toma de decisiones en grupo.
3. Estimular procesos de síntesis para elaboración un juego de tablero.

✓ 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.	X	Observación	X	Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso		Identificación de problemas	X	Conexión y síntesis	X
Autonomía		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.)
<ul style="list-style-type: none"> - Lineamiento N°2: Fortalecer la identidad y diversidad cultural de NNJ, el cual considera temáticas de la Escucha Creativa 2023, ligadas a las manualidades. - Lineamiento N°3: Recuperar el espacio público para el uso artístico y cultural de NNJ, el cual considera acciones de realización de actividades al aire libre. 	Lineamientos estratégicos y acciones asociadas para la implementación programática CECREA, Plan de gestión Territorial 2024 - 2025 Cecrea Tarapacá.

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.

--	--

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

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

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

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Iquique
Duración de la sesión	2 horas	Fecha de realización	19 de marzo
Propósito de la sesión:	Acuerdos para crear juego de mesa en grupo		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) 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.
45 min	<p>Se da la bienvenida a NNJ y se construirán los Acuerdos de Convivencia.</p> <p>Se conversará sobre la importancia de establecer normas de convivencia para un trabajo efectivo en equipo y co-crear los acuerdos para este laboratorio, facilitando una discusión para llegar a un consenso sobre los acuerdos a seguir durante las sesiones.</p> <p>Se presentará el objetivo general del laboratorio: Diseñar y crear un juego de mesa en grupo.</p> <p>Se conversará sobre la importancia de la colaboración y la creatividad en este proceso.</p> <p>Rompehielo: Análisis de Juegos de Mesa.</p> <p>Se solicitará a los participantes que compartan con el grupo, juegos de mesa que les gusten o que hayan jugado antes.</p>			

	<p>Se guiará una discusión sobre los elementos que hacen que estos juegos sean divertidos o interesantes.</p> <p>Se fomentará la reflexión sobre qué aspectos podrían inspirar el diseño y la creación de un juego de tablero.</p>			
30 min	<p>El camino hacia la meta</p> <p>Analizaremos sobre diversos juegos de mesa que conozcamos.</p> <p>Construiremos en base a las siguientes preguntas, el juego colectivo:</p> <p>¿Cómo va a ser el juego? (cómo lo imaginan)</p> <p>¿Qué va a pasar en el juego? (la trama)</p> <p>¿Cuándo termina el juego? (cuál es el fin)</p> <p>¿Cómo lo haremos? (qué acciones realizaremos para crear un juego y cómo nos organizaremos)</p> <p>Cada decisión tomada en este proceso, será mediante votación simple de manos en alto.</p>	Pizarrón.		
30 min	<p>Se construirá mediante diversos materiales, el primer diseño borrador del juego. Un grupo creará las piezas y otro grupo diseñará opciones para el tablero.</p>	Block, plumones de colores, lápices de colores, tijeras, pegamento.		
15 min	<p>Reflexionaremos sobre qué sentimos cuando los demás NNJ deciden algo que no es de nuestra preferencia y cómo se sobreponen a esas situaciones.</p>			

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

Número de sesión	2	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Iquique
Duración de la sesión	2 horas	Fecha de realización	20 de marzo
Propósito de la sesión:	Proceso de prototipado del juego		
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.
15 min	<p>Se recordarán los acuerdos de convivencia del laboratorio.</p> <p>Rompehielo: Como similitud a los juegos de mesa, se establecerán roles entre el grupo, en esta ocasión, para realizar el trabajo de confección de juego de tablero, un grupo será el que trabajará las casillas y otro grupo será quien trabaje en los desafíos del juego.</p> <p>Se revisarán los diseños creados el día anterior y se realizará una votación en torno a las decisiones a tomar, para crear el prototipo del juego.</p>			
1 hora y 30 min	<p>PROTOTIPO DEL JUEGO</p> <p>Trabjarán en equipos para la realización del juego de tablero a través de diversos materiales.</p> <p>Cada participante podrá crear una o más casillas.</p> <p>Un grupo continuará construyendo el tablero, mientras otro grupo establecerá las normas y el manual del juego.</p>	Acrílicos, cartones, tijeras, plumones.	NNJ decidirán que y cuántas casillas crearán, además decidirán sobre las normas del juego.	
15 min	Se reflexionará sobre las percepciones, expectativas de NNJ y el proceso de irradiación.		NNJ decidirán quiénes podrán jugar su juego de tablero.	

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

Número de sesión	3	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Iquique
Duración de la sesión	2 horas	Fecha de realización	21 de marzo
Propósito de la sesión:	Testeo del juego e irradiación		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (X) 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 min	<p>Se da la bienvenida y se recordarán los acuerdos de convivencia.</p> <p>Rompehielo: En un círculo cada NNJ comentará lo que entiende sobre el juego que han creado estos días del laboratorio, se verán similitudes, diferencias y finalmente se llegará a puntos en común.</p> <p>Decidiremos colectivamente cómo será la irradiación del laboratorio. con preguntas como: ¿Dónde quieren ubicar el juego ?, ¿Quién instalará las piezas del juego? ¿Quién las guardará?</p>			
30 min	Se terminarán los últimos detalles del tablero.	Plumones.		
15 min	Testeo del juego Niños y niñas podrán participar definiendo democráticamente los turnos y repeticiones.			
45 min	<p>Se invitará a irradiar el laboratorio en el frontis de Cecrea, ubicado en el Paseo Baquedano, arteria cultural de la ciudad de Iquique.</p> <p>Se instalará el juego y se jugará por turnos.</p>	Una base para instalar el juego, por ejemplo una tela grande y topes para las esquinas.		
15 min	Cierre Guardamos el juego colectivo y reflexionamos sobre la experiencia de la irradiación, por ejemplo sobre el contenido del juego, cómo se sintieron			

	jugando y sobre la percepción que tuvieron de las personas que presenciaron y/o participaron del juego.			
--	---	--	--	--

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.