

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

### ✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Origamis en acción				
Facilitador/a(s):	Cynthia Jara y Javier Soto	Edad a los/as participantes	7 a 10 años		
Período de realización:	Noviembre	Región:	Los Ríos		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia <sup>1</sup> (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa( )	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Este laboratorio invita a los participantes a sumergirse en el arte del origami y desde allí conocer las posibilidades que ofrece el papel como material, ya sea desarrollando papiroflexia o reciclándolo. Realizaremos modelos guiados paso a paso para desarrollar diversas formas de animales e invitando a los participantes a enseñar modelos que conozcan. Asimismo, reciclaremos papeles en estado de desecho para moldear figuras, y junto a figuras de papel crear dioramas. Sobre estos escenarios de papel podrán realizar animaciones stop motion utilizando la app pic pac.					

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

1. Representar la biodiversidad de fauna nativa mediante la confección de un diorama y origamis.
2. Co-diseñar un ecosistema presente en el territorio nacional que represente mediante el trabajo colaborativo y democrático.
3. Vincular la biodiversidad de fauna presente en nuestro país mediante la técnica Stop Motion.

### ✓ 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		Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	X
Autonomía		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.)
--	---

<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.

NNJ señalan la necesidad de incorporar más actividades y experiencias que vinculen las manualidades.	Informe Escucha creativa 2021

✓ **Planificación**

Número de sesión:	1	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro		
			X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza	
			X						
Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>3</sup>	3,3	Fecha de realización:	6 de noviembre						
Propósito de la sesión:	Introducir el arte del origami y sus posibilidades creativas.								
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	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.
	<p><b>Escucha o Momento inicial</b> Iniciaremos la sesión con una breve presentación de las y los NNJ y se les invitará a añadir su nombre con un post-it en la "escala de michis" para saber cómo se sienten.</p> <p>Recepción de los participantes y presentación del laboratorio. Compartimos saberes sobre los origamis y la papiroflexia. En la misma instancia, se les invita a reflexionar y dialogar sobre el costo medioambiental de la producción y desecho de papel.</p> <p>A modo de activación se invita a los participantes a confeccionar y lanzar un avión de papel. Quien haya confeccionado el avión que llegue más lejos le enseñará a sus compañeros paso a paso a armar ese modelo y una vez terminado repetirán sus lanzamientos.</p> <p><b>Co-diseño</b> Se comparten expectativas del laboratorio, ideas y necesidades que cada uno pueda tener para así determinar un acuerdo de convivencia.</p>	Pizarra Plumones Post it Papel kraft.	<p>Compartirán saberes y realizarán consensuadamente un acuerdo de convivencia.</p> <p>Aportarán con ideas para el laboratorio.</p> <p>Podrán compartir con las y los participantes como se sienten e identificarse con el nombre/pronombre con el que se sientan identificados.</p>	
	<p><b>Experimentación</b> Actividad 1</p>	Camara Proyector Papel en blanco	Conocerán y compartirán modelos de origamis.	

<sup>3</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.

	Con el apoyo de una cámara conectada a un proyector, se desarrollan tres modelos de origamis que luego pueden pintar y personalizar. Posteriormente se invita a participantes a enseñar algún modelo que conozcan.	Resma de colores guillotina		
	<b>Pausa</b>			
	<b>Experimentación</b> Actividad 2 <sup>4</sup> Se invita a los participantes a reciclar papel usado picándolo y poniéndolo en remojo y de esta manera prepararlo para la siguiente sesión. Si hay tiempo disponible se invitará a los participantes a seguir desarrollando origamis.	Papel de diario y desechos de cecrea. Balde o fuente.	--	
	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u>			
	<b>Consejo o Cierre:</b> (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)  Evaluamos lo experimentado, revisando el acuerdo de convivencia y las ideas propuestas por los participantes, para así definir lo que se realizará las siguientes sesiones.		Evaluarán lo acordado y realizado, pudiendo realizar nuevos aportes	

Número de sesión:	2	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro		
			X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza	
			X						
Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>5</sup>	3,3	Fecha de realización:	13 de noviembre						
Propósito de la sesión:	Desarrollar composiciones en papel que representen especies y entornos naturales.								
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	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.
----------	---	--	--	---

<sup>4</sup> Se pueden agregar más actividades.

<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>Escucha o Momento inicial</b> Nos reunimos a compartir impresiones de la sesión anterior y anticipar los objetivos del laboratorio. Aprovechamos de repasar los acuerdos de convivencia y algunas solicitudes prácticas.</p> <p><b>Co-diseño</b> Consensuamos temática de los escenarios de papel y elementos a contemplar, orientado inicialmente a representar un ecosistema marino con figuras de origami y fondos fabricados con papel. Los participantes pueden ofrecerse a enseñar un modelo paso a paso.</p>		<p>Evaluarán lo experimentado la sesión anterior.</p> <p>Consensuarán propuestas creativas.</p> <p>Podrán enseñar los modelos de origamis que conocen.</p>	
	<p><b>Experimentación</b> Actividad 1</p> <p>Se induce la elaboración de un primer modelo de Origami (<a href="#">Pingüino</a>) y un segundo modelo de ballena paso a paso, proyectando con smartphone conectado a pc y proyector vía droidcam.</p>	<p>Pc Proyector Smartphone Papeles de colores</p>	<p>---</p>	
	<p><b>Pausa</b></p>			
	<p><b>Experimentación</b> Actividad 2<sup>6</sup></p> <p>Se desarrolla un segundo modelo de Origami (<a href="#">gaviota</a>) bajo la misma modalidad. Posteriormente comienzan a desarrollar los fondos de papel para sus escenarios, experimentando con papeles de colores y volúmenes, abriendo la posibilidad de incorporar otras materialidades.</p>	<p>Pc Proyector Smartphone Papeles de colores Cartón forrado.</p>	<p>Decidirán sobre composición y materialidades para sus escenarios.</p>	
	<p><b>Consejo o Cierre:</b> Conversamos sobre la importancia de los ecosistemas costeros, sus amenazas y cuidados, asimismo las historias que podríamos contar allí. Revisarán las tareas pendientes para la próxima sesión.</p>		<p>Evaluarán sus creaciones y necesidades para finalizarlas.</p>	

Número de sesión:	3	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro	
			X					
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza
			X					
Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>7</sup>	3,3	Fecha de realización:	20 de noviembre					

<sup>6</sup> Se pueden agregar más actividades.

<sup>7</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.

Propósito de la sesión:	Representar ecosistemas marinos por medio de una animación hecha con origamis.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación		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 mins.	<p><b>Escucha o Momento inicial</b></p> <p>Repasamos los modelos desarrollados las sesiones anteriores, observando lo que comparten en común, guiándolos a inferir su pertenencia a ecosistemas marinos y ahondando en las características de éstos. Asimismo abordamos los problemas de contaminación presentes en éstos</p> <p><b>Co-diseño</b> Se reúnen en grupos para pensar juntos en una pequeña historia para animar, visionando antes algunos ejemplos de stopmotion con temáticas afines:  <a href="#">Cortometraje 1</a>  <a href="#">Cortometraje 2</a>  <a href="#">Cortometraje 3</a></p> <p>Se organizan consensuando roles y usos de materiales para componer los fondos.</p>	--	Evaluarán lo realizado a la fecha, identificando aciertos y dificultades.	
40.	<p><b>Experimentación</b> Actividad 1</p> <p>Reunidos en grupos componen los fondos para sus animaciones utilizando materialidades diversas según lo consensuado: cartulinas de colores, celofán, cartón forrado, témperas, entre otros.</p>	Pc Proyector Smartphone Papeles de colores. Silicona Colafria Pinceles Temperas tijeras	Consensuarán la solución plástica de su animación, origamis y fondo.	
20.	<b>Pausa</b>			
50.	<p><b>Experimentación</b> Actividad 2<sup>8</sup></p> <p>Se les invita a realizar un breve juego de animación para explicar el funcionamiento de la app picpac.</p> <p>Una vez resuelto el fondo, utilizarán dicha app y los origamis desarrollados en las sesiones anteriores para realizar una breve animación en 2D. Se dispondrá también de un mesón donde podrán revisar tutoriales online para crear nuevos origamis e incorporarlos en sus animaciones.</p>	Pc Proyector Smartphone Papeles de colores Cartón forrado.	<p>Experimentarán con una app de animación y tomarán decisiones de composición y dirección en función de ello.</p> <p>Podrán codiseñar un relato animado.</p>	

<sup>8</sup> Se pueden agregar más actividades.

20	<b>Consejo o Cierre:</b> Evaluamos lo desarrollado, apreciando los resultados de nuestras animaciones y compartiendo nuevas reflexiones e ideas que puedan surgir de éste proceso.	--	Evaluarán lo experimentado.  Propondrán nuevas ideas.	

### Solicitud de materiales a comprar

- ✓ Materiales (debe indicar los materiales que serán adquiridos con los recursos asignados para dicho gasto y los cuales son necesarios para la ejecución de la sesión).
- ✓ Transporte (debe indicar el tipo de transporte que se necesitará para el traslado de las compras efectuadas, solo en caso de ser necesario, este gasto será cubierto con los recursos que se han asignado para este ítem).

MATERIALES			TRANSPORTE			
Ítem	Cantidad	Valor Unitario Apróx.	Tipo De Transporte	Cantidad	Trayecto	Valor Apróx.
Resma de papeles de colores	2	9000				
cartulinas	6	700				
celofan	6	600				
		26800				

**RECOMENDACIÓN:** En caso de existir modificaciones en la compra de materiales y/o traslado, dicho cambio debe informarse vía correo electrónico con copia a Claudia Menéndez, Eliana Pereira y Celeste Bizama.

V ° B° Encargada Pedagógica CELESTE BIZAMA	V ° B° Directora Cecrea CLAUDIA MENÉNDEZ	V ° B° Profesional A. Administrativo Eliana Pereira
Obs.:	Obs.:	Obs.:

**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