

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	<b>Títeres de la selva valdiviana</b>				
Facilitador/a(s):	Roberto Sánchez María Paz Basso	Edad a los/as participantes	7 a 10		
Período de realización:	3, 10 y 17 de octubre	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)					
Laboratorio orientado a la observación y reconocimiento de diferentes especies que habitan la selva valdiviana, las cuales serán representadas a través de títeres confeccionados por los y las participantes. Este laboratorio es parte de la primera etapa de un proceso que buscará el aprendizaje sobre la fauna endémica de Valdivia, así como del conocer las problemáticas y amenazas en las que algunas especies se encuentran y cómo podemos ayudar en la toma de conciencia de estas para su preservación. Complementándose con múltiples disciplinas que convergen en este laboratorio, permitiendo que las y los participantes puedan utilizar su creatividad y habilidades escénicas, impostar su voz y caracterizarla como personajes. Todo esto en conjunto con la conciencia ambiental.					

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

1. Creación de títeres hechos de pañolenci que recojan características físicas de especies endémicas de nuestro territorio
2. Generar un sentido de pertenencia para con el territorio
3. Reconocer y observar las características de diferentes especies de la selva valdiviana

✓ 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	
Colaboración y confianza		Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	
Autonomía		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.

Vinculación con los intereses de niños, niñas y jóvenes por la naturaleza y el sello programático de Cecrea.	Escucha Septiembre 2023.
--	--------------------------

✓ **Planificación<sup>3</sup>**

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>4</sup>	3.3	Fecha de realización:	3 de octubre de 2023.					
Propósito de la sesión:	Conocer a los y las participantes, además de propiciar un acercamiento entorno a la biodiversidad presente en la selva valdiviana compartiendo los conocimientos previos que estos y estas poseen el respecto.							
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	X	Escucha		Co- diseño		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><b>Escucha o Momento inicial</b> Damos la bienvenida a los y las participantes del laboratorio. Para presentarnos iremos pasándonos una pelotita que ira marcando los turnos, en cada turno compartiremos nuestro nombre o como nos gusta ser llamados y llamadas y que animalito del territorio conocen y les gusta.</p> <p><b>Co-diseño</b> Para finalizar este momento se propone a niños y niñas realizar un acuerdo de convivencia, donde podremos dejar claras algunas normas para propiciar un espacio de bienestar colectivo y de respeto mutuo. Esto quedará reflejado en un papelógrafo que nos acompañará sesión a sesión y permitirá recordar estos acuerdos.</p>	<p><b>-Pelota</b> <b>-Papelógrafo</b></p>	<p>Participantes compartirán con el grupo como les gusta ser llamados y sus animalitos favoritos del territorio.</p>	
30 min	<p><b>Experimentación</b></p>	<p><b>-Proyector</b></p>	<p>- Los y las participantes podrán compartir sus sentires en relación al contacto con la naturaleza.</p>	

<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 de la primera sesión. siguiendo el modelo de 2 partes.

<sup>4</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>Pregunta activadora: En círculo compartimos <i>¿Cómo me siento cuando estoy en la naturaleza?</i></p> <p>Se realiza una breve contextualización sobre el ecosistema de la selva valdiviana. Y se les consulta ¿Qué problemáticas creen que afectan a este ecosistema?</p>	<p>-Láminas de imágenes de especies de la selva valdiviana</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los y las participantes podrán compartir sus conocimientos previos entorno a las problemáticas que afectan a la selva valdiviana.</li> <li>- Durante el juego: “La carrera de la selva Valdiviana” los y las participantes escogen si desean participar de él.</li> </ul>	
15 min	<b>Pausa</b>		-	
	<p><b>Experimentación</b></p> <p><u>La carrera de la selva valdiviana:</u></p> <p>Se divide en equipos a los y las participantes. A cada grupo se le entregarán 5 láminas que contienen la imagen de especies de la selva valdiviana. Cada una de estas laminas tendrá designado un número, el cual deberán recordar los y las participantes y asociarlo al nombre de la <b>especie</b> y a la imagen. El o la facilitadora al azar van nombrando números, mientras los grupos deberán identificar a que especie está asociado para correr hacia el facilitador y sumar puntos.</p> <p>Diseño de títeres de la selva Valdiviana: Se entregará una hoja a cada participante además de facilitarle lápices de colores para que puedan diseñar su personaje de la selva valdiviana que representaran en sus títeres, asignándoles alguna característica particular.</p>	<p>-Hojas tamaño carta</p> <p>-Lápices de colores</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los diseños de títeres, así como sus formas, colores y nombres, serán creados por las y los NNJ.</li> </ul>	
	<p><b>Consejo o Cierre:</b></p> <p>Nos reunimos en círculo para compartir que nos pareció esta primera sesión, ¿Cuál fue mi actividad favorita? ¿Y que esperamos para la próxima sesión?</p>			

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:								
Propósito de la sesión:	Esta sesión tendrá como objetivo realizar dinámicas de improvisación y creación colectiva de relatos y narrativas. Así como realizar ejercicios de proyección, impostación y caracterización de la voz. Finalmente, se comenzará a trasladar los diseños dibujados de la sesión 1 hacia títeres confeccionados en telas y accesorios.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha		Co- diseño	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.
	<p><b>Escucha o Momento inicial</b> Bienvenida de los y las participantes, se les pregunta cómo se sienten hoy y como les ha ido en la semana.</p> <p><b>Dinámica de activación: “Tutti Frutti”</b> Disponemos sillas en un círculo, cada participante tomara asiento y se le asignara una fruta aleatoriamente. El juego comienza con un breve relato donde al nombrarse una fruta (frutilla, plátano, naranja) todos los participantes a los cuales se les asigno la fruta nombrada deberán cambiar de puesto, dejando siempre a un participante sin asiento y será quien deberá contar otro micro relato. Si un participante dentro de su relato dice la palabra tutti frutti todos deberán cambiar de puesto rápidamente.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las y los participantes pueden proponer narrativas libremente en las dinámicas de “tutti frutti” y de “relato en cadena”.</li> </ul>	
20 min	<p><b>Experimentación</b> <b>Encontrando la voz de mi personaje:</b> Se comenzará la actividad preguntándole a las y los participantes por sus caricaturas favoritas, con el fin de que compartan sobre los personajes que en ellas aparecen y cuáles son las características de la forma de hablar de cada uno de ellos. Luego se hará un breve ejercicio de vocalización y proyección de la voz, mostrándoles maneras en las que pueden tener control sobre la caracterización (matices, dinámicas, voz de cabeza o voz raspada). Finalmente, se invita a los y las participantes a presentar sus diseños de títeres, que animal o ave escogieron y qué características les llama la atención de dicha especie. Invitándoles a saludar al resto del grupo hablando como si fuesen el títere que diseñaron.</p>	<p>Colchonetas</p> <p>Cartón piedra</p> <p>Témperas</p> <p>Sólidas</p>		

<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.

15 min	<b>Pausa</b>			
	<b>Experimentación</b> <b>Confección de títeres:</b> Basado en los diseños realizados durante la sesión anterior, cada niño y niña confeccionara su títere con el apoyo del y la facilitadora, utilizando pañolenci y retazos de telas para reutilizar.	Pistolas de silicona Tubos de silicona Pañolenci colores Hilos de bordar Colores Agujas Ojos de plásticos Retazos de tela		
	<b>Consejo o Cierre:</b> Para finalizar la sesión, se les pedirá a todas y todos que compartan sus avances de títeres. También, se les preguntará sobre qué materiales, colores o complementos creen necesarios en la confección de sus títeres. Se les consultará cuáles fueron sus actividades favoritas de la jornada. Por último, se les menciona la importancia de poder estar conscientes sobre el privilegio que representa coexistir con estas especies de la selva valdiviana.			

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>6</sup>	3.3	Fecha de realización:								
Propósito de la sesión:	Diseñar y confeccionar títeres que representen a seres de la selva valdiviana, dotándoles de características particulares tanto morfológicamente como fonéticamente, co creando un breve relato colectivo.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha		Co- diseño	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><b>Escucha o Momento inicial</b> Bienvenida de los y las participantes, se les pregunta cómo se sienten hoy y como les ha ido en la semana.</p> <p><b>Dinámica de activación: "Tutti fauna"</b> Disponemos sillas en un círculo, cada participante tomara asiento y se le asignara una fruta aleatoriamente. El juego comienza con un breve relato donde al nombrarse una fruta (frutilla, plátano, naranja) todos los participantes a los cuales se les asigno la fruta nombrada deberán cambiar de puesto, dejando siempre a un participante sin asiento y será quien deberá contar otro micro relato. Si un participante dentro de su relato dice la palabra tutti frutti todos deberán cambiar de puesto rápidamente.</p>		- Las y los participantes pueden proponer narrativas libremente en las dinámicas de "tutti fauna" y de "relato en cadena".	
45 min	<p><b>Experimentación</b></p> <p>Se da espacio para que los y las participantes terminen de confeccionar sus títeres. Para ello, se les facilitarán todos los materiales necesarios. Una vez terminen su creación, será el momento de asignarle un nombre, una voz y que características de personalidad posee.</p>			
20 min	<p><b>Pausa</b></p>			
45 min	<p><b>Experimentación</b></p> <p>Al volver de la pausa, se trabajará con la creación colectiva y la improvisación de historias, empleando a sus títeres como protagonistas. Para ello, se dispondrá de un pequeño escenario, y se les pedirá que vayan pasando en pequeños grupos, situándose con sus títeres y planteado una historia para el resto de compañeras y compañeros.</p>			

<sup>6</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.

	Se incentivará que sepan responder a los estímulos narrativos del resto del grupo, y que exploren la personalidad, impronta y voz de cada personaje que confeccionaron.			
10 min	<b>Consejo o Cierre:</b> Para finalizar la actividad, se les preguntará cuál fue su momento favorito de toda la experiencia, así como saber si les interesaría incorporarse a un taller para el diseño de escenarios de títeres a realizarse en Noviembre. Se les agradece su participación e invita a hacer con todos los títeres una seña de despedida.			

### 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.
Carpetas pañolenci colores	12	2.000				
Papelógrafos	6	290				
Aguja de bordar kit	2	\$1.500				
Pliego Cartón piedra	1					
		<b>\$30.000</b>				

**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