

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ **Identificación de la experiencia:**

Nombre de la experiencia virtual	Laboratorio literario BILIJ				
Facilitador/a(s):	Marcela Parra (Artes Visuales), Alethia San Martín (Comunicaciones).				
Período de realización:		Región:	Metropolitana		
Cantidad de sesiones:		Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa (-)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
<p>El siguiente laboratorio se configura como un espacio de lectura y escritura creativa en torno a la Cosmovisión de los Pueblos Originarios Latinoamericanos respecto a la flora y fauna local. A lo largo de las cuatro sesiones que se llevarán a cabo en la BILIJ, recorreremos los textos que se encuentran en la biblioteca, recopilando y leyendo volúmenes relacionados al tema, combinándolos a la vez con otros textos afines. La lectura irá de la mano de la escritura creativa, así como de otros posibles haceres, tales como las artes visuales, audiovisuales, sonoras, el mapeo colectivo, etc. A lo largo de las distintas sesiones, se complementarán miradas y conocimientos para elaborar una creación colectiva que pueda ser instalada en la Bilij o bien multicopiada para ser difundida entre la comunidad que asiste a la biblioteca.</p>					

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

1.	Incorporar la cosmovisión de los Pueblos Originarios de Chile como fuente de reflexión e inspiración, mediante la creación de textos y obras de distinta índole que nos vinculan con nuestro territorio.
2.	Valorar el conocimiento de los Pueblos Originarios de Chile respecto a la flora y fauna local, conociendo distintas formas en que se vinculan con las características del territorio para dar origen y continuidad a formas sustentables de vivir.
3.	Comunicar impresiones, sensaciones y reflexiones en general, en torno a la relación de los Pueblos Originarios con la flora y fauna local, a través de creaciones expresadas en distintos lenguajes.

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

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.

✓ 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.)

✓ Planificación³

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (Laboratorio presencial)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	120 min.	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(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:	Conocer a las y los participantes e introducirnos en el espacio de la Bilij, como escenario convocante y de creación.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (X) Consejo (X)		
Uso de plataforma de participación:	Indicar si se utilizará la plataforma https://participacion.cecrea.cl en esta sesión y de qué manera se haría.		

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.
30 min.	<p>Escucha:</p> <p>El equipo de facilitadoras da la bienvenida a las y los jóvenes a la sesión y comenta brevemente tanto el contenido del laboratorio como las sesiones a realizar, horarios, etc.</p> <p>A continuación, se llevará a cabo una dinámica para conocernos como grupo, que a la vez conformará el primer breve ejercicio de lectura de imágenes. Para ello, utilizaremos un mazo de cartas Dixit con el cual las/os NNJ se presentarán, eligiendo una o más cartas con las que puedan</p>	Mazo de cartas Dixit.	Los y las participantes podrán elegir cartas y crear un relato.	No aplica

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.

	relatar una historia personal, ya sea real o inventada.			
15 min.	<p>Co-diseño:</p> <p>A continuación, se presentará el tema del laboratorio: Flora, Fauna y Pueblos Originarios. Para ello, comenzaremos una conversación colectiva que nos permita indagar en los conocimientos previos y el imaginario de cada integrante del grupo frente al tema.</p> <p>Luego, se invitará a las y los participantes a organizar una pequeña excursión por los libros de la biblioteca, en busca de aquellos títulos que estén relacionados con la temática presentada.</p>	Excursión por la biblioteca	Los y las participantes eligen cuales libros están relacionados con la temática presentada.	No aplica
25 min.	<p>Experimentación:</p> <p>En esta fase, las y los participantes hojean los libros y escogen una o dos hojas del libro para compartir.</p>	Biblioteca	Los y las participantes eligen las hojas que más le interesen del libro.	No aplica
35 min.	<p>Irradiación:</p> <p>Los y las participantes comparten con los y las demás sus hojas seleccionadas y las comentamos entre todos/as</p>		Los y las participantes comparten de forma libre y si quieren sus hojas seleccionadas.	No aplica
10 min.	Como cierre, jugaremos la dinámica “El regalo”, en la cual las/os integrantes ofrecen un regalo imaginario a otra persona, haciendo la mímica de la entrega de este, siendo la persona que lo recibe la que imaginará y comunicará en voz alta de qué regalo se trata.	Retazos de papel recipiente	Los y las participantes juegan libremente, imaginando regalos insólitos, relacionados con sus gustos personales, etc.	No aplica
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				

✓ Planificación⁶

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (.....)
Duración del medio para facilitar ⁷ :	120 min.	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)

6 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.

7 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.

8 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.

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 (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (X) Consejo (X)		
Uso de plataforma de participación:			

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.	<p>Se da la bienvenida a la segunda sesión.</p> <p>A continuación, se invitará a las/os NNJ a sentarse en círculo en el patio de la Bilij. Aquí se llevará a cabo una conversación sobre los relatos orales y cómo traspasamos conocimientos, historias y mitos mediante el diálogo compartido, así como la importancia del relato oral en diferentes culturas originarias de nuestro territorio. Luego, se pedirá un/a voluntario/a para vendarse los ojos y relatar su entorno sin la vista, centrándose en los sonidos que escucha al rededor.</p> <p>A continuación, se invitará a las/os NNJ a jugar una variante de la gallinita ciega, en la cual un/a NNJ se vendará los ojos y el grupo lo guiará hacia un objeto, árbol, planta, etc. del patio. Él/la NNJ vendado deberá adivinar de qué objeto se trata. Una vez adivinado, escribiremos el nombre del objeto en un papel y etiquetaremos el objeto encontrado. Al finalizar este juego, el patio de la Bilij habrá quedado intervenido con las palabras que definen los objetos encontrados.</p>	Papel. Lápices. Venda. Cinta adhesiva.	Los y las participantes juegan y opinan libremente, lo que se recogerá mediante registro fotográfico.	No aplica.
20 min.	<p>Co-diseño.</p> <p>A continuación, ingresaremos a la biblioteca y comenzaremos un diálogo en torno a las hierbas medicinales utilizadas por los pueblos originarios. El equipo de facilitadoras llevará referencias dibujadas de distintas hierbas utilizadas por los pueblos originarios, mediante las cuales</p>	Referencias en dibujo.	Los y las participantes expresan sus conocimientos previos e ideas de forma libre, lo que se registrará oralmente.	No aplica.

	conversaremos sobre nuestros conocimientos previos frente al tema.			
50 min.	<p>Experimentación:</p> <p>En esta etapa, crearemos un fanzine pop-up colectivo sobre plantas medicinales utilizadas por los Pueblos Originarios. Para ello, cada NNJ tendrá a mano una hoja plegada en acordeón con un sistema de pop-up que podrá intervenir de forma libre, bajo la temática de plantas medicinales. Finalizada esta etapa, uniremos colaborativamente todas las partes para conformar un fanzine pop-up colectivo con forma de acordeón.</p>	Papel lápices de colores tijeras rotuladores cinta adhesiva.	Los y las participantes escriben y dibujan libremente, lo que se registrará en un fanzine pop-up colectivo.	Papel lápices de colores tijeras rotuladores cinta adhesiva.
10 min.	<p>Irradiación:</p> <p>Colectivamente comentaremos el fanzine creado, el que será desplegado sobre una mesa de la Bilij para ser observado y manipulado por el grupo.</p> <p>Como parte de la irradiación, este fanzine quedará en exposición en una vitrina de libros de la Bilij durante la semana.</p>	Fanzine colectivo creado.	Los y las participantes pueden comentar libremente lo creado.	No aplica.
10 min.	<p>Para el consejo, se realizará un diálogo colectivo en el cual se formularán preguntas como:</p> <p>¿Qué les pareció la sesión? ¿Cómo fue la experiencia de crear un libro colectivamente en torno a las plantas medicinales (fanzine)? ¿Qué leímos hoy? ¿En qué momentos escribimos? ¿Qué les gustaría que sucediera en la sesión siguiente?</p>	No aplica.	Los y las participantes pueden dar su opinión respecto a la sesión libremente.	No aplica.
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				



Planificación⁹

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--)) Otro (.....)
------------------	---	---------------------------------	---

⁹ 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.

Duración del medio para facilitar ¹⁰ :	120 min.	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	(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 (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (X) Consejo (X)		
Uso de plataforma de participación:	Indicar si se utilizará la plataforma https://participacion.cecrea.cl en esta sesión y de qué manera se haría.		

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.	Las facilitadoras dan la bienvenida a la tercera sesión del laboratorio. Como rompehielo, comenzaremos en el patio de la Bilij con la siguiente indicación: Cada NNJ tiene que nombrarse con una planta o árbol medicinal, por ejemplo: Canelo, Manzanilla, Romero, etc. El juego se llama “el alto de las plantas medicinales”, entonces un o una NNJ toma la pelota y la lanza nombrando la planta medicinal con la cual se nombró uno/a de los participantes del laboratorio, este NNJ va a buscarla y la lanza nombrando a otro/a.	Pelota	Los y las participantes juegan de forma voluntaria.	
20 min.	Las facilitadoras presentan diversos tipos de imágenes de plantas y árboles medicinales de pueblos originarios y sus características. Por ejemplo: Canelo: Su follaje está los 12 meses del año y sus hojas sirven para regenerar la piel y para cicatrizar.	Imágenes y características de distintos árboles y plantas medicinales.	Los y las participantes comentan libremente sobre lo presentado.	
40 min.	Memorice: Las facilitadoras presentan 4 ejemplos de pares de plantas medicinales de memorice y se lo presentan a las y los NNJ. Los y las NNJ, a partir de las imágenes de plantas y árboles medicinales de pueblo originarios presentados en el Co-Diseño, eligen 1 o 2 y los dibujan en pares.	Lápices de colores. Hojas recortadas de igual tamaño.	Los y las participantes dibujan las plantas que ellos/as quieran hacer.	

¹⁰ 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.

¹¹ 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.

30 min.	Las facilitadoras junto a los participantes se colocan en un círculo y disponen las imágenes del memorice boca abajo y se comienza a jugar, si un/a participante encuentra el par puede repetirse.	Memorice	Los y las participantes juegan al memorice de forma voluntaria.	
10 min.	Para el consejo, cerraremos con una breve opinión de los aspectos más relevantes de la sesión (positivos y negativos). Y se les pregunta a las y los NNJ qué contenidos les gustaría para un próximo laboratorio.		Los y las participantes dan su opinión de acuerdo a qué les gustaría para un próximo laboratorio.	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				

✓ Planificación¹²

Número de sesión	4	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (.....)
Duración del medio para facilitar ¹³ :	120	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹⁴	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
	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 (--) Consejo (--)		
Uso de plataforma de participación:	Indicar si se utilizará la plataforma https://participacion.cecrea.cl en esta sesión y de qué manera se haría.		

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.	Se da la bienvenida a la cuarta y última sesión del laboratorio. En esta sesión como la anterior jugaremos al alto, pero será el alto de los animales. Cada NNJ se pone el nombre de un animal a elección, se presenta según ese animal y cuál es su característica y se da inicio al juego.	Pelota	Los y las participantes pueden elegir si quieren o no jugar.	

¹² 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.

¹³ 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.

¹⁴ 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.	Para el co-diseño, se presentarán dos cartones en los que estará escrito zoomorfos (animal) y antropomorfos (humana) y la característica de cada cual. Para que los y las participantes lo comprendan mejor se presentarán diversas imágenes de diaguitas y petruños que poseen estas características en su artesanía.	Imágenes y características antropomorfas y zoomorfas	Los y las participantes preguntan sus dudas de o preguntas sobre lo presentado de manera voluntaria.	
40 min.	Los y las participantes, a partir de lo presentado, eligen una o dos de las imágenes presentadas o también pueden inventar ellas/os mismos lo que les gustaría hacer. Los y las NNJ a partir de plastilinas crean sus propias obras para la confección de un pequeño museo. Al terminar de confeccionar sus obras con plastilinas, los y las participantes les colocan un nombre.	plastilinas lápices de colores papel recortado.	Los y las participantes crean sus obras de acuerdo a lo que ellas y ellos quieran presentar.	
30 min.	En la irradiación, presentaremos las obras y cada participante comentará sobre lo trata cada objeto creado.		Los y las participantes presentan sus obras de manera voluntaria.	
20 min.	En el cierre, comentaremos los aspectos más relevantes del laboratorio, así como las cosas que se pueden mejorar y que les gustaría para un próximo laboratorio. Se realizará una convivencia como despedida del laboratorio.		Los y las participantes comentan de forma voluntaria sobre los aspectos más relevantes del laboratorio y sobre lo que les gustaría para un próximo.	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				