

PLANIFICACIÓN CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Las criaturas en mi imaginación				
Facilitador/a(s):	José Mella Contreras Tomás Palma				
Período de realización:	Agosto	Región:	La Araucanía		
Cantidad de sesiones:	Tres sesiones	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa (_)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
<p>invitamos a todas y todos los niños y niñas de siete a once años, a participar en un laboratorio donde vamos a explorar la imaginación propia a través del dibujo y la ilustración creativa, para así construir una enciclopedia colectiva de las criaturas mágicas que habitan en la imaginación de todas y todos los participantes.</p>					

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

1. Construir un bestiario colectivo con ilustraciones y descripciones de criaturas fantásticas conocidas e imaginadas por niñas y niños.
2. Explorar las técnicas y materiales asociados al proceso de creación relacionados con la ilustración creativa.
3. Promover los procesos creativos colectivos y colaborativos entre NNJ, en base al respeto entre pares, la colaboración, y el reconocimiento de las emociones propias.

✓ Capacidades creativas y ciudadanas a trabajar. Marcar con una X las capacidades a desarrollar.

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación	X	Diversidad y multiculturalidad	X	Observación	X	Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso	X	Identificación de problemas	X	Conexión y síntesis	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.

Autonomía	X	Buen vivir	X	Flexibilidad	X	Materialización de ideas	X
-----------	---	------------	---	--------------	---	--------------------------	---

ENFOQUES TRANSVERSALES	
Enfoque de género	X
Enfoque territorial	X
Enfoque de bienestar integral	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.)
Esta propuesta de laboratorio surge a partir de los intereses de niñas, niños y jóvenes, tanto por las artes visuales como por la literatura.	Devolución Escucha Creativa 2023

✓ Planificación³

Número de sesión	Sesión uno	Medio para facilitar la sesión:	Presencial
Duración del medio para facilitar ⁴ :	90 minutos	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	90 minutos
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	El propósito de esta sesión es que las y los participantes se aproximen a las distintas técnicas y materiales relacionados con la ilustración creativa, a partir de la propuesta de creación de una enciclopedia de criaturas fantásticas (bestiario) que habitan en su imaginación.		
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.

³ 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, 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.

10 minutos	<p>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.):</p> <p>Se inicia la sesión dando una bienvenida a las y los participantes, junto con una breve presentación del programa CECREA y de los facilitadores que acompañarán a NNJ durante este laboratorio. Se propone una dinámica de inicio, que pueda promover tanto la presentación de NNJ como la activación de la imaginación. Luego de esto, y a partir de las propuestas de NNJ, se construyen las normas de convivencia que regirán durante las tres sesiones. Finalmente, se da el espacio para que NNJ puedan compartir sus expectativas acerca de la actividad.</p>	No se requieren materiales en esta etapa de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> - Promover la participación de las y los NNJ, a partir de actividades de presentación y/o desbloqueo creativo. - Si algún NNJ prefiere otro medio para transmitir su presentación, este será privilegiado por sobre lo verbal. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
30 minutos	<p>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.)</p> <p>Aproximarse a las técnicas asociadas al laboratorio a través de la conversación acerca de los propósitos de la ilustración a través de la historia, partiendo por los inicios de la imprenta, cartografías marinas, álbumes ilustrados, posters y láminas de la década de los noventa, finalizando con la ilustración de criaturas mitológicas de la saga “Mitos y Leyendas”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Data • Computador 	<ul style="list-style-type: none"> - La presentación de esta información se realizará de manera verbal, acompañado de apoyo audiovisual. Los facilitadores que comparten la información promoverán las intervenciones, opiniones y anécdotas que puedan compartir las y los NNJ, para así construir un piso de conocimiento común. - Si algún NNJ prefiere otro medio para compartir información, este será privilegiado por sobre lo verbal. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
30 minutos	<p>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.)</p> <p>Ejercicio de ilustración creativa: Crear una primera criatura a partir de una mancha de tinta o acuarela, creada al azar. Crear una descripción indicando las características de la criatura creada, de manera libre, o relacionado con sus experiencias. Esta descripción puede surgir a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se llama la criatura que creaste? ¿Cuál es el hábitat de la criatura que creaste? ¿Cuáles son sus características principales, importantes de comentar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel acuarelable de 280 gramos. • Acuarela • Lápices acuarelables • Tiralineas • Lápiz grafito 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación del proceso creativo y conexión con la creatividad, a partir de ejercicios relacionados con la ilustración creativa. - Propiciar procesos creativos participativos y colaborativos entre pares, promoviendo actitudes tales como el respeto, la generosidad y la retroalimentación. - Se proponen preguntas para activar la imaginación, de acuerdo a lo observado 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.

⁶ Se pueden agregar más actividades.

	Esta criatura, ¿está asociada a algún elemento de la naturaleza? ¿Qué puede representar?		durante el desarrollo de la actividad.	
10 minutos	Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión. Se invita a NNJ a cerrar el proceso creativo de la sesión, compartiendo lo creado con las y los demás.	No se requieren materiales en esta etapa de la sesión.	- A través del diálogo y mediación, se espera que las y los NNJ puedan compartir sus logros, relevando lo positivo, y promoviendo un espacio de retroalimentación entre pares en base al respeto, y la empatía.	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
10 minutos	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.) Dentro del marco del cierre, se invita a NNJ a compartir sus opiniones con respecto a la actividad, y sus expectativas para las futuras sesiones del laboratorio. Asimismo, se les invita a proponer temáticas, técnicas o intereses para generar futuras actividades en CECREA.	No se requieren materiales en esta etapa de la sesión.	- Dialogar acerca de lo aprendido durante la sesión, sus impresiones acerca de la actividad, y propuestas para futuras actividades.	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				-

Número de sesión	Sesión dos	Medio para facilitar la sesión:	Presencial
Duración del medio para facilitar ⁷ :	90 minutos	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	90 minutos
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	El propósito de esta sesión es crear una serie de ilustraciones de una o más criaturas fantásticas, que surgen de la imaginación y la representación de las emociones de las y los participantes, utilizando distintos materiales relacionados con los procesos de la ilustración creativa.		

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.

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.
10 minutos	<p>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.):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad de desbloqueo, vinculando a las y los NNJ con las emociones. - Diálogo donde se invita a las y los participantes a comentar aquello que recuerdan de lo aprendido y realizado durante la sesión anterior. - Diálogo para recoger las expectativas de las y los participantes acerca de la sesión. 	<p>Los materiales requeridos van en relación con la actividad de desbloqueo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Promover la participación de las y los NNJ, a través del diálogo verbal. Activación de conocimientos previos. - Si algún NNJ prefiere otro medio para transmitir su presentación, este será privilegiado por sobre lo verbal. 	<p>No se necesitan materiales traídos desde la casa.</p>
30 minutos	<p>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.)</p> <p>Se contextualiza a las y los participantes del laboratorio a partir de un relato que las y los conecte con sus emociones, e invitándoles al reconocimiento de estas.</p> <p>Se espera que, a través del diálogo, las y los participantes puedan proponer algunas características físicas, para luego crear una criatura fantástica que esté relacionada con la emoción que escogieron.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas en blanco y lápices, en caso de que algún NNJ requiera realizar un boceto previo a su ilustración final. 	<ul style="list-style-type: none"> - El propósito de esta actividad es invitar a las y los NNJ a que puedan crear una criatura fantástica que pueda representar una o más emociones que ellas y ellos pueden reconocer, otorgándoles una identidad, características físicas, colores, formas y habilidades. - Se propone como un espacio de reflexión e introspección, previo al desarrollo artístico vinculado a la ilustración creativa y la representación de personajes. - Los facilitadores ofrecen mediación y diálogo con NNJ. 	<p>No se necesitan materiales traídos desde la casa.</p>
30 minutos	<p>Actividad 2⁹ (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.)</p> <p>Proceso de creación de la ilustración o ilustraciones de una o más criaturas fantásticas que representen las emociones que escogieron.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel acuarelable de 280 gramos. ● Acuarela ● Lápices acuarelables ● Tiralineas ● Lápiz grafito 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación del proceso creativo y conexión con la creatividad, a partir de ejercicios relacionados con la ilustración creativa. 	<p>No se necesitan materiales traídos desde la casa.</p>

⁹ Se pueden agregar más actividades.

	<p>Siguiendo las referencias de enciclopedias, se invita a las y los participantes a crear una página o páginas para el bestiario colectivo, siguiendo el proceso propuesto durante la sesión anterior, en relación con la composición de las páginas y la ilustración de criaturas mágicas desde distintos puntos de vista, y mostrando sus distintas características.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lápices y plumones de colores 	<ul style="list-style-type: none"> - Propiciar procesos creativos participativos y colaborativos entre pares, promoviendo actitudes tales como el respeto, la generosidad y la retroalimentación, y donde los facilitadores actúen como mediadores de los diálogos que se generen entre NNJ. 	
10 minutos	<p>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</p> <p>Se invita a compartir, de manera colectiva, lo creado por las y los participantes. Se propone, además, que las y los participantes puedan compartir ideas para posibles ilustraciones de criaturas, con distintas características, contextos o incluso proponiendo desafíos, para crear una ruleta que será utilizada durante la próxima sesión.</p>	No se requieren materiales en esta etapa de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitadores como mediadores del diálogo 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
10 minutos	<p>Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)</p> <p>Se invita a las y los participantes a compartir, a través del diálogo, lo que les llamó más la atención durante la sesión. Se recogerán sugerencias para la próxima sesión, como también para futuros laboratorios y experiencias a realizarse en CECREA.</p>	No se requieren materiales en esta etapa de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitadores como mediadores de las ideas y opiniones que las y los NNJ deseen compartir, a través de los medios que más les acomoden. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

Número de sesión	Sesión tres	Medio para facilitar la sesión:	Presencial
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :	90 minutos	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	90 minutos
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:			

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.

	A manera de cierre, el propósito de las y los participantes es crear ilustraciones al azar, a partir de una ruleta con prompts y descripciones propuestas por las y los niños y niñas, durante la sesión anterior. Finalmente, se creará el bestiario colectivo y se compartirá con la comunidad de CECREA.
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia () Escucha () Co-diseño () Experimentación (X) Irradiación (X) 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.
10 minutos máx.	<p>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.):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad de desbloqueo: - Diálogo donde se invita a las y los participantes a comentar aquello que recuerdan de lo aprendido y realizado durante la sesión anterior. - Diálogo para recoger las expectativas de las y los participantes acerca de la sesión. 	No se requieren materiales en esta etapa de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> - Promover el diálogo entre pares, preservando las normas de convivencia construidas en conjunto para este laboratorio. - Facilitadores como mediadores de las opiniones y comentarios de las y los NNJ. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
40 minutos	<p>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.)</p> <p>Para esta última sesión, se propone la construcción de una ruleta virtual donde van a estar todas las posibles ideas, descripciones y desafíos que nazcan de las y los participantes, con el propósito de escoger algunos de estos al azar para que las y los NNJ puedan crear una última ilustración creativa acerca de una criatura fantástica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel acuarelable de 280 gramos. ● Acuarela ● Lápices acuarelables ● Tiralineas ● Lápiz grafito ● Lápices y plumones de colores 	<ul style="list-style-type: none"> - Promover el ejercicio de la creatividad dentro de un proceso artístico. - Las y los “desafíos” que salgan escogidos dentro de la ruleta están pensados como propuestas que surgen desde y están dirigidos a las y los NNJ. En caso de que algún participante decida realizar uno específico, este será privilegiado por sobre el que salió al azar. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
10 minutos	<p>Actividad 2 ¹² (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.)</p> <p>Disponer todas las ilustraciones para que las y los NNJ las puedan observar, analizar, y compartir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartón piedra con las dimensiones apropiadas para encuadernar las ilustraciones. - Papel craft. 	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitadores como mediadores de las decisiones creativas y colaborativas que puedan tomar las y los participantes en esta etapa del laboratorio. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.

¹² Se pueden agregar más actividades.

	Ordenar las distintas hojas para crear la enciclopedia Bestiario colectivo.	- Hilo o lana para unir las ilustraciones.	- Colaboración en cuanto a la encuadernación del bestiario colectivo creado por las y los NNJ, en caso de ser necesario.	
20 minutos	<p>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</p> <p>Presentar el Bestiario creado con la comunidad de CECREA. Se invita a las y los NNJ a compartir sus procesos de creación, los resultados obtenidos, y todo aquello que quisieron representar.</p>	No se requieren materiales en esta etapa de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitadores como mediadores del diálogo. - Se propone a las y los NNJ compartir lo creado y aprendido durante las sesiones de manera verbal. En caso de que alguno o alguna prefiera otro medio para comunicar sus aportes y aprendizajes, este va a ser privilegiado. 	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
10 minutos	<p>Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)</p> <p>Se invita a las y los participantes a compartir, a través del diálogo, lo que les llamó más la atención durante la sesión, como también acerca del laboratorio en general. Se recogerán sugerencias para las y los facilitadores, proponiendo futuras actividades y temáticas para próximos laboratorios de CECREA. Se agradece a cada uno y una su participación y se dará por finalizado el laboratorio.</p>	- Post its, en caso de ser requeridos por las y los NNJ.	- Se propone a las y los NNJ compartir sus impresiones del laboratorio en general, de manera verbal, dando la opción de otros medios (escritos, por ejemplo) para quienes así lo prefieran.	No se necesitan materiales traídos desde la casa.
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				