

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Zoológico mágico				
Facilitador/a(s):	Sebastián Brizuela Brizuela (Tecnología) / Javiera Arenas Meza (Artes visuales)				
Período de realización:	22, 26 y 29 de julio / 05 de agosto	Región:	Atacama		
Cantidad de sesiones:	4	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa (_)	Otro (cuál) MAESTRANZA
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Laboratorio de creación diseñado para instalar materiales locales y ancestrales orientados a la creación de figuras en barro/arcilla, usando como activador la formación de un ser a partir de animales con características mágicas o novedosas, se integran también circuitos eléctricos simples para un acercamiento al arte contemporáneo.					

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

1. Materialización de ideas: capacidad de dar forma o materializar aquello que se ha imaginado o proyectado para mejorar y/o modificar una situación observada y problematizada. Es el paso extensivo de la creatividad hacia la innovación.
2. Colaboración y confianza: capacidad para trabajar en relación con otros sobre un fin común, respetando las características particulares de cada persona.
3. Disponer del material moldeable, componentes para circuitos eléctricos elementales de bajo voltaje para complementar la creación plástica, herramientas y accesorios necesarios, mobiliario. Además de activar dinámicas horizontales y participativas

✓ 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		Originalidad	
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	x
Autonomía		Buen vivir		Flexibilidad		Materialización de ideas	X

✓ Vinculación con los procesos participativos:

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 de finida 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.

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
Plantas y animales	2023 Escucha Activamente IND-Cecrea 2022- Informe Final- 2° Escucha Creativa 2021 Informe Final - 2° Escucha Creativa
creación y construcción	2021 Informe Final- 2° Escucha Creativa 2022- Informe Final- 2° Escucha Creativa
Trabajar con barro/arcilla/greda	Escucha activa 2022/2023 (desde lab “¿Y si la embarramos?” Bitácora Zoológico Mágico - Experiencia creativa

✓ Planificación³ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

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.

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	22 de julio 2024
Propósito de la sesión:	Armar masa para formar greda y diseñar un ser		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) 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.
20 min	<p>Escucha o Momento inicial:</p> <p>Bienvenida de niños y niñas, se les invita a presentarse y responder¿Si fuese un animal, cuál sería? ¿Por qué?</p> <p>Desbloqueo:</p> <p>Secuencia de neuromotricidad del método Bapne</p>		<p>Participación en la actividades propuestas</p> <p>Opinión libre en todo momento</p>	
40 min	<p>Actividad 1</p> <p>ARMADO DE MASA</p> <p>NNJ se reúnen en grupo sobre mesas, donde hay dispuesta tierra arcillosa y accesorios necesarios, para que formen masas de gredas y puedan jugar con ella.</p>	<p>+Tierra arcillosa tamizada</p> <p>+Potes para agua</p> <p>+Agua</p> <p>+Tarros con agua</p> <p>+Arneros</p> <p>+Mesones</p>	<p>Participación en la actividades propuestas</p> <p>Opinión libre en todo momento</p>	
10 min	RECREO			
30 min	<p>Actividad 2⁶ ZOOLÓGICO MÁGICO</p> <p>Activamos con las preguntas ¿Qué es un zoológico? ¿Qué es lo mágico? Elige un animal ¿Cómo sería si fuese mágico?</p> <p>Se les invita a crear un ser animal mágico, rellenando una ficha, considerando 2 luces de bajo voltaje.</p>	<p>+Ficha de material pedagógico</p> <p>+Lápices de colores</p> <p>+Lápices grafito</p>	<p>Participación en la actividades propuestas</p> <p>Opinión libre en todo momento</p> <p>Proponer otro juego u otra forma de aplicar el propuesto por facilitadores.</p>	

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.

⁶ Se pueden agregar más actividades.

10 min	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u> Dialogamos grupalmente acerca de cada actividad realizada en la sesión. ¿Qué hicimos primero?¿Y luego?		Participación en la actividades propuestas Opinión libre en todo momento	
10 min	Consejo o Cierre: Dialogamos brevemente con: - Preguntas de bienestar: ¿Cómo me sentí? ¿Qué no me gustó? - Preguntas de metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Para qué me sirve? Agradecemos la asistencia Nos despedimos Orden		Participación en la actividades propuestas Opinión libre en todo momento Proponer otras preguntas	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)	
Duración del medio para facilitar ⁷ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)	
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	26 de julio 2024	
Propósito de la sesión:	Diseñar ser y comenzar el modelado			
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.
20 min	Escucha o Momento inicial: Bienvenida de niños y niñas Desbloqueo: Peluche explosivo Se les invita a presentarse si es que hay participantes nuevos. Retroalimentación y contextualización de la sesión.	Peluche	Participación en la actividades propuestas Opinión libre en todo momento Proponer otro desbloqueo	

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.

40 min	<p>Actividad 1</p> <p>Activamos nuevamente con las preguntas ¿Qué es un zoológico? ¿Qué es lo mágico?</p> <p>Les instamos a elegir un animal y a responder la pregunta ¿Cómo sería si fuese mágico?</p> <p>Se les invita a crear un ser animal mágico, rellenando una ficha, considerando 2 luces de bajo voltaje.</p> <p>Tendremos libros con imágenes de animales e iconografía Diaguita para inspiración.</p>	<p>+Ficha de material pedagógico</p> <p>+Lápices de colores</p> <p>+Lápices grafito</p> <p>+Libros e imágenes para inspiración</p>	<p>Participación en la actividades propuestas</p> <p>Opinión libre en todo momento</p> <p>Proponer otras actividades relacionadas</p>	
10 min	RECREO			
30 min	<p>Actividad 2⁹</p> <p>Se proponen 2 momentos simultáneos en esta actividad:</p> <p>1.- Con Nnj nuev@s en este lab se preparan sus masas de arcilla.</p> <p>2.- Con Nnj antiguos en este lab se realiza una inducción sobre circuitos eléctricos de bajo voltaje.</p> <p>También les invitamos a iniciar la confección de sus creaciones en arcilla.</p>	<p>+Tierra arcillosa tamizada</p> <p>+Potes para agua</p> <p>+Agua</p> <p>+Tarros con agua</p> <p>+Arneros</p> <p>+Mesones</p> <p>+Trapos para envolver el modelado</p> <p>+Ampolletas</p> <p>+pilas</p> <p>+cables</p>	<p>Participación en la actividades propuestas</p> <p>Opinión libre en todo momento</p> <p>Proponer otro juego u otra forma de aplicar el propuesto por facilitadores.</p> <p>Organización de trabajo</p>	
10 min	<p>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u></p> <p>Dialogamos grupalmente acerca de cada actividad realizada en la sesión. ¿Qué hicimos primero?¿Y luego?</p>		<p>Participación en la actividades propuestas</p> <p>Opinión libre en todo momento</p>	
10 min	<p>Consejo o Cierre:</p> <p>Dialogamos brevemente con:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas de bienestar: ¿Cómo me sentí? ¿Qué no me gustó? - Preguntas de metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Para qué me sirve? <p>Agradecemos la asistencia</p> <p>Nos despedimos</p>		<p>Participación en la actividades propuestas</p> <p>Opinión libre en todo momento</p> <p>Proponer otras preguntas</p>	

⁹ Se pueden agregar más actividades.

Orden			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):			

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	29 de julio 2024
Propósito de la sesión:	Diseñar ser y comenzar el modelado		
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.
20 min	<p>Escucha o Momento inicial:</p> <p>Bienvenida de niños y niñas</p> <p>Desbloqueo:</p> <p>Se les invita a presentarse si es que hay participantes nuevos.</p> <p>Retroalimentación de las sesiones pasadas y contextualización de la sesión.</p>		<p>Participación en la actividades propuestas</p> <p>Opinión libre en todo momento</p> <p>Proponer otro desbloqueo</p>	
40 min	<p>Actividad 1</p> <p>Se proponen 3 alternativas de las que nnj deberán seleccionar 1 (si el tiempo se los permite pueden participar en más de 1):</p> <p>1.- Pintar sus modelos de arcillas con pigmentos en base a minerales y tierras del territorio.</p> <p>2.- Inducción sobre circuitos eléctricos de bajo voltaje y su aplicación al modelo de arcilla ya elaborado.</p> <p>3.- Modelado en arcilla de un nuevo modelo o la mejora de la idea inicial.</p>	<p>+Tierra arcillosa tamizada</p> <p>+Masa lista</p> <p>+Potes para agua</p> <p>+Agua</p> <p>+Tarros con agua</p> <p>+Mesones</p> <p>+Trapos para envolver el modelado</p> <p>+Ampolletas</p> <p>+pilas</p> <p>+cables</p>	<p>Participación en la actividades propuestas</p> <p>Opinión libre en todo momento</p> <p>Proponer otras actividades relacionadas</p> <p>Proponer otro juego u otra forma de aplicar el propuesto por facilitadores.</p> <p>Organización de trabajo</p>	

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.

		+pigmentos en base a minerales +Pinceles		
10 min	RECREO			
30 min	Actividad 2 ¹²			
10 min	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u> Dialogamos grupalmente acerca de cada actividad realizada en la sesión. ¿Qué hicimos primero?¿Y luego?		Participación en la actividades propuestas Opinión libre en todo momento	
10 min	Consejo o Cierre: Dialogamos brevemente con: - Preguntas de bienestar: ¿Cómo me sentí? ¿Qué no me gustó? - Preguntas de metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Para qué me sirve? Agradecemos la asistencia Nos despedimos Orden		Participación en la actividades propuestas Opinión libre en todo momento Proponer otras preguntas	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

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

¹² Se pueden agregar más actividades.

✓ **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.