

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Cecrea(n) Contenidos				
Facilitador/a(s):	Isabela Labbé e Ignacio Herrera		Edad a los/as participantes	7 a 19 años	
Período de realización:	22, 23 y 24 de mayo	Región:	Antofagasta		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Este laboratorio creativo es un espacio para que NNJ se puedan ver como creadores de contenido multimedia a través de actividades interactivas y prácticas, un espacio para expresar ideas, compartir pasiones y conectar con otrxs de manera segura y creativa en el mundo digital. La participación de NNJ en las redes sociales se configuran como los nuevos espacios sociales de interacción y un elemento fundamental que permite autodefinirse e identificarse. Este lab considera también propuestas del plan de estudios "Sé genial en Internet" de Google, diseñado para enseñarles a lxs NNJ las habilidades que necesitan para preservar su seguridad y actuar con inteligencia en línea.					

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

1. Acompañar el proceso de creación de contenido multimedia de manera responsable con NNNJ dando cabida a los procesos emocionales e identitarios
2. Propiciar que NNNJ tengan participación en la producción de contenido en las redes sociales de Cecrea Antofagasta respetando la privacidad.
3. Fomentar nuevos lenguajes de expresión artísticas desde las TIC en el espacio Cecrea

✓ 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	X	Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	
Autonomía	X	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.)
En el Laboratorio CiberBienestar (feb. 2024), NNNJ participante menciona que sube contenido a redes sociales y que ha recibido en ocasiones respuestas desagradables como: "Que deje de subir ese tipo de contenido", esto sumado a otros testimonios de NNNJ comentando que suelen subir contenido a Tik tok como bailes.	Bitácora facilitadora Sustentabilidad, (23 de febrero de 2024)
Cuando se les pregunta cómo podríamos difundir mejor el programa Cecrea, para que llegue a más niñeces y juventudes, dan como recomendaciones crear un canal de Youtube y una cuenta tik tok.	Bitácora facilitadora Sustentabilidad
Interés en exploración con contenido audiovisual como cine: "Se hizo hincapié en el arte en varias ocasiones, destacando el interés en el dibujo como técnica creativa. Se observó un entusiasmo considerable en cuanto a la realización de laboratorios de dibujo y de cómic. Además, el cine fue mencionado como otro tema de interés destacado."	Informe Primera Escucha 2023. (Página 18)

¹ Una **experiencia Cecrea** es un elemento de la programación que cumpla con: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y disciplinaria. Un **laboratorio creativo** se define como un proceso creativo de aprendizaje que considera varias acciones consistentes entre sí y se implementa en base a la metodología: 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.


--	--

✓ Sobre el proceso de archivo: (marcar con X)

¿Esta experiencia será archivada? ³	Sí, será archivada		No será archivada			
En caso de ser archivada, ¿dónde se alojará?	Estación sensorial Cecrea	X	Subfondo regional Cecrea		En ambos	No aplica

✓ Planificación (Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas)

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Antofagasta
Duración de la sesión	2h30m	Fecha de realización	22 de mayo
Propósito de la sesión:	Reflexionar en torno a la identidad y la privacidad		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) 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.
60'	<p>Llegada de las niñeces y juventudes: Una vez que las niñeces y juventudes lleguen al recinto, se les invitará a que puedan acudir al salón menor para ponerse sus stickers con sus respectivos nombres y/o apodos con los que desean ser llamadx durante la jornada.</p> <p>(ISA) Momento inicial: Habitantes del mundo virtual Una vez que tengan sus nombres, se les propone a NNJ diseñar su propio Avatar a través de una app. El objetivo de esta actividad es poder reflexionar sobre cómo nos representamos y nos presentamos ante lxs demás en estos nuevos medios.</p>  <p>Escucha inicial: Una vez que todxs hayan creado su Avatar nos trasladamos al salón principal, formamos un círculo para dar la bienvenida y saber cómo están o cómo se sienten el día de hoy. Luego damos un espacio para poder reflexionar en torno al momento inicial.</p> <p>Preguntas guías:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué quieres expresar con el diseño de tu Avatar? 	<ul style="list-style-type: none"> -Dispositivos (celulares, tablet) -App creación de Avatar -TV de cartón del Cecrea -Tiza -Proyección imágenes actividad desbloqueante 	<p>En el momento inicial pueden decidir qué hacer con los Avatar, por ejemplo podrían hacer un álbum o subirlo a rr.ss. del Cecrea.</p> <p>En la actividad desbloqueante: ¿qué es el marco? NNNJ pueden controlar cuánta información quieren compartir enmarcándola. Deciden qué incluir dentro del marco (lo que podemos ver) y también lo que dejan afuera (lo que es invisible). EXPLAYARSE, QUE TOMEN HARTAS DECISIONES.</p> <p>Se guardará registro fotográfico de aquellos que decidan dejar dentro y fuera del marco, también de los avatares.</p>	Se les invita a que traigan celulares y tablets desde sus hogares.

³ Para Estación sensorial, los criterios son: participación de NNJ en la decisión y medial (audio, vídeo, etc.); mientras que para guardar en subfondo, los criterios son de orden técnico y teórico (proyecto Cecrea nacional y territorial).

- ¿Qué refleja de tí el Avatar?
- ¿Muestra cierta cualidad que tienes o te gustaría tener?
- ¿Qué lo hace único o que se destaque?

(NACHO) Actividad desbloqueante: ¿Qué es el marco?

El objetivo de esta actividad es reflexionar en torno a qué incluir dentro de la creación de contenido multimedia y qué dejar fuera. Usaremos el concepto de “marco” para entender la diferencia entre qué aspectos hacer visibles y públicos, y cuales mantener fuera del foco, proteger o no mostrar. Se le invita a NNNJ que interactúen con la pantalla de TV de cartón disponible, se les propone dividirse en 2 grupos; el grupo 1 sostiene la pantalla de TV y el grupo 2 observa qué queda dentro o fuera del marco, se les invita a que puedan representar escenas inspiradas en sus cotidianos. El grupo 1 puede acercar y alejar lentamente la pantalla, moverla de lado a lado, etc. Esto a modo de hacer una reflexión grupal sobre el poder de decisión de los y las creadoras de contenido de qué incluir en él y qué dejar afuera. Se les propone dejar la **TV en el suelo y con tiza** escribir dentro y fuera de la pantalla qué conceptos son indispensables demarcar a la hora de crear contenido. Acá pueden considerar, familia, amistades, hobbies, lugares que les gusta visitar, etc.

Para finalizar esta actividad se proyectarán 3 pares de imágenes:

¿Qué hay en el marco?



Les NNNJ verán las imágenes 1A, 2A y 3A y les preguntamos ¿Qué creen que están mirando y por qué? Luego se les revelan las imágenes 1B, 2B Y 3B

	<p>¿Cómo los ayudó la información adicional a entender mejor lo que estaban mirando?</p> <p>Se puede aprovechar la instancia para mostrar un video con respecto a las apariencias engañosas de las redes sociales:</p> <p>¿Estás viviendo una Insta Mentira? Redes Sociales vs. Realidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué piensan del video? • ¿Creen que por redes sociales se puede fingir una vida que no es real? • ¿Qué pasa con los cuerpos y la apariencia de la gente? ¿Creen que se puede fingir en ese aspecto? 			
30'	<p>(YANI)Actividad 1: Ping Pong con...</p> <p>En esta actividad proponemos crear un contenido con el objetivo de conocernxs mejor. A través de la dinámica Ping Pong, que está en tendencia en las redes sociales. Para iniciar, cada participante podrá escribir 10 preguntas cortas para respuestas rápidas, para poder conocer los intereses de otras personas. Una vez que todxs escriban sus preguntas nos dirigiremos al patio, allí pondremos el cuerpo en movimiento y caminaremos por el espacio en cualquier sentido, una vez que el o la facilitadora indique nos reuniremos en parejas, deben decidir quién hará las preguntas y quien responda. Luego cambiaremos de pareja a partir de la misma dinámica. Todxs deben responder o preguntar en algún punto.</p>	<p>-Micrófono para celulares -Aro de luz</p>	<p>Acá las personas participantes podrán disponer del espacio de trabajo como mejor les acomode, podrán personalizar su trabajo en función de sus preferencias y todos los trabajos serán fotografiados para comprender mejor los intereses de quienes participan.</p> <p>Las personas participantes podrán elegir que tipo de cosas les parecen importantes para conocer mejor a una persona, esto puede servir de insumo para enriquecer las actividades de desbloqueo.</p>	<p>Se les invita a que traigan celulares y tablets desde sus hogares.</p>



*Lxs facilitadores deben estar atentxs para grabar la actividad. Preguntando previamente si desean ser grabados.

Reflexiones al final

- Que cosas nuevas aprendimos de nuestros compañeres?
- ¿Creen que con unas cuantas preguntas se puede conocer la complejidad de una persona?
- ¿Creen que podemos llegar a hacernos una idea sobre una persona?

10” **(MACA)Cocaví:** se hará un kokavi de compartir con picoteo, las personas participantes podrán decidir si ayudar en la preparación y dónde y cómo quieren compartir el momento del cocaví.

40’ **(ISA)Actividad 2: Moodboard, diseñando mis redes sociales.**
Se les explica que se trabajará con recortes, pegamento y papel hoja de block, y a partir de esto se les pide a NNNJ participantes que puedan distribuir el espacio de trabajo como mejor les parezca, también se les indica que luego el trabajo de esta actividad podría ser compartido entre las personas participantes.

- Hojas de block
- Revistas
- impresiones de emojis
- papel lustre
- lentejuelas
- mesas
- hojas carta

En esta actividad las personas participantes podrán elegir de qué manera distribuir el espacio, que materiales utilizar y expresar su individualidad a través de la técnica de collage mixto, esta actividad también sirve de escucha situada en conjunto con la entrevista a participantes.

Se les invita a que traigan celulares y tablets desde sus hogares.

	<p>Se les realiza las siguientes preguntas orientadoras a las personas participantes, las cuales también estarán en una pizarra a la vista de todos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué partes de mi vida quisiera compartir con mis amistades? • ¿Cómo me gustaría que se viesen mis redes sociales? • Es para mí importante la estética de mis redes sociales? ¿qué estética le daría? • ¿Cómo puedo usar mi creatividad para expresar partes de quien soy? <p>Se les invitará a realizar en una hoja de block un moodboard de redes sociales, para aquello se les indicará que ocupen los materiales previamente preparados para dar rienda suelta a la creatividad, además se dispondrá de la impresora del programa. Este moodboard será una manera análoga de planificar el tipo de contenido que decidan mostrar en redes sociales a modo que apliquen lo aprendido hasta el momento en la sesión.</p> <p>*Si hay personas que no quieran participar de la actividad, se les puede proponer que entrevisten a las personas que si junto con facilitadores que están haciendo escucha situada, Se propone preguntar referente a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • frecuencia de uso de redes. • permisos que dan mapadres al uso de redes sociales. • tipo de contenido que suben a sus redes en caso de que suban. • Los orígenes personales del uso de redes (desde cuándo, cómo y por qué). • Si tienen alguna orientación personal sobre aquello que comparten. 	<p>-impresora -Stickers con diseños</p>		
10'	<p>(NACHO) <u>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</u></p> <p>Para la irradiación de la primera sesión, se harán dos actividades, la primera es que entre las personas que hayan participado de esta sesión puedan adivinar a quién le pertenece cada moodboard y luego preguntarles si quieren mediar sus propios moodboards para el resto de las personas presentes, a modo de irradiar lo trabajado.</p> <p>Se utilizarán las siguientes preguntas guía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué pensabas mientras hacías este moodboard? • En qué crees que se fijaron tus compañeros para poder identificar que el moodboard es tuyo? • Tiene relación tu moodboard con las actividades que realizamos? (creación de avatar, ping pong, el marco) 	<p>-pantalla de luz -Teléfono -Cecrea -Televisión -Cecrea</p>	<p>Se mantendrá registro en bitácora y por fotografía lo irradiado. Las personas participantes podrán decidir si irradiar lo trabajado en sesión y como hacerlo.</p>	
10'	<p>(NACHO-MACA) Consejo o Cierre:</p> <p>Aquí daremos un espacio final para saber sus sentires, percepciones y/o sugerencias para la sesión y las próximas que vienen. ¿Qué fue lo que más e</p>			

gustó?¿que cambiarías de la sesión y por qué?¿Con qué sentires se van de la sesión?			
---	--	--	--

Número de sesión	2	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Antofagasta
Duración de la sesión	2h30m	Fecha de realización	
Propósito de la sesión:	Reflexionar en torno a las emociones individuales en contexto de hiperconectividad		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-- Escucha (-- Co-diseño (-- 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.
40'	<p>Llegada de las niñas y juventudes: Una vez que las niñas y juventudes lleguen al recinto, se les invitará a que puedan acudir al salón menor para ponerse sus stickers con sus respectivos nombres y/o apodos con los que desean ser llamadx durante la jornada</p> <p>Junto a los stickers y plumones para colocarse el nombre en el salón menor, se dispone de una mesa con tres vasos de papel con una pregunta cada uno, al lado hay post it y plumones. Las preguntas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Mi youtuber o canal de youtube favorito es? - ¿Mi tiktoker favoritx es? - ¿Qué redes sociales uso más? (aquí poner los logos de las redes sociales más conocidas) <p>(NACHO)Momento inicial: Montaña Sensata/Diseño mi Avatar</p> <p>Para este momento quienes ya hayan realizado su avatar en la sesión anterior, pueden pasar al salón principal para jugar “Montaña sensata” una de las etapas del juego en línea Interland, en esta etapa debes estar muy seguro sobre qué quieres compartir y con quién. https://beinternetawesome.withgoogle.com/es-419_all/interland</p> <p>Para quienes vienen por primera vez pueden diseñar su avatar.</p> <p>(NACHO)Círculo de bienvenida</p> <p>En el círculo inicial se socializará las respuestas de la llegada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Mi youtuber o canal de youtube favorito es? - ¿Mi tiktoker favoritx es? 	<ul style="list-style-type: none"> -proyector -stickers -plumones -computador -post it -plumones para los post it -etiquetas adhesivas para discoetiqueta. -Luces led -Tarjeta con datos curiosos sobre el uso de internet en NNNJ -Decoración a modo de discoteca. 	Las personas participantes podrán decidir cómo serán llamadas a lo largo de la sesión.	Se les invita a que traigan celulares y tablets desde sus hogares.

- ¿Qué redes sociales usan más? (aquí poner los logos de las redes sociales más conocidas)

Esta información será compartida en el círculo de bienvenida. a modo de escucha, donde se observará las reacciones.

Luego se dispondrá de una serie de datos curiosos sobre las redes sociales y se les preguntará a las personas participantes que opinan de estos.

Datos curiosos:

- Después de la pandemia, la edad de inicio al uso de dispositivos móviles bajó de 11 años a 8,9.
- Según la UNICEF, en Chile el principal uso que se les da a las redes sociales es de diversión y en segundo lugar es para aprender cosas de manera autónoma, independiente del colegio.
- Latinoamérica tiene una edad de inicio y porcentaje de acceso entre menores de edad a dispositivos móviles, mucho más baja que la media global.
- ¿Qué opinan de las IA?

(ISA) Actividad desbloqueante: Disco Etiqueta

ACTIVIDAD TEATRAL

Se invita a lxs participantes a realizar la fila para ingresar a la Disco Etiqueta (espacio ambientado con música y guardias-actuación). Lxs facilitadores que sean “guardias” le pondrán a cada uno, una etiqueta en la espalda asociada al trato y maltrato en redes sociales (ejemplo: “Háblame como si te diera cringe”, “Estoy funadx”, “háblame como si fuera unx influencer famosx”, “sólo hemos hablado por redes” “Tengo un video viral en internet”, “Se amable conmigo”, “incluyeme”, “bloquéame”, “trátame como si hubiesen rumores feos sobre mi en redes”). A continuación, comienza el baile y cada participante debe tratar a las y los demás por la etiqueta que llevan en la espalda. Luego, de unos minutos se para la música, se pide que se sienten y de manera colaborativa reflexionamos sobre la experiencia de ser tratadx por una etiqueta estereotipada y su efectos en actos discriminatorios.

*Para esta actividad las personas que facilitan estarán enfocadas en mediar el juego para que ocurra de manera respetuosa y para identificar aspectos importantes a trabajar posteriormente, por lo tanto no participaran de esta.

Una vez finalizada la actividad se procederá a un conversatorio:

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron durante la actividad? • ¿Cómo creen que afecten los estereotipos en las redes sociales? • ¿Cómo creen que afecta en cómo nos sentimos el que internet sea tan abierto, anónimo e impredecible? • ¿Cómo hacemos para que esto no afecte tanto? 			
30'	<p>(MACA)Actividad 1: Concurso de Meme</p> <p>Para esta actividad proponemos a NNJ crear memes relacionados con sus experiencias en Cecrea, para que puedan desarrollar su creatividad e ingenio. Puede ser contenido sobre; experiencias, laboratorios, actividades, salidas pedagógicas, irradiaciones, momentos agradables, críticas al programa, etc. Podemos reforzar con preguntas guías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les gustaría compartir de Cecrea? • ¿Cómo podríamos difundir el Cecrea por redes sociales? • ¿Cuáles son sus memes favoritos? • ¿Prefieren videos o imágenes? 	<ul style="list-style-type: none"> -Papeles -Lápices grafito -Teléfonos celulares -computador 	Pueden decidir subir los memes a las redes de Cecrea Antofagasta.	Se les invita a que traigan celulares y tablets desde sus hogares.
10'	<p>(NACHO)Cocaví: se hará un kokavi de compartir con picoteo, las personas participantes podrán decidir si ayudar en la preparación y dónde y cómo quieren compartir el momento del cocaví.</p>			
45'	<p>(YANI)Actividad 2: Ciber Comisiones</p> <p>Para este momento, se les invitará a que se reúnan para dar las siguientes preguntas activadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tipo de contenido creen que debemos crear como Cecrea para llegar a más gente? • ¿Cómo se imaginan que puedan usar sus creatividades y trabajo en equipo para hacer que más gente conozca sobre el programa Cecrea? • ¿Cómo prefieren mostrar esto? por redes? invitar a mapadres? invitar a amistades? <p>Se les pedirá que realicen comisiones de acuerdo a lo que vayan a trabajar, se pedirá que la cantidad de comisiones tengan relación con la cantidad de facilitadores, para que cada una pueda tener ese apoyo.</p> <p>Acá se dispondrá del espacio para que puedan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armar comisiones, las cuales tendrán pizarras y tizas para organizarse. • Cómo distribuir el espacio para los objetivos de las comisiones. • Cómo distribuir equitativamente las mesas y sillas. • lápices grafito y papeles • elementos electrónicos disponibles para el trabajo de NNNJ 	<ul style="list-style-type: none"> -micrófonos -Aro de luz -teléfonos celulares - computadores -trípodes 	Acá las personas participantes podrán disponer de como trabajar, cada comisión contará con un persona facilitadora que podrá hacer escucha y recopilación de lo que ocurra en cada comisión.	

15	(MACA) Invitación a irradiar Se les invita a presentar a todos los memes que realizaron y se les invita a las distintas comisiones que puedan compartir a todos cuáles fueron las actividades que realizaron hoy y cuáles fueron los mayores desafíos.	-Micrófono -Televisión -Celular		
10'	(MACA-NACHO) Consejo o Cierre: Persona facilitadora Se recapitula un resumen de todas las actividades de la sesión, y a partir de lo irradiado, un resumen de los desafíos para la última sesión. Aquí daremos un espacio final para saber sus sentires, percepciones y/o sugerencias para la sesión y las próximas que vienen. ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿qué cambiarías de la sesión y por qué? ¿Con qué sentires se van de la sesión?			

Número de sesión	3	Lugar donde se desarrollará	
Duración de la sesión	2h30m	Fecha de realización	
Propósito de la sesión:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) 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.
45'	(MACA) Momento inicial: Diseño mi Avatar Creación de personaje a través de app en caso de que alguien quiera realizar esta actividad. (NACHO) Red flags y green flags: Se dispone de un papel de gran tamaño que estará dividido entre bandera verde y bandera roja, cerca estarán papeles de colores verde y rojo junto a plumones donde NNJ podrán escribir sus respuestas, la pregunta es: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué situaciones en internet te hacen sentir desconfianza (bandera roja)? 	-Papelógrafo -Papeles color verde y rojo -Tiza o masking tape (para hacer línea divisoria) -Tarjeta con enunciados		Se les invita a que traigan celulares y tablets desde sus hogares.

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué situaciones te hacen acercarte y sentir tranquilidad en internet? (bandera verde) <p>(NACHO)Círculo inicial: Espacio donde se acogerá el ánimo con el que lleguen NNNJ y se reflexionará en torno a las green y red flags de las redes sociales.</p> <p>(ISA)Actividad desbloqueante: Línea divisoria Se les pedirá a las personas participantes que se reúnan al centro del salón y se les indicará que se muevan a la izquierda o derecha, El lado izquierdo representa “si me ha pasado”, lado derecho significa “no me ha pasado” Se les pide a las personas participantes que cierren sus ojos y den un paso hacia la izquierda o hacia la derecha dependiendo de qué opción les identifique más en función del enunciado.</p> <p><u>Enunciados:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • He usado redes sociales para avanzar trabajos del colegio con mis compañeros • Me han compartido memes muy buenos • He conocido gente nueva por redes sociales • He compartido noticias o información falsas por redes sin saber que lo eran • He aprendido cosas muy valiosas gracias a redes sociales. • No siempre me han gustado los comentarios que he recibido • He sido testigo de cyberbullying • He sido víctima de acoso por redes sociales • Tengo conocimiento sobre la explotación detrás de la industria de dispositivos móviles y no me siento comode sabiéndolo. • Me he sentido mal con como es mi cuerpo debido al uso de redes sociales. <p>Preguntas para luego de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron con esta actividad? • ¿Hubo algún enunciado que les costó más decidir hacia qué lado inclinarse? • ¿Hubo algún enunciado que despertó emociones desagradables? <p>Se invita a que las personas que asisten a Cecrea puedan reflexionar en torno a un uso responsable de las redes sociales y las tecnologías.</p>			
45	<p>(TODXS)Actividad 1: Edición de fotos y videos Espacio libre para que hagan lo que quieran, se dispondrá de materiales.</p>	-Aro de luz, - Estación para stop motion - Computadore		Se les invita a que traigan celulares y

	<p>aro de luz, estación para stop motion, computadores para editar videos, videos previos del cecrea.</p> <p>Se le invitara a quienes estén fuera que puedan ayudar a entrevistar a quienes están trabajando en comisiones.</p> <p>Se propone crear una cuenta de Tik tok del programa Cecrea Revisar las condiciones de uso juntxs</p> <p>Preguntas Guia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles han sido los mayores desafíos para organizar la comisión? • ¿Qué crees que si está funcionando para trabajar en equipo en esta comisión? 	s para editar videos Videos previos del cecrea.		tablets desde sus hogares.
15	(YANI)Cokaví: Se dispondrá de una colación simple a modo de jugo en caja y galletón de modo que puedan seguir trabajando paralelo a que coman y sea menos probable que mojen algún artículo electrónico			
10	(NACHO)Invitación a irradiar Se les invita a decidir de qué manera y quién o quiénes se harán cargo de la cuenta creada. Se les propone activar la cuenta desde el Consejo Cecrea ¿Qué contenido se subirá? ¿Cada cuánto tiempo? ¿Qué objetivos tendrá la cuenta?			
5	(NACHO-ISA)Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)			

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

✓ **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.