

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Títeres televisivos: Experiencia de programa televisivo con títeres				
Facilitador/a(s):	José Mella Marcelo Padilla	Edad a los/as participantes	7 a 12 años		
Período de realización:	Junio 2024	Región:	Araucanía		
Cantidad de sesiones:	Una	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 niños y niñas de 7 a 12 años a crear un programa televisivo protagonizado por títeres creados por ellos y ellas. A través de este laboratorio que combina teatro, artes visuales, sonido y grabación de video, las y los niños y niñas podrán explorar sus habilidades comunicativas y expresivas, como también abordar temáticas y problemáticas de su interés.</p>					

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

1. Creatividad: Imaginar y crear un programa televisivo conformado por distintas secciones, protagonizado por personajes representados a través de títeres.
2. Ciudadanía: Identificar y comunicar información, opiniones en relación a diversos temas y noticias, relevando los intereses y puntos de vista de NNJ.
3. Áreas del laboratorio: Explorar distintas técnicas artísticas visuales y teatrales para la creación de secciones de un programa televisivo y los distintos personajes que lo conforman.

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

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.

ENFOQUES TRANSVERSALES	
Enfoque de género	
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.)
Este laboratorio surge a partir del interés expresado por NNJ por los títeres, y específicamente por crear su propia versión del programa chileno “31 Minutos”.	Bitácora “Mecanismos asombrosos” Abril 2024 Bitácora “En Cecrea vivía un ratoncito” Marzo 2024

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

¿Esta experiencia será archivada? ³	Sí, será archivada	X	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	Sesión 1	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Temuco
Duración de la sesión	150 minutos	Fecha de realización	02 de Julio 2024
Propósito de la sesión:	Diseñar, de manera colectiva, un programa de televisión conformado por distintas secciones y personajes propios, que aborde temáticas de interés para niñas y niños.		
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.
30 minutos	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.): Para iniciar la sesión, se da la bienvenida a las y los participantes, invitándoles a conformar un círculo en el centro del hall de Cecrea. En este,	Materiales necesarios para la dinámica rompehielo y de desbloqueo: Una caja vacía tipo baúl (presente en Cecrea).	- Las y los NNJ participan de manera voluntaria en la dinámica de desbloqueo, y también de qué manera prefieren participar (como observadores, solo actuando o	No se requieren materiales traídos desde la casa.

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).

	<p>se invita a que las y los NNJ se presenten indicando su nombre, para luego dar una breve contextualización acerca del laboratorio.</p> <p>A manera de inicio, se les invita a realizar una dinámica rompehielo y desbloqueo creativo llamada “El baúl mágico”. El baúl mágico es un baúl imaginario que se encuentra en el centro de un círculo de jugadores. Por turnos, cada jugador se acerca al baúl y saca un objeto imaginario, y en ese momento simula una actividad relacionada con el objeto que él o ella ha sacado, sin decir una palabra. Quienes adivinan la simulación y el objeto pueden ir al centro del círculo y acompañar al jugador en esta actividad (por ejemplo, el jugador 1 entra al círculo y saca una “raqueta” y simula jugar tenis. Si alguien adivina, entra al círculo y se pone a jugar con él/ella). La dinámica finaliza cuando todas y todos han tenido su turno. Finalizada la dinámica, se invita a las y los participantes a conformar los acuerdos de convivencia del laboratorio, a partir de lo que ellas y ellos consideran importante de tener en consideración para el desarrollo de este.</p>		<p>solo adivinando), dependiendo de sus propias características e intereses.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las y los participantes comparten sus opiniones en relación a lo que ellos y ellas consideran importante para la ejecución del laboratorio, en cuanto a las relaciones interpersonales, para así conformar los acuerdos de convivencia que se mantendrán a lo largo del laboratorio. 	
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>Luego de la invitación a la actividad, se invita a las y los NNJ a participar en un diálogo a partir del propósito del laboratorio, el cual es diseñar y grabar un programa de televisión, con distintas secciones temáticas de sus intereses, y el cuál será protagonizado por títeres de su propio diseño y creación.</p> <p>Para eso, y como primera actividad, se invita a las y los niños y niñas a realizar una lluvia de ideas para el diseño del programa, su nombre y su estructura, a partir de sus propias ideas individuales. Para esta, se les invita a intervenir un papelógrafo con posibilidades de nombres, personajes, segmentos, temáticas y otras ideas.</p>	<p>Papelógrafo Lápices y plumones de colores Post its (alternativa)<<</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ participan de manera voluntaria en el diálogo, compartiendo ideas acerca del diseño y ejecución de un programa de televisión. Las y los NNJ imaginan y diseñan secciones de un programa de televisión, a partir de las temáticas que sean de su propio interés. Dentro de las temáticas que se sugieren están: Derechos de NNJ, cuidado del medio ambiente, intereses y tendencias entre NNJ, astronomía, entre otros. 	<p>No se requieren materiales traídos desde la casa.</p>
45 minutos	<p>Actividad 2⁴ (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>Como segunda actividad, se invita a cada niño y niña participante, a diseñar bocetos de personajes y sets para los segmentos que imaginaron de manera individual o en parejas, y haciendo principal énfasis en la completación de</p>	<p>Guía de descripción de personaje y sección televisiva Block de dibujo Lápices (grafito, de colores, scripto) Goma</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ toman decisiones creativas, individuales o grupales, en cuanto al diseño de los personajes que luego podrán construir a manera de títere. Además, imaginan y crean fichas de personaje donde podrán 	<p>No se requieren materiales traídos desde la casa.</p>

⁴ Se pueden agregar más actividades.

	<p>fichas de personajes, donde podrán imaginar y definir los nombres de estos, sus características, personalidades, historias y otros antecedentes personales que le darán vida y energía a sus creaciones. Para eso se compartirán fichas de personajes donde se puedan registrar las características de cada uno de los personajes, como también las temáticas de interés que se abordarán en sus propias secciones.</p> <p>Al finalizar los bocetos de los personajes, se les invita a recortarlos y pegarlos en palitos de helado, transformándolos así en títeres de papel.</p>	<p>Regla Palitos de helado Silicona líquida o cola fría Cinta masking, o cinta de embalaje</p>	<p>registrar las características principales de sus personajes, en relación a personalidad, actitudes, costumbres y maneras de expresarse.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ materializan sus bocetos a manera de muñecos de papel, utilizando diversos materiales. 	
30 minutos	<p>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</p> <p>Para la irradiación, se invita a las y los participantes a presentar brevemente a sus personajes a través del teatro de títeres, utilizando los títeres de papel que realizaron durante la actividad anterior. Así, podrán compartir con todas y todos las características de su personaje o personajes (nombres, carácter y personalidad, y sección del programa que realizará).</p>	<p>Los títeres de papel realizados durante la actividad anterior.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ comparten, de manera voluntaria, sus creaciones, frente a las y los demás participantes. Ellas y ellos deciden y realizan esto personificando a su personaje, o relatando las fichas de personaje creadas anteriormente. 	<p>No se requieren materiales traídos desde la casa.</p>
15 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>Para finalizar la sesión, se invita a las y los participantes a reunirse nuevamente en el hall de Cecrea, para realizar un breve diálogo de cierre, donde podrán compartir sus opiniones acerca de la sesión, y también sus expectativas y lo que les entusiasma de las próximas sesiones, como también posibles ideas de actividades a desarrollar en otros laboratorios y experiencias distintas en Cecrea. Se toma registro de las ideas e impresiones, se agradece la participación de todas y todos y se da por finalizada la sesión.</p>	<p>Para esta etapa no se requieren materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ participan de manera voluntaria en el diálogo de cierre de la sesión. En este, se espera que puedan compartir ideas para las futuras sesiones, expectativas e ideas que les entusiasman para este proyecto televisivo. En caso de que algún NNJ prefiera compartir sus ideas de manera distinta a la oral, esto será considerado y puesto a disposición para todas y todos los participantes. 	<p>No se requieren materiales traídos desde la casa.</p>

Número de sesión	Sesión 2	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Temuco
Duración de la sesión	150 minutos	Fecha de realización	03 de Julio 2024
Propósito de la sesión:	Diseñar y crear títeres y sets para los distintos segmentos del programa de televisión imaginado previamente, utilizando materiales reutilizables y diseños propios.		

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 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 la bienvenida a las y los participantes, invitándoles a conformar un círculo en el hall de Cecrea. En este, se les invita a realizar una actividad de desbloqueo creativo, dependiendo de las características y condiciones del grupo. Se sugiere una dinámica de desbloqueo llamada mímica en reversa, la cual consiste en que un NNJ se sienta dándole la espalda a una proyección en la pared, donde aparecerá un concepto o escena, que las y los demás NNJ tendrán que actuar en conjunto, sin hablar, hasta que el NNJ sentado adivine el concepto que están intentando representar. Cuando el NNJ acierta, otro toma su lugar, y así sucesivamente. Finalizada la ronda de participación, se invita a los y las NNJ a reunirse nuevamente en un círculo, donde se socializarán y renovarán los acuerdos de convivencia, de acuerdo a las necesidades del grupo, y lo que ellas y ellos consideran importante para mantener o cambiar en esta sesión.</p>	Para esta etapa no se requieren materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ participan de manera voluntaria en la dinámica de desbloqueo, y también de qué manera prefieren participar (como observadores, solo actuando o solo adivinando), dependiendo de sus propias características e intereses. - Las y los participantes comparten sus opiniones en relación a lo que ellos y ellas consideran importante para la ejecución del laboratorio, en cuanto a las relaciones interpersonales, y de acuerdo a lo observado y experimentado durante la sesión anterior. 	No se requieren materiales traídos desde la casa.
60 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>Como primera actividad, y en base a los bocetos e ideas realizadas durante la sesión anterior, se invita a las y los NNJ a construir los títeres diseñados previamente, utilizando materiales reutilizables como papel, cartón, género y otros. De manera complementaria, se les invita a construir elementos que les puedan servir para ambientar sus propios sets televisivos, de acuerdo a sus segmentos (títulos, imágenes de fondo, otros elementos de utilería y decoración).</p>	<p>Cartulina Papel lustre Cartón reutilizado (cajas) Tela (retazos, pañolenci) Lana Ojos locos Goma eva Silicona líquida Tijera</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ toman decisiones creativas en el diseño y elaboración de sus títeres, utilizando los distintos materiales que se encuentran a disposición en Cecrea. Las y los NNJ administran estos materiales y herramientas de acuerdo a sus necesidades creativas. - Además, toman decisiones creativas en el diseño y elaboración de piezas que les servirá como sets para el desarrollo de sus grabaciones. Dentro de esto se consideran y 	No se requieren materiales traídos desde la casa.

			comparten ideas tales como: mesas o mesones y sus decoraciones, títulos y logos, y otros.	
30 minutos	<p>Actividad 2⁵ (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>Cuando ya tengan sus personajes contruidos, y a manera de segunda actividad para esta sesión, se propone a las y los NNJ que puedan redactar guiones y planificar la ejecución de sus segmentos, identificando los elementos que van a necesitar.</p>	<p>Hojas de composición para redacción Lápices grafito Gomas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ toman decisiones creativas en el diseño y redacción de los diálogos a llevar a cabo en la grabación del programa, de acuerdo a los intereses temáticos que cada uno escogió. 	No se requieren materiales traídos desde la casa.
20 minutos	<p>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</p> <p>A manera de irradiación, se invita a las y los NNJ a realizar un “ensayo”, donde podrán practicar, frente a las y los demás, los diálogos diseñados durante la sesión, utilizando el títere construido. Así, además, se invita a las y los demás a compartir consejos y retroalimentación, teniendo en cuenta y preservando los acuerdos de convivencia previamente tomados.</p>	<p>Los resultados obtenidos durante la sesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ participan de manera voluntaria en la irradiación propuesta. Además, y dependiendo de las características y disposición de las y los participantes, se propone la posibilidad de realizar estos ensayos en grupos pequeños, para así promover espacios de atención genuina, y que las y los participantes puedan dar y recibir recomendaciones y consejos en espacios de menor exposición. 	No se requieren materiales traídos desde la casa.
20 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>Para finalizar la sesión, se invita a las y los participantes a reunirse nuevamente, para realizar un breve diálogo de cierre, donde podrán compartir sus opiniones acerca de la sesión, y también sus expectativas con respecto a la última sesión. También se les invita a pensar y compartir posibles ideas de actividades a desarrollar en otros laboratorios y experiencias distintas en Cecrea. Se toma registro de las ideas e</p>	<p>Para esta etapa no se requieren materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ participan de manera voluntaria en el diálogo de cierre de la sesión. En este, se espera que puedan compartir ideas para las futuras sesiones, expectativas e ideas que les entusiasman para este proyecto televisivo. En caso de que algún NNJ prefiera compartir sus ideas 	No se requieren materiales traídos desde la casa.

⁵ Se pueden agregar más actividades.

	impresiones, se agradece la participación de todas y todos y se da por finalizada la sesión.		de manera distinta a la oral, esto será considerado y puesto a disposición para todas y todos los participantes.	
--	--	--	--	--

Número de sesión	Sesión 3	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Temuco
Duración de la sesión	150 minutos	Fecha de realización	04 de Julio 2024
Propósito de la sesión:	Grabar el programa televisivo diseñado, utilizando los títeres, sets y guiones construidos previamente.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-- Escucha (-- Co-diseño (-- Experimentación (-- 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.
20 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 la bienvenida a las y los participantes, invitándoles a conformar un círculo en el hall de Cecrea. En este, se les invita a realizar una actividad de desbloqueo creativo, dependiendo de las características y condiciones del grupo. Para desbloquear habilidades y disposición a la actuación, se propone la dinámica “Recuerdas cuando...”, la cual consiste en un ejercicio de improvisación cuyo propósito es crear una historia colectiva que sea coherente, a partir de recuerdos ficticios, iniciando con la pregunta “Recuerdas cuando...”.</p> <p>Finalizada la dinámica, se invita a las y los participantes a reflexionar acerca de los desafíos para esta sesión, siendo la última del laboratorio. Así, se les invita además a evaluar los acuerdos de convivencia, y proponer los cambios que sean necesarios para el apropiado desarrollo de esta sesión. Finalizado este diálogo, se da inicio a la primera actividad de la sesión.</p>	Para esta etapa no se requieren materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ participan de manera voluntaria en la dinámica de desbloqueo, y también de qué manera prefieren participar (como observadores o participantes activos), dependiendo de sus propias características e intereses. - Las y los participantes comparten sus opiniones en relación a lo que ellos y ellas consideran importante para la ejecución del laboratorio, en cuanto a las relaciones interpersonales, y de acuerdo a lo observado y experimentado durante la sesión anterior. 	No se requieren 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>	Los títeres y guiones diseñados y creados durante la sesión anterior.	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ toman las decisiones creativas finales en cuanto a la creación de sus escenas, modificando los 	No se requieren materiales

	<p>Como primera parte de la sesión, se invita a las y los NNJ a llevar a cabo un ensayo general de las distintas secciones que cada uno y cada una diseñó y planificó. Además, se identifican y asignan roles para la grabación, manejo del audio, iluminación, entre otros. Estos ensayos se podrán llevar a cabo de la misma manera que en la sesión anterior, es decir, en grupos pequeños que permitan la retroalimentación más cómoda para todas y todos.</p>		<p>últimos detalles de sus títeres, escenografía y diálogos elaborados en sesiones anteriores.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Además, en esta etapa, se espera que las y los NNJ puedan compartir consejos y retroalimentación entre pares, preservando el respeto, la amabilidad y los acuerdos de convivencia que renovaron durante la etapa de inicio del laboratorio. 	<p>traídos desde la casa.</p>
60 minutos	<p>Actividad 2⁶ (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>Finalizado el ensayo general, se lleva a cabo la grabación de las distintas secciones del programa. Esta grabación se llevará a cabo en grupos para que, posteriormente, todas estas partes (pensadas como tipo cápsulas) puedan ser editadas en un solo producto final.</p>	<p>Cámaras de video Trípodes Micrófonos Pedestales Lámparas de iluminación Escenografías diseñadas y creadas previamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ toman decisiones creativas en relación a la ejecución de sus escenas, teniendo en cuenta los títeres, diálogos, escenografías y materiales que tienen a disposición para realizar sus grabaciones. - Además, las y los NNJ toman decisiones técnicas en cuanto a los roles que va a tomar cada integrante del grupo, en cuanto a la grabación, manejo del audio, iluminación y dirección de las tomas de cada uno y una. Estos roles podrán ir rotando, dependiendo del NNJ que esté protagonizando la grabación. 	<p>No se requieren materiales traídos desde la casa.</p>
10 minutos	<p>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</p> <p>A manera de irradiación, se invita a las y los participantes a observar un pequeño adelanto del programa, el cual consiste en un video tipo “teaser trailer”, con algunas tomas realizadas durante las sesiones anteriores. Este video, que será presentado en el hall de Cecrea, también estará a disposición</p>	<p>Breve video editado con tomas realizadas por los facilitadores, en sesiones anteriores</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ observan y analizan de manera voluntaria, el video de adelanto de su creación televisiva, y comparten sus expectativas en relación al resultado final. Es importante 	<p>No se requieren materiales traídos desde la casa.</p>

⁶ Se pueden agregar más actividades.

	para que pueda ser observado por los padres, apoderados, cuidadores y la comunidad de Cecrea Temuco.		mencionar que estas expectativas serán mediadas por los facilitadores, principalmente en cuanto a la fecha de lanzamiento de este.	
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>Finalizada la etapa de irradiación, se invita a las y los participantes a reunirse en un círculo. En este, se les invita a compartir sus apreciaciones y opiniones con respecto al laboratorio en general, comentando cuáles fueron sus momentos favoritos, y qué habrían llevado a cabo de manera distinta. Además, se les invita a compartir ideas para futuras experiencias y laboratorios a desarrollar en Cecrea, en los próximos meses del año. Así, se agradece la participación de todas y todos, se les invita a completar la encuesta de satisfacción, y se da por finalizada la sesión y el laboratorio.</p>	Para esta etapa no se requieren materiales.	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ participan de manera voluntaria en el diálogo de cierre de la sesión. En este, se espera que puedan compartir sus impresiones y opiniones con respecto al laboratorio, como también ideas técnicas y temáticas que se puedan desarrollar en otros laboratorios o experiencias en el futuro. En caso de que algún NNJ prefiera compartir sus ideas de manera distinta a la oral, se indicará la encuesta de satisfacción como un medio a través del cual pueden registrar dichas opiniones e ideas. 	No se requieren materiales traídos desde la casa.

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.