

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Experiencia de juegos de mesa: LudoExploradores				
Facilitador/a(s):	José Mella	Edad a los/as participantes	7 a 19 años		
Período de realización:	Julio 2024	Región:	Araucanía		
Cantidad de sesiones:	Una	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (___)	Exp. Creativa(X)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
¿Cuántos tipos de juegos de mesa conoces? Ven a pasar una tarde participando de un circuito de juegos de mesa, donde podrás conocer su variedad de tipos, dinámicas y reglas, para finalmente descubrir cuales son los que más te gustan.					

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

1. Creatividad: Conocer la diversidad de tipos de juegos de mesa, a través de la exploración y el juego con estos.
2. Ciudadanía: Registrar y compartir opiniones y apreciaciones acerca de los distintos juegos de mesa conocidos, en un ambiente de confianza y colaboración entre NNJ.
3. Áreas del laboratorio: Identificar las distintas características de los juegos de mesa conocidos y relacionarlos con distintas emociones y sensaciones placenteras de acuerdo con las temáticas de interés de NNJ.

✓ 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	X	Identificación de problemas		Conexión y síntesis	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.

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

ENFOQUES TRANSVERSALES	
Enfoque de género	
Enfoque territorial	
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 experiencia surge a partir del interés expresado por NNJ por los juegos de mesa en laboratorios, como también en la primera escucha creativa, realizada durante el mes de junio 2024, combinado con la solicitud enmarcada dentro del proyecto de juegos de mesa de Cecrea.	Bitácoras 2024 Primera escucha creativa 2024 Proyecto Juegos de mesa Cecrea 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		Subfondo regional Cecrea		En ambos	No aplica

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

Número de sesión	Sesión única	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Temuco
Duración de la sesión	120 minutos	Fecha de realización	Julio 2024
Propósito de la sesión:	El propósito de esta sesión es que NNJ pueda jugar diferentes juegos de mesa, en un circuito donde, además, podrán compartir sus opiniones en relación a estos juegos, indicando las características que más les gustaron de cada uno, y qué les hicieron sentir.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) 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.
----------	---	--	--	---

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>10 minutos</p>	<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 experiencia recibiendo y dando una bienvenida a las y los participantes de la experiencia. Luego de este saludo, se comparte una breve contextualización de la experiencia, y su relación con los juegos de mesa. Posteriormente, se invita a las y los participantes a realizar una dinámica de desbloqueo, la cual consiste en...</p> <p>Finalizada la dinámica de desbloqueo, se invita a las y los participantes a conformar los acuerdos de convivencia, haciendo énfasis en aquellos que tienen relación con la buena convivencia, teniendo en cuenta la temática de la experiencia y las posibles dinámicas de relaciones entre participantes, en un contexto de juego, evitando la exacerbación de la competencia y preservando los espacios amables y de respeto.</p> <p>Finalizado este encuadre, se invita a las y los participantes a iniciar la experiencia.</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 inicial y en la dinámica de desbloqueo. Además, deciden de qué manera participar en esta (como participantes activos, observadores o registradores). - Las y los NNJ deciden cuáles son los acuerdos de convivencia que enmarcan esta experiencia, en relación a preservar los ambientes de respeto y colaboración, de acuerdo a la contextualización que se les comparte de la sesión. 	<p>No se requieren materiales traídos desde casa.</p>
<p>5 minutos</p>	<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>Contextualización: Se comparten las indicaciones para la experiencia, y los distintos juegos que serán probados hoy, distribuidos en diferentes estaciones. Las y los participantes se distribuyen en grupos de tres a cuatro integrantes, dando inicio al ciclo de juegos.</p> <p>Los juegos escogidos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El mazo (Interpretación) - Preguntados (Conocimiento y estrategia) - Pictionary (O el artista falso) - Uno (Competencia) - Cat war (Colaborativo, en parejas) 	<p>Juegos de mesa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El mazo - Preguntados - Pictionary - Uno - Cat war 	<ul style="list-style-type: none"> - Conformación de grupos: Las y los NNJ toman decisiones en relación a la conformación de grupos de máximo cuatro integrantes. - A partir de un común acuerdo, cada grupo comienza desde una estación distinta. 	<p>No se requieren materiales traídos desde casa.</p>

<p>90 minutos</p>	<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>Las y los participantes, en grupos, pasan por las diferentes estaciones de juego, cada una acompañada de un facilitador o facilitadora. En cada una de estas estaciones, además del juego, se encuentra una guía de instrucciones para el juego, y en un papelógrafo en la pared, un cuadro dividido en dos opciones, un pulgar arriba y un pulgar abajo. Luego de que las y los NNJ finalicen su ronda del juego correspondiente, y antes de pasar a la siguiente, se les invita a dejar algunas notas acerca de lo que el juego les hizo sentir, y en el papelógrafo, indican si el juego fue de su agrado o no, o si volverían a jugar un juego de estas características.</p>	<p>Juegos de mesa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El mazo - Preguntados - Pictionary - Uno - Cat war <p>Papelógrafo Stickers circulares Papeles blancos Lápices Gomas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ experimentan con los juegos correspondientes, de acuerdo con las instrucciones cada uno de esto, y mediado por el facilitador o facilitadora. - Las y los NNJ registran y comparten sus opiniones en relación a cada uno de los juegos que han experimentado, de acuerdo a cómo se sintieron al jugar a este, si este fue de su agrado o no, y si lo recomendarían a otras y otros NNJ. - Las y los NNJ comparten estas opiniones de dos maneras, una más socializada (en el papelógrafo, indicando si el juego les gustó o no), y de manera más personal y anónima, a través de los papeles, donde podrán profundizar más en lo que sintieron al momento de jugar. 	<p>No se requieren materiales traídos desde casa.</p>
<p>10 minutos</p>	<p>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión.</p> <p>Al finalizar la ronda de juegos, se invita a las y los participantes a reunirse en un círculo en el Hall de Cecrea, para así poder socializar los resultados obtenidos de las distintas evaluaciones que realizaron las y los participantes.</p>	<p>Los papelógrafos con los resultados obtenidos durante la experiencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ deciden si participar del diálogo de socialización, donde puedan compartir con otras y otros, sus opiniones en relación a los diferentes juegos que probaron durante la jornada. La participación en este 	<p>No se requieren materiales traídos desde casa.</p>

⁴ Se pueden agregar más actividades.

			diálogo es voluntaria, y si algún NNJ prefiere comunicar su opinión de manera distinta a la oral, esta será considerada y puesta a disposición para todas y todos.	
5 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>Finalmente, y en este mismo círculo, se invita a las y los participantes a compartir sus opiniones en relación a la experiencia, indicando qué fue lo que más les gustó, y qué habrían hecho de manera distinta. Además, se les invita a compartir sugerencias para futuras experiencias y laboratorios a desarrollar en Cecrea, especialmente en relación con actividades que vayan en beneficio de su bienestar, o sea, en lo que les haga sentir bien. Se agradece la participación de todas y todos, y se da por finalizada la experiencia.</p>	Para esta etapa no se requieren materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los NNJ participan de manera voluntaria en este breve diálogo de cierre, expresando sus opiniones en relación a la experiencia, cómo se sintieron, qué les gustó y que habrían realizado de manera distinta. Además, comparten ideas y sugerencias para futuras experiencias y laboratorios en Cecrea. - Si algún NNJ prefiere registrar sus opiniones e ideas de manera distinta a la oral, esta será considerada y puesta a disposición para todas y todos los participantes. 	No se requieren materiales traídos desde 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”.

✓ **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.