

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Pomponeitor				
Facilitador/a(s):	Carla Soto Ampuero y Weicha	Edad a los/as participantes	7-19		
Período de realización:	1 mes	Región:			
Cantidad de sesiones:	4	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Desde el contexto de crisis hídrica de Chiloé, es que se propone el reconocimiento de las turberas y pomponales como parte esencial del ciclo del agua del archipiélago, a través de narraciones y creaciones de personajes que nacen desde este ecosistema, para su cuidado.					

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

1. Experimentar, crear y jugar en torno a historias narrativas desde el comic, y animé.
2. Conocer, identificar y comprender el ciclo del Agua, junto a la importancia del Pompón (<i>Sphagnum magellanicum</i>) a través de experimentos prácticos, en torno a perspectivas de derechos humanos medioambientales.
3. Identificar y conocer las diferentes especies, y biodiversidad del territorio de Chiloé.

✓ 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	X	Conexión y síntesis	X
Autonomía	X	Buen vivir	X	Flexibilidad	X	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.)
Construir naturaleza, plantar naturaleza. (Roque, 7 años, escucha 2023)	Escucha 2023

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

¿Esta experiencia será archivada? ³	Sí, será archivada		No será archivada	
--	--------------------	--	-------------------	--

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.

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).

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	1	Lugar donde se desarrollará	
Duración de la sesión	2 horas	Fecha de realización	
Propósito de la sesión:	Acercamiento a las turberas		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) 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.
	Escucha o Momento inicial: Nos saludamos y realizamos una presentación. de nuestro nombre y que super poder nos gustaría tener y por qué. También se realizan acuerdos			
	Actividad 1: En Círculo nos sentamos y vemos el cortometraje: Abuela Grillo https://www.youtube.com/watch?v=AXz4XPuB_BM En Círculo comentamos y abrimos el diálogo a través de preguntas: ¿Qué importancia tiene el agua? ¿De dónde viene el agua en Chiloé? ¿Conocen el Pompón?	1 microscopios lupas, espejos Lapices Hojas		Sucio/Limpio
	Actividad 2: Se presenta el Pom pón: Musgo de las turberas, que viene del mapudungun " Poñ Poñ" que significa: Esponja. Se realiza una apreación a través de los sentidos: olor, textura, forma, para luego pasar a la observación y análisis a través de lupas , y microscopio. Se realiza un breve experimento, con agua y el pompón. Posteriormente se invita a dialogar del Contexto de Chiloé: ¿Cómo podríamos salvar la situación de la crisis hídrica? ¿Cómo podría vivir un ser sin agua? ¿Qué podemos hacer? Desde aquí: ¿Cómo podemos salvar? : así nacen los héroes. Se invita a crear un dibujo colectivo en torno a las medidas que podemos hacer para colaborar en el cuidado de Chiloé: Cuidar los bosques, apoyarnos entre tod@s, reciclar, etc.	Filtro para café, vasos. Agora pompón.		

	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u>			
	<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 realiza un cierre y se propone buscar un lugar para intervenir dentro del Cecrea, para dejar nuestros dibujos.</p> <p>Se realiza juego de despedida en torno al ciclo del agua: Nos tomamos todos de las manos y uno comienza a apretar la mano de su compañero, y este el de su compañero hasta dar la vuelta completa del grupo, tomando el tiempo y desafiando para que se pueda realizar esto en menor tiempo.</p>	Lapices de cera / pliego papel blanco.		

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	
Duración de la sesión	2 horas	Fecha de realización	
Propósito de la sesión:	Acercamiento a las turberas		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) 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.
	Escucha o Momento inicial: Juego del agua colectiva: Proponer el movimiento de un vaso de agua de un lugar a otro entre tod@s, para poder llenar una vasija entre tod@s.			
	Actividad 1: Cosecha del agua: Sistema agua CECREA. Presentar el pompón, y observaciones: Experimentar en los anillos. Lejos, medio, cerca, microscopios. *) Experimento pompón.			

	<p>Actividad 2: Nalcaman, Forestin, Fiu, Groot, Capitan Planeta. Se propone la creación de un superhéroe, y que tenga una historia de vida: ¿De dónde és?, Dónde vive? Etc: papeles superheroe superheroe y villanos:</p>			
	<p>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u></p>			
	<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>			

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	
Duración de la sesión	2 horas	Fecha de realización	
Propósito de la sesión:	Acercamiento a las turberas		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) 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.
	<p>Escucha o Momento inicial: se realiza un desbloqueo en torno a meditación y percepciones del pompón a través de los sentidos. https://www.youtube.com/watch?v=WOcKYXHUL2Q</p>			
	<p>Actividad 1: Realización de investigación a través de diferentes perspectivas el musgo pompón: desde los ojos, desde las lupas, desde microscopios, y desde el registro audiovisual.</p>			
	<p>Actividad 2: Creaciones de dibujo, en torno a lo aprendido en Actividad 1 de investigación, desde la creación de un personaje y</p>			
	<p>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u> <u>Dibujar bichitos y agregarlos a la historia.</u> <u>Storyboard Gigante de pompones.</u></p>			

	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)			
--	---	--	--	--

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	
Duración de la sesión	2 horas	Fecha de realización	
Propósito de la sesión:	Acercamiento a las turberas		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) 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.
	Escucha o Momento inicial: Se realiza			
	Actividad 1: Realización de experimentos en torno al ciclo del agua y la posibilidad de almacenamiento de la especie Pompón, explicando empíricamente a través de una maqueta el recorrido del agua.			
	Actividad 2:			
	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u>			
	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

✓ **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.