

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre del Laboratorio Creativo	Televisión: inventos reciclados para crear historias				
Facilitador/a(s):	Josefa Ruiz				
Período de realización:	Abril 2022	Región:	Los Lagos		
Cantidad de sesiones:	4	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (x)	Exp. Pedagógica (___)	Otro (cuál)
Breve descripción del laboratorio (máximo 4 líneas)					
El laboratorio Televisión: inventos reciclados para crear historias propone un espacio para Inventar y experimentar en la idea de televisión como aparato tecnológico y como contenedor de programaciones diversas fuentes. Se incentivará el uso de la idea de reciclaje tanto en la confección material de televisiones como en la temática de los posibles programas de t.v que nazcan de este espacio.					
Describa como este laboratorio se vincula con un proceso participativo (Escucha, Encuesta, Etc) y con qué temáticas					
En relación a la escucha Cecrea Castro 2021 en cuanto al interés en series animadas y el medio ambiente.					

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

1. Inventar de manera original que es la televisión para l@s NNJ , en la idea de programa televisivo y como aparato tecnológico
2. Fomentar la comprensión de un mundo diverso y multicultural, desde una perspectiva de enfoque de derechos.
3. Trabajar la idea de comunicación desde las nociones de forma y contenido teniendo como marco la televisión.

✓ Capacidades creativas y ciudadanas a trabajar. Marcar con una X las capacidades a desarrollar.

Capacidades ciudadanas	Marcar	Capacidades Creativas	Marcar
Democracia y participación		Observación	
Colaboración y confianza		Identificación de problemas	
Autonomía		Flexibilidad	
Diversidad y multicultural.	x	Originalidad	x
Derechos y compromiso	x	Conexión y síntesis	x
Buen vivir		Materialización de ideas	x

S

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 definida 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.

✓ Planificación³

Cantidad de sesiones:	4
Número de sesión:	1
Fecha de realización:	abril
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Escucha (x) Co-diseño (x) Experimentación (x) Irradiación () Consejo ()

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	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.
15	Escucha o Momento inicial Juego de coordinación con pelotas Veo veo, ¿Qué vemos en la T.V?	Papelografo Plumones Pelotas	Cada cual participa de manera voluntaria en el juego de coordinación con pelota. Escribir o dibujar sus escenas favoritas que ven en la TV. NNJ nos cuentan si ven o no televisión, o que otros soportes de contenidos audiovisuales ven, con que frecuencias, con quien.
50	Actividad 1 Creación de aparato de televisión con cartón Se arma con cartones y otros materiales reciclados un aparato de t.v	Cartón Tijeras Masking tape Papeles	L@s NNJ crean las dimensiones de el aparato de TV Se puede hacer de manera individual o colectiva.
20	Actividad 2 ⁴ Dibujos para programa de T.V Dibujan y organizan una secuencia de programa de T.V en formato de monos animados.	Papel blanco Palos de madera Lápices de colores	NNJ deciden como trabajan, en duplas o de manera individual. Deciden el contenido de su programa de T.V
20	Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión. Mapa mental colectivo, hacer un cuadro de interes en base a l ejercicios anterior,	T.v lista o en proceso Papel ploter Lápices Post it	Entre todos vemos los trabajos de los demás para conversar de los intereses colectivos. Revisamos puntos en común y puntos divergentes.
20	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)	T.v lista o en proceso	Revisamos lo que tenemos en común como grupo, que nos sirvira como hilo conductor temático en las proximas sesiones.

³ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

Planificación⁵

Cantidad de sesiones:	4
Número de sesión:	2
Fecha de realización:	abril
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Escucha (<input type="checkbox"/>) Co-diseño (<input type="checkbox"/>) Experimentación (<input checked="" type="checkbox"/>) Irradiación (<input type="checkbox"/>) Consejo (<input type="checkbox"/>)

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	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.
20	Escucha o Momento inicial Silla musical colaborativa. En un círculo se ponen la cantidad de sillas según la cantidad de niñ@s -1, cuando la música para entre tod@s deben coordinarse para quedar tod@s sentados	Parlante Sillas Playlist	Pueden decidir jugar como no jugar, pueden proponer otro juego.
30	Actividad 1 Terminar caja de cartón Cada NNJ termina su t.v o ayuda a sus pares a terminar la T.V	Caja carton en proceso de sesión anterior Cartones Papeles Tijeras	Cada uno colabora para que tod@s terminen sus cajas. Planifican la t.v gigante.
50	Actividad 2 ⁶ Juego de armar una T.V gigante para caber adentro.	Maderas o Carton piedra Masking tape Martillo	En uno o dos grupos se establece crear una T.V gigante donde tod@s quedamos. La forma la organizan los NNJ
10	Consejo o Cierre: ¿Qué podríamos hacer con nuestras T.V?	t.v pequeñas y gigantes	Ejercicio de proyección para ver que hacer con nuestros dispositivos T.V

⁵ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

✓ Planificación⁷

Cantidad de sesiones:	4
Número de sesión:	3
Fecha de realización:	
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Escucha (<input type="checkbox"/>) Co-diseño (<input type="checkbox"/>) Experimentación (X) Irradiación (<input type="checkbox"/>) Consejo (<input type="checkbox"/>)

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	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.
10	Escucha o Momento inicial Juego corporal de movimiento.	x	Cada uno lo realiza según el ritmo que decida. Solo se necesita de cada cuerpo para jugar
40	Actividad 1 Armar un estudio . Entre todo el grupo armamos un gran estudio de t.v.	Focos Maderas Papel celofan	Nos organizamos en roles para construir un estudio de t.v según la imaginación de NNJ
50	Actividad 2 ⁸ Nuestro programa. Creamos un programa en vivo dentro del estudio armando por NNJ.	Tascam Cartones Microfonos Cámara Tripode Asientos Disfraces	Jugamos a hacer un programa de T.v. Disponen de varias opciones de roles y ejecución de temáticas según si interes.
20	Consejo o Cierre: Nos organizamos para la última sesión de irradiación	Papelografo Plumones Tira lineas	Cada NNJ decide que rol tendrá para la última sesión de irradiación.

⁷ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

✓ Planificación⁹

Cantidad de sesiones:	4
Número de sesión:	4
Fecha de realización:	
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Escucha (<input type="checkbox"/>) Co-diseño (<input type="checkbox"/>) Experimentación (<input type="checkbox"/>) Irradiación (<input checked="" type="checkbox"/>) Consejo (<input checked="" type="checkbox"/>)

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	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.
45	Actividad 1 ¹⁰ Organizar materiales para irradiación	Todo lo generado en el laboratorio	Entre todos organizamos los materiales creados en la irradiación. Se establecen roles para nuestra coordinación.
45	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u> <u>Mostramos todo el material y NNJ son los anfitriones de sus irradiación</u>	Todo lo creado en el laboratorio.	Montamos en un espacio del cecrea un rincón en relación a la televisión según diseño de NNJ. Se puede hacer un programa en vivo o una muestra con elementos sonoros.
30	Consejo o Cierre: Convivencia activa	Comida Jugos Vasos	Entre todos organizamos una convivencia de despedida televisiva

⁹ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.