

PLANIFICACIÓN DE LABORATORIOS EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Laboratorio La oveja verde				
Facilitador/a(s):	Bárbara Pizarro - José Matamala				
Fecha(s) de realización:	8, 22 y 29 de abril	Región:	Los Ríos		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia ¹ (x)	Lab. Creativo (_x_)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia					
En este laboratorio, Ciencias y Comunicaciones convergen en la Oveja Verde, concepto que contiene diferentes temas de interés de los NNJ, tales como: medio ambiente, reciclaje, humedales, cine y audiovisual. A través de este laboratorio los NNJ realizarán una experiencia de las ERRES de la sustentabilidad, que estará de forma continua y presente en las 3 sesiones. Seguido a esto, invitamos a los NNJ a conceptualizar sus propias ERRES que serán plasmadas en afiches, reel's u otro soporte que surja del co-diseño del laboratorio.					

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

1. Crear videos testimoniales sobre las diferentes formas de apropiación de las ERRES de la sostenibilidad en nuestra vida cotidiana.
2. Jugar a personificar roles de una persona del mundo de las ciencias y el periodismo.
3. Fomentar la autoconciencia sobre que es SER un consumidor y un ciudadano responsable.

✓ Capacidades creativas y ciudadanas para 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	
Autonomía		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 y fuente de información (Informe escucha, bitácora, encuesta etc.)
Formación metodología Cecrea; Escuchas encuestas, informe Escucha 2021 y Consejo NNJ.

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

Número de sesión:	1	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
			x	x						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3,3	Fecha de realización:	08-04-2022							
Propósito de la sesión	Introducimos en el tema de las ERRES de la sostenibilidad y realizar videos.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	x	Escucha	x	Co- diseño	x	Irradiación	x	Consejo	x

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio CECREA
30 Minutos	<p>Escucha o Momento inicial:</p> <p>Bienvenida a los NNJ e inducción protocolo COVID.</p> <p>Luego de la recepción de los NNJ, los invitamos a al espacio limpio y sucio, en donde realizaremos la sesión, manteniendo siempre un metro de distancia.</p> <p>Aquí, preguntamos a los y las participantes, ¿Cómo están hoy? ¿ha participado de experiencias Cecrea antes? ¿Qué esperan de este laboratorio / qué les gustaría realizar? ¿Qué es una oveja verde? ¿Has sentido alguna vez ecofobia?</p> <p>Rompe hielo: Realizaremos actividad sensorial con frascos con olores para activar la memoria física y los recuerdos. ¿Qué me genera este olor? ¿Qué me recuerda este aroma? ¿A qué asocio el olor?</p> <p>NOTA: colocar atención con el uso de la mascarilla.</p>	Frascos con muestras de olores.	Frascos con muestras de olores.
	Actividad 1:	Microscopio.	Microscopio. Objetos de ciencia.

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 de la primera sesión.

45 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción al laboratorio y exposición sobre conceptos de Sostenibilidad y las importancias de las ERRES en nuestra vida cotidiana y cuales son estas ERRES. - Ver lo invisible, que forma lo que no vemos no existe y por lo tanto casi no nos importa. - Les presentamos un microscopio, les contamos cómo funciona, y los invitamos a observar diferentes muestras. - Entonces a través del microscopio podemos ver lo invisible. Esta metáfora nos permite revelar lo que no vemos, tal como el problema del plástico en el mundo (isla de plástico en el océano), y buscar o proponer soluciones al respecto. - ¿Qué es SER un consumidor consiente? <p>Invitamos a los NNJ a realizar una pausa en donde los invitamos al juego libre.</p>	Objetos de ciencia.	
15 minutos			
35 Minutos	<p><u>Actividad 2⁴</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de la herramienta audiovisual para que los NNJ puedan expresar sus ideas. Juego de roles o personificaciones del entrevistado y el entrevistador. El formato de grabación es un plano fijo donde el entrevistado da un testimonio sobre cómo activa una ERRE en su casa y diario vivir. También se da la opción de hablar desde un personaje que se invente el NNJ, por ejemplo, desde su laboratorio. La invitación es jugar a ser científicas/os. - Para la caracterización podemos tener algunos objetos de utilería y escenografía. - Compartimos con los NNJ material didáctico sobre la planificación audiovisual del libro de Alicia Vega. 	3 cámaras canon 3 trípodes 3 micrófonos	3 cámaras canon 3 trípodes 3 micrófonos
15 Minutos	<p><u>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión,</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Visionado del material frente al grupo. 	Proyector Computador	Proyector Computador
10 Minutos	<p><u>Consejo o Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los NNJ, a un dialogo abierto y que nos puedan comentar que tal la sesión y que lleguemos a un conceso sobre la siguiente sesión y las actividades a realizar. - Veremos algunas opciones de editar el material en alguna plataforma Filmora, Canva, Cilpchamp (usar tablet). 		

⁴ Se pueden agregar más actividades.

--	--	--	--

Total minutos: 150

✓ Planificación⁵

Número de sesión:	2	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
			X	X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3,3	Fecha de realización:	22-04-2022							
Propósito de la sesión	Realizar entrevistas ficcionadas entre las y los participantes en situación de trabajo en un laboratorio científico.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	X	Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	X	Consejo	X

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio CECREA
30 Minutos	<p>Escucha o Momento inicial:</p> <p>Bienvenida a los NNJ e inducción protocolo COVID.</p> <p>Luego de la recepción de los NNJ, los invitamos a al espacio limpio y sucio, en donde realizaremos la sesión, manteniendo siempre un metro de distancia.</p>		

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 de la primera sesión.

	Aquí, preguntamos a los y las participantes, ¿Cómo están hoy? ¿Cómo se sienten hoy? Rompe hielo: juego Cerebro y Yenga.		
45 Minutos	<p>Actividad 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visionado del material grabado en la sesión. - Invitamos a los NNJ a experimentar el uso de microscopio y lupa electrónica con diferentes muestras. Que puedan manejar el equipo según lo aprendido en sesión anterior. Visualizando características del mundo micro. ¿Qué es lo que más le llama la atención? ¿Qué podemos visualizar del diseño? - Conversación sobre el uso de la herramienta audiovisual para que los NNJ puedan expresar sus ideas. Juego de roles o personificaciones del entrevistado y el entrevistador. El formato de grabación es un plano fijo donde el entrevistado da un testimonio sobre cómo activa una ERRE en su casa y diario vivir. También se da la opción de hablar desde un personaje que se invente el NNJ, por ejemplo, desde su laboratorio. La invitación es jugar a ser científicas/os.(opción de que NNJ puedan utilizar equipos disponibles de microscopios y objetos de ciencia para su personificación). - Para la caracterización podemos tener algunos objetos de vestuario, utilería y escenografía. - Usaremos elementos técnicos para modelar la luz (aros de luz y pantalla reflectora) y capturar el sonido de formas independientes usando un grabador externo. 	<p>Claqueta</p> <p>Cartón para escenografía</p> <p>Delantal blanco</p> <p>Pantalla reflectora</p> <p>Elástico tipo bongo</p> <p>Pinzas</p> <p>Programa adobe premiere y filmora</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 3 cámaras canon - 3 trípodes manfrotto - 2 grabadores de sonido tascam con pilas - 2 micrófonos shure - 2 cables para micrófono con adaptadores XLR a mini plug (también se llaman jac) - 2 aros de luz con enchufe a corriente - 2 computadores DELL 32 gigas - 2 pantallas 32 pulgadas con cable HDMI - proyector blanco - telón de proyección - 2 microscopios -1 lupa electrónica - 2 porta objetos - 2 placas petri -Muestras listas porta objetos - Alargador y zapatilla eléctrica - Cebolla - Bisturí laboratorio - Cajas plásticas - Pinza laboratorio

60 Minutos	Actividad 2⁶ - Selección y edición de material audiovisual. Sincronización de sonido e imagen en una plataforma de edición no lineal (Davinci Resolve)		
Minutos	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión,</u>		
15 Minutos	Consejo o Cierre: - Se abre la palabra para comentar la experiencia de la sesión y definir qué hacer en el último encuentro del laboratorio.		

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	Materiales desde la segunda sesión: <ul style="list-style-type: none"> - Pantalla reflectora - Elásticos tipo bongo para sujetar cables - Pinzas de agarre - Cebolla - Bisturí laboratorio - Cajas plásticas - Pinza laboratorio
---	--

⁶ Se pueden agregar más actividades.

✓ Planificación⁷

Número de sesión:	3	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
			X	X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3,3	Fecha de realización:	29-04-2022							
Propósito de la sesión	Observación de muestras en el microscopio y luego entrevistas con sonido directo. Edición y visionado del material.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	X	Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	X	Consejo	X

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio CECREA
30 Minutos	<p><u>Escucha o Momento inicial:</u></p> <p>Bienvenida a los NNJ e inducción protocolo COVID.</p> <p>Luego de la recepción de los NNJ, los invitamos a al espacio limpio y sucio, en donde realizaremos la sesión, manteniendo siempre un metro de distancia.</p> <p>Aquí, preguntamos a los y las participantes, ¿Cómo están hoy? ¿Cómo se sienten hoy?</p> <p>Rompe hielo: activación corporal con aceites esenciales.</p>	Aceite esenciales	

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 de la primera sesión.

<p>45 Minutos</p>	<p>Actividad 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visionado del material grabado en la sesión 2. - Invitamos a los NNJ a experimentar el uso de microscopio y lupa electrónica con diferentes muestras. Que puedan manejar el equipo según lo aprendido en sesión anterior. Visualizando características del mundo micro. ¿Qué es lo que más le llama la atención? ¿Qué podemos visualizar del diseño? - Conversación sobre el uso de la herramienta audiovisual para que los NNJ puedan expresar sus ideas. Juego de roles o personificaciones del entrevistado y el entrevistador. El formato de grabación es un plano fijo donde el entrevistado da un testimonio sobre cómo activa una ERRE en su casa y diario vivir. - Usaremos elementos técnicos para modelar la luz (aros de luz y pantalla reflectora) y capturar el sonido de formas independientes usando un grabador externo. 	<p>Claqueta Cartón para escenografía Delantal blanco Pantalla reflectora Elástico tipo bongo Pinzas Software Davinci Resolve</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 3 cámaras canon - 3 trípodes manfrotto - 2 grabadores de sonido tascam con pilas - 2 micrófonos - 2 cables para micrófono - 2 audífonos - 2 aros de luz con enchufe a corriente con trípodes - 2 computadores DELL 32 gigas - 2 pantallas 32 pulgadas con cable HDMI montadas en totem - proyector blanco - telón de proyección - 2 microscopios -1 lupa electrónica - 2 porta objetos - 2 placas petri -Muestras listas porta objetos - Alargador y zapatilla eléctrica <ul style="list-style-type: none"> - Cebolla - Bisturí laboratorio - Cajas plásticas - Pinza laboratorio
<p>60 Minutos</p>	<p>Actividad 2⁸</p>		

⁸ Se pueden agregar más actividades.

	<ul style="list-style-type: none"> - Selección y edición de material audiovisual. Sincronización de sonido e imagen en una plataforma de edición no lineal (Davinci Resolve). Exportar el material. 		
10 Minutos	<p>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión,</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Visionado del material de las sesiones del laboratorio. 		
5 Minutos	<p><u>Consejo o Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se abre la palabra para comentar la experiencia en el último encuentro del laboratorio. 		

Total minutos: 150