

PLANIFICACIÓN DE LABORATORIO PRESENCIAL CECREA PLASTI CINE en CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia	Plasti Cine				
Facilitador/a(s):	Felipe Roa / Jorge Peña				
Período de realización:	18, 19 y 20 de julio	Región:	Libertador Bernardo O'Higgins		
Cantidad de sesiones:	3 presenciales	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa ()	Otro (cuál)
Breve descripción del Laboratorio (2 a 3 líneas)					
Laboratorio de animación cuadro por cuadro o stop-motion para todo público, ya que el elemento principal para la creación de las animaciones sólo será un celular. El camino creativo depende totalmente de la persona. Se intentará añadir audio a las animaciones con grabaciones hechas por los mismos participantes, emulando efectos de sonido que pudieran integrarse a cada animación.					

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

1. Contar una historia a través de una animación simple realizada con la aplicación Stop Motion Studio, que se puede instalar en casi cualquier teléfono inteligente.
2. Expresar una idea o una emoción a través del arte, el lenguaje audiovisual como medio.
3. Lograr que la mayoría o la totalidad de los y las participantes logren crear una animación corta con la técnica mencionada. También se pretende lograr una exhibición pública a través de proyección y una muestra digital en nuestras RRSS.

✓ 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		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:

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.

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)

✓ Planificación³

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (x) interacción online () Otro (x)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	2,5 hrs	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	2,5 Hrs
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	18 de julio
Propósito de la sesión:	Bienvenida, escucha, experimentación		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (--) Experimentación (X) Irradiación (--) Consejo (--)		
Uso de plataforma de participación:	No.		

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.
15 min	Inicio de la actividad: Nos presentaremos mencionando las películas o cortometrajes de animación que conozcamos, con espacio para comentar las películas que varios conozcamos, pero de manera rápida y simple.			
15 min	Experimentación 1: Visualizaremos algunos cortos de animación stop motion y un video de making off para aclarar de qué se trata la técnica y conversar sobre el proceso de animación cuadro por cuadro, poniendo énfasis en 3 cosas. La luz, la posición y estabilidad de la cámara y la paciencia del realizador o realizadora. (Tanto los cambios en la iluminación como los movimientos involuntarios de la cámara son más notorios en este tipo de animación).	Computador, proyector, cartón, tijeras, cartonero, maskin, plumones.	Los participantes tendrán total decisión en el proceso creativo, uso de la cámara del celular, adicionales que contenga la aplicación (sonidos, transiciones, títulos, etc.), la historia que se cuenta y los medios de difusión.	
40 min	Lo primero será construir un pedestal para cada celular. Cada participante recibirá un "set de pedestal", consistente en cartón, un cuchillo cartonero o tijera y un plumón. En las mesas habrá maskin para quien lo necesite.	Materiales y elementos variados para la 2da experiencia.		

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.

⁴ En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

⁵ En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

<p>10 min</p> <p>40 min</p>	<p>Para construir el pedestal, dibujaremos el contorno del teléfono 3 veces. Dos serán los soportes principales donde cotaremos hendiduras para poner el celular de manera horizontal y la cámara hacia delante, y el tercer molde se cortará por la mitad y se usará para unir los soportes principales.</p> <p>Cada soporte mantendrá la misma forma básica pero las hendiduras y cortes deberán ser personalizados según el celular de cada participante, con el objetivo de no obstruir su cámara.</p> <p>Tendremos un receso de 10 minutos.</p> <p>Experimentación 2:</p> <p>Pondremos nuestros celulares en el pedestal con la cámara abierta para probarlos. Una vez que todos los pedestales funcionen, instalaremos la aplicación Stop Motion Studio en nuestros teléfonos. Si no hay internet, los facilitadores lo proveerán.</p> <p>Cuando todos lo tengamos, daremos las instrucciones de uso y realizaremos la primera animación experimental con cualquier elemento que encontremos o estemos portando, sólo para conocer los controles de la app. Mientras tanto, cada participante puede armar las ideas iniciales para la idea que quiera contar.</p>	<p>Trípodes y cámaras como apoyo, solo en caso de ser necesario.</p> <p>Celulares de los participantes.</p>		
<p>15 min</p> <p>10 min</p>	<p>Cierre/escucha:</p> <p>Exportaremos nuestros videos y los enviaremos por WhatsApp al número de Cecrea o a un grupo creado con tal fin. Conversaremos sobre las animaciones que hicimos, las dificultades que encontramos y dejaremos la misión de pensar en una historia corta para ser animada en la sesión siguiente. Es importante recalcar que pueden traer juguetes o figuras desde sus casas para animar, en caso que no quieran moldear sus propios personajes.</p> <p>Ordenaremos y limpiaremos el espacio donde trabajamos.</p>	<p>Escoba, pala.</p>		
<p>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:</p>				<p>1,5 horas</p>



Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo () interacción online () Otro (X)
Duración del medio para facilitar ⁶ :	2,5 hrs	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁷	2.5 Hrs
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	19 de julio
Propósito de la sesión:	Experimentación		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (--) Consejo (--)		
Uso de plataforma de participación:	No.		

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.
15 min	<p>Inicio de actividad: Nos saludaremos, conversaremos sobre cómo nos sentimos y cómo llegamos a la sesión. También si es que pensamos en la historia que queremos contar.</p> <p>El proyector con computador y un parlante serán instalados para poder ver animaciones o escuchar música mientras transcurre la sesión.</p>	Computador, proyector, parlante.	Música que escucharemos durante la sesión y animaciones que serán proyectadas como ejemplos o referencias.	
45 min 1 hora 15 min	<p>Experimentación 1: Cada participante recibirá una caja de plastilina con la que podrá crear y modelar a su personaje. Se recomendará usar máximo 2 personajes, para que el proceso de animación no sea tan largo y tedioso. Luego haremos algunos elementos que puedan servir para la historia o incluso, escenografía.</p> <p>Experimentación 2: Comenzaremos la animación. Será importante recordar al grupo que la paciencia es clave, ya que, para lograr 1 segundo de animación, son necesarios al menos 8 fotogramas (fotografías) para lograr el efecto de fluidez y movimiento. Intentaremos realizar una animación de al menos 10 segundos, es decir, 80 fotos. Hay que recalcar que debemos fijarnos bien en no tapar la luz de nuestra escena ni golpear o mover las mesas, ya que eso influirá en el resultado final. Cuando las animaciones estén avanzadas o terminadas, revisaremos las opciones de transición, título o efectos que incluye la app y las iremos agregando al video que estemos haciendo para mejorarlo.</p>	Pedestales de cartón, celulares de los participantes, plastilina, juguetes o figuras.	La creación de los personajes, la escenografía, los elementos y la historia en general. También los efectos y otros que se puedan agregar a la animación mediante el uso de la app.	

⁶ En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

⁷ En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

15 min	Cierre y escucha: Los participantes que lo deseen enviarán sus videos al celular de Cecrea o al grupo creado y luego ordenaremos los materiales y limpiaremos el espacio que ocupamos.	Escoba y pala.		
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				1 hora

✓

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo () interacción online () Otro (X)	
Duración del medio para facilitar ⁸ :	2,5	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁹	2,5 Hrs	
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	20 de julio	
Propósito de la sesión:	Experimentación, codiseño			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (--) Consejo (--)			
Uso de plataforma de participación:	No.			

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.
5 min	Inicio de actividad: Nos saludaremos y conversaremos sobre cómo llegamos a la sesión de hoy. Intentaremos pasar directamente a las animaciones para aprovechar el tiempo.			
30 min 1 hora	Actividad 1: Revisaremos nuestras animaciones e intentaremos dejarlas lo más pulidas posible. Experimentación 2: Tras revisar y dejar casi terminada la parte visual de las animaciones, pensaremos en los efectos de sonido necesarios para complementar nuestro video y buscaremos elementos que nos sirvan para emular dichos sonidos. Serán grabados con la Tascam o con la grabadora de audio del celular, según preferencia de cada NNJ. Los sonidos grabados con Tascam se guardarán en el computador que estemos utilizando y luego enviados por WhatsApp a quien necesite del sonido para integrarlos de manera fácil al celular y posteriormente a la animación.	Tascam, pedestales de cartón, Celulares de los participantes, computador, distintos elementos necesarios para generar efectos de sonido.	Efectos de sonido necesarios para la animación y la forma de emularlos y grabarlos.	

⁸ En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

⁹ En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

30 min	Experimentación 3: Cada participante integrará los sonidos que desee a su animación. Una vez finalizado, agregaremos los títulos finales con el nombre o seudónimo de cada NNJ, exportaremos y enviaremos el resultado final al grupo o WhatsApp de Cecrea.			
25 min	Cierre: Miraremos todas las animaciones que serán proyectadas en el lugar más idóneo mientras conversamos sobre el laboratorio y la experiencia que compartimos.	Proyector, computador y parlante.	Cada participante decidirá dónde exhibir su obra.	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				1 hora

RECOMENDACIONES:

Algunos elementos generales para facilitar una experiencia interactiva:

preguntas, con nuestro tono de voz, con la disposición corporal, etc.)

hacer.

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.

Escuchar más que hablar.

Reforzar positivamente y comentar en positivo.

Intentar crear y mantener un clima acogedor y cooperativo (con nuestras

En lo posible, participar junto con los NNJ; ellos/as hacen y yo también puedo

No hacer aquello que los asistentes pueden hacer por sí mismos.

Tener muy claro que “no sabemos todo”; si hay alguna pregunta o situación

Ir evaluando los tiempos y consensuar qué hacer si el horario se ha atrasado.

✓ **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.

momento y contenido a entregar

formato

técnica. Se sugiere realizar una prueba que permita fijar el cuadro de imagen a mostrar y asegurar audio y conectividad.

Finalmente, se recomienda:

Revisar la planificación antes a la interacción online, para refrescar cada

Tener los materiales a utilizar ordenados y al alcance.

Considerar realizar algunos ejercicios de dicción antes de iniciar cualquier

Contemplar 15 a 20 minutos, previo a cápsula o streaming, una prueba

a mostrar y asegurar audio y conectividad.

Asegurar baterías, entre otros.