

PLANIFICACIÓN DE LABORATORIOS CECREA 2021

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia virtual	Hospital de Juguetes				
Facilitador/a(s):	José Alvarado - Loreto Cortés				
Formato experiencia : (virtual/semipresencia l/presencial)	presencial				
Período de realización:	6,13,20 Enero 2022	Región:	Valparaíso		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa ()	Otro (cuál)
Breve descripción del laboratorio virtual (máximo 4 líneas)					
Hospital de juguetes pretende ser un laboratorio para reflexionar sobre el consumo y la importancia de los juguetes en la experiencia vital de los niños, niñas y jóvenes. Además, experimentar reparando objetos a través de la revisión de distintas tecnologías (electrónicas y textiles) y diseñando nuevos usos para los objetos reparados.					

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.

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

1. Reflexionar sobre la acción de “reparar” cómo pilar fundamental del reciclaje
2. Movilizar la creatividad para poder dar nuevos usos a objetos antiguos
3. Experimentar con acciones tecnológicas aplicadas a a la reparación de objetos

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

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

² Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (X) Interacción presencial (-) Otro (-)
Duración del medio para facilitar ³ :	2 horas	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁴	2 horas
Plataforma, app o web a utilizar:	Zoom		
Espacios del edificio a utilizar: (si aplica)	Maestranza y espacio de movimiento		
Fecha de realización o publicación:	6 enero		
Propósito de la sesión:	Observar objetos en desuso y diseñar la reparación de los mismos, a partir del ejercicio de composición de juguetes		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (-X-) Irradiación (--) Consejo (--)		

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades, materiales)	Materiales que se requieren para facilitar	Espacios de la infraestructura a utilizar	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
30'	Momento inicial: Saludo de bienvenida Presentación Laboratorio, indicaciones iniciales.		sala de movimiento		

³ 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.

⁴ 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>-Mientras los niños y niñas van llegando se encuentran con un papelógrafo grande donde está escrita la pregunta “¿Cuál es mi juguete favorito?” La idea es escribir el nombre del juguete y el nombre de la persona. Luego nos colocamos en círculo en la sala de movimiento y los niños y niñas van levantando la mano a medida de que el facilitador lee en el papelógrafo lo escrito por cada uno. Luego hacemos un juego de gimnasia cerebral para activar la creatividad.</p>	<p>-cruz roja para cada niño, a modo de símbolo de hospital</p> <p>-papelógrafo con pregunta</p> <p>-hoja para “diagnóstico</p>			
<p>50’</p>	<p>Luego se dividen en grupos los NNJ (3) y se dirigen a la maestranza. En cada mesón hay dispuestos trozos, piezas de juguetes diversos y se les pone como desafío que cada integrante del grupo componga un nuevo juguete con (a lo menos) 3 piezas de juguetes distintos. Se les pide que le coloquen nombre a su nuevo juguete y una “forma de jugar” en la pregunta ¿Cómo se juega?. Se monta una exposición con los nuevos juguetes.</p>	<p>-cartel en la maestranza con cruz roja de hospital</p> <p>-trozos de juguetes</p> <p>-maskin tape</p> <p>-silicona caliente</p> <p>-cola fría</p> <p>-</p>	maestranza		
<p>10’</p>	<p>Recreo</p>				
<p>20’</p>	<p>Continuamos Invitamos a realizar una presentación voluntaria de los nuevos juguetes creados por los participantes</p>				

10'	Se invita a ordenar la sala y al finalizar nos reunimos nuevamente en círculo y preguntamos ¿Qué les gustó de este hospital? ¿Qué podríamos hacer la próxima sesión?				
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:					2,5 horas

Actividades Posibles:

- Crear un nuevo juguete a partir de partes de otros
- Feria de trueque de juguetes arreglados, más arreglo de juguetes en vivo
- Reparar cosiendo, arreglando, limpiando juguetes
- Mostrar mecanismos de juguetes antiguos
- Jugar con cosas recicladas como si fueran juguetes.
- Juguetes gigantes

✓ Planificación⁵

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (X) Interacción presencial (-) Otro (-)
Duración del medio para facilitar ⁶ :	2 horas	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁷	2 horas
Plataforma, app o web a utilizar:			

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

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.

Espacios del edificio a utilizar: (si aplica)	Maestranza/ espacio limpio
Fecha de realización o publicación:	13 enero
Propósito de la sesión:	
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (-X-) Irradiación (--) Consejo (--)

10´	Palabras iniciales, saludos de bienvenida				
15´	<p>Invitamos a los participantes a posicionarse a un costado de un cuadro que tiene 4 divisiones, los cuales además tienen la leyenda Si - No- No lo se - A veces</p> <p>al comenzar un facilitador hace una pregunta de las siguientes preguntas</p> <p>¿Jugar es un derecho?</p> <p>¿Existen juguetes de hombre y de mujeres?</p> <p>¿Existen juguetes malos?</p> <p>para responder inicialmente los niño y niñas se posicionan en el recuadro correspondiente a la respuesta</p> <p>Luego los facilitadores incentivan a los participantes a argumentar su posición o complementar su respuesta. y finalmente se pregunta si cada uno mantiene su opinión o quiere cambiarse de recuadro.</p>				

<p>40</p>	<p>NOs dirigimos a la maestranza, donde están dispuestos en los mesones variados juguetes que necesitan ser revisados y reparado una vez que los NNj se han posicionado en los mesones se da inicio a las acciones para las reparaciones, realizando las siguientes acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> -limpiar -desarmar -reparar /componer, coser, pegar, etc.) -limpiar (detalles) <p>Presentar los avances por grupo (mesón)</p>				
<p>15</p>	<p>Recreo</p>				
<p>30´</p>	<p>Al retornar a las actividades, algunos niños y niñas se dedican a seguir con las reparaciones, otros a crear nuevos juguetes, y otros a componer un cuadro con restos de juguetes a modo de collage.</p>				
<p>10´</p>	<p>Adopción de juguetes los participantes que deseen adoptar alguno de los juguetes reparados se les hace una ficha de adopción con la cual “formalizan” esa acción</p> <p>Ordenamos el espacio</p>				

	cierre de sesión				

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (X) Interacción presencial (-) Otro (-)
Duración del medio para facilitar ⁸ :	2 horas	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁹	2 horas
Plataforma, app o web a utilizar:	Zoom		
Espacios del edificio a utilizar: (si aplica)			
Fecha de realización o publicación:	20 enero		
Propósito de la sesión:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (-X-) Irradiación (--) Consejo (--)		

		Materiales que se requieren para facilitar	Espacios de la infraestructura a utilizar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategia	Materiales que necesitan los NNJ

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.

				s para recoger esas opiniones e ideas.	
10'	Momento inicial: Saludo de bienvenida Presentación Laboratorio, indicaciones iniciales.				
50	En esta ocasión nos dirigimos directamente a la maestranza para realizar diferentes acciones de las que se habían realizado ya las sesiones anteriores así concluimos cada proceso. Creación de Juguetes a partir de piezas de otros Collage Revision y reparacion				
15'	Recreo				
30	Intercambio de juguetes Se realiza un intercambio de juguetes mediado por los facilitadores, se dispusieron los juguetes a intercambiar en un meson, y por turnos los participantes hiban ofreciendo y pidiendo los juguetes que les inyteresaba cambiar				
5'	Fotografia final del grupo con el collague de fondo				

10'	Ordennado del espacio cierre de sesión				
	Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				2,5 horas