

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia	Laboratorio “el juego verdadero”				
Facilitador/a(s):	Josefina Cortés - Paola Hernández				
Período de realización:	27 septiembre 2023, 4-11-18 y 25 de octubre	Región:	Coquimbo		
Cantidad de sesiones:	5	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa ()	Otro ()
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
El laboratorio “el juego verdadero” consiste en crear un juego de mesa propio, que promueva interacciones democráticas de colaboración y respeto, y estimule la resolución de problemas de manera creativa durante las instancias de juego, por lo que se busca que los/as NNJ encuentren una manera lúdica de recrearse materializando sus ideas en un producto que represente su imaginario, experiencias, motivaciones, deseos, entre otros.					

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

1. Estimular la creación de los distintos dispositivos que componen un juego de mesa.
2. Promover un ambiente de creación conjunta donde todos/as los intereses y opiniones sean considerados.
3. Definición objetivo del juego, dinámica, mecánica, estética, manual de reglas, testeo y prototipo final

✓ 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

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.

✓ Vinculación con los procesos participativos:

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en que consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
Adherencia y consolidación de los/as miembros del Consejo de NNJ en actividades Cecrea	Proyecto de diseño y planificación de experiencias lúdicas de creación de juegos de mesa junto a Observatorio del Juego para el Encuentro de Intercambio Cecrea Valdivia, noviembre 2023.

✓ Planificación³

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción presencial (-x-) Otro (-----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	2hr	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	2hr
Lugar de la sesión:	Errázuriz 20, Guayacán, Coquimbo	Fecha de realización o publicación:	27 de septiembre 2023
Propósito de la sesión:	Propiciar la exploración de las características que componen los juegos para dar pie inicial a objetivos de la creación.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (-x-) Co-diseño (-x-) Experimentación (-x-) Irradiación (-x-) Consejo (-x-)		

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.
30 min	Bienvenida e identificación de participantes con distintivo/firma lista de asistencia Los/as NNJ participan de animómetro. Los/as NNJ participan de desbloqueo creativo en donde se moverá en conjunto en un paracaídas una pelota que entre todes deben impedir que se caiga al suelo.	-Distintivos -Lista de asistencia -Parlante -Paracaídas -Pelota	Los/as NNJ comentarán sus estados de ánimo y se activarán para predisponerse a la jornada de juego.
60 min	Se brindará un momento para recordar la experiencia en ludocecreáte y se invita a los/as NNJ analizar la materialidad de los juegos usados en esa sesión (fichas, cartas, dados, entre otros accesorios) así como dar ejemplo de la mecánica de los lobos de castronegro y dixit que no alcanzaron a ser utilizados en la experiencia lúdico-creativa. Después de esta indagación se introduce la pregunta ¿qué nos produce el juego?	-Juegos experiencia Ludocecreáte -Lápices -Hojas de papel	Los/as NNJ comentarán sus análisis respecto a los juegos experimentados y crearán sus propios instructivos, así como definir objetivo de juego y temas a abarcar.

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.

	Luego se profundiza acerca del rol de los instructivos de los juegos, mostrando ejemplos y se incentiva a que los/as NNJ sea de forma oral o escrita puedan describir la instrucción de algún juego que conozcan, para promover esta experiencia de forma exploratoria que preparará el momento de reglamentar su propio juego. Por último, se plantea co-diseñar el objetivo del juego que crearán como equipo y posibles temáticas a definir. (ej. si tendrá una narrativa y lo que se quiere lograr en los jugadores como diversión, aprendizaje de algo específico, trabajar colaborativamente, presentar algún tema de interés, otro) inicio p.43 pdf de capacitación.		
30 min	Se abre espacio de conversación para recibir retroalimentación y sentires respecto a la experiencia del laboratorio, y de irradiar lo realizado.		Los/as NNJ opinarán respecto a la sesión.
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación: 2h			

✓ Planificación⁶

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción presencial (-x-) Otro (-----)	
Duración del medio para facilitar ⁷ :	2hr	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	2hr	
Lugar de la sesión:	Errázuriz 20, Guayacán, Coquimbo	Fecha de realización o publicación:	4 de octubre 2023	
Propósito de la sesión:	Incentivar la experiencia como equipo de creadores de un juego de mesa que será compartido con más niñas y juventudes en el encuentro de intercambio Cecrea			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (-X-) Experimentación (--) Irradiación (-X-) Consejo (-X-)			

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.
30 min	Bienvenida e identificación de participantes con distintivo/firma lista de asistencia Los/as NNJ participan de animómetro. Los/as NNJ participan de desbloqueo creativo en donde se activa la imaginación y espontaneidad de los/as participantes en una dinámica de presentación del entorno.	-Distintivos -Lista de asistencia -Parlante	Los/as NNJ comentarán sus estados de ánimo y se activarán para predisponerse a la jornada de juego.

⁶ 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.

⁷ 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.

⁸ 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.

60 min	Se presentan los pasos que conlleva la creación de un juego y la importancia que haya un equilibrio entre azar y habilidades. Luego se invita a definir las dinámicas principales del juego, es decir qué se quiere que hagan los/as jugadores/as entre sí. En este sentido se incentiva elegir los referentes de juegos de mesa de los cuales puedan tomar ideas de mecánicas que sean de interés y permitan desarrollar las dinámicas elegidas. Finalmente, los/as NNJ elijen los componentes que tendrá el juego.	-Lápices, hojas de papel y otras materialidades que permitan la expresión de los/as NNJ.	Los/as NNJ explorarán la mecánica (reglas) y dinámica que generará el juego, y bosquejar la estética de éste.
30 min	Se abre espacio de conversación para recibir retroalimentación y sentires respecto a la experiencia del laboratorio, y de irradiar lo realizado.		Los/as NNJ opinarán respecto a la sesión.
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación: 2h			

✓ Planificación⁹

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción presencial (-x-) Otro (-----)	
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :	2hr	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	2hr	
Lugar de la sesión:	Errázuriz 20, Guayacán, Coquimbo	Fecha de realización o publicación:	11 de octubre 2023	
Propósito de la sesión:	Promover el desafío creativo de elaborar un juego de mesa propio.			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (-X-) Experimentación (-X-) Irradiación (-X-) Consejo (-X-)			

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.
30 min	Bienvenida e identificación de participantes con distintivo/firma lista de asistencia Los/as NNJ participan de animómetro. Los/as NNJ participan de desbloqueo creativo en donde se activa la imaginación y espontaneidad de los/as participantes en una dinámica de caja misteriosa.	-Distintivos -Lista de asistencia -Parlante -Caja	Los/as NNJ comentarán sus estados de ánimo y se activarán para predisponerse a la jornada de juego.

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.

¹⁰ 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.

¹¹ 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.

60 min	Definir y elaborar estética que tendrá juego de mesa que dará forma a un prototipo inicial que sea posible de ser jugado (inicio p.49 pdf de capacitación)	Material co-diseño	Los/as NNJ crearán de forma casera una versión jugable de los componentes del juego que permitan poder jugarlo.
30 min	Se abre espacio de conversación para recibir retroalimentación y sentires respecto a la experiencia del laboratorio, y de irradiar lo realizado.		Los/as NNJ opinarán respecto a la sesión.
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación: 2h			

✓ Planificación¹²

Número de sesión	4	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción presencial (-x-) Otro (-----)	
Duración del medio para facilitar ¹³ :	2hr	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹⁴	2hr	
Lugar de la sesión:	Errázuriz 20, Guayacán, Coquimbo	Fecha de realización o publicación:	18 de octubre 2023	
Propósito de la sesión:	Estimular la observación de detalles para facilitar una experiencia lúdica con otros/as NNJ, y la valoración de la retroalimentación como parte del proceso creativo.			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (-X-) Consejo (-X-)			

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.
30 min	Bienvenida e identificación de participantes con distintivo/firma lista de asistencia Los/as NNJ participan de animómetro. Los/as NNJ participan de desbloqueo creativo en donde se recrearán en un juego de improvisación.	-Distintivos -Lista de asistencia -Parlante -Papeles recortados con diálogos	Los/as NNJ comentarán sus estados de ánimo y se activarán para predisponerse a la jornada de juego.
60 min	Los/as NNJ elaboran los detalles finales del manual de reglas (inicio p.53 pdf de capacitación) y testean el juego para registrar potencial de mejora (inicio p.60 pdf de capacitación)	Materiales co-diseño	Los/as NNJ escribirán reglas del juego y observarán la reacción de nuevos jugadores para evaluar posibles cambios.
30 min	Se abre espacio de conversación para recibir retroalimentación y sentires respecto a la experiencia del laboratorio, y de irradiar lo realizado.		Los/as NNJ opinarán respecto a la sesión.
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación: 2h			

¹² 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.

¹³ 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.

¹⁴ 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.

✓ Planificación¹⁵

Número de sesión	5	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción presencial (-x-) Otro (-----)
Duración del medio para facilitar ¹⁶ :	2hr	Dedicación del NNJ (aprox.) ¹⁷	2hr
Lugar de la sesión:	Errázuriz 20, Guayacán, Coquimbo	Fecha de realización o publicación:	25 de octubre 2023
Propósito de la sesión:	Elaborar arreglos finales de los componentes del juego de mesa.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (-X-) Experimentación (-X-) Irradiación (-X-) Consejo (-X-)		

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.
30 min	Bienvenida e identificación de participantes con distintivo/firma lista de asistencia Los/as NNJ participan de animómetro. Los/as NNJ participan de desbloqueo creativo “percepción-hipopótamo”	-Distintivos -Lista de asistencia -Parlante -Imagen -Hojas de papel -Lápices	Los/as NNJ comentarán sus estados de ánimo y se activarán para predisponerse a la jornada de juego.
60 min	Los/as NNJ realizan ajustes finales de la mastranza y entregan un prototipo final en una versión mejorada, incluyendo las reglas del juego.	Juego de mesa	Los/as NNJ finalizarán su prototipo
30 min	Se abre espacio de conversación para recibir retroalimentación y sentires respecto a la experiencia del laboratorio, y de irradiar lo realizado.		Los/as NNJ opinarán respecto a la sesión.

¹⁵ 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.

¹⁶ 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.

¹⁷ 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.