

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

### ✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Tecno Lab				
Facilitador/a(s):	Francisco Dulanto	Edad a los/as participantes	7 a 19 años		
Período de realización:	Febrero 2024	Región:	Los Lagos		
Cantidad de sesiones:	6	Tipo de experiencia <sup>1</sup> (marcar X)	Lab. Creativo (_x_)	Exp. Creativa(____)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
<p>Tecno Lab: experiencias de cultura digital</p> <p>En este laboratorio en convergencia entre arte y tecnología, los participantes tendrán la oportunidad de sumergirse en el mundo de la tecnología digital y explorar una variedad de actividades creativas y pedagógicas. A lo largo de la experiencia, los niños y jóvenes aprenderán habilidades prácticas y desarrollarán su creatividad mientras se divierten.</p>					

### ✓ Objetivos (1 objetivo de creatividad, 1 objetivos de ciudadanía<sup>2</sup>, 1 objetivo vinculado a las áreas del laboratorio):

1. Descubrir la cultura digital por medio de la impresión 3d, la programación, fabricación de filamento, diseño y desarrollo electrónico, plotter de corte y modelado.
2. Desarrollar habilidades y conocer los intereses de los NNJ en torno a la Tecnología y la Innovación por medio de procesos artísticos.
3. Reflexionar y analizar los avances tecnológicos desde el conocimiento y los nuevos medios disponibles.

### ✓ 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		Originalidad	
Colaboración y confianza		Derechos y compromiso	Identificación de problemas	X	Conexión y síntesis	X
Autonomía	X	Buen vivir	Flexibilidad		Materialización de ideas	X

### ✓ Vinculación con los procesos participativos:

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
En las escuchas creativas de Cecrea se manifiesta la necesidad de adquirir herramientas y conocimientos de la cultura digital y la tecnología.	Informe 2 Escucha 2023
	Sello Curatorial 2024

<sup>1</sup> Una **experiencia Cecrea** es un elemento de la programación que cumpla con: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y disciplinaria. Un **laboratorio creativo** se define como un proceso creativo de aprendizaje que considera varias acciones consistentes entre sí y se implementa en base a la metodología: 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.

<sup>2</sup> Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

La Biomimesis como sello curatorial de Cecrea Castro, donde la observación de la naturaleza puede inspirar proyectos creativos e innovadores	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

✓ Sobre el proceso de archivo: (marcar con X)

¿Esta experiencia será archivada? <sup>3</sup>	Sí, será archivada	X	No será archivada			
En caso de ser archivada, ¿dónde se alojará?	Estación sensorial Cecrea	X	Subfondo regional Cecrea		En ambos	X

✓ Planificación (Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas)

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Castro, espacio sucio y limpio
Duración de la sesión	3 horas cronológicas	Fecha de realización	Lunes 19 de Febrero de 10:30 a 13:30
Propósito de la sesión:	Descubrir los inicios de las tecnologías digitales		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-X-) Escucha (-X) Co-diseño (-- ) Experimentación (-- ) Irradiación (-- ) Consejo (-- )		

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.
20 minutos	Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, etc.):	Proyector, presentación.	¿Qué intereses tienen en torno a la tecnología?	
	<p>Actividad 1 (puede considerar: una pregunta abierta para problematizar la experiencia, la presentación de una información o una técnica, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)</p> <p>Modelado en 3D: Los niños aprenderán los conceptos básicos del modelado en 3D utilizando software especializado. Desde crear figuras simples hasta diseñar objetos más complejos, este módulo les permitirá dar rienda suelta a su imaginación y crear sus propios diseños tridimensionales.</p> <p>Uso de impresoras 3D: ¡Es hora de dar vida a tus creaciones! Los participantes aprenderán cómo funciona una impresora 3D y cómo convertir sus diseños digitales en objetos físicos. Experimentan con</p>			

<sup>3</sup> Para Estación sensorial, los criterios son: participación de NNJ en la decisión y medial (audio, vídeo, etc.); mientras que para guardar en subfondo, los criterios son de orden técnico y teórico (proyecto Cecrea nacional y territorial).

	diferentes materiales y técnicas de impresión para ver cómo sus ideas cobran vida frente a sus ojos.			
	<p>Actividad 2<sup>4</sup> (puede considerar: la presentación de una información o una técnica, una pregunta abierta para problematizar la experiencia, una instrucción/invitación para realizar una acción concreta indicando los materiales o medios para ello, un diálogo con NNJ y su dinámica, etc.)</p> <p>Fabricación de filamento de impresión reciclando botellas PET: En este módulo, los niños descubrirán la importancia del reciclaje y aprenderán a fabricar su propio filamento de impresión utilizando botellas de plástico PET recicladas. Esta actividad no solo enseñará a los participantes sobre sostenibilidad, sino que también les permitirá experimentar con el proceso de fabricación de materiales.</p> <p>Diseño y fabricación de autoadhesivos de vinilo: Los niños explorarán el mundo del diseño gráfico creando sus propios autoadhesivos de vinilo. Desde la conceptualización hasta la producción, los participantes aprenderán a utilizar software de diseño y cortadoras de vinilo para crear pegatinas personalizadas que puedan llevarse a casa.</p> <p>Juegos de video: ¡La diversión continúa con los videojuegos! En este módulo, los niños tendrán la oportunidad de explorar una variedad de juegos digitales seleccionados especialmente para promover el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración.</p> <p>A lo largo del taller, fomentaremos la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico a través de actividades prácticas y estimulantes. Nuestro objetivo es inspirar a los participantes a explorar el emocionante mundo de la tecnología digital mientras desarrollan habilidades importantes para el futuro.</p> <p>¡Únete a nosotros en esta emocionante aventura de Cultura Digital para Niños y descubre el potencial ilimitado de la tecnología digital!</p>			
	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión.</u>			

<sup>4</sup> Se pueden agregar más actividades.

	Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, etc.)			
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

RECOMENDACIONES:

**Algunos elementos generales para facilitar una experiencia interactiva:**

Escuchar más que hablar.

Reforzar positivamente y comentar en positivo.

Intentar crear y mantener un clima acogedor y cooperativo (con nuestras preguntas, con nuestro tono de voz, con la disposición corporal, etc.)

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

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

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

Ir evaluando los tiempos y consensuar qué hacer si el horario se ha atrasado. No cortar una conversación interesante sólo por estar “atrasados”.

Tener claro que la planificación es flexible; las actividades se pueden adaptar a los intereses y disposición del grupo

✓ **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.

**Finalmente, se recomienda:**

Revisar la planificación antes a la interacción online, para refrescar cada momento y contenido a entregar

Tener los materiales a utilizar ordenados y al alcance.

Considerar realizar algunos ejercicios de dicción antes de iniciar cualquier formato

Contemplar 15 a 20 minutos, previo a cápsula o streaming, una prueba técnica. Se sugiere realizar una prueba que permita fijar el cuadro de imagen a mostrar y asegurar audio y conectividad.

Asegurar baterías, entre otros.