

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Sueños, animación y collage				
Facilitador/a(s):	María Paz Basso, Cristofer Quintul	Edad a los/as participantes	11-14 años		
Período de realización:	Lunes 2, 16 y 23 de Octubre	Región:	Los Ríos		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
En este laboratorio nos adentraremos en el mundo de los sueños, conociendo lo que sucede en nuestros cuerpos mientras dormimos y como nuestra imaginación fluye libremente mientras descansamos. En el realizaremos secuencias animadas mediante la técnica de stop motion, que den cuenta del mundo onírico de los y las participantes, a la vez de estimular la creatividad e imaginación por medio de la creación de mundos y micro relatos fantásticos.					

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

1. Ejercitar la creatividad y la imaginación a través de la experimentación con técnicas análogas y uso de aplicaciones para el celular.
2. Propiciar un espacio de expresión en el cual NNJ puedan comunicar sus ideas e inquietudes
3. Conocer

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación		Diversidad y multicultural.		Observación		Originalidad	x
Colaboración y confianza		Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	
Autonomía	x	Buen vivir		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 la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
ORIENTACION 2023	INFORME ESCUCHA 2023.

✓ Planificación³

Número de sesión:	1	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro	
			X					
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza
			X					
Dedicación del NNJ (aprox.) ⁴	3.3	Fecha de realización:	02-10-2023					
Propósito de la sesión:	Conocer a los y las participantes, compartir sus expectativas, además de comprender que pasa con nuestro cuerpo y mente mientras soñamos.							
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	x	Escucha	x	Co- diseño		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 min	<p>Escucha o Momento inicial Se les da la bienvenida a los y las participantes, dando un espacio para que cada uno y una se presente y responder a la siguiente pregunta: ¿Qué espero de este laboratorio? Esto se realizará mediante el traspaso de una lana para formar un entramado al terminar.</p> <p>Juego Mafia, con roles de pueblo, mafia y narrador.</p> <p>Co-diseño Se invita a los y las participantes a realizar un acuerdo de convivencia para procurar mantener un ambiente de bienestar para todos y todas.</p>	Lana Papelógrafo Plumones	<p>Se dará la instancia para que los y las participantes puedan compartir sus expectativas en relación al laboratorio.</p> <p>NNJ podrán proponer los acuerdos de convivencia con los cuales mantendremos un ambiente de bienestar para todos y todas.</p>	

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. siguiendo el modelo de 2 partes.

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>Experimentación Pregunta activadora: ¿Qué es soñar para mi? Las respuestas serán recogidas mediante post it con formas de nube para luego ser compartidas con el grupo.</p> <p>Presentación de bitácora del laboratorio, en la cual sesión a sesión podrán ir registrando sus sueños e ideas que les surjan para la posterior creación. Trabajo autonomo con las primeras paginas de esta e intervenirlas para agregar un toque personal a estas.</p>	<p>Bitácora de los sueños. Recortes Timbres tinta</p>	<p>Los y las participantes compartirán con el grupo lo que para cada uno y una es soñar.</p>	
15 min	Pausa			
	<p>Experimentación: Juego “los pescados” Para introducirnos en forma teórica y científica en el mundo onírico realizaremos un juego que consiste en completar un papelógrafo en donde se enuncian las principales teorías del porque soñamos el cual es el siguiente: “No esta claro por que soñamos, pero se cree que podría ser:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Para procesar la información</u> 2. <u>Descarga emocional z</u> 3. <u>Creatividad</u> 4. <u>Para mantener activo al cerebro</u> 5. <u>Prepararte para posibles amenazas</u> 6. <u>Influencia de la química cerebral”</u> <p>Las frases subrayadas estarán en “peces” que deberán pescar con una caña fabricada por ellos. La actividad se podría hacer en equipos a modo de competencia (se evaluará según cantidad de participantes) A continuación, se realizará una discusión sobre estas posibles explicaciones con apoyo de diapositivas en canvas https://www.canva.com/design/DAFu_9MvjcQ/mEoRQtwfv8Tq1k2EbAeHmQ/edit?ui=eyJHljp7fX0</p>			
15 min	<p>Consejo o Cierre: Nos reunimos para compartir que nos pareció esta primera sesión y recordar anotar o dibujar los sueños que vayamos teniendo durante la semana. Se harán consultas sobre qué temas nos gustaría aprender respecto a los sueños.</p>			

Solicitud de materiales a comprar

- ✓ Materiales (debe indicar los materiales que serán adquiridos con los recursos asignados para dicho gasto y los cuales son necesarios para la ejecución de la sesión).
- ✓ Transporte (debe indicar el tipo de transporte que se necesitará para el traslado de las compras efectuadas, solo en caso de ser necesario, este gasto será cubierto con los recursos que se han asignado para este ítem).

MATERIALES			TRANSPORTE			
Ítem	Cantidad	Valor Unitario Apróx.	Tipo De Transporte	Cantidad	Trayecto	Valor Apróx.
Resma tamaño carta	1	4790				
Paquete papeles de colores	15	590				
Papelógrafo	6	290				
Pegamento en barra	6	1.650				
Trípodes para celulares	6	3.000				
Carpeta cartulina de color	4	2.300				
		42.580				

RECOMENDACIÓN: En caso de existir modificaciones en la compra de materiales y/o traslado, dicho cambio debe informarse vía correo electrónico con copia a Claudia Menéndez, Eliana Pereira y Celeste Bizama.

V ° B° Encargada Pedagógica	V ° B° Directora Cecrea	V ° B° Profesional A. Administrativo
-----------------------------	-------------------------	--------------------------------------

CELESTE BIZAMA	CLAUDIA MENÉNDEZ	Eliana Pereira
Obs.:	Obs.:	Obs.:

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

Número de sesión:	2	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro	
			X					
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza
			X					

Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	3.3	Fecha de realización:	02-10-2023						
Propósito de la sesión:	Conocer y experimentar con las técnicas de collage y animación stop motion								
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha		Co- diseño	x	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.
	<p>Escucha o Momento inicial Bienvenida a los y las participantes ¿Cómo se sienten hoy?</p> <p>Juego “adivina el sueño” Cada una de las participantes deberán escribir alguno de los sueños han tenido durante la semana o en tiempos anteriores. Posterior a estos se juntarán los sueños y cada participante tomara uno, lo leerá y adivinara de quien es el sueño</p>			
	<p>Experimentación Juego interactivo: Preguntas sobre los sueños.</p> <p>Presentación “Creamos mientras soñamos” + presentación de artistas de diferentes disciplinas y científicos que se han inspirado en sus sueños.</p>			
15 min	Pausa			
	<p>Experimentación: ¿Qué es el collage? Realización de una composición mediante la técnica del collage con revistas viejas promoviendo algo que sea de su interés.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Diálogo inicial: ¿Qué conozco sobre la animación? •Presentación: Breve historia de la animación e introducción a la técnica stop motion. <ul style="list-style-type: none"> • visionado referentes de animaciones. 			

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.

	Consejo o Cierre:			
--	--------------------------	--	--	--

Número de sesión:	3	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro	
			X					
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza
			X					
Dedicación del NNJ (aprox.) ⁶	3.3	Fecha de realización:	02-10-2023					
Propósito de la sesión:	Conocer y experimentar con las técnicas de collage y animación stop motion							
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha		Co- diseño	x	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.
	Escucha o Momento inicial Bienvenida a los y las participantes Compartimos como estuvo nuestra semana y sociabilizamos nuestras bitácoras de los sueños.	Bitácoras de los sueños		
	Experimentación Visualización de cortometrajes animados y dialogo entorno a lo visto Creación de storyline para el desarrollo de micro animaciones.	Proyector Hojas de oficio		
15 min	Pausa			
	Experimentación: Introducción al uso de la app Stop motion studio Realización de micro animaciones en formato collage	Celulares Tablet Soporte para celulares Revistas Tijeras Pegamentos		

⁶ 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.

	Consejo o Cierre: Compartimos los resultados de las micro animaciones y la experiencia vivida durante el laboratorio.			
--	---	--	--	--