

PLANIFICACIÓN CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Cuenteros				
Facilitador/a(s):	Sergio Lagos - Nicolás Salazar - Jose Mella - Fernanda Inaipil				
Período de realización:	Abril 2023	Región:	La Araucanía		
Cantidad de sesiones:	2	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (<input type="checkbox"/>)	Exp. Creativa (X)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Invitamos a los niños y niñas a participar de una experiencia literaria. Indagaremos en el mundo de las historias a través de la improvisación de relatos colectivos, por medio del juego basado en cartas y materiales didácticos que ayuden a fomentar la creatividad y la imaginación en la creación de cuentos e historias. Además, a través de herramientas e instrumentos sonoros, se insta a la musicalización de las creaciones.					

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

1.	Promover la creación de historias y cuentos a través del juego
2.	Incentivar el diálogo y el trabajo colectivo entre pares
3.	Propiciar la sonorización y musicalización de las creaciones

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación	X	Diversidad y multiculturalidad	X	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

✓ 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.)
	Bitácoras

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.

✓ Planificación³

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Interacción presencial
Duración del medio para facilitar ⁴ :	120 min	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	120 min
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	16 de Febrero 2023
Propósito de la sesión:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) 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.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
15 min	<p>Bienvenida.</p> <p>Socializar el conocimiento de las personas participantes y el Centro de Creación;</p> <p>Ejercicio corporal o dinámica de inicio, para disponer a los participantes a trabajar de manera óptima, y visualizar los ánimos iniciales.</p> <p>Propuesta: “Quebrantahuesos”, juego consistente en que cada persona dice una frase para ir construyendo improvisadamente una historia entre todos. También se puede incorporar versión del juego en base a dibujos (se construye una figura por fragmentos, cada participante dibuja una parte y luego se descubre el resultado).</p>	Papel, lápices.	<p>Deciden si participar o no, y si hacerlo de forma más o menos activa.</p> <p>- Se da la posibilidad de que decidan el juego de activación del inicio o si les parece bien el juego que se propone.</p>	
30 min	<p>A través de dinámicas, juegos y preguntas (escucha activa) exponer el tema a tratar, aplicando el co-diseño.</p> <p>Se les propone realizar bocetos, guion, maquetas o pautas previas de alguna historia o relato que quisieran transmitir. Se puede utilizar cualquier técnica, disciplina o materialidad para aquello, ya sea dibujos, historietas, viñetas, figuras de lego, guiones, textos, relatos orales de ensayo, etc.</p>	lápices, cartulinas, block, legos, etc.	<p>- Lluvia de Ideas de temáticas para las historias, decidirán qué formato utilizar para realizar sus bocetos o maquetas.</p> <p>- Pueden elegir en todo momento la materialidad que van a ocupar.</p>	
30 min	<p>Experimentación</p> <p>Elaboración de historias</p> <p>A medida que vayan teniendo definidas sus historias o relatos, se les invita a plasmarlo en forma visual y/o escritura, por medio de elaboración de un fanzine, sintetizando su propuesta con inicio desarrollo y final.</p> <p>Creación de libritos (formato Fanzine)</p>	Papelería	<p>Papelería, lápices, colores.</p> <p>- Pueden proponer la forma en que quieren plasmar sus propuestas.</p> <p>- Pueden elegir si trabajar de manera individual, en pequeños o grandes grupos.</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, 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.

20 min	<p>Irradiación 2. socialización de Libros</p> <p>A medida que tengan desarrollados los fanzine, decidirán cómo socializar sus historias, puede ser relatarlos en vivo, o grabar audios para reproducirlos con un parlante.</p> <p>Se dedica un momento al compartir cada relato o historia (en vivo o grabada), exhibiendo los fanzines y pegándolos en la pared o en un papelógrafo.</p>	<p>Micrófono, parlante, sistema para grabar (PC o teléfono).</p>	<p>Deciden de qué forma compartir sus creaciones.</p>	
10 min	<p>Cierre</p> <p>Ejercicios de reflexión final de acuerdo a las actividades o experiencias realizadas para generar continuidad a las sesiones. Se incluyen plenarios con discusiones o exposiciones e intercambio de ideas; evaluar la utilidad de la experiencia valorando la crítica de los.as participantes.</p> <p>Se les invita a un círculo reflexivo, en donde se les invita a generar una retroalimentación respecto de la actividad, se pueden usar preguntas gatillantes: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué fue lo que más te gustó de la experiencia?, ¿Qué le cambiarías a la actividad?</p> <p>También se debe generar lluvia de ideas en torno a temas o actividades que les gustaría abordar en otros laboratorios.</p>		<p>- Deciden si compartir de forma individual o colectiva sus reflexiones finales.</p> <p>- Eligen la manera de presentar su libro de cuentos colaborativo.</p>	
<p>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):</p>				