

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Juegatela				
Facilitador/a(s):	Cristian Marambio,, Javiera Diaz		Edad a los/as participantes	12 a 19	
Período de realización:	01 de julio hasta 02 de julio	Región: ohiggins	O'Higgins. Cecrea Pichidegua.		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa(_x_)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
- Los NNj experimentarán diferentes procesos de participación, observando y vivenciando juegos de distintas épocas y generaciones, así diseñando nuevas propuestas según intereses y capacidades de ellos.					

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

1. Problematicar la necesidad de generar espacios lúdicos, participativos y que nos entreguen conocimientos a través de las herramientas del juego en distintos rangos etarios actuales y de generaciones anteriores.
2. Conocer y vivenciar los juegos de distintas generaciones ligadas a la cultura e historia ciudadana
3. Crear y experimentar un juego bajo las necesidades y capacidades de los NNJ presentes en el laboratorio

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

CAPACIDADES CIUDADANAS			CAPACIDADES CREATIVAS				
Democracia y participación		Diversidad y multicultural.	x	Observación	x	Originalidad	
Colaboración y confianza	x	Derechos y compromiso		Identificación de problemas		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.)

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

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

¹ 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.

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

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

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

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	CECREA Pichidegua
Duración de la sesión	3 horas	Fecha de realización	01/07/2024
Propósito de la sesión:	<p>Experimentar con juegos traídos por los NNJ, ya sean de su interés o que les contaron sus padres.</p> <p>Iniciar proceso de grupos por interés y de rango etario para la organización de ideas para la creación de un juego.</p>		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (x) 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.
15 min	Desbloqueo: Lápiz chirrito Los NNJ mediante una previa instrucción realizará una activación de inicio utilizando papel y lápiz, con el fin de crear una carrera en una hoja previamente dibujada con la pista, el fin es llegar a la meta solo utilizando un lápiz y moviendolo con la acción del chirrito.	- papel bond de pliego o rollo - lápices o plumones punta fina	Podrán realizar acuerdos con respecto a la activación si ellos lo desean.	
40 min	Presentación: Se realiza un introducción contextualizando el laboratorio y mostrando juegos realizados en generaciones anteriores con el fin de poder situarlos en las necesidades de la época contractual de los con los de la actualidad.	- data, parlante y pc		
80 min	Actividad 2: Vivenciar y jugar los diferentes tipos de juegos en diferentes épocas y realizando bitácoras de observación y comprensión de cada juego (payaya 5 piedras -run run con boton - bolitas-)	juegos de diferentes épocas y actuales		
20 min	Consejo y cierre: compartir las observaciones escritas en las bitácoras, cruzar ideas y opiniones para poder entrecruzarse y así poder diseñar nuevos juegos.	-		

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

Número de sesión	2	Lugar donde se desarrollará	CECREA Pichidegua
Duración de la sesión	2 hrs.	Fecha de realización	02/07/2024
Propósito de la sesión:	Conocer y vivenciar juegos de diferentes épocas comprendiendo las necesidades y entendiendo nuestras nuevas formas de jugar.		
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 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.
30 min	Desbloqueo: Como la sesión es de juegos comenzamos experimentando cada juego traído por los NNJ, utilizándolos como desbloqueo creativo y como metodología para separar los grupos de trabajo.	juegos triodos por los NNJ	Podrán realizar acuerdos siguiendo instrucciones y proponer sus propias reglas.	
40 min	- Los NNJ se dividen en grupos desde sus voluntades o intereses, observando y experimentando con los juegos traídos desde sus casa o con los que cuenta CECREA con el fin de poder entender su construcción, estética, y formas de juegos.	juegos triodos por los NNJ		
20 min	Consejo y cierre: compartir las observaciones escritas en las bitácoras, cruzar ideas y opiniones para poder entrecruzarse y así poder diseñar nuevos juegos.	-		

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

Número de sesión	3	Lugar donde se desarrollará	CECREA Pichidegua
Duración de la sesión	2 hrs.	Fecha de realización	02/07/2024 (tarde)
Propósito de la sesión:	los NNJ experimentaran diferentes procesos de participación, observando y vivenciando juegos de distintas generaciones, diseñando diferentes propuestas según intereses necesidades y capacidades.		
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 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	Comenzamos con un desbloqueo creativo utilizando un juego llamado el zorro, activando la sesión de manera lúdica e invitando a los NNJ a retomar sus diseños e ideas relacionadas al juego.	juego el Zorro		
40-50 min	Actividad: Según los avances de cada NNJ, se realiza una división de grupos	juegos cecrea	oportunidad de elegir	

	previamente acordada entre los NNJ para comenzar a trabajar en sus propuestas e ideas señaladas en las sesiones anteriores y/o avanzar en las ya propuestas y generar sus propios juegos.			
15 min	Consejo y cierre: compartir las observaciones escritas en las bitácoras, cruzar ideas y opiniones para poder entrecruzarse y así poder diseñar nuevos juegos.			