

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Sonido Vivo				
Facilitador/a(s):	Marcelo Padilla y Yasna Orellana				
Período de realización:	Mayo	Región:			
Cantidad de sesiones:	4	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (_x_)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
<p>Este laboratorio invita a los participantes a registrar sonoramente , paisajes, actividades, conversaciones en diversas dinámicas que se desarrollaran en la primera hora de cada sesión, como: caminar, cocinar, crear plásticamente.</p> <p>Estas capturas serán el material base para una creación performática relacionando el cuerpo, el sonido, las artes visuales y tecnología, en una experiencia transdisciplinaria</p>					

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

1. Desarrollar en conjunto a NNJ creaciones transdisciplinarias tomando como base el registro Sonoro
2. Generar espacios de participación mediante la toma de decisiones en la mezcla de espacios distintos de expresión , movimiento, artes visuales , artes sonoras
3. Crear un espacio de experimentación transdisciplinario en el que NNJ puedan desarrollar experiencias performativas a través de las artes visuales; El cuerpo y lo sonoro

✓ 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.	x	Observación	x	Originalidad	
Colaboración y confianza	x	Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	x
Autonomía		Buen vivir		Flexibilidad		Materialización de ideas	x

✓ Vinculación con los procesos participativos:

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.

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
“ Se manifestó el deseo de ser escuchados y considerados en términos de participación ciudadana”(pág. 12)	Segunda Escucha creativa 2021

✓ Planificación³ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (--x--)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	2	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión) ²
Plataforma, app o web a utilizar:	ninguna	Fecha de realización o publicación:	5 mayo
Propósito de la sesión:	reconocimiento del grupo y dar a conocer técnicas y formatos de registro del laboratorio		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--x) 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.
20	Saludo inicial, Desbloqueo creativo: a modo de explicar lo que se desarrollará en el laboratorio, haremos un primer ejercicio. En círculo, todos al mismo tiempo , diremos “Hola” palabra que será grabada en un loop de un pedal, para luego grabar distintas capas con sus nombres . Luego conversaremos sobre lo que haremos en el laboratorio en base al desbloqueo presentado.	Dispositivos para grabar , pedales, micrófonos , papel,	Los participantes podrán armar la primera pieza sonora de la jornada
40	Actividad 1: Saldremos a caminar por 40 minutos, en grupos. Estos, tendrán una lista de preguntas que facilitarán el diálogo para conocerse. Las que serán grabadas en dispositivos de audio portátiles, celulares , tascam y grabadoras disponibles. Preguntas para conocerse: ¿Dónde vives?¿Qué grupos de música escuchas actualmente?¿ Qué me dirías de tu mejor amigo? ¿ Qué serie ves y cual me recomendarías? ¿ qué es lo que más te motiva en la vida? ¿ qué piensas del futuro ambiental? ¿qué piensas de tu futuro, lo vez aquí en la isla? ¿ te gusta la isla? ¿ qué te diferencia vivir en la isla comparando con los otros jóvenes de chile? ¿te gusta el mar? ¿ qué hiciste en el verano? ¿ Cómo es tu escuela/ liceo? ¿ Qué es lo mejor y peor de tu escuela/ liceo? ¿ Algún juego que me recomiendes? ¿tienes redes sociales? ¿ cómo es tu familia? ¿ cómo son tus amigos? ¿ cómo te defines como persona? Pueden hacer anotaciones en su hoja		Se les otorga un espacio libre de conversación, para crear lazos y comunidad

³ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores a l 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.

	Facilitadores graban ruidos ambientales . Se les indica a los participantes que envíen audios al grupo de whatsapp .		
40	actividad 2: En la sala de movimiento se invita a NNJ a reconstruir sus experiencias mediante conceptos en un papelógrafo en el piso y luego grabar esos conceptos en uno de los pedales loop. Preguntas facilitadoras: ¿cómo te sentiste? ¿ que descubriste de tu compañerx? ¿ cómo se siente tu compañerx?¿ dónde estudia?	papel , lápiz	Los participantes podrán expresar sus experiencias de la primera actividad y así crear la primera pieza sonora
20	Juego de rondas. de manera colectiva nos movemos en diversas cualidades de movimiento .(tierra ; agua, aire fuego, o relacionadas con emociones que nos generan los conceptos)		
	Descarga y mezcla de sonidos con los sonidos capturados en la caminata		
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):			

✓ Planificación⁶ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁷ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Experimentar el compartir mediante una sesión de cocina y capturas de sonido		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) 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.
	Bienvenida. desbloqueo juego rítmico colectivo		
	1-cocinar: Se invita a NNJ a cocinar en grupos un tallarinata en donde haremos diversas salsas de verduras , paralelo a esto se pide a NNJ puedan proponer diversas músicas, bandas o artista favoritos para escuchar en conjunto		
	Actividad 2 Registrar sonidos propios de la faena de cocina y grabarlos en diversos dispositivos. para luego sumarlos como una capa sonora al momento de comer Actividad 3: El colectivo come en conjunto lo preparado y eligen una playlist de diversas músicas que desean escuchar .		

⁶ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores a l 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.

Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):

✓ Planificación⁹ (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Experimentar el compartir mediante el desarrollo de una practica visual y auditiva		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) 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.
	Bienvenida .se da la bienvenida a NNJ . Desbloqueo :¿ De qué color me siento hoy? Act 1 Se invita a NNJ a escuchar diversos sonidos envasados y vincularlos a un color.		
	Act. 2: Con los colores elegidos en el desbloqueo NNj realizan diversos movimientos en papel para luego vincularlos con un tipo de sonido 1- artes visuales		
	Generar una conversación		

Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):

✓ Planificación¹² (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

⁹ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores a l 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.

¹² Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores a l co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	4	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ¹³ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹⁴	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	integrar los diversos lenguajes revisados en cada sesión para una el desarrollo de una experiencia performática		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (-X) 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.
	Integración de las actividades de las sesiones anteriores Bienvenida: Desbloqueo: Ronda de juegos rítmicos y melódicos		
	Act. 1: Recopilación y mezcla de archivos sonoros capturados en las sesiones anteriores. Se invita a NNJ a transitar e intervenir por un espacio de instalación y performance en la sala de movimientos en donde se encuentran pregrabados los sonidos de sesiones anteriores, conversaciones . playlist.		
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):			

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.

¹⁵ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores a l 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.

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.

