

PLANIFICACIÓN DE LABORATORIOS EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Laboratorio “DESCUBRE TU INSTRUMENTO CON MOVIMIENTO”				
Facilitador/a(s):	Ramón Torrealba-artes musicales y Claudia Espinoza-artes escénicas				
Fecha(s) de realización:	Miércoles 13, 20 y 27 de abril, 16:00-18:30	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					
Invitamos a explorar los sonidos que podemos crear a partir de nuestro cuerpo, voz e instrumentos musicales de Cecrea. Como también a jugar a dirigir y seguir la música con nuestro movimiento, para así descubrir qué instrumento lleva cada una y uno en el cuerpo. Además de crear tus propios instrumentos musicales caseros.					

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

1. Reforzar y motivar a las y los NNJ a la experiencia sonora y creativa, incorporando cuerpo y expresión con el movimiento.
2. Instar en la diversidad, multiculturalidad y colectividad entre y hacia las y los NNJ, en cuanto a sus decisiones de expresión y creatividad.
3. Explorar en la creación de ritmos, voces y movimientos corporales ligados al cuerpo, naturaleza, identidad, las relaciones, emociones, los sueños y las fantasías.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación	X	Diversidad y multicultural.	X	Observación	X	Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso	X	Identificación de problemas		Conexión y síntesis	
Autonomía	X	Buen vivir	X	Flexibilidad	X	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 y fuente de información (Informe escucha, bitácora, encuesta etc.)

Información y contenido recogido en encuestas y escucha; además de trabajo en taller de convergencia de parte de facilitadores y encargada pedagógica.

✓ **Planificación**

Número de sesión:	1	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2.5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
					X	X				
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3.33	Fecha de realización:	13 de abril de 2022							
Propósito de la sesión:	Invitar a las y los NNJ a conocer el instrumento musical que llevamos, nuestro cuerpo, y a partir de éste conectarnos con el movimiento y ritmo que también se puede interpretar con los demás instrumentos.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	X	Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	X	Consejo	X

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
20 minutos	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.)</p> <p>Recepción de participantes, inducción del protocolo sanitario y uso de espacios en el centro de creación.</p> <p>Bienvenida y acogida desde los y las facilitadores hacia las y los NNJ.</p> <p>Activación Corporal Creativa; A través de un juego de trayectoria espacial, guiado por la facilitadora, seguimos con el movimiento original y espontaneo de cada NNj incorporando sonidos bajos o agudos de acuerdo a los niveles guiados por un trompe.</p> <p>-Abrir la palabra a las y los NNJ en cuanto a sus impresiones, compartir experiencias y expectativas en cuanto al laboratorio.</p>	<p>Ropa cómoda para facilitar el movimiento</p> <p>Calcetines gruesos o antideslizantes</p>	

	-Nos preparamos para la primera actividad de creación		
40 Minutos	<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>Invitamos a cada NNJ a crear patrones rítmicos, sonoros y de movimiento a partir de nuestro cuerpo para expresarse libremente y conectarse entre todas y todos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comentamos a las y los participantes, los objetivos de la actividad y luego recoger sus impresiones, ideas y/o aclarar sus dudas - luego invitamos a conocer algunos sonidos que podemos hacer percutiendo nuestro cuerpo, primero se ejecutan los sonidos por separado para luego mezclarlos en una dinámica rítmica y a través de esta exploración llegar a conectarnos con el movimiento y crear un patrón o secuencia rítmica sobre la que podamos cantar y expresarnos libremente. - invitamos a imaginar y diseñar nuevos patrones rítmicos y de movimiento inspirado en sus sentimientos e imaginación. - Fusionamos todas creaciones rítmicas, sonoras y de movimiento como un solo ecosistema colectivo. 	Ropa cómoda y calcetines	
10 minutos	<p>Descanso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a un descanso o juego libre 		
50 Minutos	<p>Actividad 2³ (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> <ul style="list-style-type: none"> - Le preguntamos a las y los NNJ ¿Qué diferencias sienten al escuchar los distintos sonidos que hicieron con su cuerpo? -Presentación de Instrumentos Musicales y los relacionamos con los distintos sonidos que realizamos con el cuerpo para transportar esos sonidos a los instrumentos. - Se explora en el tono y timbre de cada instrumento relacionándolos con la asignación de sonido “brillante” u “opaco” para realizar un juego dinámico para luego interpretar los patrones trabajados ahora con éstos, logrando ejecutar una secuencia rítmica con sonido más potente y que estimule a más movimiento. -Los instamos a registrar esta intervención lúdica a través de una grabadora. -Con lo explorado los invitamos a trasladarnos temporalmente hacia el espacio del sonido, de a grupos de a cinco participantes entrando para entretenerse experimentando con la “Batería Colectiva”. 		<p>Instrumentos musicales</p> <p>Grabadora</p> <p>Batería (Espacio del sonido)</p> <p>4 Par de Baquetas</p>

³ Se pueden agregar más actividades.

15 Minutos	<p>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión,</u></p> <p>Las y los invitamos a irradiar la experiencia a través de la reproducción de las grabaciones.</p>		<p>1 Camara de Video</p> <p>1 tripode de camara</p>
15 minutos	<p><u>Consejo o Cierre:</u> (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, indicaciones para trabajo autónomo, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos al grupo a reunirse y a pedirles a cada uno y una que tomen el instrumento que más les gusto y preguntarles porque escogieron dicho instrumento, que sintieron y que más les gustaría hacer con él. - Preguntamos también a modo de indagar ¿cómo se sintieron hoy? ¿qué conocimos y aprendimos? - Indagamos en ideas y sugerencia para la creación de instrumentos caseros. - Recordamos día y hora de la próxima sesión, nos despedimos y agradecemos su participación. 		<p>1 TECLADOS YAMAHA PSR-E243</p> <p>1 ATRIL PARA TECLADO 18993- 015-55</p> <p>1 BATERIA SUPERSTAR HB5W</p> <p>4 BAQUETAS (par)</p> <p>1 BOMBO LINGUERO C/MAZO</p> <p>1 BONGOS</p> <p>1 BONGOS DOBLE</p> <p>2 CAJÓN PERUANO</p> <p>2 CENCERRO METÁLICO</p> <p>1 GUIRO METÁLICO</p> <p>1 MARACAS (par)</p> <p>2 PANDERO ROJO</p> <p>1 SONAJERO DOBLE CON MANGO</p> <p>3 TONE BLOCK</p> <p>1 TRIANGULO</p> <p>1 XILOFONO DE MADERA</p>

--	--	--	--

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	
---	--

Algunos elementos generales para facilitar a considerar:

- 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

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 existan 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.
- 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.

✓ **Planificación**

Número de sesión:	2	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2.5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
					X	X				
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3.33	Fecha de realización:	20 de abril de 2022							
Propósito de la sesión:	Invitar a las y los NNJ a conocer el instrumento musical que llevamos, nuestro cuerpo, y a partir de éste conectarnos con el movimiento y ritmo que también se puede interpretar con los demás instrumentos.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	X	Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación		Consejo	X

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
40 minutos	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: <i>saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.</i>)</p> <p>Recepción de participantes, inducción del protocolo sanitario y uso de espacios en el centro de creación.</p> <p>Bienvenida y acogida desde los y las facilitadores hacia las y los NNJ.</p> <p>Activación Corporal Creativa; a través de algunos patrones rítmicos jugamos con la percusión del cuerpo.</p> <p>-Abrir la palabra a las y los NNJ en cuanto a sus impresiones, compartir experiencias y expectativas en cuanto al laboratorio.</p> <p>-descanso: invitación a colar e hidratarse, juego libre y baño</p>	<p>Ropa cómoda para facilitar el movimiento</p> <p>Calcetines gruesos o antideslizantes</p>	

50 Minutos	<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> <ul style="list-style-type: none"> - Comentamos a las y los participantes, los objetivos de la actividad y luego recoger sus impresiones, ideas y/o aclarar sus dudas, traemos un patrón rítmico ejecutado con el cuerpo en el primer momento de esta sesión y lo interpretamos a través de un instrumento escogidos por ellos. - Fusionamos todas creaciones rítmicas, sonoras y de movimiento como un solo ecosistema colectivo. <p>-descanso: invitación a colar e hidratarse, juego libre y baño</p>		<p>1 TECLADOS YAMAHA PSR-E243</p> <p>1 ATRIL PARA TECLADO 18993- 015-55</p> <p>1 BATERIA SUPERSTAR HB5W</p> <p>4 BAQUETAS (par)</p> <p>1 BOMBO LINGUERO C/MAZO</p> <p>1 BONGOS</p> <p>1 BONGOS DOBLE</p> <p>2 CAJÓN PERUANO</p> <p>2 CENCERRO METÁLICO</p> <p>1 GUIRO METÁLICO</p> <p>1 MARACAS (par)</p> <p>2 PANDERO ROJO</p> <p>1 SONAJERO DOBLE CON MANGO</p> <p>3 TONE BLOCK</p> <p>1 TRIANGULO</p> <p>1 XILOFONO DE MADERA</p>

40 minutos	<p>Actividad 2⁴ <i>(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.</i></p> <p>-Con lo explorado desde la sesión anterior los invitamos a trasladarnos temporalmente hacia el espacio del sonido, de a grupos de a cinco participantes entrando para entretenerse experimentando con la “Batería Colectiva”.</p> <p>-descanso: invitación a colar e hidratarse, juego libre y baño</p>		<p>Instrumentos musicales</p> <p>Batería (Espacio del sonido)</p> <p>4 Par de Baquetas</p>
	<p>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión,</p> <p>No aplica</p>		
20 minutos	<p>Consejo o Cierre: <i>(puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, indicaciones para trabajo autónomo, etc.)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos al grupo a reunirse y a pedirles a cada uno y una que tomen el instrumento que más les gusto y preguntarles porque escogieron dicho instrumento, que sintieron y que más les gustaría hacer con él. - Preguntamos también a modo de indagar ¿cómo se sintieron hoy? ¿qué conocimos y aprendimos? - Indagamos en ideas y sugerencia para la creación de instrumentos caseros. - Recordamos día y hora de la próxima sesión, nos despedimos y agradecemos su participación. 		<p>1 TECLADOS YAMAHA PSR-E243</p> <p>1 ATRIL PARA TECLADO 18993- 015-55</p> <p>1 BATERIA SUPERSTAR HB5W</p> <p>4 BAQUETAS (par)</p> <p>1 BOMBO LINGUERO C/MAZO</p> <p>1 BONGOS</p> <p>1 BONGOS DOBLE</p> <p>2 CAJÓN PERUANO</p>

⁴ Se pueden agregar más actividades.

			<p>2 CENCERRO METÁLICO</p> <p>1 GUIRO METÁLICO</p> <p>1 MARACAS (par)</p> <p>2 PANDERO ROJO</p> <p>1 SONAJERO DOBLE CON MANGO</p> <p>3 TONE BLOCK</p> <p>1 TRIANGULO</p> <p>1 XILOFONO DE MADERA</p>
--	--	--	--

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	
---	--

Algunos elementos generales para facilitar a considerar:

- 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

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 existan 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.
- 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.

✓ Planificación

Número de sesión:	3	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro	
			X					
Tiempo de la sesión horas cronológicas	2.5		Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza

HC:		Sala de edificio Cecrea a utilizar:			X	X				
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3.33	Fecha de realización:	27 de abril de 2022							
Propósito de la sesión:	Invitar a las y los NNJ a conocer el instrumento musical que llevamos, nuestro cuerpo, y a partir de éste conectarnos con el movimiento y ritmo que también se puede interpretar con los demás instrumentos.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	X	Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	X	Consejo	X

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
60 minutos	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: <i>saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.</i>)</p> <p>Recepción de participantes, inducción del protocolo sanitario y uso de espacios en el centro de creación.</p> <p>Bienvenida de los y las facilitadores hacia las y los NNJ, Juego de activación y acogida.</p> <p>-Abrir la palabra a las y los NNJ en cuanto a sus impresiones, compartir experiencias y expectativas en cuanto a la sesión de hoy.</p> <p>-Invitamos a los NNJ a crear un patrón ritmo, se definen 3 grupos.</p> <p>-Escribimos los patrones rítmicos para asignarle una fila a cada grupo.</p> <p>-Interpretan todos los grupos al mismo tiempo según su fila correspondiente.</p> <p>-Nos trasladamos a espacio música para ejecutar y explorar la batería colectiva.</p> <p>-descanso: invitación a colar e hidratarse, juego libre y baño.</p>	<p>Ropa cómoda para facilitar el movimiento</p> <p>Calcetines gruesos o antideslizantes</p>	<p>1Batería</p> <p>4 par de baquetas</p>

<p>60 Minutos</p>	<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> <ul style="list-style-type: none"> -Centramiento gestual integrando respiración. -Conocimiento y saberes del concepto “Batería”. -Cada NNJ escoge un instrumento para ejecutar un patrón rítmico en común. -Exploración con los instrumentos experimentando con la interpretación de una improvisación musical. -Lectura de los patrones escritos interpretando en conjunto cada línea asignada a un grupo de instrumentos para crear un ensamble musical y registrarlo. -descanso: invitación a colar e hidratarse, juego libre y baño 		<p>1 TECLADOS YAMAHA PSR-E243</p> <p>1 ATRIL PARA TECLADO 18993- 015-55</p> <p>1 BATERIA SUPERSTAR HB5W</p> <p>4 BAQUETAS (par)</p> <p>1 BOMBO LINGUERO C/MAZO</p> <p>1 BONGOS</p> <p>1 BONGOS DOBLE</p> <p>2 CAJÓN PERUANO</p> <p>2 CENCERRO METÁLICO</p> <p>1 GUIRO METÁLICO</p> <p>1 MARACAS (par)</p> <p>2 PANDERO ROJO</p> <p>1 SONAJERO DOBLE CON MANGO</p> <p>3 TONE BLOCK</p> <p>1 TRIANGULO</p> <p>1 XILOFONO DE MADERA</p>
	<p>Actividad 2⁵ (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>		

⁵ Se pueden agregar más actividades.

	No aplica		
20 minutos	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión,</u> -Invitamos a irradiar en una grabación visual.		Cámara fotográfica trípode
10 minutos	<u>Consejo o Cierre:</u> <i>(puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, indicaciones para trabajo autónomo, etc.)</i> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos también a modo de indagar ¿cómo se sintieron hoy? ¿qué conocimos y aprendimos? - Indagamos en ideas y sugerencias para próximos laboratorios viables. - nos despedimos y agradecemos su participación. 		

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	
---	--

Algunos elementos generales para facilitar a considerar:

- 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

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 existan 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.
- 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.

PLANIFICACIÓN DE LABORATORIOS EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Hospital de la Música				
Facilitador/a(s):	Ramón Torrealba – Artes Musicales y Javier Soto - Tecnología en Innovación				
Fecha(s) de realización:	4, 11 y 18 de mayo	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					
Recolección de instrumentos y equipos musicales, realizando en forma conjunta su mantenimiento y reparación de aquellos que están defectuosos, armado cables y piezas electrónicas de sonido. Se experimentará con la conexión y ajustes de sistemas de sonido y afinación de instrumentos con la finalidad de tocar en una banda improvisada.					

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

1. Imaginar y descubrir soluciones de problemas técnicos que puedan impedir interpretar música.
2. Fortalecer las capacidades de independencia para interpretar música y contribuir a mejorar el equipamiento del espacio del sonido.
3. Conocer el funcionamiento y como reparar y ajustar algunos instrumentos musicales, equipos de sonido y sus conexiones.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación	X	Diversidad y multicultural.		Observación	X	Originalidad	
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso		Identificación de problemas	X	Conexión y síntesis	
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 y fuente de información (Informe escucha, bitácora, encuesta etc.)
Interés en el área musical, conformación de bandas musicales, activación del espacio del sonido. Información recogida de encuestas, consejo NNJ y micro escuchas.

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:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X				Espacio del sonido			
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
			X	X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3.3	Fecha de realización:	4 de Mayo de 2022							
Propósito de la sesión:	Recepcionar instrumentos y equipos musicales, diagnosticar problemas técnicos que puedan presentar y proponer soluciones a experimentar, comenzar a reparar y determinar más materiales que se requieran.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	X	Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	X	Consejo	X

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
30 Minutos	Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.) Inducción protocolo covid, bienvenida y acuerdos de convivencia. Se exponen diversos instrumentos y equipos recepcionados, se observan todos y se evalúa su estado bajo la opinión de las y los participantes. Se reciben ideas y propuestas de solución y se co-diseña la sesión futura.		
45 Minutos	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.) Se comienza a realizar mantenimiento como limpieza, ajustes y afinación de los instrumentos y equipos que están en mejor condición y los que tienen menor daño se reparan con los materiales y herramientas disponibles. Se muestran diferentes cables de sonido desarmados para luego armarlos y probarlos en un tester. Pausa activa		4 ANTEOJOS SEGURIDAD 3M S1 101 SOLUS IN/OUT FOTOCROMATCO ANTIEMPAÑANTE. 2 ALARGADOR MÚLTIPLE 6 TOMAS C/LED 5MTS. 2 ALICATE TRAMONTINA UNIVERSAL 8" 2 CAUTIN FUJITEL 30W 4 GUANTES DE SEGURIDAD PROSAFRE

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.

			<p>CABRITILLA CORTO SIN FORRO PAR</p> <p>1 REDLINE HUINCHA DE MEDIR 8MX25MM</p> <p>1 JUEGO DE LLAVES ALLEN TRAMONTINA HEX 9 PIEZAS 41408-209</p> <p>1 JUEGO DESTORNILLADOR STANLEY JUEGO 6 PIEZAS BASIC</p> <p>4 PECHERA SOLDADOR BLACKBULL COLETO DE CUERO</p> <p>2 MULTIMETRO UNIT-T 60A</p> <p>4 PRENSA STANLEY C 3</p> <p>4 PRENSA SARGENTO 24 24 CUN01</p> <p>1 HERRAMIENTA INGCO MULTIFUNCIONALES 49 PIEZAS</p>
30 Minutos	<p>Actividad 2⁴ (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>Traslado hacia el espacio del sonido con los instrumentos y equipos en mejor condición y los que se lograron reparar, se prueban de a uno instalados y conectados. Se evalúan los resultados bajo las opiniones de las y los participantes.</p>		<p>1 EQUIPOS DE APOYO OPTUX PRO SET</p> <p>AMPLIFICACIÓN OP-200</p> <p>1 SENNHEISER E609 SV MICROFONO DINAMICO</p> <p>2 SHURE MICROFONO SM-81-LC</p> <p>2 HERCULES ATRIL DE MICROFONO MS631B</p> <p>4 CABLES DE MICROFONO</p> <p>1 PARLANTE ACTIVO MEKSE</p>
Minutos 35	<p>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión,</p> <p>En el espacio del sonido se experimenta libremente interpretando los instrumentos y equipos reparados con buen resultado finalizando con una sesión de música en vivo.</p>		<p>1 BATERIA</p> <p>2 PAR DE BAQUETAS</p> <p>1 TECLADO</p> <p>1 ATRIL PARA TECLADO</p> <p>2 MICROFONOS SHURE CON ATRIL</p>

⁴ Se pueden agregar más actividades.

Minutos 10	Consejo o Cierre: <i>(puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, indicaciones para trabajo autónomo, etc.)</i> Pregunta abierta de que les pareció la experiencia de la sesión, destacar lo bueno y lo malo y contribuir a mejorarlo. Establecer lo que se realizara en la próxima sesión. Despedida.		
---------------	---	--	--

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	Tester probador de cables de sonido, afinador cromático para guitarra y bajo, adhesivo de montaje, limpiador de guitarra y bajo, juego de cuerdas para guitarra, kit de limpieza para guitarra y bajo, atril soporte para guitarra y bajo.
---	--

✓ **Planificación⁵**

Número de sesión:	2	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro	
			X			Espacio del sonido		
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza
			X	X				
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3.3	Fecha de realización:	11 de Mayo de 2022					
Propósito de la sesión:	Seguir recepcionando nuevo equipamiento e instrumentos dañados o mal conservados que los participantes quedaron de traer, para utilizarlos y se los puedan llevar reparados y en uso a sus hogares.							

⁵ 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.

Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	X	Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	X	Consejo	X
---	-----------------------------	---	---------	---	------------	---	-------------	---	---------	---

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
30 Minutos	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.)</p> <p>Inducción protocolo covid, bienvenida y acuerdos de convivencia.</p> <p>Se exponen nuevos instrumentos y equipos recepcionados, se observan todos y se evalúa su estado bajo la opinión de las y los participantes. Se reciben ideas y propuestas de solución y se exponen todos los materiales y herramientas disponibles.</p>		
45 Minutos	<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>Se realiza una mantención completa de limpieza, ajustes y afinación de los instrumentos y equipos que están en mejor condición y los que tienen menor daño se reparan con los materiales y herramientas disponibles. Se invita a que cada participante pueda aportar según lo experimentado en la sesión anterior, a como se puede reparar o limpiar el respectivo instrumento o equipo.</p> <p>Pausa activa</p>		<p>4 ANTEOJOS SEGURIDAD 3M S1 101 SOLUS IN/OUT FOTOCROMATCO ANTIEMPANANTE.</p> <p>2 ALARGADOR MÚLTIPLE 6 TOMAS C/LED 5MTS.</p> <p>2 ALICATE TRAMONTINA UNIVERSAL 8"</p> <p>2 CAUTIN FUJITEL 30W</p> <p>4 GUANTES DE SEGURIDAD PROSAFRE CABRITILLA CORTO SIN FORRO PAR</p>

			<p>1 REDLINE HUINCHA DE MEDIR 8MX25MM</p> <p>1 JUEGO DE LLAVES ALLEN TRAMONTINA HEX 9 PIEZAS 41408-209</p> <p>1 JUEGO DESTORNILLADOR STANLEY JUEGO 6 PIEZAS BASIC</p> <p>4 PECHERA SOLDADOR BLACKBULL COLETO DE CUERO</p> <p>2 MULTIMETRO UNIT-T 60A</p> <p>4 PRENSA STANLEY C 3</p> <p>4 PRENSA SARGENTO 24 24 CUN01</p> <p>1 HERRAMIENTA INGCO MULTIFUNCIONALES 49 PIEZAS</p>
30 Minutos	<p>Actividad 2⁶ <i>(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.)</i></p> <p>Traslado hacia el espacio del sonido con los instrumentos y equipos reparados, se prueban de a uno instalados y conectados. Se evalúan los resultados bajo las opiniones de las y los participantes.</p>		<p>1 EQUIPOS DE APOYO OPTUX PRO SET AMPLIFICACIÓN OP-200</p> <p>1 SENNHEISER E609 SV MICROFONO DINAMICO</p> <p>2 SHURE MICROFONO SM-81-LC</p>

⁶ Se pueden agregar más actividades.

			2 HERCULES ATRIL DE MICROFONO MS631B 4 CABLES DE MICROFONO 1 PARLANTE ACTIVO MEKSE
Minutos35	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión,</u> En el espacio del sonido se experimenta libremente interpretando los instrumentos y equipos reparados con buen resultado finalizando con una sesión de música en vivo.		1 BATERIA 2 PAR DE BAQUETAS 1 TECLADO 1 ATRIL PARA TECLADO 2 MICROFONOS SHURE CON ATRIL
Minutos10	<u>Consejo o Cierre:</u> (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, indicaciones para trabajo autónomo, etc.) Pregunta abierta de que les pareció la experiencia de la sesión, destacar lo bueno y lo malo y contribuir a mejorarlo. Establecer lo que se realizara en la última sesión. Despedida.		

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	Enrollador de cuerdas para guitarra y bajo, conectores de cable plug curvo.
---	---

✓ Planificación⁷

⁷ 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.

Número de sesión:	3	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X				Espacio del sonido			
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
			X							
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3.3	Fecha de realización:	18 de Mayo de 2022							
Propósito de la sesión:	Ser capaces de saber solucionar problemas técnicos que impidan expresarse musicalmente y conformar bandas musicales.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	X	Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	X	Consejo	X

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
30 Minutos	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.)</p> <p>Inducción protocolo covid, bienvenida y acuerdos de convivencia.</p> <p>Se exponen diferentes tipos de cables que se utilizan para música y audio con sus características se desarman, luego se realizan pruebas con un interesante tester a algunos cables para evaluarlos</p>		
45 Minutos	<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>Se separan los cables que el tester descalifica y se reparan y arman diferentes tipos de cable.</p>		4 ANTEOJOS SEGURIDAD 3M S1 101 SOLUS IN/OUT FOTOCROMATCO ANTIEMPANANTE.

	<p>Una vez reparados y armados los cables vuelven a pasa por la prueba del tester, los que aun no pasan la prueba se separan y vuelven a revisión y reparación.</p> <p>Se reparan y arman todos los cables testeados y se chequean conectados con algún micrófono e instrumento.</p> <p>Pausa activa</p>		<p>2 ALARGADOR MÚLTIPLE 6 TOMAS C/LED 5MTS.</p> <p>2 ALICATE TRAMONTINA UNIVERSAL 8"</p> <p>2 CAUTIN FUJITEL 30W</p> <p>4 GUANTES DE SEGURIDAD PROSAFRE CABRITILLA CORTO SIN FORRO PAR</p> <p>1 REDLINE HUINCHA DE MEDIR 8MX25MM</p> <p>1 JUEGO DE LLAVES ALLEN TRAMONTINA HEX 9 PIEZAS 41408- 209</p> <p>1 JUEGO DESTORNILLADOR STANLEY JUEGO 6 PIEZAS BASIC</p> <p>4 PECHERA SOLDADOR BLACKBULL COLETO DE CUERO</p> <p>2 MULTIMETRO UNIT-T 60A</p> <p>4 PRENSA STANLEY C 3</p> <p>4 PRENSA SARGENTO 24 24 CUN01</p>
--	--	--	---

			1 HERRAMIENTA INGCO MULTIFUNCIONALES 49 PIEZAS
30 Minutos	<p>Actividad 2⁸ <i>(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.)</i></p> <p>Traslado hacia el espacio del sonido con los instrumentos y los cables reparados, se prueban de a uno instalados y conectados. Se evalúan los resultados bajo las opiniones de las y los participantes.</p>		1 EQUIPOS DE APOYO OPTUX PRO SET AMPLIFICACIÓN OP-200 1 SENNHEISER E609 SV MICROFONO DINAMICO 2 SHURE MICROFONO SM-81-LC 2 HERCULES ATRIL DE MICROFONO MS631B 4 CABLES DE MICROFONO 1 PARLANTE ACTIVO MEKSE
Minutos35	<p>Invitación a irradiar lo desarrollado en la sesión,</p> <p>En el espacio del sonido se experimenta libremente interpretando los instrumentos y equipos reparados con buen resultado finalizando con una sesión de música en vivo interpretada por la banda conformada por participantes durante el laboratorio.</p>		1 BATERIA 2 PAR DE BAQUETAS 1 TECLADO 1 ATRIL PARA TECLADO 2 MICROFONOS SHURE CON ATRIL
Minutos10	<p>Consejo o Cierre: <i>(puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, indicaciones para trabajo autónomo, etc.)</i></p> <p>Pregunta abierta de que les pareció la experiencia de la sesión y lo aprendido y explorado a través del laboratorio, destacar lo bueno y lo malo y contribuir a mejorarlo. Proponer ideas de co-diseño para un próximo taller.</p>		

⁸ Se pueden agregar más actividades.

	Despedida.		
--	------------	--	--

Total minutos: 150

PLANIFICACIÓN DE LABORATORIOS EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Instrumentos Musicales Electrónicos				
Facilitador/a(s):	Javier Soto Aparicio y Ramón Torrealba.				
Fecha(s) de realización:	6, 13 y 20 de junio.	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					
Este laboratorio propone un espacio de experimentación en torno al mundo de la electrónica y sus posibilidades de generar e intervenir dispositivos sonoros y musicales, incentivando la recuperación de objetos en desuso. Para ello se desarrollarán diversos ejercicios de escucha, amplificación de vibraciones y texturas con piezoeléctricos, juegos sonoros utilizando el oscilador, y desarmando máquinas para ser reutilizadas como instrumentos. También se contemplan momentos dedicados a la interpretación musical individual y colectiva.					

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

1. Proponer estrategias de creación y exploración sonora a partir de la electrónica y el reciclaje.
2. Promover la exploración sonora en un marco de derechos en torno al aprendizaje, la libre expresión, la creación y la vida cultural.
3. Entregar herramientas de creación sonora y apropiación tecnológica mediante el reciclaje y la electrónica.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS			CAPACIDADES CREATIVAS				
Democracia y participación		Diversidad y multicultural.		Observación		Originalidad	
Colaboración y confianza		Derechos y compromiso	X	Identificación de problemas	X	Conexión y síntesis	
Autonomía		Buen vivir		Flexibilidad		Materialización de ideas	X

✓ Vinculación con los procesos participativos:

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia y fuente de información (Informe escucha, bitácora, encuesta etc.)
Interés por la música manifiesto en escuchas, microescuchas y encuesta.

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:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2.5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Espacio de Sonido.	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
			X		X					
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3.3	Fecha de realización:	6 de junio.							
Propósito de la sesión:	Generar prácticas y reflexiones en torno al proceso de escucha y la amplificación del sonido mediante la tecnología.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	X	Consejo	

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
30 Minutos	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.)</p> <p>Recepción de participantes y protocolos Covid. Presentación de facilitadores y laboratorio creativo. Conversamos en torno al fenómeno del sonido, a partir de preguntas clave: ¿Por qué escuchamos? ¿Cómo viaja el sonido? ¿Por qué es tan importante? ¿Por qué la música nos evoca y provoca? Posterior a la conversación se plantea la pregunta: y nosotros, ¿Cómo sonamos? Se dispone de un oscilador conectado a un parlante y con dos pinzas de salida para conectar dispositivos. Con este circuito se desarrollan diversas dinámicas. Se tocan con un dedo de las manos hasta cerrar un círculo con las pinzas del oscilador a la manera de un circuito y aprecian el sonido resultante, aumentando progresivamente los dedos en contacto hasta tomar las manos. Se coloca un LDR (fotorresistencia) en las pinzas de entrada y observamos los sonidos emitidos por los colores de nuestra ropa. Con agua o metal se realizan juegos de conductividad, entre otros.</p>	Oscilador, cable de guitarra.	Amplificador.

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.

40 Minutos	<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>Mientras se disponen los materiales para la actividad, se inducen las normas de seguridad en el uso de cautines. Posteriormente conversamos sobre el proceso de amplificación de sonidos. ¿Cómo funciona? Presentamos los piezoeléctricos, funcionamiento y uso. Posteriormente se explica paso a paso las instrucciones para soldar un cable de audio a dichos componentes; se trabaja en grupos por estaciones. Una vez finalizados los dispositivos piezoeléctricos se prueban en un amplificador. Para ello planteamos la pregunta: ¿Cómo suena mi cuerpo? Obteniendo diversas sonoridades en torno a la interacción del piezo con partes del cuerpo y ropa, transformando roces, vibraciones y texturas en sonido.</p>	<p>2 cautines</p> <p>Estaño</p> <p>Cable</p> <p>Piezoeléctricos</p> <p>Alicate</p> <p>Cinta aislante</p> <p>Jack de audio.</p>	<p>Alargadores tipo zapatillas, prensas.</p>
20 Minutos	<p>Descanso.</p>	--	-
40 Minutos	<p>Actividad 2^a (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>Posteriormente nos reunimos en el espacio de sonido para seguir experimentando, incorporando esta vez instrumentos musicales. Se facilita de un momento de inducción inicial para quienes no dominan un instrumento (pudiendo sumarse a ayudar quienes si tengan experiencia), para posteriormente dejar un espacio de interpretación e improvisación musical libre.</p>	<p>Piezoeléctricos.</p>	<p>teclado</p> <p>Batería</p> <p>Baquetas</p> <p>Instrumentos de percusión</p> <p>Amplificadores</p>
20 Minutos	<p>Codiseño:</p> <p>Volvemos al espacio sucio para conversar sobre lo experimentado y plantear algunas posibilidades que se pueden explorar en torno a la electrónica, el reciclaje y la música en un formato de codiseño en el cual los participantes escribirán en los mesones los aprendizajes y las nuevas ideas e inquietudes sobre el laboratorio.</p>	<p>Papel o pizarra, plumón</p>	<p>—</p>

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	<p>2 cautines</p> <p>Soportes para cautín.</p> <p>Estaño</p> <p>Cable eléctrico 2 fases</p>
---	---

Comentado [CM1]: Estimados, sugiero además en esta sesión final reforzar el qué se aprendió hoy en la sesión (independiente si aprendió conceptos específicos sobre sonido y/o la adquisición de una habilidad. Lo pueden hacer por ejemplo de la siguiente forma: En las mesas, que escriban y respondan la pregunta que aprendí hoy? al escribir hacen concreto y consiente y pueden expresar de forma activa su vivencia en la sesión, pueden dejar un espacio para que el NNJ que quiera lo exprese en voz alta al grupo. Además a lo anotado en la mesa le pueden tomar una fotografía y les sirve de insumo para la siguiente sesión, las pueden proyectar para recordar lo que hicieron e introducir lo que harán en la sesión 2.

⁴ Se pueden agregar más actividades.

	Piezoeléctricos Alicates Cinta aislante Jack de audio.
--	---

✓

Número de sesión:	2	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea	Sala virtual	Otro					
			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3,3		Fecha de realización:	X						
			13 de junio							
Propósito de la sesión:	Experimentar con superficies, objetos, piezas y artefactos que pueden generar sonidos.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha	X	Co- diseño		Irradiación	X	Consejo	X

Duración	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
----------	---	---	---

(en minutos)			
30 Minutos	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.)</p> <p>Recepción de participantes y protocolos covid.</p> <p>Conversamos sobre lo experimentado la sesión anterior, compartimos impresiones al respecto.</p> <p>A modo de desbloqueo, jugamos con piezoeléctricos generando sonidos con nuestro propio cuerpo, improvisando así un ritmo grupal.</p>	Piezoeléctricos soldados con cable y Jack.	Parlante.
40 Minutos	<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>Ejercicio de escucha y concentración, se buscan diferentes estructuras y superficies del edificio con los piezo eléctricos construidos en la clase anterior se ponen en contacto con éstas y se amplifican para percutirlas estimularlos sonoramente, así obtendremos diferentes sonidos de estas.</p> <p>Analizamos las sonoridades obtenidas</p>	Piezoeléctricos soldados con cable y Jack.	Parlante, alargador.
20 Minutos	Descanso.		
50 Minutos	<p>Actividad 2⁵ (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>Observamos diferentes piezas, juguetes y electrodomésticos en desuso, desarmamos y extraemos los componentes sonoros para crear nuevas fuentes de sonido. Con piezoeléctricos vamos probando la forma en que oscilaciones y vibraciones sobre dichos materiales van produciendo sonido.</p>	Destornilladores de precisión.	Parlante, alargador.
10	<p>Consejo o Cierre: (puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, indicaciones para trabajo autónomo, etc.)</p>	Instrumentos resultantes de la experimentación.	Parlante, alargador.

⁵ Se pueden agregar más actividades.

Minutos	Ponemos a prueba las diversas sonoridades obtenidas y así evaluamos el resultado de nuestra experimentación, como así también los aprendizajes que de allí surgen. Cierre y despedida.		
----------------	--	--	--

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	Piezoeléctricos, cable.
---	-------------------------

✓

Número de sesión:	3	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea	Sala virtual	Otro			
			X					
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2.5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio de sonido	Maestranza
			X				X	
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3.3	Fecha de realización:	20 de junio.					
Propósito de la sesión:	Desarrollar instrumentos sonoros amplificables a partir de chatarra electrónica y maquinas en desuso.							

Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	X	Consejo	X
---	-----------------------------	--	---------	---	------------	---	-------------	---	---------	---

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
30 Minutos	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.)</p> <p>Recepción y protocolos Covid.</p> <p>Comenzamos escuchando paisajes sonoros y piezas musicales para crear ambiente; posteriormente hablamos sobre lo experimentado en las sesiones anteriores.</p> <p>Conversamos sobre importancia de la escucha, diferencias sobre oír y escuchar. ¿Qué es la sonósfera? ¿y la contaminación acústica? Conversación a partir de preguntas activadoras.</p>	--	Parlante con bluetooth.
40 Minutos	<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>Continuamos la conversación libremente a medida que abordamos la experimentación material. Se facilitan kits de destornilladores para continuar el desarme de máquinas y la recolección de piezas y restos amplificables. Se sueldan nuevos piezoeléctricos de mayor diámetro para obtener mejor calidad sonora. Probamos diversas maneras de generar sonido con las composiciones resultantes.</p>	--	cautines
20 Minutos	Descanso.		
50 Minutos	<p>Actividad 2⁶ (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>	Plumones Bajo y guitarra Oscilador.	Parlante Batería y baquetas.

⁶ Se pueden agregar más actividades.

	<p>Codiseñamos otras posibilidades que el oscilador, piezoeléctricos y otros accesorios tecnológicos puedan brindarnos en futuras experiencias creativas; pueden anotarlas y/o dibujarlas en los mesones.</p> <p>Posteriormente probamos los sonidos de los artefactos sonoros resultantes, amplificados con parlantes y piezoeléctricos. A modo de prueba y juego, improvisamos poco a poco un jamming (improvisación colectiva) sobre un ritmo de base. Posteriormente sumamos instrumentos presentes en la sala de sonido.</p>		Instrumentos de percusión.
10 Minutos	<p>Consejo o Cierre: <i>(puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, indicaciones para trabajo autónomo, etc.)</i></p> <p>Conversamos sobre lo experimentado y otras posibilidades similares que puedan desarrollarse a futuro. Cierre y despedida.</p>	--	--

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	
---	--

Algunos elementos generales para facilitar a considerar:

- 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

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 existan 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.
- 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.

PLANIFICACIÓN DE LABORATORIOS EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Laboratorio "Visuales para tu Banda Musical"				
Facilitador/a(s):	Ramón Torrealba-Artes Musicales y Javier Soto-Tecnología e Innovación				
Fecha(s) de realización:	4, 5 y 6 de Julio	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					
Proyectar imágenes y videos, además de tocar instrumentos musicales donde converjan la música con las visuales.					

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

1. Experimentar con recursos de imágenes, iluminación y videos en conjunto con la música en vivo.
2. Expresar y manifestarse artísticamente a través de la música y las visuales.
3. Explorar el manejo de Software y equipos que proyectan visuales como también la interpretación musical.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación		Diversidad y multicultural.		Observación	X	Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso	X	Identificación de problemas		Conexión y síntesis	X
Autonomía	X	Buen vivir		Flexibilidad		Materialización de ideas	

✓ Vinculación con los procesos participativos:

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia y fuente de información (Informe escucha, bitácora, encuesta etc.)
Propuestas e ideas como complemento a presentaciones musicales. Micro-escuchas y Consejo.

✓ Planificación³

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.

Número de sesión:	1	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio del Sonido	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
			X	X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3,3	Fecha de realización:	04-07-2022							
Propósito de la sesión:	Conocer estilos de visuales, aprender aplicación y experimentar con los materiales de video e imágenes de archivo de Cecrea junto a la música en vivo.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	X	Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	X	Consejo	X

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
35 Minutos	Escucha o Momento inicial (puede considerar: <i>saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.</i>) -Presentación del laboratorio y dinámica de inicio conociendo algunos exponentes musicales que se estén proyectando. -Muestra de videos de conciertos con recursos visuales. -Preguntas y comentarios de los ejemplos mostrados.		-Data -Laptop -Telón -Set de Amplificación
45 Minutos	Actividad 1 (puede considerar: <i>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.</i>) -Muestra de material gráfico y de video con el que se pueda trabajar, además de los archivos de Cecrea. -Muestra de elementos bases de las Visuales como conceptos a trabajar con técnica croma. (Agua, Aire, Fuego, Tierra, Naturaleza) -Inducción al trabajo en aplicación de manejo y proyección de visuales y se prueban con música en vivo.		-3 Laptop DELL Precisión -3 Micrófonos con cable y atril.
10 Minutos	Pausa Libre.		
45 Minutos	Actividad 2⁴ (puede considerar: <i>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.</i>) -Sesión musical, exploración con los instrumentos y pruebas de proyección. -Sesión musical experimental utilizando el material seleccionado en la aplicación con interpretación de música en vivo.	-	-2 amplificadores de Guitarra. -1 Parlante Activo Mekse Grande. - Pañol de Instrumentos

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.

⁴ Se pueden agregar más actividades.

15 Minutos	<p>Consejo o Cierre: <i>(puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, indicaciones para trabajo autónomo, etc.)</i></p> <p>Codiseño bajo modalidad de micrófono abierto: -Se pregunta lo que sintieron durante la experimentación y lo aprendido en la sesión. -Se les da a elegir el material con el que se quiera trabajar tanto al gusto de la banda como los y las que trabajen en las visuales. -Se sugieren ideas para la próxima sesión y se propone trabajar en ésta con el concepto de iluminación como complemento a las proyecciones. -Despedida.</p>		
------------	---	--	--

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	
---	--

✓

Número de sesión:	2	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro				
			X								
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio del Sonido	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza			
			X	X							
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3,3	Fecha de realización:	06-07-2022								
Propósito de la sesión:	Conocer algunos recursos de iluminación como apoyo a las visuales y experimentar con música en vivo.										
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	X	Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación		Consejo	X	

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
35 Minutos	<p>Escucha o Momento inicial (puede considerar: <i>saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bienvenida y dinámica de inicio recordando algunos exponentes musicales que se estén proyectando. -Muestra de videos de conciertos de noche con relevante contenido de Iluminación junto a proyecciones visuales. -Preguntas y comentarios de los ejemplos mostrados. 		<ul style="list-style-type: none"> -Data -Laptop -Telón -Set de Amplificación
45 Minutos	<p>Actividad 1 (puede considerar: <i>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.</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Muestra de elementos de iluminación de Cecrea y materiales con que se puedan elaborar efectos manuales y colores. -Armado de focos de colores y decoración lumínica. -Experimentar con la instalación y diseño de los elementos de iluminación para probar junto a la proyección de visuales. 		<ul style="list-style-type: none"> -3 Laptop DELL Precisión -3 Micrófonos con cable y atril. -5 Focos proyector LED. -Alicate Multiuso -Juego Destornillador -5 atriles de Micrófono -1 huincha de medir
10 Minutos	Pausa libre		
45 Minutos	<p>Actividad 2⁵ (puede considerar: <i>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.</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sesión musical, exploración con los instrumentos y pruebas de iluminación. -Utilización de cámaras que proyecten en directo a través de los TV, como complemento a las visuales. -Sesión musical experimental utilizando los diseños de iluminación seleccionados en conjunto con las visuales trabajadas y la interpretación de música en vivo. 		<ul style="list-style-type: none"> -2 amplificadores de Guitarra. -1 Parlante Activo Mekse Grande. - Pañol de Instrumentos -2 Cámaras -2 Atril de cámara -2 Cables HDMI
15 Minutos	<p>Consejo o Cierre: (puede considerar <i>una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, indicaciones para trabajo autónomo, etc.</i>)</p> <p>Micrófono abierto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se pregunta lo que sintieron durante la experimentación y lo aprendido en la sesión. -Se les da a elegir las visuales e iluminación con que se quiera trabajar tanto al gusto de la banda como los y las que trabajen en las visuales e iluminación. -Se sugieren ideas para la última sesión donde se les propone realizar una irradiación con una presentación en vivo 		

⁵ Se pueden agregar más actividades.

utilizando todos los recursos adquiridos. -Despedida.		
--	--	--

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	-5 Enchufes Macho 2P+T -25 mt. Cordón de cable eléctrico de 3 Pin. -Carpeta o juego de papel celofán de colores. -Huincha Aisladora.
---	---

✓

Número de sesión:	3	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio del Sonido	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
			X	X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3,3	Fecha de realización:	06-07-2022							
Propósito de la sesión:	Irradiar con una presentación en vivo de las bandas formadas utilizando los recursos visuales trabajados.									
Fase metodológica (puede ser más de	Invitación a la	X	Escucha		Co- diseño		Irradiación	X	Consejo	X

1):	experiencia									
-----	-------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio Cecrea
20 Minutos	<p>Escucha o Momento inicial (<i>puede considerar: saludo, bienvenida, presentación, desbloqueo creativo, actividad de conexión, comunicación del propósito, conexión con alguna sesión anterior, una pregunta motivadora, contexto de la experiencia, sensibilización, CODISEÑO, etc.</i>)</p> <p>-Bienvenida con proyección de video introductorio y música. -Organización, indicaciones y distribución de los roles y ordenes de presentación</p>		Todo lo solicitado en las sesiones anteriores.
45 Minutos	<p>Actividad 1 (<i>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.</i>)</p> <p>Irradiación primera parte: -Presentación del primer grupo de bandas en vivo junto a las visuales e iluminación. -Consejo al finalizar cada banda donde opinan de la experiencia de la presentación y el laboratorio.</p>		
10 Minutos	Pausa Libre		
45 Minutos	<p>Actividad 2⁶ (<i>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.</i>)</p> <p>Irradiación segunda parte: -Presentación del segundo grupo de bandas en vivo junto a las visuales e iluminación. -Consejo al finalizar cada banda donde opinan de la experiencia de la presentación y el laboratorio.</p>		
30 Minutos	<p>Consejo o Cierre: (<i>puede considerar una síntesis de lo realizado, una nueva invitación, la explicitación de una nueva pregunta abierta, despedida, opiniones, indicaciones para trabajo autónomo, etc.</i>)</p> <p>Micrófono abierto: -Pregunta abierta acerca de cómo la pasaron en el laboratorio. -Se sugieren propuestas de próximos laboratorios que estén vinculados a esta experiencia. -Se propone una jam sesión entre los participantes de diferentes bandas. -Proyección video de cierre.</p>		

⁶ Se pueden agregar más actividades.

	-Despedida.		
--	-------------	--	--

Total minutos: 150

Materiales a comprar por facilitador/a	
---	--

Algunos elementos generales para facilitar a considerar:

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

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 existan 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.

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.