

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	La Armonía del Bienestar				
Facilitador/a(s):	Alejandro Vernal; Carolina Díaz; Rosario Soffia				
Período de realización:	9 y 16 de agosto de 2023	Región:	Región de Aysén		
Cantidad de sesiones:	2 sesiones	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (_x_)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Esta experiencia tiene como objetivo explorar las posibilidades de creación que nos ofrece la comprensión del principio organizativo que tienen el fractal y mandala a través de 3 lenguajes artísticos (artes visuales, musicales y escénicas). El grupo de NNJ será dividido en 3 grupos los cuales realizarán con cada facilitador experiencias basadas en los principios mencionados durante 40 minutos cada vez. La sesión finalizará con un consejo donde se compartirán impresiones, opiniones e ideas para la próxima sesión.					

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

1. Explorar y abordar distintos lenguajes artísticos (artes visuales, artes escénicas y artes musicales) en torno a los elementos que componen el mandala
2. Comprender la importancia de todos los actores involucrados en los procesos creativos performáticos (artistas, técnicos, personal de aseo y mantención, guardias, público, prensa, curadores, guionistas, diseñadores, etc) a través de la reflexión sobre las actividades realizadas. Extrapolar esta reflexión a distintas actividades de la vida cotidiana
3. Diseñar en grupo o individualmente composiciones artísticas inspiradas en las propiedades del mandala o fractal.

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

✓ 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 de finida 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.)
En cada laboratorio NNJ podrán participar en el proceso creativo, aportando ideas, preguntas, conceptos y opiniones a partir de las herramientas (técnicas, instrumentos, movimientos) entregados por los facilitadores	Fotografías, bitácoras, registros audiovisuales y/o de audio
En el momento de consejo se reflexionará sobre lo vivido, los NNJ podrán plasmar sus impresiones en pequeños escritos que se considerarán para las siguientes sesiones de Laboratorio	Informe y escritos de NNJ tomados durante etapa final, consejo e irradiación del Laboratorio

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

Número de sesión (1, 2, 3, etc.)	1, 2	Medio para facilitar la sesión:	Proyector, Cartulinas, Interfaz de Audio, Micrófono, PC Espacio CeCrea, Sala de Artes Escénicas, Sala de Música
Duración del medio para facilitar ⁴ :	4 hrs pedagógicas	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	3-4 hrs ped.
Plataforma, app o web a utilizar:			Fecha de realización o publicación:
Propósito de la sesión:	Experimentar en distintas áreas artísticas las posibilidades expresivas, organizativas y de composición que genere armonía con los conceptos de mandala y fractal		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-x-) Escucha (-x-) Co-diseño (-x-) Experimentación (-x-) Irradiación (-x-) Consejo (-x-)		

Duración (min)	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.
APERTURA Y ESCUCHA INICIAL			
5 min 10:00 10:05	Recepción y bienvenida Presentación de los facilitadores y del espacio CeCrea (Carlos) Bienvenida al Laboratorio Armonía del Bienestar	Hall central o patio exterior	Que NNJ conozcan espacio CeCrea y sus facilitadores

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.

<p>10 min 10:05 10:15</p>	<p>Escucha o Momento inicial: Juego ¿Qué necesitas para...? El juego consiste en preguntar a una persona ¿Qué necesitas estar bien?. En base a su respuesta la siguiente persona vuelve a responder qué necesita para aquello. Ej. Para estar bien, necesito comer. Para comer necesito traer una colación, para traer una colación necesito... etc.</p> <p>Para iniciar, nos disponemos de forma concéntrica facilitadores y NNJ participantes del laboratorio. El desafío será que formemos efectivamente un círculo. Nos podemos ayudar con una cuerda y ciertas personas a modo de compás humano. Si no cabemos, hacemos un círculo interior hasta lograr una formación balanceada y concéntrica (nuestro primer "Mandala").</p> <p>En la repetición de la pregunta se puede entender un fractal o mandala. El juego tendrá como fin hacer consciente todos los elementos necesarios para realizar acciones que les produzcan bienestar.</p>	<p>Cuerda o cable largo.</p>	<p>Por medio de la dinámica podrán concientizar la importancia de todas y todos los actores, elementos y/o personas que influyen en su medio y en sus actividades diarias</p>
<p>5 min 10:15 10:20</p>	<p>Exposición Video y explicación breve: sobre mandalas y fractales. Introducimos conceptual y visualmente el recurso de la repetición, como herramienta para componer creaciones en cualquier disciplina artística. Video de apoyo: https://www.youtube.com/watch?v=uas_HJNAzfw</p> <p>Recogemos impresiones y aportes de los NNJ y procedemos a formar grupos 3 aleatorios y con aprox. la misma cantidad de integrantes.</p>	<p>Data con parlante</p>	<p>NNJ podrán reconocer con elementos visuales mandalas y fractales, con muestras de naturaleza (audiovisual).</p> <p>Generar Liderazgo con "Delegados" quienes serán las y los encargados de formar los grupos</p>
<p>EXPERIMENTACIÓN: Espacios sincrónicos y rotativos, organizados por disciplina artística.</p>			
<p>40 min 10:20 11:00</p>	<p>Artes Visuales Investigaremos visualmente de qué se trata un mandala, cuáles son sus condiciones geométricas y la multiplicidad de diseños que se pueden lograr introduciendo variantes en el trazado.</p> <p>Nos dispondremos en grupos por mesas y planteamos esto como un juego en el que por turnos cada participante propone un trazo para la creación de un mandala en común. Los demás replican la propuesta dada.</p> <p>Tendrán a disposición imágenes de referencia e inspiración, así como un esqueleto básico sobre el cual empezar a diseñar.</p> <p>Además, en cada turno habrá una consigna condicionante que les incentivará a probar diferentes posibilidades de intervención. Ej. Traza líneas rectas, traza una nueva circunferencia, traza, algo que no pase por el centro. Incluyendo algunas sorpresas como ¡cámbiate de grupo!</p>	<p>Mesas en 4 islas</p> <p>Esqueletos de mandala</p> <p>Dispositivo randomizador</p> <p>Lápices grafito, de color y marcadores</p> <p>Regla</p> <p>Moldes circulares</p>	<p>A través del juego Los NNJ podrán decidir sobre el diseño del mandala que están dibujando.</p>

	<p>El juego termina cuando ellxs deciden que su mandala está "listo".</p> <p>Contenidos pedagógicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Simetría axial ● Simetría central ● Patrones ● Unidad y variedad <p>Preguntas para indagar:</p> <p>¿Qué pasa si el mandala tiene más/menos ejes?</p> <p>¿Qué sensación expresan los trazos rectos / curvos / apretados / sueltos?</p> <p>¿Cómo influye el color en la composición?</p> <p>¿Qué tipos de simetría se dan en el mandala?</p> <p>Condicionantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rectas / Curvas ● Con regla / Mano alzada ● Una nueva circunvalación ● Un nuevo eje axial ● Paralelas a un eje ● Pasando por el centro ● ¡Cambia de grupo ahora! ● Color ● Una condición nueva (Di cuál es) 	Sustitutos de compás	
10 min	Pausa de baño / colación		
40 min 11:10 11:50	<p>Artes Musicales</p> <p>Realizaremos un juego de escala musical en Do Mayor con Método Kodaly practicando música, canto y movimiento corporal al mismo tiempo</p> <p>Se cantarán de forma incipiente en armonías pequeñas para posteriormente visualizar las ondas y frecuencias generadas por la captación del micrófono de los cantos de NNJ</p> <p>Con lo anterior, se intentará generar una frecuencia armónica o pareja, o en otras palabras generar un patrón de oscilación constante</p> <p>Con dicha actividad se procede a explicar el patrón, que musicalmente se puede hacer de diversas maneras, tanto en la práctica de canto, práctica musical y rítmica general</p> <p>Al final de la sesión se les preguntará cómo se sintieron y que les hace hacer con el nuevo concepto de patrón y las armonías cantadas</p>	Parlante, teclado o piano o guitarra, micrófono, interfaz de audio (o pc), sintetizador	<p>Cuando se realice el juego Kodaly con canto y con las manos, NNJ tendrán que buscar la nota por medio de mímica que es otorgada por facilitador del área.</p> <p>Cuando NNJ puedan visualizar el patrón en el PC, podrán buscar la manera de generar sus propios patrones en grupo que den cuenta un resultado auditivo y visual.</p> <p>Nacerán inquietudes en cuanto a diferentes patrones, sonidos y efectos que generaría el sintetizador</p>

	<p>Por medio de uso tecnológico de sintetizador, se mostrará la función de arpegiador y de vocoder que generará un espacio de exploración y de cómo los patrones musicales en conjunto al sonido es explotado en su máxima expresión.</p> <p>Preguntas indagatorias: ¿Cómo sienten la armonía en el canto? ¿Cómo llevo esa armonía en la música? ¿Qué es patrón o cómo lo veo/siento? ¿Cómo identificar visualmente el patrón? ¿Cómo explorar sonidos con patrones? ¿De qué otra manera lo harías? (Ej. volumen/movimiento)</p>		
<p>40 min 11:50 12:35</p>	<p>Artes Escénicas</p> <p>La actividad comienza con un calentamiento grupal, enfocado en movimientos rítmicos y juegos expresivos.</p> <p>Entrenamiento: a partir del concepto de concetricidad se realizarán movimientos que permitan identificar la concetricidad del cuerpo en movimiento, del grupo en movimiento y desplazamientos en el espacio como grupo o individuos.</p> <p>Se hablará sobre el sentido del movimiento, qué es lo que conecta a cada uno con la necesidad o gusto por bailar o realizar movimientos expresivos.</p> <p>Identificaremos un tema en común para diseñar una coreografía tomando como referencia el círculo y todas las posibilidades de movimiento, tiempo y espacio que nos brinda en torno a un centro</p> <p>Se explorará a partir de la música movimientos que despierten el interés de NNJ, ej; saltos, giros, movimiento de piso, y eligiendo al menos 4 movimientos se jugará a repetirlos en patrones ordenados de diversas formas integrando variables como velocidad, desplazamiento, intensidad, etc.</p>	<p>Maskin tape, hilo o lana, lápiz papel, parlante.</p>	<p>NNJ serán invitados a crear movimientos, sugerir acciones a partir de su propia experiencia.</p> <p>Buscaremos entre todos un tema en común para expresar a través del movimiento, el cual puede ser un concepto abstracto o idea concreta.</p> <p>Se elaborará una lista de música de acuerdo a gustos musicales comunes a partir de una propuesta.</p>
MOMENTO DE CIERRE			
<p>15 min 12:35 12:50</p>	<p>Irradiación y Consejo:</p> <p>En cada grupo generado se tendrá un “mini consejo” donde se facilitarán papeles y lápices para que escriban sus impresiones, principalmente enfocadas en ¿Cómo te sientes o sentiste hoy? ¿Qué te gustó más? ¿Qué te gustaría hacer para el próximo encuentro?</p> <p>Al momento de cierre todxs juntxs se da paso a la palabra, reflexiones comentarios que quieran expresar</p> <p>Agradecemos la participación y celebramos con un aplauso general.</p>	<p>Papeles, lápices</p>	<p>NNJ podrán plasmar su sentir o pensamientos en papel y también en palabras</p> <p>Se podrá generar un mayor espacio de confianza y seguridad en los grupos generados, quienes compartirán distintas experiencias en conjunto, dando un mayor sentido a la cohesión social de NNJ</p>

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.