

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

### ✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Conviértete en Idol				
Facilitador/a(s):	Lu Agüero y Javier Soto		Edad a los/as participantes	14 a 19	
Período de realización:	Viernes: 03 de noviembre 10 de noviembre 17 de noviembre	Región:	Región de Los Ríos		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia <sup>1</sup> (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa( )	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Laboratorio generado con la finalidad de unir a la comunidad de asistentes a Cecrea que practican el Dance Cover, a través de actividades lúdicas que permitan el desarrollo de ciudadanía además del trabajo colaborativo en instancias de irradiación en artes vivas no convencionales. Considerando la facilitación de herramientas de desplante escénico y del uso de la técnica de escenografía utilizando la tecnología para entregar una muestra más completa.					

### ✓ Objetivos (1 objetivo de creatividad, 1 objetivos de ciudadanía<sup>2</sup>, 1 objetivo vinculado a las áreas del laboratorio):

1. Estimular la observación y la síntesis en diseño y ejecución de propuestas coreográficas.
2. Facilitar un espacio de creación colaborativa e inclusiva para el desarrollo de una puesta en escena.
3. Desarrollar cruces entre la danza y la tecnología para explorar las posibilidades performativas que ambas brindan.

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

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

### ✓ Vinculación con los procesos participativos:

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> 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.)
K-pop	Escucha Situada y <a href="#">segunda escucha creativa 2021</a>
Danza, Tecnología	Proyecto Picnic

✓ **Planificación<sup>3</sup>**

Número de sesión:	1	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro		
			X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Espacio de sonido	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza	
					X	X			
Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>4</sup>	3.3	Fecha de realización:	3 de Noviembre.						
Propósito de la sesión:	Conocer a la grupalidad participante a través de actividades lúdicas que permitan la observación de habilidades motrices específicas vinculadas a la Danza y a sus conocimientos en K-pop.								
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	Consejo	X

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
20 min	<b>Escucha o Momento inicial</b> Se da la bienvenida, y contextualiza brevemente el programa cecrea, el laboratorio y su rol en el marco del proyecto "Pic nic". Posteriormente se les invita a presentarse brevemente y mencionar cómo les gusta que les llamen y adicionar su idol favorit@.	Pizarra Plumones	Propondrán ideas y expectativas, como así también necesidades para garantizar una participación segura.	
15 min	<b>Co-diseño</b> Se le consulta a la grupalidad sobre sus expectativas e ideas para este laboratorio, se anotan en una pizarra. Se generan, los acuerdos de convivencia respetuosa.			
35 min	<b>Experimentación</b> "Si se la sabe, baile": Se reproducirán canciones de las distintas generaciones de K-pop y se les invitará a bailar.	Parlante	Podrán compartir referentes y coreografías de manera lúdica.	

<sup>3</sup> 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. siguiendo el modelo de 2 partes.

<sup>4</sup> En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

20 min	<b>Pausa</b>			
35 min	<b>Experimentación</b> Se recorren sitios del edificio que puedan servir como escenario (frontis de Cecrea, patio y sala de movimiento) como así también algunas herramientas disponibles para la puesta en escena (Luces, parlantes, máquina de humo, cámara, luces led, etc) y registros con algunas ideas que pueden serles de utilidad.	Cámara fotográfica Máquina de humo Máquina de burbujas.	de de	Podrán conocer y elegir espacios y herramientas que puedan serles de utilidad.
15 min	<b>Consejo o Cierre:</b> Se discutirá y acordará cómo les gustaría que se cerrara el laboratorio en la muestra de irradiación parte del proyecto Picnic. Se propondrá que haya grupales, dúos, Solos y una coreografía grupal. Además, se ofrecerá la posibilidad de ocupar roles técnicos.			Podrán decidir sus formas de organización y actividades de cierre.

Número de sesión:	2	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro		
			X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Espacio de sonido	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza	
					X	X			
Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>5</sup>	3.3	Fecha de realización:	10 de noviembre.						
Propósito de la sesión:	Co-diseñar la coreografía grupal y preparar la técnica escénica para la replicación de los cover dance.								
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	Consejo	X

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
10 min	<b>Escucha o Momento inicial</b> Se da la bienvenida al grupo y se consulta por su emocionalidad para esta sesión. Además, se intentará indagar en las actividades que les gustaron de la sesión anterior.	Pizarra Plumones	Propondrán ideas y expectativas, como así también necesidades para garantizar una participación segura.	

<sup>5</sup> En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

15 min	<b>Co-diseño</b> Se les invitará a participar de unas rondas de "Random Dance".		Dinámica de conversación grupal.	
40 min	<b>Experimentación</b> Creación de coreografía: Se les pedirá que como grupo seleccionen una canción, a través de una votación. Una vez acordada, se les invitará a ubicarse en un círculo para poder escuchar la canción un par de veces y luego la dinámica será crear la coreografía grupal, paso por paso, cada integrante muestra un paso y el resto lo repite en 8 tiempos.	Parlante de Pizarra de mano.	Podrán compartir referentes y coreografías de manera lúdica.	
20 min	<b>Pausa</b>			
45 min	<b>Experimentación</b> Por grupos: Mostrarán su coreografía seleccionada y será retroalimentada una sugerencia técnica para reforzar. A continuación, pasarán a la sala de sonido en donde podrán probar iluminación y efectos especiales. (Javier).	Máquina de humo Máquina de burbujas. Luces. Foco. Led.		
20 min	<b>Consejo o Cierre:</b> Se discutirá cómo querrán que sean sus vestuarios y si necesitan gestiones por parte de los facilitadores para la muestra de irradiación.			

Número de sesión:	3	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea	Sala virtual	Otro					
			X							
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Espacio de sonido	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
						X				
Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>6</sup>	3.3	Fecha de realización:	10 de noviembre.							
Propósito de la sesión:	Preparar la experiencia artística y creativa para la irradiación parte del proyecto Picnic.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha		Co- diseño	X	Irradiación	X	Consejo	X

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
----------	---	--	--	---

<sup>6</sup> 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.

10 min	<b>Escucha o Momento inicial</b> Se da la bienvenida al grupo y se consulta por su emocionalidad para esta sesión. Realizaremos una breve revisión de lo desarrollado hasta la fecha y el desarrollo de la coreografía grupal durante la semana.		Evaluarán lo desarrollado e identificarán pendientes para la presentación final.	
40 min	<b>Experimentación</b> Muestra de coreografía grupal y revisión técnica.	Parlante Pizarra de mano.	Podrán evaluar y perfeccionar su propuesta.	
10 min	<b>Pausa</b>			
45 min	<b>Experimentación</b> Por grupos: Mostrarán su coreografía seleccionada y será retroalimentada una sugerencia técnica para reforzar. A continuación, podrán probar iluminación y efectos especiales como uso de maquinas de burbujas, humo e iluminación. (Javier).	Máquina de humo Máquina de burbujas. Luces. Foco. Led.	Podrán seleccionar opciones técnicas para el montaje de sus coreografías.	
20 min	<b>Consejo o Cierre:</b> Colaciones.			

### Solicitud de materiales a comprar

- ✓ Materiales (debe indicar los materiales que serán adquiridos con los recursos asignados para dicho gasto y los cuales son necesarios para la ejecución de la sesión).
- ✓ Transporte (debe indicar el tipo de transporte que se necesitará para el traslado de las compras efectuadas, solo en caso de ser necesario, este gasto será cubierto con los recursos que se han asignado para este ítem).

MATERIALES			TRANSPORTE			
Ítem	Cantidad	Valor Unitario Apróx.	Tipo De Transporte	Cantidad	Trayecto	Valor Apróx.

Tiras led 2 mts	3	7500				
relay	4	5000				
Cables de alambre grueso	2 mts	2000				

**RECOMENDACIÓN:** En caso de existir modificaciones en la compra de materiales y/o traslado, dicho cambio debe informarse vía correo electrónico con copia a Claudia Menéndez, Eliana Pereira y Celeste Bizama.

<b>V ° B° Encargada Pedagógica CELESTE BIZAMA</b>	<b>V ° B° Directora Cecrea CLAUDIA MENÉNDEZ</b>	<b>V ° B° Profesional A. Administrativo Eliana Pereira</b>
Obs.:	Obs.:	Obs.:

**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

