

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ **Identificación de la experiencia:**

Nombre de la experiencia virtual	Micrófono Abierto				
Facilitador/a(s):	Jorge Peña Vera / Claudia Araya				
Período de realización:	17 de Marzo	Región:	Libertador Bernardo O'Higgins		
Cantidad de sesiones:	1	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo ()	Exp. Creativa (X)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Micrófono Abierto en el skate park de La Torina, es una actividad musical que motiva la improvisación y la creación colectiva mediante la participación de ruedas de freestyle o de improvisaciones musicales. La actividad se realizará en convergencia con Artes, habrá stands con serigrafía y stencil, para marcar prendas y otros elementos.					

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

1. Participar en la actividad, ya sea asistiendo o realizando una improvisación musical.
2. Compartir ideas con la ciudadanía, a través de una actividad musical en el skate park de la Torina.
3. Crear espacios de creación artística como graffiti, tags y pinturas.

✓ **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	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso	X	Identificación de problemas	X	Conexión y síntesis	
Autonomía	X	Buen vivir	X	Flexibilidad		Materialización de ideas	X

✓ **Vinculación con los procesos participativos:**

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)

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:	Cápsula de vídeo () interacción online () Otro (OFF-LINE)
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	3 Hrs
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	Jueves 17 de Marzo
Propósito de la sesión:	Bienvenida, escucha, co-diseño		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		
Uso de plataforma de participación:	No.		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
30 min	<p>Inicio de la actividad</p> <p>Escucha: Se da la bienvenida a las y los participantes, por los parlantes las y los facilitadores invitaran a cercarse al punto donde está la amplificación, en ese momento habrá música de fondo, y se deberá estar invitando con micrófonos así como también de manera presencial con las y los facilitadores de apoyo. Se Deberá pasar la lista de inscripción digital. Una vez reunidos cerca del punto, se da la bienvenida las y los facilitadores invitan a formar un círculo, en ese círculos las y los NNJ deberán presentarse mediante una pequeña improvisación. Debe ser dinámico, corto y sencillo. Una vez todos se hayan presentado se invita al desbloqueo que será a través de la música de fondo, en donde las y los participantes deberán improvisar en silencio y todos en conjunto. Una vez el facilitador coloca la música y de la señal las y los NNJ deberán entonces improvisar en voz alta todos juntos. Se deberá repetir 2 veces más.</p> <p>Co-Diseño: Una vez más distendidos, se abordará la organización del micrófono abierto y el acuerdo de respeto. Se dispondrán listas de inscripción o se revisará otra forma de organización de participación. Elegirán las pistas para improvisar, o los instrumentos a tocar. Esto se hará mediante un diálogo constante con las y los participantes. Una vez definidos los acuerdos de respeto, y también la organización de participación se procederá a comenzar el micrófono abierto.</p>	<p>Parlantes, celulares, conexión internet.</p> <p>Latas de pintura.</p> <p>Sistema de sonido</p> <p>Computador</p>	<p>Podrán escoger la forma de presentarse musicalmente, puede ser hablando también.</p> <p>Escogen la forma que quieren organizarse y participar en el micrófono abierto. Además podrán escoger qué instrumento tocar, o las pistas que sonoran para realizar improvisación sobre ellas.</p>	

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, 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.

60 min	<p>Experimentación:</p> <p>Comienza el micrófono abierto, de acuerdo a lo planteado en el co-diseño. Se deberá facilitar lo necesario para poder realizar la actividad.</p> <p>Además habrán "Stands" con serigrafías y stencils, para pintar sobre superficies.</p>	<p>Computador Conexión a Internet MPC LIVE II Sistema de sonido 4 Micrófonos Pinturas Latas Paneles de madera</p>	<p>Participan directamente en la improvisación en donde deberán respetar los acuerdos que se tomaron entre todas y todos los participantes.</p>	
30 min	<p>Consejo:</p> <p>Se reúnen todos y todas los participantes. Acá se deberá realizar una pequeño cierre, en donde se podrá evaluar la actividad. Ver qué aspectos se pueden profundizar, si es que se puede realizar también algún laboratorio en específico, con el área experimentada.</p> <p>Se realiza un cierre final y se despide. Luego se realiza el desmontaje técnico.</p>	<p>Grabadoras, celulares.</p>		
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				

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.

✓ **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.

contenido a entregar

Finalmente, se recomienda:

Revisar la planificación antes a la interacción online, para refrescar cada momento y

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.