

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Música y collage				
Facilitador/a(s):	Sergio Lagos - Francisca Millapel	Edad a los/as participantes	12 o 19 años		
Período de realización:	Abril	Región:	Araucanía		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
En este laboratorio exploraremos la creación de listas de reproducción de música de manera colectiva, en las cuales nos inspiraremos para crear collages por medio de diferentes técnicas, y así construir una biblioteca musical con acceso QR (Spotify codes) para Cecrea Temuco.					

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

1. Reflexionar sobre las emociones, los recuerdos y las ideas evocadas por la música, plasmándolas a través del collage.
2. Crear colectivamente una Biblioteca musical-visual con acceso QR.
3. Desarrollar un espacio de opinión, comunicación y colaboración, en torno a la música y las artes visuales.

✓ 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	X
Autonomía	X	Buen vivir		Flexibilidad	X	Materialización de ideas	X

ENFOQUES TRANSVERSALES	
Enfoque de género	
Enfoque territorial	

¹ Una **experiencia Cecrea** es un elemento de la programación que cumpla con: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y disciplinaria. Un **laboratorio creativo** se define como un proceso creativo de aprendizaje que considera varias acciones consistentes entre sí y se implementa en base a la metodología: 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.

Enfoque de bienestar integral	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.)
La actividad se realiza a partir de los momentos de consejo del laboratorio de Plenairismo, donde las y los jóvenes muestran interés por realizar listas de reproducción colectiva. Asimismo, en el laboratorio de Plenairismo, como en el de Surrealismo y en el de Carboncillo blanco en el claroscuro, ellas y ellos, reiteradamente comunican su intención de realizar collage.	- Bitácoras

✓ Sobre el proceso de archivo: (marcar con X)

¿Esta experiencia será archivada? ³	Sí, será archivada	X	No será archivada				
En caso de ser archivada, ¿dónde se alojará?	Estación sensorial Cecrea	X	Subfondo regional Cecrea		En ambos		No aplica

✓ Planificación (Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas)

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Cecrea
Duración de la sesión	150 min	Fecha de realización	Abril
Propósito de la sesión:	Crear colectivamente libros-collage a partir de la reflexión sobre la música y la importancia social del cassette mezclado.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (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.
30 min	Bienvenida al laboratorio comentando las actividades que desarrollaremos en este y desde dónde surgió la idea de su realización. Desde ahí se propone realizar una actividad rompehielo: Revoltijo musical, en donde se preparan tarjetas con la letra de distintas canciones conocidas o relacionadas con la temática del laboratorio. Cada estrofa está dividida en dos tarjetas diferentes, y todas se ponen en el suelo, boca abajo. Para iniciar el juego, se invita a las y los NNJ a tomar una tarjeta cada uno, y luego buscar a la persona	No se requieren.	<ul style="list-style-type: none"> - Se deja la palabra abierta, con el fin de generar un pequeño espacio en donde puedan decidir si realizar otra actividad que conozcan y les guste. - Participación voluntaria en la dinámica de desbloqueo. Además, las y los NNJ escogen de qué manera presentar la canción reconocida 	

³ Para Estación sensorial, los criterios son: participación de NNJ en la decisión y medial (audio, vídeo, etc.); mientras que para guardar en subfondo, los criterios son de orden técnico y teórico (proyecto Cecrea nacional y territorial).

	que tenga el resto de la estrofa de la canción. Cuando se reúnan, se les invita a cantar la canción en conjunto. Se deja el espacio para decidir si quieren realizar esta o que puedan escoger alguna actividad que algún/a participante conozca.		(bailando, cantando, recitando, indicando el nombre y artista, etc.)	
50 min	<p>Actividad 1: Experimentación a través del cassette y casetera.</p> <p>Para iniciar, preguntamos ¿Qué conoces sobre el cassette? ¿Alguna vez has escuchado música a través de este medio? . En base a sus respuestas, direccionamos la conversación hasta la accesibilidad a la música, y los procedimientos caseros de grabación que se realizaban a través de estos artefactos sonoros. Desde ahí, se abre un espacio para la experimentación colectiva de estos procedimientos.</p> <p>En base a lo realizado, preguntamos: Si tuvieras que hacer una mezcla en cinta de cassette ¿Cuál sería la temática? ¿Qué canciones pondrías en ella?</p>	Radio grabadora Cassette	<ul style="list-style-type: none"> - Se deja un espacio para la experimentación colectiva. Es decir, desde la autonomía las y los participantes asumen roles o distribuyen turnos, generando aprendizajes desde el ver, como desde el actuar. - Asimismo, se deja la palabra abierta, para cualquier intervención que ellas y ellos decidan realizar. 	
50 min	<p>Actividad 2⁴: Creación de collage: el reemplazo, la combinación y el juego figura/fondo. Tomando las respuestas de las preguntas realizadas en la actividad anterior, invitamos a las y los jóvenes a conformarse en grupos de 4 o 5 personas, para crear collages individuales en pequeño formato en base a canciones que remitan a una temática que decidan como grupo, el que conformará un libro. Para su realización, previamente, se les mostrarán ejemplos a través de recortes montados sin pegar. Los ejemplos serán de las siguientes técnicas de collage: el reemplazo (se reemplazan partes de unas figuras/recortes por otras), la combinación (diferentes figuras/recortes se combinan) y el juego figura/fondo (se genera un juego compositivo entre la figura central y un fondo cualquiera).</p> <p>Cabe señalar que el formato a utilizar será un formato previamente diagramado. Así, en la parte superior se encontrará un cuadro para el collage, y en la inferior dos pequeños cuadros, uno para el nombre e intérprete de la canción, y otro que se trabajará en la última sesión.</p>	Cartones Recortes Tijeras Set de cutter Mat de corte Pegamento Block Lápiz grafito Tirineas Goma	<ul style="list-style-type: none"> - Las y los participantes podrán tomar decisiones individuales sobre la realización de sus imágenes, y decisiones colectivas en torno a las temáticas que trabajaran. - Desde ahí, la actividad también da espacio a la libre opinión y al mutuo acuerdo. 	
20 min	Consejo o Cierre: Para finalizar, conversaremos alrededor de las canciones recopiladas en cada grupo. Además se pregunta, ¿Te gustaría profundizar en algo dentro del laboratorio? ¿Tienes ideas para la próxima sesión?	No se requieren.	<ul style="list-style-type: none"> - Se deja la palabra abierta, para que cada quién pueda expresar su experiencia y sus ideas. 	

⁴ Se pueden agregar más actividades.

--	--	--	--	--

Número de sesión	2	Lugar donde se desarrollará	Cecrea
Duración de la sesión	150 min	Fecha de realización	Abril
Propósito de la sesión:	Crear colectivamente libros-collage a partir de la reflexión sobre la música y la importancia social del mp3 y winamp.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (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.
30 min	Bienvenida a la sesión, haciendo una pequeña retroalimentación de lo realizado en la sesión anterior. Nuevamente se pregunta si se quiere realizar alguna actividad rompehielo. En el caso de decir que sí, se les pide que puedan escoger alguna actividad que algún/a participante conozca.	No se requieren.	<ul style="list-style-type: none"> - Se deja la palabra abierta, con el fin de generar un pequeño espacio en donde puedan decidir si realizar alguna actividad que conozcan y les guste. 	
40 min	<p>Actividad 1: Exploración del mp3 y winamp. En base a la primera actividad de la primera sesión seguimos desarrollando el tema de la accesibilidad a la música, a modo de línea de tiempo. Desde ahí preguntamos ¿Qué sabes acerca del mp3? ¿Has escuchado algo sobre winamp?. En base a sus respuestas complementamos. Desde ahí, invitamos a una pequeña exploración colectiva en torno a winamp: sobre la búsqueda y descubrimiento de música, y las plataformas de descarga populares en la transición de los milenios. Para esto, iremos a la sección de descargas gratuitas del servicio de radio a través de internet Last.fm, lo que nos dará pie de escuchar la música disponible y tener la experiencia de búsqueda/descubrimiento.</p> <p>En base a lo realizado, preguntamos: ¿Qué música me gustaría que la gente descubriera? ¿Qué emociones crees que sentiría la gente cuando la escucha?</p>	Computadores Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Se deja un espacio para la experimentación colectiva. Es decir, desde la autonomía las y los participantes asumen roles o distribuyen turnos, generando aprendizajes desde el ver, como desde el actuar. - Asimismo, se deja la palabra abierta, para cualquier intervención que ellas y ellos decidan realizar. 	

60 min	Actividad 2 ⁵ : Creación de collage: <i>outline</i>, revelación y texto-imagen. Respecto a las respuestas de las preguntas realizadas en la actividad anterior, invitamos a las y los jóvenes nuevamente a conformarse en grupos de 4 o 5 personas, para crear collages individuales en pequeño formato en base a canciones que remitan a la búsqueda/encuentro de una emoción. Como en la sesión anterior, para desarrollarlos previamente, se les mostrarán ejemplos a través de recortes montados sin pegar. Los ejemplos serán de las siguientes técnicas de collage: <i>outline</i> (se recorta el contorno de una figura central de una imagen con fondo, así al cortarlo se deja ver una primera capa que adopta la forma de la figura que se retiró), la revelación (se recorta cualquier parte de una imagen, dejando ver una o más capas de imágenes previas) y el texto-imagen (utilización de palabras que junto a imágenes, generan un solo significado).	Cartones Recortes Tijeras Set de cutter Mat de corte Pegamento Block Lápiz grafito Tiralíneas Goma	- Las y los participantes podrán tomar decisiones sobre la construcción de su caja, teniendo en cuenta diferentes formas y tamaños.	
20 min	Consejo o Cierre: Para finalizar, conversaremos alrededor de las canciones recopiladas en cada grupo. También se realizará la siguiente pregunta ¿Tienes ideas para la próxima sesión?	no se requieren	- Se deja la palabra abierta, para que cada quién pueda expresar su experiencia de creación y sus ideas.	

Número de sesión	3	Lugar donde se desarrollará	Cecrea
Duración de la sesión	150 min	Fecha de realización	Abril
Propósito de la sesión:	Crear colectivamente libros-collage a partir de la reflexión sobre la música y la importancia social de esta en el streaming.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (X) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (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.
20 min	Bienvenida a la sesión comentando las actividades que desarrollaremos en este y una retroalimentación de lo realizado a través de las sesiones. En base	No se requieren.	- Se deja la palabra abierta, con el fin de generar un pequeño espacio de conversación en el cual	

⁵ Se pueden agregar más actividades.

	a lo conversado en sesiones anteriores preguntamos, ¿Cómo crees que la música en streaming ha potenciado la accesibilidad a la música?		las y los participantes puedan expresar ideas y opiniones.	
30 min	Actividad 1: Spotify, las bibliotecas musicales, y la tecnología QR. En base a las respuestas complementamos hablando de los avances que ha habido hasta hoy, introduciendo la idea de los Spotify codes (QR). A través de listas hechas con anterioridad, basadas en las canciones y temas elegidos por las y los participantes del laboratorio, se invita a las y los jóvenes a pegar en los cuadros vacíos de las hojas diagramadas los códigos QR de sus canciones. Desde ahí, se invita a intercambiar sus creaciones con el fin de que puedan experimentar la tecnología QR con canciones o temáticas que les llamen la atención.	Computadores Internet Impresora Trabajos realizados Celular	- Se disponen diferentes colores de papel celofán para realizar los filtros. Desde ahí se invita a escoger la cantidad de filtros a realizar (de 1 a 3), y los colores que tendrán estos.	
50 min	Actividad 2 ⁶ : Creación de collage: Capas y dibujo. Como trabajo final, se propone hacer un sólo libro entre todos y todas. Invitamos a la conversación sobre nuestras canciones favoritas. Desde ahí preguntamos: Si tuvieras la oportunidad de guardar una canción para las nuevas generaciones ¿Cuál sería?. En base a sus respuestas, comenzamos a trabajar a partir de collage intervenido, el cual será ejemplificado a través de obras gráficas. A partir de las técnicas aprendidas y al ejemplo dado, nos disponemos a realizar un collage que intervendremos con dibujos con plumones acrílicos. (Los códigos QR de este libro, se pegarán posteriormente)	Cartones Recortes Tijeras Set de cutter Mat de corte Pegamento Block Lápiz grafito Tiralíneas Goma Plumones acrílicos	- Las y los participantes podrán tomar decisiones sobre la elaboración de su obra.	
50 min	Irradiación y Consejo: Para irradiar lo realizado, disponemos en un mueble los trabajos realizados, con el fin de congregar a las personas presentes en Cecrea, explicarles de qué se trató el laboratorio, que temas se trataron en el, y lo que representa la biblioteca elaborada. A partir de ahí se invita a las personas congregadas a explorar a través de sus celulares, la música recopilada por las y los jóvenes.	Trabajos realizados	- Se les da autonomía para presentar lo realizado en el laboratorio, asignando roles. - Se deja la palabra abierta, para que cada quién pueda expresar su experiencia de creación y sus ideas.	

⁶ Se pueden agregar más actividades.

	<p>Para finalizar preguntamos ¿Cómo te sentiste en el laboratorio? ¿Qué otras actividades te gustaría que realizáramos en Cecrea?, Todo esto en contexto de una convivencia.</p>			
--	--	--	--	--

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.